



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1 BEKASI

Jalan KH. Agus Salim Nomor 181 Telepon : (021) 8802538
 Faksimil : (021) 8803854 Website : www.sman1bekasi.sch.id e-mail : smanegeri1bekasi@yahoo.com
 Kota Bekasi - 17112



ANALISIS KETERKAITAN SKL, KI, KD, IPK, MATERI PEMBELAJARAN, KEGIATAN PEMBELAJARAN, DAN PENILAIAN			
Satuan Pendidikan : SMAN 1 BEKASI		Kelas/Kelompok : X MIPA	
Mata Pelajaran : INFORMATIKA		Tahun Pelajaran: 2020/2021	

SKL	KI	KD	IPK	Materi Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Rencana Penilaian
1	2	3	4	5	6	7
Sikap Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap: - Berimandan bertakwa kepada Tuhan YME, - berakhlak mulia, jujur, dan peduli, - bertanggung jawab, - pembelajaran sejatinya anjuran yang harus dihayati, dan - sehat jasmani dan rohani sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar,	Sikap Spiritual - Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya Sikap Sosial - Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli	- Mengetahui lebih dalam integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi). - Membuat laporan yang membutuhkan integrasi objek berupa teks, data dalam bentuk angka maupun visualisasi chart/grafik, gambar/foto. - Memakai fitur lanjut aplikasi office.	- Mengamati contoh demonstrasi yang berkaitan dengan integrasi aplikasi Office - Mempertahankan pembuatan Mail merge dan google (drive, sheet, slide dan form) - Membuat media pembelajaran integrasi aplikasi office dan google (drive, form, sheet dan slide)	Teknologi Informasi dan Komputer - Mail Merge - Google Drive - Google sheet - Google slide - Google form - Penerapan Aplikasi Office dan google	- Memberikan stimulus mengenai integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi). - Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi) pada sumber belajar - Membagi kelompok, Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi kelompok. - Siswa membuat media pembelajaran dari materi integrasi antar aplikasi office dengan google menggunakan power point	- Observasi (penilaian sikap) - Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)

bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional. Pengetahuan Memiliki pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks berkenaan dengan: 1. ilmu pengetahuan, 2. teknologi, 3. seni, 4. budaya, dan 5. humaniora	uli (gotongroyong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan masyarakat di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan internasional. Pengetahuan 3. Memahami, menerapkan				atau google slide dengan berkelompok. 5. Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya. 6. Siswa membuat kesimpulan 7. Mengevaluasi kembali integrasi antar aplikasi office (pengolah kata, angka, presentasi) dengan google drive, sheet, slide, form. 8. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	
Mampu mengaitkan pengetahuan di atas dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional dan internasional.	3.2.1. Memahami interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak dan pengguna. 3.2.2. Mengenal jenis-jenis persoalan terkait penggunaan komputer yang lebih kompleks dari sebelumnya. 4.2. Melakukan interaksi (transfer data, tethering) antara dua atau lebih perangkat yang berbeda.	3.2.1 Mengamati pengertian yang berkaitan dengan <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i> 3.2.2 Menentukan macam-macam model <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i> 3.2.3 Menentukan contoh <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i> 3.2.4 Mengkaitkan contoh dan fungsi dari <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i>	Teknik Komputer • Pengertian yang berkaitan dengan <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i>, macam-macam model, contoh dan fungsinya. • Jaringan nirkabel dan jenis-jenis teknologi nirkabel, Nirkabel WPAN (<i>Wireless Personal Area Network</i>), dan Nirkabel WLAN(<i>Wireless Local Area Network</i>)	1. Memberikan stimulus pengertian yang berkaitan dengan <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i> Siswa mengamati contoh-contoh <i>Open System Interconnection (OSI) Layer</i> 2. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 3. Mempraktikkan kegunaan Nirkabel WPAN (<i>Wireless Personal Area Network</i>) dan Nirkabel WLAN(<i>Wireless Local Area Network</i>) 4. Siswa Mempraktikkan kegunaan Nirkabel WPAN (<i>Wireless Personal Area Network</i>) dan Nirkabel WLAN(<i>Wireless Local Area Network</i>)	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)	

	roseduralp adabidang kajian yang spesifikses uaidengan bakatdan minatnyau ntukmeme cahkanma salah Keteramp ilan 4. Mengolah, menalar, menyaji, danmenci ptadalamr anahkonkr etdanrana habstrakte rkaitdenga npengemb angandari yang diperajarin ya di sekolahsec aramandi sertabertin dakseora efektifdan kreatif, danmamp umenggun akanmeto dasesuaika	dan mekanisme yang terjadi dalam sebuah jaringan 4.3.2. Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer	terjadi dalam sebuah jaringan. 4.3.2 Menjelaskan jenis-jenis jaringan komputer 4.3.3 Mendemonstrasikan fungsi-fungsi jaringan secara keseluruhan 4.3.4 Mendiskusikan system kerja jaringan computer secara keseluruhan 4.3.5 Mmpiaktikkan system kerja suatu jaringan komputer	• Komponen Jaringan Kompute • Fungsi Jaringan Komputer.	3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi. 4. Mmpiaktikkan sistem kerja jaringan computer. 5. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya. 6. Siswa membuat kesimpulan. 7. Mengevaluasi Kembali sistem jaringan computer. 8. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	dan keterampilan)
		3.4. 1. Memahami bahwa data dapat dikoleksi secara	3.4.1 Mendiskusikan keterkaitan data	Analisis Data	1. Memberikan stimulus mengenai jenis-jenis analisis data.	1. Observasi (penilaian sikap)

	idakeilmuan	kontinu dan otomatis melalui berbagai perangkat. 3.4.2. Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data. 3.4.3. Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar yang dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan 3.4.4. Mengenal berbagai cara visualiasi data. 4.4.1. Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan di kelas. 4.4.2. Mengambil dan mempublikasi data dengan memerhatikan aspek privasi. 4.4.3. Memroses data dengan fitur lanjut pemroses angka. 4.4.4. Memvisualisasikan data dalam jumlah besar serta memberikan interpretasi yang berdasarkan penalaran dan prediksi data dengan	3.4.2 Menentukan jenis-jenis analisis data. 3.4.3 Menjelaskan cara pengumpulan data. 4.4.1 Memecahkan masalah yang berkaitan dengan aspek privasi dalam pengumpulan data. 4.4.2 Mendemostrasikan penerapan konsep analisis data, 4.4.3 Mendiskusikan penerapan big data. 4.4.4 Menjelaskan pemecahan masalah yang berkaitan dengan big data pada pemrosesan data.	• Jenis-jenis analisis data. • Konsep pengumpulan data dan pemrosesan data serta kebenaran dan kualitas data • Aspek privasi dalam pengumpulan data. • Memahami Data dalam Jumlah Besar (Big Data)	2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai konsep pengumpulan data dan pemrosesan data serta kebenaran dan kualitas data. 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Mempraktikkan sistem kerja analisis data. 5. Siswa Mempraktikkan sistem kerja menggunakan Microsoft access dalam pengolahan data dari pembuatan table, query, form dan report. 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi analisis data. 9. Mengevaluasi analisis data. 10. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)
--	-------------	--	---	---	--	---

		memanfaatkan fitur visualisasi dari pengolah angka				
--	--	--	--	--	--	--

		3.5.1.Mengenal notasi algoritma. 3.5.2.Mengenal struktur/templates program dalam bahasa yang diajarkan. 3.5.3.Memahami variabel, value, konstanta, ekspresi dan instruksi input/output. 3.5.4.Memahami mekanisme eksekusi kondisional dan loop. 3.5.5.Memahami struktur data dasar (array sederhana). 4.5.1.Membuat program sederhana dengan satu program utama yang memakai salah satu atau gabungan dari pengetahuan 3.5.1. sampai dengan 3.5.5 4.5.2.Mengkombinasikan struktur kontrol dan mengetahui akibatnya, berdasarkan dengan pengetahuan 3.5.1. sampai dengan 3.5.5	3.5.1 Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan flowchart. 3.5.2 Mendiskusikan konsep Pemograman Pascal 3.5.3 Mendiskusikan konsep Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan Flowchart 3.5.4 Mendemostrasikan penerapan konsep kerangka program utama dan penerapannya. 3.5.5 Menyimpulkan melakukan hipotesis dari suatu masalah nya yang terkait dengan sintaks instruksi kondisional: if then, if then else, case; Sintaks berbagai loop 4.5.1 Menyelesaikan masalah berkaitan algoritma dalam kehidupan sehari-hari dan	Algoritma dan Pemrograman ● Pemograman Pascal ● Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop Flowchart ● Struktur Dasar Algoritme ● Pengenalan kerangka program utama ● Bentuk Dasar Algoritme dan Penerapannya ● Sintaks instruksi kondisional: if then, if then else, case; Sintaks berbagai loop ● Jenis-Jenis algoritme ● Algoritma dalam Kehidupan Sehari-Hari	1. Memberikan stimulus mengenai konsep Pemograman Pascal 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai konsep Notasi algoritma: variabel, assignment, kondisional, loop dan Flowchart pada sumber belajar 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Memberikan lembar aktifitas siswa berupa penyelesaian program yang sederhana. 5. Siswa mempraktikkan pembuatan program yang sederhana. 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi konsep pemograman pascal. 9. Mengevaluasi pemograman pascal. 10. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)
--	--	--	---	---	--	--

			penarikan kesimpulannya 3.5.6 Merumuskan penyelesaian masalah berkaitan dengan jenis-jenis algoritma dalam kehidupan sehari-hari			
--	--	--	--	--	--	--

		3.6.1. Mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer. 3.6.2. Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi. 4.6. Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.	4.6.1 Mendiskusikan pemahaman aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyarakat. 4.6.2 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan etika dan hukum dalam penggunaan internet 4.6.3 Mendemonstrasikan paparan konsep, demo video contoh-contoh yang memberikan gambaran ttg konsep etika hukum dalam penggunaan internet. 4.6.4 Menjelaskan penarikan kesimpulan melalui uji hipotesis untuk permasalahan yang berkaitan dengan kasus-kasus sosial terkait dunia siber	Dampak Sosial TIK • Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyarakat. • Etika dan Hukum dalam Penggunaan Internet • Rancangan teknologi dan kualitas hidup. • Kasus-kasus sosial terkait dunia siber	1. Memberikan stimulus mengenai materi aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya ke masyarakat 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai materi etika dan hukum dalam penggunaan internet pada sumber belajar 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Membagikan lembar aktifitas siswa 5. Siswa mengerjakan contoh kasus lembar aktifitas 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapi 7. Siswa membuat kesimpulan 11. Mengulang kembali tentang materi dampak sosial. 12. Mengevaluasi dampak sosial.. 13. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)
--	--	--	--	---	---	---

		3.7.1. Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan yang lebih kompleks dari sebelumnya, yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data, serta berpola. 4.7.1. Memecahkan persoalan agak kompleks yang membutuhkan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola.	3.7.1. Mendiskusikan pemahaman kemampuan berpikir komputasional. 3.7.2. Mendemonstrasikan paparan konsep Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking 4.7.1. Menjelaskan penarikan kesimpulan melalui uji hipotesis untuk permasalahan yang berkaitan dengan kasus-kasus latihan computational thinking dan problem solving Tingkat SMA 4.7.2. Mendiskusikan solusi dan penyimpulan makna serta pengetahuan informatika.	Computational Thinking (Tematis) • Kasus-kasus problem solving terkait Computational Thinking • Konsep problem solving dengan pemecahan persoalan agak kompleks yang membutuhkan pendekatan dekomposisi, abstraksi dan representasi data serta berpola • Pemecahan Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking dalam kehidupan sehari-hari.	1. Memberikan stimulus mengenai materi kemampuan berpikir komputasional . 2. Siswa mengamati contoh masalah dan solusi mengenai materi konsep Soal-soal problem solving terkait Computational Thinking 3. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi 4. Membagikan lembar aktifitas siswa 5. Siswa mengerjakan contoh kasus lembar aktifitas 6. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 7. Siswa membuat kesimpulan 8. Mengulang kembali tentang materi computational thinking. 9. Mengevaluasi computational thinking. 10. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)
--	--	---	--	--	--	--

		4.8.1. Membina Budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif. 4.8.2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing. 4.8.3. Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer. 4.8.4. Mengembangkan dan menggunakan abstraksi. 4.8.5. Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK): Siswa mampu membuat program sederhana untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain. 4.8.6. Mengembangkan rencana pengujian, Menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak Komputasional (produk TIK). 4.8.7. Mengkomunikasikan suatu proses,	4.8.1. Mengerjakan sebuah “proyek” tematik untuk menghasilkan sebuah produk TIK berupa program komputer yang dapat digunakan untuk mapel lain, yang dikerjakan bersama Hasilnya bukan hanya produk, melainkan disertai dokumentasi sederhana	Praktika Komputer Lintas Bidang (Tematis)	1. Memberikan stimulus mengenai materi praktika computer lintas bidang. 2. Membimbing siswa dalam hal sikap maupun diskusi. 3. Membagikan tugas proyek aktifitas siswa 4. Siswa dengan berkelompok mengerjakan tugas proyek praktika computer lintas bidang. 5. Siswa presentasi dan kelompok yang lain menelaah serta menanggapinya 6. Siswa membuat kesimpulan. 7. Mengevaluasi praktika computer lintas bidang. 8. Mengupload hasil karyanya ke GCR dan website informatika berbagi.	1. Observasi (penilaian sikap) 2. Tes tertulis (penilaian pengetahuan dan keterampilan)
--	--	--	---	---	--	--

		fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual				
Mengetahui,	Bekasi, Juli 2020					
Kepala SMA Negeri 1 Bekasi	Guru Mata Pelajaran Informatika					
<u>Dr. Hj. Ekowati,</u> <u>S.Pd.,M.Pd.</u> NIP. 196203251987032002	<u>Hj. Deswati,</u> <u>S. Kom,</u> <u>M.Pd.</u> NIP. 196912072005012005					

--	--