PROGRAM SEMESTER (PROMES)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah : .....

Nama Penyusun : .....

NIP : .....

Mata pelajaran : Informatika

Fase D, Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)

PROGRAM SEMESTER DEEP LEARNING
KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : …….
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Berpikir Komputasional:** Menerapkan berpikir komputasional untuk problem dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi masalah komputasi; memahami konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari; memahami konsep lembar kerja pengolah data; menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil; serta menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode.
- **Literasi Digital:** Memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kualitas informasi dan kredibilitas sumber informasi digital; mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pemanfaatan perangkat teknologi pengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi; mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer; memahami konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman; memahami pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (mindfulness) dalam dunia digital.
- **Analisis Data:** Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data dalam berbagai bentuk representasi, seperti teks, audio, gambar, dan video.
- **Algoritma dan Pemrograman:** Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis teks algoritmik terstruktur (logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier) menjadi kumpulan instruksi yang dapat dikerjakan orang lain atau komputer, berdasarkan paradigma pemrograman prosedural dengan ukuran dan kompleksitas program yang menaik secara bertahap dan berjenjang, dapat

dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Bab 1 : Informatika dan Keterampilan Generik																															
Peserta didik mampu menjelaskan pengertian informatika, bidang-bidang pengetahuan di dalamnya, serta pentingnya belajar informatika sebagai bekal masa depan yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila.																															
Peserta didik mampu menerapkan keterampilan generik untuk berkolaborasi, merencanakan pekerjaan dalam kelompok, dan memahami cara mengomunikasikan hasil kerja secara efektif.																															
Bab 2 : Berpikir Komputasional																															
Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dan pengenalan pola untuk menyelesaikan masalah dengan aturan dan urutan tertentu.																															
Peserta didik mampu menerapkan konsep optimasi penjadwalan untuk menemukan solusi paling efisien dalam mengelola sumber daya yang terbatas.																															

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Peserta didik mampu menerapkan konsep struktur data untuk menyusun informasi yang memiliki keterurutan dan dependensi.																															
Peserta didik mampu menerapkan konsep representasi data biner (ya/tidak) untuk menginterpretasikan dan menyajikan informasi.																															
Bab 3 : Teknologi Informasi dan Komunikasi																															
Peserta didik mampu mengenali berbagai objek pada antarmuka pengguna grafis (GUI) serta mampu mengelola folder dan file.																															
Peserta didik mampu menggunakan peramban dan mesin pencari untuk menemukan informasi yang relevan dan kredibel.																															
Peserta didik mampu membuat, mengirim, dan membalas surel dengan memperhatikan etika komunikasi digital.																															
Peserta didik mampu menggunakan aplikasi pengolah kata untuk membuat dokumen sederhana.																															

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Peserta didik mampu menggunakan aplikasi presentasi untuk membuat beberapa slide sederhana.																															
Bab 4 : Sistem Komputer																															
Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan berbagai jenis perangkat keras (hardware) berdasarkan fungsinya.																															
Peserta didik mampu menjelaskan perbedaan dan fungsi dari perangkat lunak (software) sistem operasi dan aplikasi.																															
Peserta didik mampu menjelaskan cara interaksi antarperangkat dan menganalisis manfaat teknologi.																															
Peserta didik mampu menganalisis permasalahan sederhana pada perangkat keras dan memilih spesifikasi komputer.																															
Peserta didik mampu memahami konsep dasar sistem bilangan biner dan mengonversi bilangan desimal ke biner.																															
Bab 5 : Jaringan Komputer dan Internet																															
Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar jaringan komputer dan internet, serta																															

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Juli					Agustus					September					Oktober					November					Desember				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
mendemonstrasikan cara menghubungkan perangkat ke internet.																															
Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya proteksi data dan mempraktikkan cara kerja enkripsi sederhana.																															
JUMLAH JAM PELAJARAN																															

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....

NIP. .....

....., ... 20..
Guru Mata Pelajaran

.....

NIP. .....

PROGRAM SEMESTER DEEP LEARNING
KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : …….
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : VII (Tujuh) / II (Genap)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Berpikir Komputasional:** Menerapkan berpikir komputasional untuk problem dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi masalah komputasi; memahami konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari; memahami konsep lembar kerja pengolah data; menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil; serta menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode.
- **Literasi Digital:** Memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kualitas informasi dan kredibilitas sumber informasi digital; mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pemanfaatan perangkat teknologi pengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi; mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer; memahami konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman; memahami pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (mindfulness) dalam dunia digital.
- **Analisis Data:** Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data dalam berbagai bentuk representasi, seperti teks, audio, gambar, dan video.
- **Algoritma dan Pemrograman:** Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis teks algoritmik terstruktur (logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier) menjadi kumpulan instruksi yang dapat dikerjakan orang lain atau komputer, berdasarkan paradigma pemrograman prosedural dengan ukuran dan kompleksitas program yang menaik secara bertahap dan berjenjang, dapat

dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Bab 6 : Analisis Data																															
Peserta didik mampu menjelaskan konsep data, analisis data, dan mengenali antarmuka aplikasi pengolah lembar kerja.																															
Peserta didik mampu menggunakan formula dan fungsi dasar (SUM, AVERAGE, MAX, MIN) untuk mengolah data.																															
Peserta didik mampu menggunakan fungsi logika (IF) dan fitur pengolahan data lanjutan (Sort dan Filter).																															
Peserta didik mampu menerapkan keterampilan analisis data untuk menyelesaikan studi kasus sederhana.																															
Bab 7 : Algoritma dan Pemrograman																															
Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman dan mengenali antarmuka Scratch.																															
Peserta didik mampu menggunakan blok-blok dasar untuk membuat animasi sederhana.																															

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Peserta didik mampu menerapkan blok event (kejadian) dan kontrol (perulangan) untuk membuat program interaktif.																															
Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dalam aktivitas unplugged dan menyelesaikan proyek mini.																															
Bab 8 : Dampak Sosial Informatika																															
Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan TIK serta menganalisis dampak positif dan negatifnya.																															
Peserta didik mampu menjelaskan konsep kolaborasi maya dan media sosial, serta menerapkan etika yang baik.																															
Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi pribadi dan memahami pentingnya hukum privasi.																															
Bab 9 : Praktika Lintas Bidang Informatika																															
Peserta didik mampu menjelaskan konsep artefak komputasional dan cara kerja Makey Makey.																															

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Peserta didik mampu merakit sirkuit sederhana menggunakan Makey Makey dan material konduktif.																															
Peserta didik mampu merancang dan mengembangkan proyek alat musik sederhana.																															
Peserta didik mampu mempresentasikan hasil karyanya dan menerapkan pemikiran strategis.																															
JUMLAH JAM PELAJARAN																															

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
NIP. .....

....., ... 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP. .....