

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

1. Informasi umum Perangkat Ajar Informatika

Nama		Jenjang/Kelas	SMK / X	KODE MAPEL
Asal sekolah		Mapel	Informatika	
Alokasi waktu	8 x pertemuan 4 x 45 menit	Jumlah siswa	Maksimal 36 peserta didik	
Profil pelajar Pancasila yang berkaitan	• Mandiri • Kreatif • Berpikir kritis	Model pembelajaran	Tatap Muka / Luring, PJJ Daring/Paduan antara tatap muka dan PJJ (<i>blended learning</i>)	
Fase	E	Lingkup Materi	Logika Proposisi, negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi, inferensi, deduktif, induktif, abduktif, logika inferensi, biner, heksadesimal, problem solving, pemecahan masalah, algoritma	
Tujuan Pembelajaran	BK.1. Menjelaskan pengertian proposisi BK.2. Mengidentifikasi kalimat-kalimat proposisi BK.3. Menjelaskan pengertian proposisi majemuk BK.4. Menjelaskan pengertian negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi BK.5. Memberi contoh kalimat negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi (KK) BK.6. Menjelaskan konsep penalaran deduktif, induktif, dan abduktif BK.7. Memberi contoh penalaran deduktif, induktif, dan abduktif (KK) BK.8. Menganalisis suatu kasus untuk dipecahkan melalui logika inferensi (KK) BK.9. Menjelaskan konsep bilangan biner dan heksadesimal BK.10. Mengonversi proposisi menjadi konsep bilangan biner dan heksadesimal (KK) BK.11. Menerapkan negasi, konjungsi, dan disjungsi pada bilangan biner dan heksadesimal BK.12. Menerapkan operator logika proposional pada bilangan biner dan heksadesimal (KK) BK.13. Menjelaskan konsep pemecahan masalah (problem solving) BK.14. Mengidentifikasi masalah BK.15. Menerapkan brainstorming untuk menguraikan permasalahan menjadi komponen-komponen yang lebih kecil (decomposition) (KK) BK.16. Mengidentifikasi data-data terkait permasalahan BK.17. Menganalisis pola, tren, dan keteraturan dalam data (pattern recognition) (KK) BK.18. Mereduksi data-data yang tidak diperlukan pada penyelesaian masalah (abstraction) (KK)			

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

	BK.19. Menentukan batasan-batasan serta kriteria-kriteria dalam penyelesaian permasalahan BK.20. Menerapkan brainstorming untuk menentukan alternatif-alternatif pemecahan masalah BK.21. Mengevaluasi alternatif-alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan batasan-batasan dan kriteria-kriteria BK.22. Menentukan alternatif pemecahan masalah (KK) BK.23. Menyusun diagram alir sebagai perwujudan dari langkah-langkah logik pemecahan masalah (algorithm designing) (KK) BK.24. Menganalisis kasus sederhana atau alur proses untuk diterapkan dalam diagram alir (KK)
Kata kunci	Proposisi, negasi, konjungsi, implikasi, deduktif, induktif, abduktif, bilangan digital, system bilangan, komputasional thinking, biner, heksadesimal,
Pengetahuan/keterampilan siswa sebelum mempelajari materi ini	Tidak ada
Materi ajar, alat, dan bahan	Materi ajar berpikir komputasional Alat dan Bahan: Slide Presentasi, Modul
Sarana Prasarana	1. Laptop/Komputer 2. Lab. Komputer/Ruang Kelas 3. Jaringan internet
Target Peserta Didik	Reguler
Kegiatan Pembelajaran Utama	1. Pengaturan Siswa : Individu, Berkelompok 2. Metode : Diskusi, Presentasi, Demonstrasi, Proyek
Asesmen	1. Penilaian : Asesmen Individu dan Kelompok 2. Jenis : Performa, Tertulis, Observasi
Persiapan Pembelajaran	1. Guru menyiapkan perangkat ajar, materi, LKPD 2. Guru menyiapkan rubrik penilaian dan lembar observasi 3. Guru menyiapkan alat dan bahan untuk pembelajaran

2. Profil Pelajar Pancasila

Kegiatan	Profil Pelajar Pancasila	Praktik Inti
Diskusi, praktik	Mandiri	Mengemukakan ide pada saat

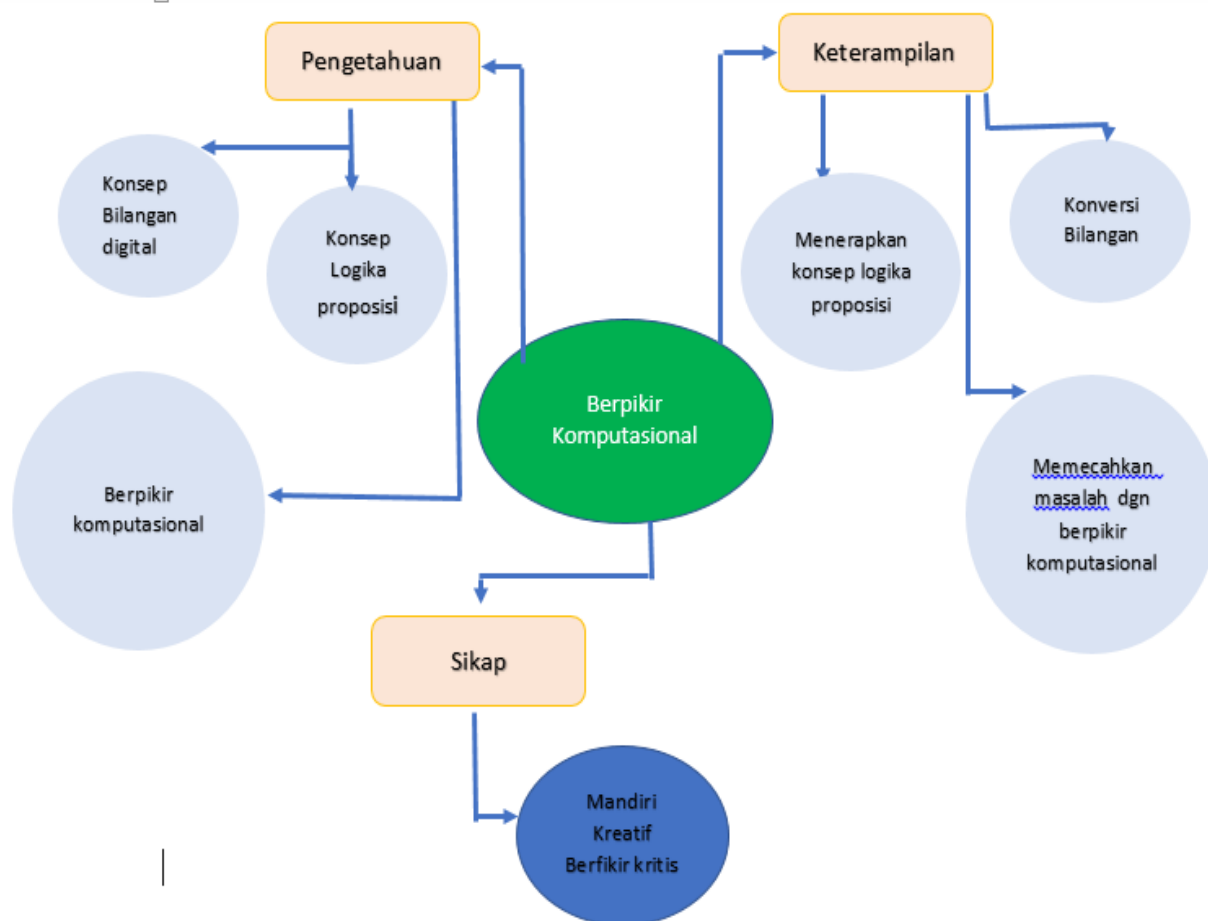
MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

		diskusi dan praktikum
Diskusi, praktik	Kreatif	Membuat presentasi hasil diskusi
Diskusi, praktik	Berfikir Kritis	a. Mencari Informasi yang dapat diperoleh dari internet b. Membedakan kalimat yang bernilai benar dan salah

3. Kegiatan Pembelajaran Utama



Gambar 1. Bagan unit pembelajaran

Pada bagian ini, Unit pembelajaran dipetakan menjadi aktivitas konkrit.

Tujuan Spesifik Pembelajaran	Topik/Konsep	Kode-Aktivitas	Pertemuan ke...	Jam
------------------------------	--------------	----------------	-----------------	-----

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

Menjelaskan penertian proposisi dan mengidentifikasi kalimat – kalimat proposisi	Logika Proposisi	Mengenal kalimat utuh	1	1 JP
Menjelaskan pengertian proposisi majemuk	Logika proposisi majemuk			1 JP
Menjelaskan pengertian negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi	Negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi			1 JP
Memberikan contoh kalimat negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi.	Kalimat Negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi			1 JP

4. Deskripsi Aktifitas

Pada zaman ini penggunaan bahasa atas ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi salah satu syarat mutlak bagi eksistensi bangsa. Bahasa adalah alat komunikasi, logika merupakan pola pikir, matematika berperan dalam pola pikir deduktif. Logika sangat berguna bagi para ilmuwan untuk mengetahui kesahihan penalarannya.

1.1 Pertemuan 1 – Memberikan contoh kalimat negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi.

1.1.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian proposisi
2. Mengidentifikasi kalimat-kalimat proposisi
3. Menjelaskan pengertian proposisi majemuk
4. Menjelaskan pengertian negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi
5. Memberi contoh kalimat negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi (KK)

1.1.2 Pertanyaan Pemantik

- a. Pernahkah anda salah dalam mengambil kesimpulan dari sebuah informasi ?
- b. apa bahaya nya jika kita sebagai pemimpin, salah dalam mengambil kesimpulan dari sebuah informasi tersebut ?

1.1.3 Konsep terkait aktivitas

PERTEMUAN 1
Pendahuluan

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

1. Memberi Salam 2. Guru mengingatkan peserta didik tentang protocol kesehatan dimasa pandemi 3. Guru meminta peserta didik memimpin doa dan muraja'ah 4. Guru mengabsen, mengecek kerapian berpakaian, kebersihan kelas. 5. Guru menyampaikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai 6. Guru memberikan penjelasan tentang tahapan kegiatan pembelajaran 7. Guru melakukan <i>apersepsi</i> 8. Guru memberikan pertanyaan arahan (<i>Guide Questions</i>) : a. Pernahkah kita salah dalam mengambil kesimpulan dari sebuah informasi ? b. apa bahaya nya jika kita sebagai pemimpin, salah dalam mengambil kesimpulan dari sebuah informasi tersebut ? 9. Guru memberi motivasi kepada peserta didik	10 Menit
Inti	
A. Orientasi peserta didik pada masalah 1. Guru memberikan kepada peserta didik sebuah kalimat informasi: - Peserta didik mendengarkan kalimat yang diutarakan oleh guru. - Peserta didik diminta memberikan tanggapan dan pendapat terhadap kalimat yang diutarakan. - Peserta didik diberikan kesempatan untuk menetapkan permasalahan dalam bentuk pertanyaan yang berhubungan dengan kalimat yang diutarakan. 2. Guru menugaskan peserta didik agar membentuk kelompok sebanyak 4 orang. - Guru membagikan lembar kerja dan kertas gambar secara berkelompok yang berisi permasalahan yang ditetapkan dalam pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan tugas membuat - Peserta didik (dalam kelompok) membaca dan mengamati aktivitas pembelajaran yang diberikan. - Guru bertanya secara acak pada peserta didik - Peserta didik menjawab pertanyaan guru 3. Guru memberikan kesempatan peserta didik bertanya dengan menanyakan bagian yang belum dipahami. - Peserta didik bertanya tentang bagian yang belum dipahami. B. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar 4. Guru memastikan setiap anggota memahami tugas masing-masing kelompok - Peserta didik masing-masing membaca dan menganalisis petunjuk dalam lembar kerja dan mencari referensi dari internet kemudian masing-masing mencatat pandangannya C. Membimbing penyelidikan peserta didik secara mandiri maupun kelompok 5. Guru memantau keterlibatan peserta didik selama pengerjaan masalah (penyelidikan)	160 Menit

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

- Kelompok melakukan diskusi untuk menghasilkan resume dari bahan kajian yang disajikan. 6. Kelompok membuat contoh kalimat negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi pada kertas yang diberikan berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan 7. Hasil dikumpulkan D. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya 8. Guru menilai hasil sajian setiap kelompok dan melakukan penyamaan persepsi 9. Kelompok menyajikan hasil diskusi dan jawaban beserta argumen pendukung yang mendasari jawaban.	
Penutup	
1. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyimpulkan hasil pembelajaran 2. Refleksi 3. Melanjutkan Aktivitas selanjutnya	15 menit

1.1.4 Kata kunci

Proposisi, proposisi majemuk, negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi, inferensi, penalaran

1.1.5 Lembar refleksi peserta didik

Aspek	Refleksi Peserta didik
Perasaan dalam belajar	Apa yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran hari ini?
Makna	Apakah aktivitas pembelajaran hari ini bermakna dalam kehidupan saya?
Penguasaan materi	Saya dapat menguasai materi pelajaran pada hari ini a. Baik b. Cukup c. kurang
Keaktifan	Apakah saya terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini? Apakah saya menyumbangkan ide dalam proses pembuatan infografis?
Gotong Royong	Apakah saya dapat bekerjasama dengan teman 1 kelompok?

1.1.6 Lembar kerja peserta didik

Lembar Kerja Peserta Didik	
Materi Ajar	: “logika Proposisi “
Mata Pelajaran	: Informatika
Jenjang/Kelas	: SMK/X
Nama Kelompok	: 1.

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

2.
3.
4.

A. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase E, siswa mampu memahami strategi algoritmik standar sebagai penerapan berpikir komputasional pada berbagai bidang untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume besar

B. Tujuan

1. Menjelaskan pengertian proposisi
2. Mengidentifikasi kalimat-kalimat proposisi
3. Menjelaskan pengertian proposisi majemuk
4. Menjelaskan pengertian negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi
5. Memberi contoh kalimat negasi/ingkaran, konjungsi, disjungsi, implikasi, dan inferensi (KK)

C. Alat dan Bahan

Laptop/Hp, aplikasi presentasi, aplikasi pengolah kata , jaringan internet

D. Materi

Berpikir komputasional (*Computational Thinking*) adalah metode menyelesaikan persoalan dengan menerapkan teknik ilmu komputer (informatika). Berpikir komputasional dibangun dengan dasar dan batasan proses komputasi, entah proses tersebut dieksekusi oleh manusia atau mesin. Metode dan model komputasional memberikan kemampuan bagi kita untuk memecahkan masalah dan mendesain/merangkai sistem yang tidak bisa kita tangani sendiri. Berpikir komputasional mencakup pemecahan masalah, mendesain sistem, dan memahami perilaku manusia, dengan menggambar konsep berdasarkan teknologi komputer.

Berpikir komputasional memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Berdasarkan konsep, informatika tidak hanya mempelajari tentang cara menulis kode program melainkan diperlukan pemahaman untuk berpikir pada beberapa tingkat abstraksi.
2. Kemampuan dasar yaitu kemampuan yang harus dimiliki setiap orang dizaman sekarang.
3. Berpikir komputasional untuk memecahkan masalah dan tidak membuat orang mencoba berpikir seperti komputer.
4. Saling melengkapi dan mengkombinasikan antara pemikiran matematis dan pemikiran teknik.
5. Sebuah gagasan dan bukan sebuah benda.

6. Diperlukan bagi setiap orang dimanapun.
7. Secara intelektual menantang dan mengharuskan masalah saintifik dapat dipahami dan diselesaikan.
8. Orang yang memiliki kemampuan komputasional dapat menguasai informatika dan melakukan apa saja.

Pengertian Proposisi

Proposisi merupakan satu pernyataan yang melukiskan beberapa keadaan yang belum tentu benar atau salah dalam bentuk sebuah kalimat berita. Proposisi dalam istilah biasa digunakan dalam analisis logika dimana keadaan dan peristiwa secara umum melibatkan pribadi atau orang yang dirujuk dalam kalimat.

Kebenaran sebuah proposisi berkorespondensi dengan fakta, sebuah proposisi yang salah tidak berkorespondensi dengan fakta. Proposisi terdiri atas empat unsur, dua di antaranya merupakan materi pokok proposisi, sedangkan dua yang lain sebagai hal yang menyertainya. Empat unsur yang dimaksudkan ialah istilah sebagai subjek, istilah sebagai predikat, kopula dan kuantor.

kalimat-kalimat proposisi

Kebenaran suatu kalimat sesuai dengan fakta, kalimat palsu tidak sesuai dengan fakta. Kalimat terdiri dari empat elemen, dua di antaranya adalah subjek kalimat, sementara dua lainnya berfungsi sebagai objek yang menyertainya. Keempat elemen yang dimaksud adalah konsep sebagai subjek, konsep sebagai predikat, kopula dan kuantifier.

Kalimat proposisi adalah ucapan atau pernyataan yang menggambarkan beberapa keadaan yang tidak selalu benar atau salah dalam bentuk kalimat.

Contoh Proposisi :

1. $2 + 3 = 5$ (proposisi yang bernilai benar)
2. Ir. Soekarno adalah presiden pertama Indonesia (proposisi yang bernilai benar)
3. $x + 5 = 7$ (bukan termasuk proposisi karena nilai "x" belum ditentukan)
4. $5 + 2 = 8$ (proposisi yang bernilai salah)
5. Jam berapa pesawat garuda sampai di bandara Soekarno Hatta ? (bukan proposisi karna belum ditentukan)

Proposisi Majemuk

Proposisi majemuk menjelaskan "kemajemukan proposisi (anteseden dan konsekuen) yang dipadukan". Anteseden sering disebut dengan premis, dan

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

konsekuen disebut dengan kesimpulan. Proposisi majemuk terdiri atas satu subjek dan dua predikat atau bisa juga terdiri atas dua proposisi tunggal.

Contoh kalimat proposisi majemuk, antara lain :

- Bayam merupakan tanaman sayuran sekaligus obat alami penurun darah tinggi.
Subyek: Bayam; predikat : sayuran dan obat alami penurun darah tinggi
- Antiseden : “Kuda adalah kendaraan para ksatria dizaman kerajaan dan Kuda merupakan simbol kejayaan”.
Menjadi Konsekuen : “Kuda adalah kendaraan para ksatria dizaman kerajaan dan symbol kejayaan”
- Jika sinta rajin belajar maka ia lulus ujian dan mendapat hadiah istimewa.
A = sinta rajin belajar
B = sinta lulus ujian
C = sinta mendapat hadiah istimewa

Negasi (~)

Negasi/ingkaran suatu pernyataan adalah suatu pernyataan yang bernilai benar (B), jika pernyataan semula bernilai salah (S) dan sebaliknya. Berikut adalah table kebenaran Negasi

P	~ P
B	S
S	B

B = Pernyataan bernilai benar

S = Pernyataan bernilai salah

Artinya, jika suatu pernyataan (P) benar, maka bernilai salah.

Contoh :

P = Es mencair jika dipanaskan

~ P = Es **tidak** mencair jika dipanaskan

Konjungsi (^)

Konjungsi adalah pernyataan majemuk dengan kata hubung “dan”. Sehingga semua pernyataan yang di hubungkan dengan kata “dan” disebut konjungsi. Berikut adalah table kebenaran Konjungsi

p	Q	p ^ q
B	B	B
B	S	S
S	B	S
S	S	S

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

Konjungsi hanya akan bernilai **benar** jika kedua pernyataan benar

Contoh :

1. Diberikan dua pernyataan berikut

p : Sapi berkaki empat (*benar*)

q : Sapi memiliki gading (*salah*)

Kalimat Konjungsi nya yaitu : Sapi berkaki empat dan memiliki gading (*salah*) ($p \wedge q$)

2. Kalimat “dua adalah bilangan genap dan bilangan prima”

Kalimat diatas bernilai *benar* karena

P = dua adalah bilangan genap (*benar*)

Q = dua adalah bilangan prima (*benar*)

Dikarenakan keduanya bernilai benar, maka dipastikan diatas bernilai benar.

Disjungsi

Disjungsi adalah pernyataan majemuk dengan kata penghubung “atau”. Sehingga semua pernyataan yang di hubungkan dengan kata “atau” disebut disjungsi. Berikut adalah table kebenaran disjungsi.

P	Q	$p \vee q$
B	B	B
B	S	B
S	B	B
S	S	S

Konjungsi hanya akan bernilai **salah** jika kedua pernyataan salah.

Contoh :

1. Diberikan dua pernyataan berikut

p : Kerbau berkaki empat (*benar*)

q : kerbau memiliki gading (*salah*)

Kalimat disjungsi nya yaitu : Sapi berkaki empat dan memiliki gading (*benar*) ($p \vee q$)

2. Kalimat “empat adalah bilangan genap dan bilangan prima”

Kalimat diatas bernilai *salah* karena

P = empat adalah bilangan ganjil (*salah*)

Q = empat adalah bilangan prima (*salah*)

Dikarenakan keduanya bernilai salah, maka dipastikan diatas bernilai salah.

Implikasi

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

Implikasi adalah pernyataan majemuk dengan kata penghubung “jikamaka...”. Sehingga semua pernyataan yang di hubungkan dengan kata “jika” disebut implikasi. Berikut adalah table kebenaran implikasi.

p	Q	$p \rightarrow q$
B	B	B
B	S	S
S	B	B
S	S	B

Implikasi hanya akan bernilai **salah** jika anteseden (p) benar, dan konsekuen(q) salah

Contoh :

1. Diberikan dua pernyataan berikut

p : Kerbau berkaki empat (*benar*)

q : kerbau memiliki gading (*salah*)

Kalimat implikasi nya yaitu : jika sapi berkaki empat maka sapi memiliki gading (*salah*) ($p \rightarrow q$)

2. Kalimat “empat adalah bilangan genap dan bilangan prima”

Kalimat diatas bernilai *salah* karena

P = dua adalah bilangan genap (*benar*)

Q = dua adalah bilangan prima (*benar*)

Kalimat implikasinya yaitu : jika dua adalah bilangan ganjil maka dua adalah bilangan prima (*Benar*)

Inferensi

Inferensi menurut **Collins Dictionary** adalah kesimpulan yang kita tarik tentang sesuatu dengan menggunakan informasi yang sudah kita miliki tentang itu .

Contoh :

1. Selly mendengar alarm asap di rumah tetangganya dan mencium bau daging gosong .

Selly dapat menyimpulkan bahwa masakan tetangganya terbakar (gosong)

2. Heri melihat remah – remah kue di ruang tamu dan coklat di sekitar mulut putrinya.

Heri dapat menyimpulkan bahwa putrinya makan kue di ruang tamu

E. Tugas Diskusi

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

1. Misalkan p adalah “ iwan bisa berbahasa Jawa”, q adalah “ Iwan bisa berbahasa Indonesia”, dan r adalah “Iwan bisa berbahasa Mandarin”. Terjemahkan kalimat majemuk berikut kedalam notasi simbolik :
 1. Iwan bisa berbahasa Jawa atau Indonesia
 2. Iwan bisa berbahasa Indonesia tetapi tidak bahasa mandarin
 3. Iwan bisa bahasa jawa atau bahasa Indonesia atau dia tidak bisa mandarin atau bahasa Indonesia
 4. Tidak benar bahwa iwan bisa berbahasa mandarin atau jawa
 5. Tidak benar bahwa iwan bisa berbahasa Indonesia atau mandarin tetapi tidak bisa jawa
2. Misalkan p adalah “ Hari ini adalah hari minggu”, q adalah “hujan turun”, dan r adalah “hari ini panas”. Terjemahkan notasi simbolik ini dengan kata-kata
 1. $p \wedge \sim q$
 2. $\sim p \wedge \sim q$
 3. $p \wedge q \wedge \sim r$
 4. $\sim (p \vee q) \wedge r$
 5. $(p \wedge q) \vee (\sim r \vee p)$
3. Diketahui informasi sebagai berikut, maka tentukan inferensinya (kesimpulan)
 1. P = digit terakhir suatu bilangan adalah 0
Q – bilangan tersebut habis dibagi 10
Jika digit terakhir suatu bilangan adalah 0, maka bilangan tersebut habis dibagi 10. digit terakhir suatu bilangan adalah 0
Kesimpulannya adalah
 2. P = saya kangen
Q = saya akan melihat foto mu
Jika saya kangen, maka saya akan melihat foto mu, Saya tidak melihat fotomu
Kesimpulannya

F. Langkah Kerja

1. Melakukan diskusi kelompok untuk menentukan tugas masing – masing anggota
2. Mengidentifikasi soal
3. Mendiskusikan hasil identifikasi soal
4. Menentukan dan merangkum hasil identifikasi soal
5. Membuat laporan hasil identifikasi soal menggunakan MS. Word
6. Membuat presentasi hasil kelompok
7. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok

1.1.7 Asesmen

- a. Teknik dan bentuk penilaian

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

No	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Sikap	Observasi	Lembar Pengamatan
2	Pengetahuan	Penugasan	Penugasan
3	Keterampilan	Praktik	Lembar penilaian kerja/praktik

b. Kriteria penilaian

1) Penilaian sikap

No	Aspek	Skor	Keterangan
1	Berpikir Kritis	1	Peserta didik tidak dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan
		2	Peserta didik dapat sedikit bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (50% tepat)
		3	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan (75% tepat)
		4	Peserta didik dapat bernalar kritis dalam mengemukakan pendapat/gagasan dengan tepat
2	Kreatif	1	Peserta didik tidak ada kreatifitas dalam pembuatan infografis
		2	Peserta didik sedikit memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis
		3	Peserta didik cukup memiliki kreatifitas dalam pembuatan infografis dengan kurang kreatif
		4	Peserta didik sangat kreatif dalam pembuatan infografis dengan kreatif
3	Mandiri	1	Peserta didik tidak terlibat aktif dalam pembuatan infografis
		2	Peserta didik ikut berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 50% kegiatan)
		3	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis (aktif dalam 75% kegiatan)
		4	Peserta didik berperan aktif dalam pembuatan infografis

Petunjuk Penskoran :

- Skor akhir menggunakan skala 1 sampai 4
- Perhitungan skor akhir menggunakan rumus : $\text{Nilai} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 4$
- Peserta didik memperoleh nilai :

Nilai	Score
Sangat baik	3.20 – 4,00 (80 – 100)

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

Baik	2.8 – 3.19 (70 – 79)
Cukup	2.4 – 2.79 (60 – 69)
kurang	Kurang dari 2.4 (60)

2) Penilaian pengetahuan

a) Penugasan Kelompok

(1) Kisi Kisi

N o	Tujuan Pembelajaran	Indikator soal	Bentuk soal	No soal
1	Memberikan contoh kalimat negasi, konjungsi, disjungsi, implikasi dan inferensi.	▪ Peserta didik dapat Terjemahkan kalimat majemuk kedalam notasi simbolik ▪ Peserta didik dapat menerjemahkan notasi simbolik ke kalimat ▪ Peserta didik dapat tentukan inferensi (kesimpulan)	Uraian	1 2 3

(2) Soal Penugasan

Tugas Diskusi

1. Misalkan p adalah “ iwan bisa berbahasa Jawa”, q adalah “ Iwan bisa berbahasa Indonesia”, dan r adalah “Iwan bisa berbahasa Mandarin”. Terjemahkan kalimat majemuk berikut kedalam notasi simbolik :
 - a. Iwan bisa berbahasa Jawa atau Indonesia
 - b. Iwan bisa berbahasa Indonesia tetapi tidak bahasa mandarin
 - c. Iwan bisa bahasa jawa atau bahasa Indonesia atau dia tidak bisa mandarin atau bahasa Indonesia
 - d. Tidak benar bahwa iwan bisa berbahasa mandarin atau jawa
 - e. Tidak benar bahwa iwan bisa berbahasa Indonesia atau mandarin tetapi tidak bisa jawa

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

2. Misalkan p adalah “ Hari ini adalah hari minggu”, q adalah “hujan turun”, dan r adalah “hari ini panas”. Terjemahkan notasi simbolik ini dengan kata-kata
- $p \wedge \sim q$
 - $\sim p \wedge \sim q$
 - $p \wedge q \wedge \sim r$
 - $\sim (p \vee q) \wedge r$
 - $(p \wedge q) \vee (\sim r \vee p)$
3. Diketahui informasi sebagai berikut, maka tentukan inferensinya (kesimpulan)
- P = digit terakhir suatu bilangan adalah 0
Q – bilangan tersebut habis dibagi 10
Jika digit terakhir suatu bilangan adalah 0, maka bilangan tersebut habis dibagi 10. digit terakhir suatu bilangan adalah 0
Kesimpulannya adalah
- P = saya kangen
Q = saya akan melihat foto mu
Jika saya kangen, maka saya akan melihat foto mu, Saya tidak melihat fotomu
Kesimpulannya

Lembar Kerja Peserta Didik

Nama Kelompok: _____

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

Anggota Kelompok:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Rangkuman Hasil Diskusi

No	Pertanyaan	Jawaban Hasil Diskusi
1		
2		
3		
3		
4		

(3) Lembar observasi

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI DISKUSI KELOMPOK

No	Nama Peserta Didik	Profil Pelajar Pancasila			Jumlah Skor	Rata-rata Nilai
		Mandiri	Kreatif	Berfikir kritis		

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIK

Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas : X....
 Semester :

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian								
		Individu				Kelompok			Nilai LK	Nilai Akhir Diskusi
		A	B	C	D	A	B	C		
	Kelompok 1									
1										
2										
3										
4										
	Kelompok 2									
1										
2										
3										
4										
	dst.									

3) Indikator Penilaian :

Individu :

4 : Sering

3 : Kadang-kadang

2 : Jarang

1 : Tidak pernah

Kelompok :

4 : Memuaskan

3 : Baik

2 : Cukup

1 : Kurang

Keterangan Aspek Penilaian :

A : Mengemukakan ide/gagasan

B : Menjawab pertanyaan

C : Ketelitian

D : Keterlibatan dalam diskusi

a : Penyelesaian tugas kelompok

b : Ketepatan hasil diskusi

c : Kerjasama kelompok

Nilai Individu = $\frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

MODUL AJAR INFORMATIKA

Berfikir Komputasional

Untuk Guru SMK Kelas X

$$\text{Nilai Kelompok} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai Akhir Diskusi} = \frac{\text{Nilai individu} + \text{Nilai kelompok} + \text{Nilai LK}}{3}$$

1.1.8 Remedial dan pengayaan

Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik yang sudah menguasai materi sebelum waktu yang telah ditentukan, diminta untuk membuat peta konsep terkait materi Informatika dalam berbagai bidang. Dalam kegiatan ini, guru dapat mencatat dan memberikan tambahan nilai bagi peserta didik yang berhasil dalam pengayaan.

1.1.9 Referensi

1. Henry pandia, 2016 *.Informatika untuk SMA/MA kelas X*. erlangga. Jakarta
2. Novianto Andi, 2016. *Sistem Komputer.Erlangga*.Jakarta.
3. Modul PKP Informatika
4. www.kompasiana.com

1.1.10 Glosarium

1. kopula = kata kerja penghubung antara subjek dengan kmplemen dalam sebuah frasa atau kalimat .
2. kuantifier = kalimat yang menyatakan jumlah ataupun angka

1.1.11 Pesan pedagogi perancang modul untuk guru

Mohon diperhatikan pada saat pembagian tugas untuk mengelompokan siswa, sesuai dengan potensi dan keberagaman kemampuan peserta didik.

1.1.12 Lembar refleksi guru

Aspek	Refleksi Guru
Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?
Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?
Umpan balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?

Pekalongan, 27 Juni 2023