KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah	**:**	**SMP MA'ARIF CICALENGKA**
Nama Penyusun	**:**	**Ence Muhyidin S.i.Kom**
NIP	**:**	**.....**
Mata pelajaran	**:**	**Informatika**
Fase D, Kelas / Semester	**:**	**IX (Sembilan) / I (Ganjil) & II (Genap)**

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
KURIKULUM MERDEKA

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

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Bab 1 : Informatika SMP	Menjelaskan pentingnya informatika dan kontribusinya terhadap mata pelajaran lain.				
	Menjelaskan kontribusi informatika dalam membentuk Profil Pelajar Pancasila.				
	Membuat peta konsep yang merefleksikan dan menghubungkan konsep-konsep dari delapan elemen informatika yang telah dipelajari di kelas VII dan VIII.				
	Menyusun rencana pembelajaran Informatika untuk kelas IX berdasarkan daftar materi yang diberikan.				
Bab 2 : Berpikir Komputasional	Memodelkan masalah ke dalam struktur data Graf dan menerapkan algoritma penelusuran sederhana untuk menemukan solusi.				

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
	Mengidentifikasi pola menggunakan operasi logika dan merancang algoritma yang melibatkan perulangan untuk menyelesaikan masalah navigasi.				
Bab 3 : Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis jenis-jenis konten dalam sebuah dokumen dan memilih aplikasi yang paling efisien untuk membuat setiap jenis konten.				
	Mengintegrasikan data numerik dan grafik dari aplikasi lembar kerja ke dalam aplikasi presentasi.				
	Merancang konten untuk sebuah buku tahunan kelas dan bekerja secara kolaboratif menggunakan aplikasi perkantoran berbasis *cloud*.				
	Mendaftar, membuat, mengelola, dan mempublikasikan tulisan (post) yang berisi teks dan gambar di blog.				
	Merencanakan, merekam, menyunting, dan mempublikasikan vlog sederhana ke platform berbagi video.				

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Bab 4 : Sistem Komputer	Mengidentifikasi contoh praktik penggunaan komputer yang baik dan buruk.				
	Menerapkan posisi duduk yang ergonomis saat menggunakan komputer.				
	Menunjukkan sikap peduli terhadap kebersihan dan pemeliharaan perangkat komputer.				
Bab 5 : Jaringan Komputer dan Internet	Mengidentifikasi contoh praktik berinternet yang aman dan tidak aman.				
	Merancang sebuah pesan kampanye tentang keamanan internet.				
	Membuat sebuah produk kreatif (poster, komik, atau video pendek) yang mengkomunikasikan pesan tentang keamanan internet.				
	Menunjukkan sikap sebagai warga digital yang bertanggung jawab.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Mengetahui, Kepala Sekolah	....., ... 20.. Guru Mata Pelajaran
..... NIP.	..... NIP. .....

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)
KURIKULUM MERDEKA

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

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Bab 6 : Analisis Data	Menjelaskan perbedaan antara data dan informasi.				
	Memberikan contoh bagaimana analisis data dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam kehidupan sehari-hari.				
	Menjelaskan manfaat visualisasi data (seperti grafik) dalam memahami informasi.				
Bab 7 : Algoritma dan Pemrograman	Membandingkan objek dan perintah dalam lingkungan pemrograman Scratch dan Blockly.				
	Menerapkan konsep perulangan dan percabangan dalam program visual untuk menyelesaikan masalah literasi numerik.				
	Memahami dan mengimplementasikan konsep modularisasi				

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
	program menggunakan function (modul yang mengembalikan nilai).				
	Memahami dan mengimplementasikan konsep modularisasi program menggunakan procedure (modul yang tidak mengembalikan nilai).				
	Menerapkan modularisasi program dan perulangan untuk memodelkan masalah literasi sains.				
	Merancang program untuk mengonversi bilangan dari sistem biner/oktal ke desimal dan sebaliknya.				
	Memahami konsep parity bit dan mengimplementasikannya dalam program untuk deteksi kesalahan.				
	Mengintegrasikan berbagai modul function untuk membangun program konverter sistem bilangan yang utuh dan mempresentasikannya.				
Bab 8 : Dampak Sosial	Mengidentifikasi berbagai jenis kejahatan dan kerawanan di dunia				

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
Informatika	digital.				
	Menjelaskan fungsi berbagai perkakas perlindungan data seperti enkripsi, antivirus, dan otentikasi.				
	Menerapkan cara meningkatkan keamanan informasi melalui pengaturan pada peramban (browser) dan memahami cara kerja cookie.				
Bab 9 : Praktik Lintas Bidang Informatika	Memahami konsep dasar IoT dan microcontroller, serta merakit dan memprogram proyek sederhana "Lampu Lalu Lintas".				
	Mengintegrasikan sensor suhu, kelembapan (DHT11), dan cahaya (LDR) dengan Arduino dan menampilkannya di serial monitor/LCD.				
	Merakit dan memprogram sensor kelembapan tanah dan sensor hujan.				
	Merakit perangkat keras (chassis, motor, driver) untuk proyek "Robot Line Follower".				

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Skala atau Interval Nilai			
		0 – 40%	41 – 65%	66 – 85%	86 – 100%
		Belum mencapai, remedial di seluruh bagian	Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan	Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial	Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan
	Mampu memprogram, menguji, dan menyempurnakan "Robot Line Follower" untuk dapat mengikuti garis secara otonom.				

Keterangan

0 - 40 % : Belum mencapai, remedial di seluruh bagian

41 - 65 % : Belum mencapai ketuntasan, remedial di bagian yang diperlukan

66 - 85 % : Sudah mencapai ketuntasan, tidak perlu remedial

86 - 100% : Sudah mencapai ketuntasan, perlu pengayaan atau tantangan lebih

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

Bandung, 31 Agustus 2025
Guru Mata Pelajaran

Ence Muhyidin S.i.Kom
NIP. .....