

SILABUS LAYANAN BIMBINGAN TIK

Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 3 LEKSONO
 Kelas : VII (tujuh)
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Durasi (Waktu) : 6 JP (6 pertemuan x 1 Jam Pelajaran)

Kompetensi Inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasehat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

| Kompetensi Dasar | Karakter Profil Pelajar Pancasila | Materi Pokok | Alokasi Waktu (JP) | Kegiatan Pembelajaran | Penilaian | Sumber Belajar |
|--|--|---|--------------------|---|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 3.1 Mengetahui pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi. | 3.1.1 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaan global | Operasi Dasar Komputer 1. Pengenalan komputer 2. Menghubungkan perangkat, | | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang operasi dasar komputer supaya | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap ● Penilaian pengetahuan | Elia Setiana, Informatika untuk SMP/Mts |

| | | | | | | |
|--|--|--|----------------------------|---|--|---|
| <p>4.1.1 Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.</p> <p>4.1.2 Mematikan komputer dengan benar.</p> <p>4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.</p> | <p>3. Bergotong royong</p> <p>4. Mandiri</p> <p>5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> <p>perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.</p> <p>1. 4.1.1 Beriman dan bertaqwa kepada TYME</p> <p>2. Berkebhinekaan glbal</p> <p>3. Bergotong royong</p> <p>4. Mandiri</p> <p>5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> | <p>menghidupkan dan mematikan komputer.</p> <p>3. Menggunakan sistem operasi.</p> <p>4. Mengenal bagian-bagian desktop.</p> <p>5. Aspek K3 penggunaan komputer</p> | | <p>menumbuhkan rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang operasi dasar komputer dengan penuh tanggung jawab. ● Mengolah data tentang operasi dasar komputer dengan semangat ● Mengomunikasikan tentang operasi dasar komputer dengan santun. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian keterampilan | <p>kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |
| <p>3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.</p> | <p>3.2.1</p> <p>4.2.1</p> <p>4.2.2</p> <p>4.2.3</p> | <p>Perangkat Lunak Pengolah Angka</p> | <p>6 JP (6 x 1 JP)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap | <p>Elia Setiana, Informatika untuk</p> |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|---|---|
| <p>4.2 Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaan global 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis <p>Kreatif</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Macam-macam perangkat lunak pengolah angka 2. Mengenal Microsoft excel 3. Pengolahan data dalam Microsoft excel 4. Penggunaan rumus dalam Microsoft excel 5. Penggunaan fungsi dalam Microsoft excel | | <p>tentang perangkat lunak pengolah angka supaya menumbuhkan rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang perangkat lunak pengolah angka dengan penuh tanggung jawab. ● Mengolah data tentang perangkat lunak pengolah angka dengan semangat. ● Mengomunikasikan tentang perangkat lunak pengolah angka dengan santun. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian pengetahuan ● Penilaian keterampilan | <p>SMP/Mts kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |
| <p>3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial.</p> <p>3.3.2 Mengetahui cara kerja dan objek-objek lingkungan</p> | <ol style="list-style-type: none"> 3.3.1.1 3.3.1.2 3.3.2.1 3.3.2.2 <ol style="list-style-type: none"> 1. 4.3.1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME | <p>Algoritma Dan Pemrograman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Algoritma suatu Kegiatan 2. Flowchart suatu kegiatan | | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang algoritma dan pemrograman supaya | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap ● Penilaian pengetahuan | <p>Elia Setiana, Informatika untuk SMP/Mts</p> |

| | | | | | | |
|--|---|--|--|--|--|---|
| <p>pemrograman visual yang dipakai.</p> <p>4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.</p> | <p>2. Berkebhinekaan global</p> <p>3. Bergotong royong</p> <p>4. Mandiri</p> <p>5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> | <p>3. Dev C++</p> <p>4. Penggunaan dev C++</p> <p>5. Pemrograman menggunakan Dev C++</p> | | <p>menumbuhkan rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang algoritma dan pemrograman dengan penuh tanggung jawab. ● Mengolah data tentang algoritma dan pemrograman dengan semangat ● Mengomunikasikan tentang algoritma dan pemrograman dengan santun. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian keterampilan | <p>kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |
| <p>3.4 Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital.</p> | <p>3.4.1</p> <p>3.4.2</p> <p>1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME</p> <p>2. Berkebhinekaan global</p> | <p>Dampak Sosial Informatika</p> <p>1. Makna masyarakat digital</p> | | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang dampak sosial informatika supaya | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap ● Penilaian pengetahuan | <p>Elia Setiana, Informatika untuk SMP/Mts kelas</p> |

| | | | | | | |
|---|--|---|------------------------------|--|--|--|
| | <p>3. Bergotong royong</p> <p>4. Mandiri</p> <p>5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> | <p>2. Dampak teknologi informasi</p> <p>3. Bentuk-bentuk kejahatan yang timbul akibat teknologi internet.</p> <p>4. Tinjauan Hukum Cybercrime</p> | | <p>menumbuhkan rasa ingin tahu.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang dampak sosial informatika dengan penuh tanggung jawab. ● Mengolah data tentang dampak sosial informatika dengan semangat ● Mengomunikasikan tentang dampak sosial informatika dengan santun. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian keterampilan | <p>VII, Penerbit Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |
| <p>3.5 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola.</p> <p>4.5 Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang</p> | <p>3.5.1</p> <p>4.5.1</p> <p>4.5.2</p> <p>1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME</p> <p>2. Berkebhinekaan global</p> <p>3. Bergotong royong</p> | <p>Berfikir Komputasi</p> <p>1. Berfikir komputasi.</p> <p>2. Contoh Computational Thingking (CT).</p> | <p>6 jp</p> <p>(6x 1 jp)</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berfikir komputasi supaya menumbuhkan rasa ingin tahu. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap ● Penilaian pengetahuan ● Penilaian keterampilan | <p>Elia Setiana, Informatika untuk SMP/Mts kelas VII, Penerbit</p> |

| | | | | | | |
|--|---|---|--|--|--|---|
| <p>mengandung graf/jejaring, pola sederhana, dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual).</p> | <p>4. Mandiri 5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> | <p>3. Menerapkan berfikir komputasi pada lingkungan sekeliling.</p> <p>4. Memecahkan persoalan komputasi menggunakan komputer.</p> | | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengumpulkan data tentang berfikir komputasi dengan penuh tanggung jawab. ● Mengolah data tentang berfikir komputasi dengan semangat ● Mengkomunikasikan tentang berfikir komputasi dengan santun. | | <p>Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |
| <p>4.6.1 Menumbuhkan budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.</p> <p>4.6.2 Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema computing.</p> <p>4.6.3 Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer.</p> | <p>4.6.1 4.6.2 4.6.3 4.6.4 4.6.5 4.6.6 4.6.7</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaan global 3. Bergotong royong | <p>Komputer Sebagai Alat Peraga Maya</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Budaya kerja masyarakat digital. 2. Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema computing. 3. Mengenali persoalan dengan pemecahan | | <ul style="list-style-type: none"> ● Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang komputer sebagai alat peraga maya supaya menumbuhkan rasa ingin tahu. ● Mengumpulkan data tentang komputer sebagai alat peraga | <ul style="list-style-type: none"> ● Penilaian sikap ● Penilaian pengetahuan ● Penilaian keterampilan | <p>Elia Setiana, Informatika untuk SMP/Mts kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019</p> <p>Internet</p> |

| | | | | | | |
|---|--|---|--|--|--|--|
| <p>4.6.4 Mengembangkan dan menggunakan abstraksi (model).</p> <p>4.6.5 Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK): Siswa menulis rumus untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.</p> <p>4.6.6 Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak Komputasional (produk TIK).</p> <p>4.6.7 Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual.</p> | <p>4. Mandiri</p> <p>5. Bernalar kritis</p> <p>Kreatif</p> | <p>menggunakan komputer.</p> <p>4. Mengembangkan produk komputasional.</p> <p>5. Membuat program komputer.</p> <p>6. Pengujian program komputer</p> <p>7. Mendemonstrasikan produk komputasi.</p> | | <p>maya dengan penuh tanggung jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mengolah data tentang komputer sebagai alat peraga maya dengan semangat. ● Mengomunikasikan tentang komputer sebagai alat peraga maya dengan santun. | | |
|---|--|---|--|--|--|--|

Kalikajar, 12 Juli 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Guru BTIK,

NGAZAM SALIMAL MUTAQIM, S.Pd., MM.Pd
NIP.19710613 199401 1 002

PUJIANTO, S. Kom
NIP. 19760510 201001 1 017