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 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	3.1.1 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaa n glbal	Operasi Dasar Komputer 1. Pengenalan komputer 2. Menghubungkan peragkat,		 Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang operasi dasar komputer supaya 	Penilaian sikapPenilaian pengetahuan	Elia Setiana, Informati ka untuk SMP/Mts

 4.1.1 Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai. 4.1.2 Mematikan komputer dengan benar. 4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti. 3.2 Mengenal data berupa 	3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis Kreatif perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi. 1. 4.1.1 Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaa n glbal 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis Kreatif	menghidupkan dan mematikan komputer. 3. Menggunakan sistem operasi. 4. Mengenal bagian-bagian desktop. 5. Aspek K3 penggunaan komputer	6 ЈР	menumbuhkan rasa ingin tahu. 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.	Penilaian keterampilan	kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019 Internet
angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	4.2.1 4.2.2 4.2.3	Pengolah Angka	(6 x 1 JP)	 Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah 	• Penilaian sikap	Elia Setiana, Informati ka untuk

4.2 Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.	1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaa n glbal 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis Kreatif	 Macam-macam perangkat lunak pengolah angka Mengenal Microsoft excel Pengolahan data dalam Microsoft excel Penggunaan rumus dalam Microsoft excel Penggunaan fungsi dalam Microsoft excel 	 tentang perangkat lunak pengolah angka supaya menumbuhkan rasa ingin tahu. 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. 	 Penilaian pengetahuan Penilaian keterampilan 	SMP/Mts kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019 Internet
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial.3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan	3.3.1.1 3.3.1.2 3.3.2.1 3.3.2.2 1. 4.3.1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME	Algoritma Dan Pemrograman 1. Algoritma suatu Kegiatan 2. Flowchart suatu kegiatan	 Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang algoritma dan pemrograman supaya 	Penilaian sikapPenilaian pengetahuan	Elia Setiana, Informati ka untuk SMP/Mts

pemrograman visual yang dipakai. 4.3.1 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.	2. Berkebhinekaa n glbal 3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis Kreatif	 3. Dev C++ 4. Penggunaan dev C++ 5. Pemrograman menggunakan Dev C++ 	 menumbuhkan rasa ingin tahu. 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. 	kelas VII, Penerbit Grafindo, 2019 Internet
3.4 Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital.	3.4.1 3.4.2 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaa n glbal	Dampak Sosial Informatika 1. Makna masyarakat digital	 Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang dampak sosial informatika supaya Penilaian sikap Penilaian	Elia Setiana, Informati ka untuk SMP/Mts kelas

	3. Bergotong royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis Kreatif	2. Dampak teknologi informasi 3. Bentuk-bentuk kejahatan yang timbul akibat teknologi internet. 4. Tinjauan Hukum Cybercrime		 menumbuhkan rasa ingin tahu. Mengumpulkan data tentang dampak sosial informatika dengan penuh tanggung jawab. Mengolah data tentang dampak sosial informatika dengan semangat Mengomunikasikan tentang dampak sosial informatika 	Penilaian keterampilan	VII, Penerbit Grafindo, 2019 Internet
 3.5 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola. 4.5 Menyelesaikan persoalan komputasi yang 	3.5.1 4.5.1 4.5.2 1. Beriman dan bertaqwa kepada TYME 2. Berkebhinekaa n glbal 3. Bergotong royong	Berfikir Komputasi 1. Berfikir komputasi. 2. Contoh Computational Thingking (CT).	6 jp (6x 1 jp)	Mengamati untuk mengidentifikasi dan merumuskan masalah tentang berfikir komputasi supaya menumbuhkan rasa ingin tahu.	 Penilaian sikap Penilaian pengetahuan Penilaian keterampilan 	Elia Setiana, Informati ka untuk SMP/Mts kelas VII, Penerbit

mangandung anafisianing	4. Mandiri	2 Managarahan	• Mongues alles dete tenten		Grafindo,
mengandung graf/jejaring,	5. Bernalar kritis	3. Menerapkan	Mengumpulkan data tentang		1 '1
pola sederhana, dan	J. Dernaiai Kiilis	berfikir	berfikir komputasi dengan		2019
algoritmik (terutama untuk	Kreatif	komputasi pada	penuh tanggung jawab.		
robot/gerakan visual).		lingkungan			Internet
		sekeliling.			
		4. Memecahkan	Mengolah data tentang		
		persoalan	berfikir komputasi dengan		
		komputasi	semangat		
		menggunakan			
		komputer.			
		Komputer.	 Mengkomunikasikan tentang 		
			berfikir komputasi dengan		
			santun.		
4.6.1 Menumbuhkan budaya	4.6.1	Komputer Sebagai			
kerja masyarakat digital	4.6.2	Alat Peraga Maya	Mengamati untuk	Penilaian	Elia
dalam tim yang inklusif.	4.6.3	1. Budaya kerja	mengidentifikasi dan	sikap	Setiana,
4.6.2 Berkolaborasi untuk	4.6.4	masyarakat	merumuskan masalah	Penilaian	Informati
melaksanakan tugas	4.6.5	digital.	tentang komputer sebagai	pengetahuan	ka untuk
dengan tema komputing.	4.6.6	2. Berkolaborasi	alat peraga maya supaya	Penilaian	SMP/Mts
4.6.3 Mengenali dan	4.6.7	untuk	menumbuhkan rasa ingin	keterampilan	kelas
mendefinisikan	1. Beriman dan	melaksanakan	tahu.	Receramphan	VII,
Persoalan yang	bertaqwa		tanu.		Penerbit
pemecahannya dapat	kepada TYME	tugas dengan			Grafindo,
didukung dengan	2. Berkebhinekaa	tema computing.			2019
komputer.	n glbal	3. Mengenali	Mengumpulkan data tentang		
_	3. Bergotong	persoalan dengan	komputer sebagai alat peraga		Internet
	royong	pemecahan	komputer sebagai alat peraga		

4.6.4 Mengembangkan dan	4. Mandiri	menggunakan	maya dengan penuh		
menggunakan abstraksi	5. Bernalar kritis	komputer.	tanggung jawab.	(-	
(model).	 Kreatif	4. Mengembangkan		(-	
4.6.5 Mengembangkan	I Treatif	produk		(-	
Artefak komputasional		komputasional.		(-	
(produk TIK): Siswa		5. Membuat		(-	
menulis rumus untuk		program	Mengolah data tentang	(-	
menunjang komputasi		komputer.	komputer sebagai alat peraga	r	
yang dibutuhkan di		6. Pengujian	maya dengan semangat.	(-	
pelajaran lain.		program		(-	
4.6.6 Mengembangkan		komputer	Mengomunikasikan tentang	(-	
rencana pengujian,		7. Mendemonstasik	komputer sebagai alat peraga	r	
menguji dan		an produk	maya dengan santun.	r	
mendokumentasikan		komputasi.	iliaya deligali salituli.		
hasil uji artefak		Komputasi.			
Komputasional (produk					
TIK).					
4.6.7 Mengkomunikasikan					
suatu proses, fenomena,					
solusi TIK dengan					
mempresentasikan,					
memvisualisasikan				,	
serta memerhatikan				,	
Hak kekayaan					
intelektual.			W 171 : 12 I 1 2021		

NGAZAM SALIMAL MUTAQIM, S.Pd., MM.Pd

NIP.19710613 199401 1 002

PUJIANTO, S. Kom

NIP. 19760510 201001 1 017