PROGRAM SEMESTER (PROSEM)

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Mata Pelajaran : INFORMATIKA

Tahun Pelajaran : 20... / 20... Fase/Kelas/Semester : D / VIII / 1

No	Alur dan Tujuan	Alokas		•	Juli	i			A	gus	tus			Sep	tem	ıbeı	r		Ok	ctol	oer]	Nov	em	bei	r]	Des	em	ber	
•	Pembelajaran	u Waktu	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	31 : Informatika dan Po	embelajar	anr	ıya																												
1	 Peserta didik mampu merefleksikan materi Informatika yang sudah diperoleh di kelas VII, Peserta didik mampu menjelaskan materi Informatika yang akan dipelajari di kelas VIII. 																															
BAB	32 : Berpikir Komputas	sional																														
2	Peserta didik mampu menjelaskan dan mengimplementasikan																															

	konsep fungsi (input-proses-output). Peserta didik mampu mengeksekusi rangkaian langkah kerja. Jika waktu cukup, peserta didik dapat dilatih untuk menyusun rangkaian fungsi untuk sebuah kasus tertentu.											
3	Peserta didik mampu menjelaskan bahwa sebuah kasus persoalan logika dapat dimodelkan dengan model tertentu, yang salah satunya dalam soal ini model yang digunakan adalah himpunan.											
	 Peserta didik mampu menjelaskan konsep representasi data. Peserta didik mampu 											
	menjelaskan konsep data yang direpresentasikan dalam bilangan biner, oktal, dan desimal, dan melakukan konversi											

	bilangan dari satu representasi ke representasi lainnya																
4	 Peserta didik mampu menyelesaikan soal yang mengandung unsur eksekusi algoritma. Peserta didik mampu menyusun algoritma untuk kasus tertentu. 																
5	Peserta didik mampu menjelaskan konsep struktur data stack (tumpukan).																
	Peserta didik mampu menjelaskan representasi postfix, infix dan prefix.																
	Peserta didik mampu melakukan operasi perhitungan suatu ekspresi postfix dengan menggunakan stack																
BAI	3 : Teknologi Informas	si dan Kor	nunil	kasi													
6	Peserta didik mampu memahami struktur dari konten dan fitur utama aplikasi pengolah kata,																

	pengolah lembar kerja, dan presentasi.												
7	Peserta didik mampu membuat laporan dengan menyalin dan memindahkan konten dari dari satu aplikasi ke aplikasi lain yang dirancang sebagai satu paket aplikasi, yaitu aplikasi perkantoran.												
	• Peserta didik mampu membuat laporan yang berisi teks, data dalam bentuk angka, gambar/foto, dan video yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk chart, grafik, atau diagram.												
8	Peserta didik mampu merangkum, mengevaluasi, dan menyimpulkan beberapa bahan bacaan dalam bentuk digital ("file") yang berbeda format, dan merefleksikan isinya.												
9	Peserta didik mampu menggunakan laboratorium maya												

	untuk eksplorasi dan belajar mandiri dalam menunjang mata pelajaran lainnya.												
BAF	3 4 : Sistem Komputer												
10	Peserta didik mampu memahami fungsi sistem komputer (perangkat keras dan sistem operasi) yang memungkinkannya untuk menerima input, menyimpan, memproses dan menyajikan data sesuai dengan spesifikasinya.												
11	 Peserta didik mampu memahami mekanisme internal penyimpanan data pada sistem komputer. Peserta didik mampu menjelaskan bilangan heksadesimal Peserta didik mampu memahami mekanisme pengalamatan memori pada sistem komputer. 												
12	Peserta didik mampu memahami mekanisme internal pemrosesan												

	data pada unit pengolahan logika dan aritmetika.																	
BAE	35: Jaringan Kompute	r dan Inte	rnet	;														
13	 Peserta didik mampu memahami internet dan jaringan lokal. Peserta didik mampu memahami cara kerja pengiriman data dalam konektivitas jaringan. 																	
14	Peserta didik mampu memahami teknologi komunikasi pada ponsel.																	
15	Peserta didik mampu memahami bagaimana terhubung ke internet secara aman.																	
	Jumlah	JP																

Mengetahui,	20
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran
<u>(</u>)	<u>(</u>)

NIP	NIP
-----	-----

PROGRAM SEMESTER (PROSEM)

FASE D (KELAS VIII) SMP/MTs

MATA PELAJARAN: INFORMATIKA

Satuan Pendidikan : SMP/MTs

Mata Pelajaran : INFORMATIKA

Tahun Pelajaran : 20... / 20... Fase/Kelas/Semester : D / VIII / 2

N	Alur dan Tujuan	Aloka si		Ja	nu	ari			Fel	bru	ari			N	I ar	et			A	pr	il			I	Mei	i			J	uni	
0.	Pembelajaran	Wakt u	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
BA	B 6 : Analisis Data																														
1	Peserta didik memahami cara pencarian data dalam pengolah lembar kerja.																														
2	Peserta didik memahami cara visualisasi data dalam pengolah lembar kerja.																														
3	Peserta didik mampu menentukan kriteria dan meringkas data berdasarkan kategori tertentu.																														
4	Peserta didik mampu memakai tools seperti pengolah lembar kerja untuk mengelola data dan																														

	menampilkan data sesuai dengan tujuan.											
5	Peserta didik memahami cara pencarian data dalam pengolah lembar kerja.											
	Peserta didik memahami cara visualisasi data dalam pengolah lembar kerja.											
	Peserta didik mampu menentukan kriteria dan meringkas data berdasarkan kategori tertentu.											
BA	B 7 : Algoritma dan Pemrograma	an										
6	Peserta didik mampu membuat program yang mengandung variabel,											
	Peserta didik mampu membuat custom block yang pada hakekatnya dipakai sebagai prosedur pada Scratch											
7	Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan Puzzle dan Maze.											

8	Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan Music untuk kasus kali ini										
9	Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan. Peserta didik mampu menyusun kode program Blockly:										
10	Peserta didik mampu membaca dan memahami makna blok penyusun program dalam bahasa Blockly: Peserta didik mampu menyelesaikan persoalan dengan menyusun program prosedural dengan bahasa Blockly:										
11	Siswa mampu membaca dan memahami makna blok										

	penyusun program dalam bahasa Blockly: • Siswa mampu menyelesaikan persoalan dengan menyusun program prosedural dengan bahasa Blockly												
12	 Peserta didik mampu memahami dan mengenal cara kerja robot "line follower" dan mengeksplorasi perilaku robot. 												
BA	B 8 : Dampak Sosial Informatik	a											
13	 Siswa mampu menjelaskan kegunaan media sosial serta dampak positif dan dampak negatifnya. Siswa mampu mengkaji kritis informasi atau berita dari media terutama media online, dan menyimpulkan apakah suatu berita merupakan berita bohong atau bukan 												
14	 Siswa mampu menjelaskan cyberbullying dan jenis jenisnya Siswa mampu mengkaji kritis kasus perundungan untuk dapat mengantisipasinya. 												
BA	B 9 : Praktik Lintas Bidang		1 1			ı	 1		 ·		ı	ı	

15	Siswa mampu berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi.
	Siswa mampu mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi.
	Siswa mampu mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk menghasilkan solusi.
	Siswa mampu mengembangkan artefak komputasional, yaitu membuat program komputer yang menghasilkan media interaktif tentang lempeng bumi dan tektonik di Indonesia.
	Siswa mampu menyempurnakan artefak dan mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional.
16	Siswa mampu mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi
	Siswa mampu mengembangkan dan menggunakan abstraksiuntuk menghasilkan solusi.
	Siswa mampu mengembangkan artefak komputasional, yaitu

membuat program komputer untuk media interaktif tentang lempeng bumi dan tektonik di Indonesia • Siswa mampu menyempurnakan dan mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional.														
Siswa mampu mengomunikasikan(mendemons trasikan) produk berupa artefak komputasional yang sudah dikembangkan.														
 Siswa mampu menjelaskan aspek teknis dari artefak komputasional yang dikembangkan, dalam hal ini mesin hitung uang koin. 														
Jumlah	JP													

Mengetahui,	20
Kepala Sekolah	Guru Mata Pelajaran
<u>(</u>	<u>(</u>
NIP	NIP