

MODUL AJAR BAB 2

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

A. Informasi Umum

Nama Penyusun : Moh. Izzan, S. Pd

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Pamekasan

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Fase/Kelas : D/VIII

Alokasi Waktu : 8 JP × 40 menit

Jumlah Pertemuan: 4 pertemuan

1. Kompetensi Awal

Bab teknologi informasi dan komunikasi memiliki fokus pada pemahaman objek dan fitur pada perangkat lunak aplikasi, pemanfaatan aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, pemanfaatan aplikasi surel untuk berkomunikasi, dan pemanfaatan *Content Management System* (CMS) untuk mengelola konten digital.

2. Kata Kunci

- | | | |
|------------------------------------|------------------------|--------------------------|
| ● <i>Content Management System</i> | ● Informasi | ● <i>Shortcut</i> |
| ● Fitur | ● Objek | ● Surel |
| | ● Perangkat lunak | ● <i>User Interface</i> |
| | ● <i>Search engine</i> | ● <i>User experience</i> |

3. Profil Pelajar Pancasila

- | | |
|-------------------|-----------|
| ● Bernalar Kritis | ● Kreatif |
| ● Gotong Royong | ● Mandiri |

4. Sarana dan Prasarana

Sarana : Papan tulis, komputer, dan proyektor

Prasarana : Ruang kelas dan ruang laboratorium komputer

Sumber belajar : Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas VIII penerbit Grafindo
Media Pratama

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

6. Model dan Mode Pembelajaran

Model pembelajaran : *Discovery learning* dan *problem based learning*

Mode pembelajaran : Tatap muka

7. Asesmen

- Asesmen non-kognitif
- Asesmen kognitif (sumatif)

B. Komponen Inti

Pertemuan 1 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

- Memahami objek pada perangkat lunak aplikasi.
- Memahami fitur pada perangkat lunak aplikasi.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu memahami objek dan fitur pada perangkat lunak aplikasi.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apa saja aplikasi pada komputer yang sering kamu gunakan?
- Apa manfaat yang kamu dapatkan dari aplikasi yang sering kamu gunakan?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan “*Apa saja aplikasi pada komputer yang sering kamu gunakan?*” “*Apa manfaat yang kamu dapatkan dari aplikasi yang sering kamu gunakan?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru membangun pengetahuan dasar peserta didik dengan menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu objek dan fitur perangkat lunak aplikasi.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2–3 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dan mencari informasi tentang objek dan fitur yang tersedia pada perangkat lunak aplikasi yang sering digunakan oleh peserta didik (LKPD terlampir).

- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas mengenai pemanfaatan aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 2 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

Memanfaatkan aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu memanfaatkan aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang kamu gunakan untuk mencari informasi di internet?
- Bagaimana cara kamu mencari informasi yang tepat dan bisa diandalkan?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan *“Apa yang kalian gunakan untuk mencari informasi di internet?” “Bagaimana cara kamu mencari informasi yang tepat dan bisa diandalkan?”*.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi mengenai cara melakukan pencarian informasi yang tepat dan dapat diandalkan di internet secara efektif.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2 orang.

- Guru membimbing peserta didik untuk mempraktikkan cara mencari informasi yang tepat dan bisa diandalkan di internet menggunakan aplikasi peramban.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kesimpulan yang telah diambil dari kegiatan praktik.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas mengenai pemanfaatan aplikasi surel untuk berkomunikasi.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 3 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

- Memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi.
- Memanfaatkan *Content Management System* (CMS) untuk mengolah konten digital.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi dan *Content Management System* (CMS) untuk mengolah konten digital.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang kamu lakukan untuk merapikan kumpulan surat elektronik?
- Bagaimana cara kamu membuat konten digital di internet?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan “*Apa yang kamu lakukan untuk merapikan kumpulan surat elektronik?*” “*Bagaimana cara kamu membuat konten digital di internet?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.

- Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari, yaitu cara mengelola surat elektronik secara efisien dan cara membuat dan mengelola konten digital menggunakan *Content Management System* (CMS).
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang masing-masing kelompoknya terdiri dari 2–3 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi mengenai *Content Management System* (CMS) berserta dengan contohnya (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan diadakan penilaian akhir bab.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 4 (2 JP x 40 menit)

Pelaksanaan tes sumatif (tes akhir bab).

Refleksi

Guru	Peserta Didik
• Apakah dalam pemberian materi dengan metode yang telah dilakukan serta penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan untuk pembelajaran yang akan dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik? • Bagian manakah pada rencana pembelajaran yang perlu diperbaiki? • Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap materi atau bahan ajar, pengelolaan kelas, latihan dan penilaian yang telah dilakukan dalam pembelajaran? • Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?	• Apakah kamu memahami instruksi yang dilakukan untuk pembelajaran? • Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran? • Materi apa yang kamu pelajari pada pembelajaran yang telah dilakukan? • Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami? • Manfaat apa yang kamu peroleh dari materi pembelajaran? • Sikap positif apa yang kamu peroleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran? • Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran?

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik? | <ul style="list-style-type: none">• Apa saja yang kamu lakukan untuk belajar yang lebih baik? |
|---|---|

Pamekasan, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMPN 1 Pamekasan

The image shows a circular official stamp of SMP Negeri 1 Pamekasan. The text inside the stamp includes "PEMERINTAH KABUPATEN PAMEKASAN", "SMP NEGERI 1", "PAMEKASAN", and "PENGUNTAHAN DAN KEBUDAYAAN". To the right of the stamp is a handwritten signature in blue ink.

JAMIL, M. Pd.

NIP. 197303081997031010

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes.

MOH. IZZAN, S. Pd.

NIP. 197411302022211002

C. Lampiran

Lampiran 1. LKPD pertemuan 1 dan 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) OBJEK DAN FITUR PERANGKAT LUNAK APLIKASI

A. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu memahami objek pada perangkat lunak aplikasi.
2. Peserta didik mampu memahami fitur pada perangkat lunak aplikasi.

B. Pengantar

Perangkat lunak aplikasi dapat membantu menyelesaikan pekerjaan manusia dengan lebih mudah dan cepat sehingga mampu membuat manusia menjadi lebih produktif. Terdapat banyak perangkat lunak aplikasi yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Untuk dapat menggunakan perangkat lunak aplikasi secara efisien dan optimal, penggunanya perlu mengetahui dan memahami objek serta fitur yang disediakan oleh perangkat lunak aplikasi tersebut.

Objek merupakan suatu hal yang dapat dikelola dan menghasilkan sesuatu, sedangkan fitur merupakan sesuatu yang diberikan oleh pembuat aplikasi untuk membantu penggunanya dalam memudahkan penggunaan aplikasi secara lebih efisien dan produktif.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Tuliskan 3 perangkat lunak aplikasi yang sering kamu gunakan dan jelaskan masing-masing fungsinya.

.....

.....

.....

.....

2. Jelaskan objek yang tersedia pada masing-masing perangkat lunak aplikasi tersebut.

.....

.....

.....

.....

3. Jelaskan fitur yang disediakan oleh masing-masing perangkat lunak aplikasi tersebut.

.....

.....

.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

CONTENT MANAGEMENT SYSTEM (CMS)

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memanfaatkan *Content Management System* (CMS) untuk mengolah konten digital.

B. Pengantar

Dalam dunia digital, penyampaian informasi dapat menjangkau area yang sangat luas dengan bantuan internet. Banyak perangkat lunak dan media yang dapat digunakan untuk berbagi informasi, salah satunya *Content Management System* (CMS). CMS dapat membantu manusia untuk membuat sebuah konten digital tanpa perlu melakukan pemrograman. Konten digital yang dibuat dapat dipublikasikan di internet dan lihat oleh orang lain secara luas. Selain itu, CMS dapat dioperasikan menggunakan situs web atau pun perangkat lunak aplikasi.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Jelaskan keunggulan menggunakan *content management system* untuk membuat dan mengelola konten digital.

.....

.....

.....

.....

.....

2. Sebutkan 3 contoh dari *content management system* dan jelaskan masing-masing kegunaannya.

.....

.....

.....

.....

.....

3. Tuliskan langkah-langkah untuk membuat konten digital menggunakan salah satu contoh *content management system* tersebut.

.....

.....

.....

-
-
4. Jelaskan fitur yang disediakan pada contoh *content management system* di nomor 3.

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas VIII penerbit Grafindo Media Pratama.
2. *Handout* berikut.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

A. Perangkat Lunak Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi merupakan jenis perangkat lunak yang dibuat dan dikembangkan untuk memudahkan penggunaannya dalam menyelesaikan tugas tertentu. Perangkat lunak aplikasi memberikan fungsionalitas tertentu yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya dan memiliki berbagai tujuan, seperti berinteraksi dengan pengguna lain, menyelesaikan pekerjaan tertentu, dan mengeloah data. Pengguna perlu mengetahui dua konsep penting dalam menggunakan perangkat lunak aplikasi sehingga pengguna dapat mengoperasikan perangkat lunak aplikasi secara optimal. Dua konsep penting pada penggunaan perangkat lunak aplikasi adalah objek dan fitur.

Objek pada perangkat lunak aplikasi adalah segala sesuatu yang disediakan oleh pembuat aplikasi yang dapat diubah dan menghasilkan sesuatu. Misalnya, aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti teks, gambar, animasi, atau video. Adapun fitur pada perangkat lunak aplikasi adalah layanan yang diberikan oleh pembuat aplikasi kepada penggunaannya untuk membantu mempermudah penggunaan aplikasi tersebut secara lebih efisien dan produktif. Fitur umum yang ada pada setiap aplikasi dapat berupa *User Interface* (UI) atau *User Experience* (UX). Selain itu, pada aplikasi pengeditan foto terdapat beberapa fitur, seperti menyesuaikan kecerahan, memotong gambar, dan menerapkan efek.

B. Pencarian Informasi

Informasi di internet dapat diakses secara mudah dan cepat menggunakan aplikasi peramban. Untuk mencari dan menemukan informasi yang relevan dan dapat diandalkan, perlu menggunakan keterampilan atau teknik dalam pencarian informasi menggunakan aplikasi peramban. Terdapat tiga keterampilan yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang relevan, yaitu pencarian menggunakan kata kunci teks, perintah suara, dan gambar.

Pencarian informasi menggunakan kata kunci teks memiliki beberapa keunggulan, di antaranya efisiensi dalam pencarian dan penggunaan kata yang relevan, presisi dalam mencari informasi yang spesifik, dan fleksibilitas yang tinggi karena dapat menggunakan berbagai

kata kunci dalam menemukan informasi yang dibutuhkan. Pencarian informasi menggunakan perintah suara memiliki beberapa keunggulan, di antaranya kemudahan dalam penggunaan dan kecepatan dalam memasukkan kata kunci. Pencarian informasi menggunakan gambar memiliki beberapa keunggulan, di antaranya dapat menggunakan visual sebagai kata kunci, dapat memberikan informasi yang lebih tepat dengan mengidentifikasi secara visual, dan mudah menemukan informasi yang terkait dengan gambar yang dicari.

C. Surat Elektronik

Surat elektronik atau surel adalah cara yang digunakan manusia untuk berkomunikasi pada era digital saat ini. Dengan adanya surel, manusia dapat berkomunikasi tanpa ada batasan jarak dan waktu. Surel adalah teknologi yang digunakan untuk mengirim pesan melalui jaringan komputer yang terhubung ke internet yang diciptakan oleh Ray Tomlinson pada tahun 1971.

Pada era digital saat ini, jumlah surel yang masuk dan keluar terus meningkat. Oleh karena itu, penggunaan surel perlu dikelola secara tepat agar dapat meningkatkan produktivitas dan mengurangi rasa stres. Surel banyak digunakan hingga saat ini karena memiliki beberapa keunggulan, seperti kemudahan dalam mengirim dan menerima pesan dengan cepat, akses yang mudah dan fleksibel, memberikan fitur pencarian untuk mencari pesan yang telah dikirim atau diterima dengan mudah, dapat mengirimkan *file* lampiran (dokumen, gambar, atau video) pada pesan teks, digunakan sebagai salah satu cara mendaftar di layanan *online*, dan sebagai pemberi pemberitahuan pembaruan layanan atau transaksi *online* yang dilakukan.

D. Content Management System (CMS)

Berbagi informasi dapat dilakukan secara cepat dan mudah karena adanya internet. Informasi dapat disajikan dalam berbagai media, seperti situs web, media sosial, *podcast*. Untuk membuat situs web yang dapat menyajikan informasi kepada pengguna internet dapat dilakukan secara mudah dengan menggunakan perangkat lunak aplikasi yang menyediakan fungsi untuk membuat dan mengelola konten digital. Perangkat lunak yang dapat menyediakan fungsi tersebut disebut *Content Management System (CMS)*. CMS merupakan perangkat lunak untuk membuat dan mengelola konten digital tanpa melakukan pemrograman. Terdapat berbagai CMS yang dapat digunakan, di antaranya WordPress, Drupal, PrestaShop, Magento, dan Joomla.

Lampiran 3. Asesmen

Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

A. Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Baca dengan seksama uraian kuisioner berikut.
2. Pilih salah satu jawaban a/b/c sesuai dengan kecenderunganmu.

C. Naskah Soal

No.	Kuisioner	Pilihan Jawaban
1.	Pada waktu belajar untuk penilaian atau ulangan harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester apakah kamu memilih: a. Membaca catatan, membaca judul dan sub-judul dalam buku, dan melihat diagram dan ilustrasi. b. Meminta seseorang memberi kamu pertanyaan atau menghafal dalam hati sendirian. c. Membuat catatan pada kartu dan membuat model atau diagram.	
2.	Apa yang kamu lakukan sewaktu kamu mendengarkan musik? a. Berkhayal (melihat benda-benda yang sesuai dengan musik yang sedang didengarkan). b. Berdendang mengikuti alunan musik tersebut. c. Bergerak mengikuti musik tersebut, mengetukkan kaki mengikuti irama, dsb.	
3.	Pada waktu kamu sedang memecahkan masalah, apakah kamu: a. Membuat daftar, mengatur langkah, dan mengeceknya setelah langkah itu dikerjakan. b. Menelpon teman atau ahli untuk membicarakan masalah tersebut. c. Menguraikan (menganalisa) masalah itu atau melakukan semua langkah yang kamu pikirkan.	
4.	Jika kamu membaca untuk sekedar hiburan, apakah kamu memilih: a. Buku perjalanan dengan banyak gambar di dalamnya. b. Cerita misteri yang penuh dengan percakapan di dalamnya. c. Buku yang dapat menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah.	

5.	Untuk mempelajari bagaimana kerja komputer, apakah kamu memilih: - Menonton film tentang cara kerja komputer. - Mendengarkan seseorang menjelaskan cara kerja komputer. - Membongkar komputer dan mencoba menemukan sendiri cara kerjanya.	
6.	Kamu baru saja memasuki museum ilmu pengetahuan, seperti taman pintar, tekno <i>park</i>, dll. Apa yang kamu lakukan pertama kali? - Melihat sekeliling dan menemukan peta yang menunjukkan lokasi berbagai benda yang dipamerkan. - Berbicara dengan penjaga museum dan bertanya kepadanya tentang benda-benda yang dipamerkan. - Melihat pada benda pertama yang kelihatan menarik dan baru kemudian membaca petunjuk lokasi benda-benda lainnya.	
7.	Jenis restoran atau rumah makan apa yang kamu tidak sukai? - restoran yang lampunya terlalu terang - restoran yang musiknya terlalu keras - restoran yang kursinya tidak nyaman	
8.	Apa kira-kira yang kamu lakukan pada waktu kamu merasa senang? - meringis (tersenyum) - berteriak dengan senang - melompat dengan senang	
9.	Seandainya kamu berada pada suatu acara pesta, seperti pernikahan atau yang lainnya. Apa yang kira-kira akan paling kamu ingat pada keesokan harinya? - muka orang-orang dalam pesta, tetapi bukan namanya - nama orang-orang dalam pesta, tetapi bukan mukanya - sesuatu yang kamu lakukan dan katakan selama dalam pesta	
10.	Pada waktu kamu ingin bercerita, apakah kamu memilih untuk: - menulisnya - menceritakannya dengan suara keras - memerankannya	
11.	Apa yang paling mengganggu bagi kamu ketika kamu mencoba untuk berkonsentrasi? - gangguan visual - suara gaduh - gangguan lainnya seperti rasa lapar, sepatu yang sempit, atau rasa khawatir	
12.	Apa yang kira-kira kamu lakukan ketika sedang marah? - cemberut atau memperlihatkan muka marah - berteriak atau “mengamuk” - menghentakkan kaki dengan keras dan membanting pintu	

13.	Apa yang kira-kira kamu lakukan jika kamu sedang antre untuk menonton bioskop? a. melihat-lihat pada poster iklan film lainnya b. berbicara dengan orang di sebelahmu c. menentukkan kaki atau berjalan ke arah lain	
14.	Apakah kamu lebih suka mengikuti: a. kelas melukis b. kelas musik c. kelas olahraga	

Rubrik Penilaian Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

Skor yang diperoleh	Jumlah jawaban A	: ...
	Jumlah jawaban B	: ...
	Jumlah jawaban C	: ...
Kesimpulan Hasil Tes		
Apabila jawaban yang paling banyak adalah A	- Memiliki kecenderungan gaya belajar visual. - Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila memanfaatkan kemampuan visual.	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah B	- Memiliki kecenderungan gaya belajar auditori. - Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila mempelajari materi pembelajaran dari mendengarkan baik melalui penjelasan langsung dari guru, diskusi dengan guru dan teman, maupun melalui rekaman materi yang sedang dipelajari.	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah C	- Memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. - Dapat mencapai prestasi belajar secara optimal apabila terlibat langsung secara fisik dalam kegiatan belajar.	
Apabila jawaban A dan B sama banyak	- Memiliki gabungan gaya belajar visual dan auditori. - Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar auditori. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	
Apabila jawaban A dan C sama banyak	- Memiliki gabungan gaya belajar visual dan kinestetik. - Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	
Apabila jawaban B dan C sama banyak	- Memiliki gabungan gaya belajar auditori dan kinestetik. - Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar auditori atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.	

Asesmen Sumatif (Akhir Bab)

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas VIII penerbit Grafindo Media Pratama, latihan akhir bab 2 halaman 40–42.
2. Kumpulan soal berikut.

LATIHAN BAB 2

A. Pilihan Ganda

1. Objek yang dapat dikelola pada aplikasi presentasi adalah
 - A. ilustrasi
 - B. grafik
 - C. simbol
 - D. *slide*
2. Fitur aplikasi yang mampu mengidentifikasi lokasi dari sebuah perangkat elektronik disebut
 - A. *push notifications*
 - B. *search functionality*
 - C. *geolocation*
 - D. *shortcut*
3. *Shortcut* yang digunakan untuk mengambil tangkapan layar pada komputer adalah
 - A. **Windows + Shift + S**
 - B. **Windows + E**
 - C. **CTRL + Shift + S**
 - D. **CTRL + S**
4. Metode yang paling efektif untuk menemukan informasi yang tepat dan dapat diandalkan adalah
 - A. pencarian dengan perintah suara
 - B. pencarian dengan kata kunci teks
 - C. pencarian dengan gambar
 - D. pencarian dengan foto
5. Keunggulan pencarian informasi menggunakan gambar atau foto adalah
 - A. lebih cepat daripada pencarian dengan kata kunci teks
 - B. dapat mencari informasi berdasarkan visual
 - C. tidak perlu menggunakan *keyboard*
 - D. dapat mencari informasi dengan deskripsi yang lebih rinci
6. Cara yang tepat untuk mengurangi jumlah surel yang masuk pada kotak masuk adalah

- A. memindahkan surel ke folder arsip
 - B. berlangganan *newsletter*
 - C. menggunakan fitur filter agar surel disimpan pada folder terpisah
 - D. membalas semua surel yang masuk
7. Manfaat penggunaan label dalam mengelola surel adalah
- A. memindahkan surel ke folder terpisah berdasarkan tanggal
 - B. menghapus pesan surel yang sudah terbaca secara otomatis
 - C. kemudahan untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan surel
 - D. menghindari pengiriman surel secara massal
8. Hal yang dilakukan untuk menghemat ruang penyimpanan pada surel adalah
- A. membuat label
 - B. menggunakan fitur filter agar surel disimpan pada folder terpisah
 - C. memindahkan surel ke folder arsip
 - D. menghapus surel yang tidak perlu
9. Berikut ini yang *bukan* merupakan manfaat dari penggunaan CMS untuk membuat konten digital, yaitu
- A. pembuatan konten yang sulit
 - B. dapat berkolaborasi
 - C. tidak perlu melakukan pemrograman
 - D. membuat konten secara terjadwal
10. Kelebihan menggunakan CMS dengan jenis *open source* adalah
- A. dukungan teknis yang cepat
 - B. menyediakan berbagai tema secara gratis
 - C. perlindungan terhadap serangan siber
 - D. dapat terintegrasi dengan *platform* lain

B. Uraian

1. Jelaskan fitur keamanan yang terdapat pada perangkat lunak aplikasi.
2. Tuliskan langkah-langkah untuk mencari informasi menggunakan gambar.
3. Bagaimana cara untuk mengelola surel secara efektif? Jelaskan secara singkat.
4. Jelaskan tiga fitur yang tersedia dalam Gmail.
5. Jelaskan jenis-jenis CMS yang umum digunakan.

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

A. Pilihan Ganda

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	D	Benar	1
		Salah	0
2	C	Benar	1
		Salah	0
3	A	Benar	1
		Salah	0
4	B	Benar	1
		Salah	0
5	B	Benar	1
		Salah	0
6	C	Benar	1
		Salah	0
7	C	Benar	1
		Salah	0
8	D	Benar	1
		Salah	0
9	A	Benar	1
		Salah	0
10	B	Benar	1
		Salah	0
Jumlah skor maksimal			10

Penentuan nilai:

B. Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	Setiap perangkat lunak aplikasi pasti dilengkapi dengan fitur keamanan untuk menjaga data yang disimpan didalamnya. Fitur keamanan yang terdapat pada aplikasi umumnya seperti enkripsi data dan verifikasi data. Fitur keamanan tersebut dibuat untuk melindungi data yang tersimpan pada aplikasi agar tidak dapat diakses oleh orang lain dan memerlukan verifikasi data ketika data akan digunakan atau dilihat oleh pengguna.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
2	Untuk mencari informasi menggunakan gambar dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut. 1) Buka mesin pencari pada aplikasi peramban Google dan klik ikon kamera yang terdapat pada kolom pencarian.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0

	2) Tarik gambar ke area penelusuran atau pilih gambar yang berada pada komputer dengan menekan tombol Upload File. 3) Selain itu, kamu juga dapat menggunakan alamat gambar untuk menelusuri informasinya dengan cara menempelkan alamatnya ke kolom pencarian. Lalu, tekan tombol Telusuri.		
3	Mengelola surel secara efektif dan efisien dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti membuat label untuk memudahkan mengorganisir surel, memberi tanda bintang untuk menandai surel yang penting, menghapus pesan yang tidak perlu untuk menghemat ruang penyimpanan, menggunakan fitur filter untuk memisahkan surel tertentu, dan membatasi surel yang masuk.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
4	1) Fitur filter pada surel dapat membantu pengguna untuk memilih surel berdasarkan beberapa kriteria, seperti pengirim, subjek, dan label tertentu. 2) Fitur penjadwalan pesan dapat membuat pesan dikirim sesuai jadwal yang telah ditentukan sebelumnya. Fitur ini akan mengirim secara otomatis pesan yang telah dijadwalkan. 3) Fitur proteksi pada Gmail mampu menambah keamanan ketika mengirim pesan. Setiap pesan yang dikirim dengan melakukan proteksi akan memerlukan kata sandi ketika penerima akan membukanya sehingga akan mengurangi risiko kesalahan mengirim pesan kepada orang lain.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
5	CMS yang umum digunakan adalah sebagai berikut. 1) WordPress adalah CMS yang paling banyak digunakan. WordPress memiliki UI yang intuitif dengan berbagai tema yang dapat digunakan secara gratis. CMS ini menyediakan banyak fitur untuk memudahkan penggunaanya dalam mengelola situs web. 2) Drupal merupakan CMS yang bersifat <i>open source</i> dan fleksibel. CMS ini	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0

	banyak digunakan untuk membuat konten digital dengan skala yang besar. Karena sifatnya yang <i>open source</i> dapat menjadikan Drupal memiliki kemampuan yang luas untuk mengelola konten serta dapat terus dikembangkan oleh pengguna. 3) Joomla adalah CMS yang tepat untuk membuat berbagai jenis konten digital. CMS ini memberikan fleksibilitas dan kontrol yang baik dalam mengelola konten.		
Jumlah skor maksimal			15

Penentuan nilai:

Lampiran 4.

Glosarium

digital	: istilah pada penggunaan teknologi dan komputer dalam berbagai aspek kehidupan manusia
fleksibilitas	: kemampuan untuk beradaptasi atau menyesuaikan diri dengan situasi yang berbeda
konten	: informasi yang disajikan melalui berbagai media
optimal	: kondisi atau hasil yang paling baik dan efisien yang dapat dicapai
pemrograman	: Kegiatan membuat program komputer menggunakan bahasa pemrograman
User Interface (UI)	: tampilan antarmuka antara pengguna dan sistem pada perangkat elektronik
User Experience (UX)	: pengalaman pengguna saat menggunakan suatu aplikasi

Lampiran 5.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- NBO Bebras Indonesia. (2018). *Tantangan Bebras Indonesia 2018 Tingkat SMP*. Bebras Indonesia.
- Rahayu, Imas dan Hermawan, Dadan. 2019. *Informatika SMP/MTs Kelas IX*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Sumber Dokumen

- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.
- Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku.

Sumber Internet

- <https://serupa.id/perangkat-lunak-aplikasi-program-pengertian-klasifikasi-objek-fitur/>
- <https://phrasee.co/news/a-brief-history-of-email/>