



YAYASAN PONDOK PESANTREN PESANTREN

# MTS FUTUHIYYAH 2 MRANGGEN

Alamat : Jl. Suburan Tengah Mranggen 59567 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

ANALISIS KETERKAITAN KI DAN KD DENGAN IPK DAN MATERI PEMBELAJARAN

TAHUN PELAJARAN 2023 - 2024

Mata Pelajaran : Informatika

Semester : 1 (Ganjil)

Kelas/Semester : VII (Tujuh)

Alokasi Waktu : 2 JP

Standar Kompetensi (KI) :

- **KI-3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI-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	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Mengenal pemfungsian perangkat keras dan sistem operasi, serta aplikasi.	Teknik Komputer	Menyebutkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyajikan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak piranti beserta fungsinya.</li><li>• Diskusi dan tanya-jawab mengenai perangkat keras dan perangkat lunak.</li><li>• Mengamati dan mengidentifikasi tiga buah piranti (PC Desktop, Laptop, Smartphone) dari proses menghidupkan hingga mematikan.</li><li>• Mempraktikkan tiga buah piranti (PC Desktop, Laptop, Smartphone) dari proses menghidupkan hingga mematikan.</li></ul>
		Mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak	
		Memahami fungsi perangkat keras dan perangkat lunak	
4.1.1 Mengamati saat sebuah piranti (misalnya HP, tablet) dihidupkan sampai siap dipakai.		Mempraktikkan menghidupkan piranti sampai siap dipakai	
4.1.2 Mematikan komputer dengan benar.		Mempraktikkan mematikan piranti dengan benar	
		Menyajikan tahapan dalam menghidupkan piranti hingga mematkannya.	
4.1.3 Menjelaskan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar		Mempraktikkan macam-macam interaksi dengan antarmuka standar berbagai piranti.	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Kegiatan Pembelajaran
berbagai piranti.			
3.2 Mengenal data berupa angka dan hasil perhitungan rumus, dan cara menyimpan, serta mengaksesnya.	Analisis Data	Mengidentifikasi antarmuka, menu dan icon aplikasi pengolah angka	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mensimulasikan pembuatan lembar kerja yang berisi Judul dan tabel dengan type data label, value dan formula.</li> <li>Peserta didik mempraktikkan pembuatan lembar kerja yang berisi Judul dan tabel dengan type data label, value dan formula sesuai LKS.</li> <li>Siswa menyelesaikan LKS sampai dengan penggunaan fungsi statistik, lookup, text dan logical</li> </ul>
		Menyebutkan berbagai tipe data dalam pengolah angka	
		Menjelaskan sintak formula dan fungsi	
4.2 Membuat sebuah sheet yang mengandung data, rumus dan hasil pemakaian beberapa fungsi.		Membuat sheet yang berisi judul, tabel dan data yang sudah ditentukan.	
		Mempraktikkan entri data label, value dan formula	
		Mempraktikkan penggunaan fungsi (Statistik, Lookup/Reference, Text, Logical) untuk tujuan yang sudah ditentukan.	
3.3.1 Memahami program visual dari demo dan tutorial.	Algoritma dan Pemrograman	Menjelaskan pengertian program visual	<b>DEMO :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mensimulasikan proses registrasi, pengenalan dan simulasi program visual berbasis web di code.org</li> <li>Peserta didik melakukan proses registrasi, pengenalan dan simulasi program visual berbasis web di code.org</li> </ul> <b>Mengenal Scratch :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instalasi, Interface, Elemen dan Object visualnya.</li> <li>Menduplikasi program sederhana untuk tujuan yang sudah ditentukan.</li> </ul> <b>BK / PLB :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat sebuah proyek program sederhana dengan tema yang ditentukan sendiri.</li> </ul>
		Mengidentifikasi berbagai program visual yang dijelaskan.	
3.3.2 Mengenal cara kerja dan objek-objek lingkungan pemrograman visual yang dipakai.		Mengenal elemen dan objek program visual	
		Mengenal program visual berbasis web	
		Mengenal aplikasi IDE pemrograman visual	
4.3 Meniru (menulis ulang) sebuah program sederhana di lingkungan visual, untuk berkenalan dengan lingkungan.		Mempraktikkan program visual dan elemennya untuk tujuan yang sudah ditentukan.	
		Menduplikasi program sederhana di lingkungan visual untuk berkenalan dengan lingkungan visual.	

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

H. Muhammad Husni Farouq Hanif, S.Pd.I  
NIP. \_

Demak, 17 Juli 2023

Guru Mata Pelajaran

Khairul Manshur, S.Ag  
NIP. 197306302007101001



YAYASAN PONDOK PESANTREN PESANTREN

# MTS FUTUHIYYAH 2 MRANGGEN

Alamat : Jl. Suburan Tengah Mranggen 59567 Kecamatan Mranggen Kabupaten Demak

ANALISIS KETERKAITAN KI DAN KD DENGAN IPK DAN MATERI PEMBELAJARAN

TAHUN PELAJARAN 2023 - 2024

Mata Pelajaran	: Informatika	Semester	: 2 (Genap)
Kelas/Semester	: VII (Tujuh)	Alokasi Waktu	: 2 JP

Standar Kompetensi (KI) :

- **KI-3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- **KI-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	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Kegiatan pembelajaran
3.4 Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital.	Dampak Sosial Informatika	Menyebutkan pengertian blog	<ul style="list-style-type: none"><li>• Peserta didik mengamati tampilan blog dan fitur-fiturnya di internet</li><li>• Peserta didik mengamati tampilan email dan fitur-fiturnya di internet</li><li>• Peserta didik mengamati tampilan Google Drive dan fitur-fiturnya di internet</li></ul>
		Menyebutkan pengertian email	
		Menyebutkan pengertian Goole Drive	
		Menyebutkan manfaat blog	
		Peserta didik dapat menyebutkan manfaat email	
		Menyebutkan manfaat Google Drive	
3.5 Computational Thinking untuk menyelesaikan persoalan komputasi yang mengandung struktur data lebih kompleks dan berpola pada Olympia Bebras	Berfikir Komputasional (Tematis)	Menjelaskan tentang Computational Thinking	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan tentang Computational Thinking</li><li>• Mendemostrasikan cara penyelesaian masalah dengan Computational Thinking</li><li>• Membuat user account</li><li>• Menyelesaikan latihan soal di olympia</li><li>• Mengikuti Bebras challenge</li></ul>
		Mendemonstrasikan soal computational Thinking di Bebras	
		Merancang pembuatan account di olympia Bebras	
4.5 Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung graf/jejaring, pola sederhana, dan algoritmik (terutama untuk robot/gerakan visual) pada Olympia Bebras		Menganalisis permasalahan yang terkait dengan soal-soal computational Thinking	
		Menguji soal computational Thinking	
		Menjelaskan tentang Computational Thinking	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Kegiatan pembelajaran
4.6.1 Menumbuhkan budaya kerja masyarakat digital dalam tim yang inklusif.	Praktik Lintas Bidang (Tematis)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diintegrasikan kedalam KD 3.1 – 3.3 dan 4.1 – 4.3</li> <li>Dengan penambahan alokasi waktu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diintegrasikan kedalam KD 3.1 – 3.3 dan 4.1 – 4.3</li> <li>Dengan penambahan alokasi waktu</li> </ul>
4.6.2 Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputing.			
4.6.3 Mengenali dan mendefinisikan Persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan komputer.			
4.6.4 Mengembangkan dan menggunakan abstraksi (model).			
4.6.5 Mengembangkan Artefak komputasional (produk TIK): Siswa menulis rumus untuk menunjang komputasi yang dibutuhkan di pelajaran lain.			
4.6.6 Mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak Komputasional (produk TIK).			
4.6.7 Mengkomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mempresentasikan, memvisualisasikan serta memerhatikan Hak kekayaan intelektual.			

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

H. Muhammad Husni Farouq Hanif, S.Pd.I  
NIP. \_

Demak, 17 Juli 2023  
Guru Mata Pelajaran

Khairul Manshur, S.Ag  
NIP. 197306302007101001