

## PROGRAM TAHUNAN

Satuan Pendidikan : SMP N/S  
Mata Pelajaran : Informatika  
Kelas : VII  
Tahun Pelajaran : 2022 / 2023

### A. Capaian Pembelajaran Fase D

Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami dampak dan menerapkan etika sebagai berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi.

### B. Elemen Capaian Pembelajaran Fase D

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir komputasional (BK)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dalam menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains ( <i>computationally literate</i> )
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, <i>content management system</i> (CMS) untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.
Dampak Sosial Informatika (DSI)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu memahami ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi media sosial, memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menerapkan etika dan menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital.
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Pada akhir fase D, peserta didik mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi persoalan masyarakat serta mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
1	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	Informatika dan Keterampilan Generik	2 JP
2	<ul style="list-style-type: none"><li>• menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi</li><li>• pada setiap soal dalam kehidupan sehari-hari.</li></ul>	Berpikir Komputasional	8 JP
3	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	Teknologi Informasi dan Komunikasi	12 JP
4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan bagianbagian sebuah sistem komputer</li><li>• Menjelaskan bagaimana sistem komputer bekerja.</li><li>• Menjelaskan bagaimana data dikodifikasi.</li></ul>	Sistem Komputer	10 JP
5	<ul style="list-style-type: none"><li>• Menjelaskan internet dan jaringan lokal serta manfaatnya.</li><li>• Menjelaskan konektivitas internet melalui jaringan kabel</li><li>•</li><li>• Menerapkan enkripsi data sederhana.</li></ul>	Jaringan Komputer dan Internet	4 JP
6	<ul style="list-style-type: none"><li>•</li></ul>	Analisis Data	8 JP

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menjelaskan sebuah lingkungan pemrograman blok/visual, objekobjek yang dapat diprogram, dan dan perilaku program yang dibuatnya.</li> <li>Membuat suatu program blok berdasarkan video tutorial, manual, atau demo yang ditunjukkan oleh guru.</li> </ul>	Algoritma dan Pemrograman	6 JP
8	<ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>	Dampak Sosial Informatika	4 JP
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi.</li> <li>Mengidentifikasi dan mendefinisikan persoalan yang</li> <li>.</li> <li>Mengomunikasikan suatu proses, fenomena, solusi TIK dengan mem presentasikan, memvisualisasikan serta memperhatikan hak kekayaan intelektual.</li> </ul>	Praktika Lintas Bidang Informatika	8 JP
Jumlah Jam Pelajaran			62 JP

.....,13 Juli 2022

Mengetahui :  
Kepala SMP N/S

Guru Mata Pelajaran

.....  
NIP.

.....  
NIP.

UNTUK FILE UTUH/LENGKAPNYA HUB WA 085955343737