PROGRAM SEMESTER

Sekolah : SMP Negeri 2 Geneng

Mata Pelajaran : Informatika Fase : D - SMP Kelas / Semester : VII/Ganjil Tahun Pelajaran : 2022/2023

		l local									ا	Bular	1 – N	lingg	u									
No	Materi – Tujuan Pembelajaran	JMI	Ju	li		Agu	stus		9	epten	nber			Okto	ber		N	love	mbe	r		Dese	mbe	r
		JP	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4

Berpikir Komputasi (BK)

			lead										Bular	1 – N	lingg	u									
No		Materi – Tujuan Pembelajaran	Jml JP	Ju	_			stus		9	epten				Okto	$\overline{}$		_	love					embe	
1	Pilar dalam Berpikir Komputasi	Siswa mampu memahami konsep computational thinking dengan menjabarkan sebuah contoh masalah kehidupan sehari-hari dan menuangkannya dalam dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan menyusun algoritma	2	M a s a P e n	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	P e ni	4 P e
2		Siswa mampu menyelesaikan persoalan sehari-hari dengan merancang solusi (algoritma) berdasarkan logika yang dijabarkan melalui pendekatan berpikir komputasional	2	g e n a l a n		2	2	P er in ga																lai a n S u m at	n g o l a h a
3	Berbagai Studi Kasus Berpikir Komputasi	Siswa mampu memecahkan persoalan konsep optimasi penjadwalan, kodifikasi Boolean, representasi data tumpukan (stack)	2	L i n g u n g a n S e k o l a h				ta n H U T RI	2															if Te n ga h S e m es te r	n N il a i R a p o r t
Peni	ilaian Sumatif I		2							2															

			Jml											Bulaı	n – N	lingg	;u									
No		Materi – Tujuan Pembelajaran	JP	Ju				ustus			$\overline{}$	ptem					ober		_		mbe	-		Des		
				3	4	1	2	3	4	1		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tekı	nologi Informas	si dan Komunikasi (TIK)																								
4	Email dan	Siswa mampu mengenal aplikasi atau website surel (email)	1	M a s a								1														
5	Penggunaan nya	Siswa mampu menggunakan aplikasi atau website surel (email) untuk berkomunikasi yang benar	2	P e n g								1	1												P e ni lai	P e n
6	Menggunak an Peramban (Browser)	Siswa mampu menggunakan aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet	2	e n a l a				P er in					1	1											a n S u	g o l a h
7	CMS Konten Digital	Mampu memanfaatkan CMS dalam pengelolaan konten digital	2	n L i n				ga ta n H						1											m at if Te n	a n N il
Pen	enilaian Sumatif II							U T RI							2										ga h S e m es te r	a i R a p o r t

			lead										Bular	1 – N	lingg	u										
No		Materi – Tujuan Pembelajaran	Jml JP	Jı	uli		Agı	ustus		!	Septen	nber			Okto	ber		Ν	love	mbe	r		Des	embe	er	
			JF	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Siste	em Komputer (SK)																								
8	Komponen, Fungsi dan Cara Kerja Komputer	Siswa mampu menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi	2												2											
9	Kodefikasi Biner	Siswa mampu memahami proses kodifikasi data (biner) dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	2													2										
Pen	ialaian Sumatii	FIII																								

Ana	lisis Data (AD)			N a											P e		
10	Jenis, Satuan Ukuran, Analisis dan Interpretasi Data	Siswa mampu mengenal jenis data, satuan ukuran data, analisis data, dan interpretasi data	1	s a P e n							1				n i l a i a	P e n	
11	Pengelolaan Data	Siswa mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan perkakas TIK atau manual	2	e n a l a n L i		P e r i n g a t						2			n S u m a t	g o l a h a n	
Pen	Penilaian Sumatif IV		2	n g u n g a n S e k o I		a n H U T R I							2		TengahSemester	il a i R a p o r t	

			land										Bular	n – N	lingg	u									
No		Materi – Tujuan Pembelajaran	Jml JP	Ju	ıli		Agu	stus		•	Septen	nber			Okto	ber		1	love	mbe	r		Dese	embe	er
			JP	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
	Algoritma dar	n Pemrograman (AP)																							
	Pemrograma n Visual Strach	Sswa mampu mengenali objek-objek dan memahami perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan	2																	2					
	Game Strach	Siswa mampu mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi)	4																		2	2			
Pen	Penilaian Sumatif V									_					_								2		_
		TOTAL JP	36																						

Mengetahui

Kepala Sekolah,

SMPN GENENG KECTS THE Surnarsono, M.Pd. NIP. 19621008 198903 1 009

Geneng, 18 Juli 2022 Guru Mata Pelajaran

moor Purwanto, S.Pd., S.Kom., M.Pd. NIP. 197112312006041011