ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

KURIKULUM MERDEKA *(Deep Learning)*

Nama Sekolah : .....
Nama Penyusun : .....
NIP : .....
Mata pelajaran : Informatika
Fase D, Kelas / Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
KURIKULUM MERDEKA

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : …….
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester : VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Berpikir Komputasional:** Menerapkan berpikir komputasional untuk problem dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi masalah komputasi; memahami konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari; memahami konsep lembar kerja pengolah data; menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil; serta menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode.
- **Literasi Digital:** Memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kualitas informasi dan kredibilitas sumber informasi digital; mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pemanfaatan perangkat teknologi pengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi; mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer; memahami konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman; memahami pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (mindfulness) dalam dunia digital.
- **Analisis Data:** Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data dalam berbagai bentuk representasi, seperti teks, audio, gambar, dan video.
- **Algoritma dan Pemrograman:** Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis teks algoritmik terstruktur (logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier) menjadi kumpulan instruksi yang dapat dikerjakan orang lain atau komputer, berdasarkan paradigma pemrograman prosedural dengan ukuran dan kompleksitas program yang menaik secara bertahap dan berjenjang, dapat dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
Bab 1 : Informatika dan Keterampilan Generik	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian informatika, bidang-bidang pengetahuan di dalamnya, serta pentingnya belajar informatika sebagai bekal masa depan yang terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila.	Mengenal Informatika dan Perannya di Era Digital	
	Peserta didik mampu menerapkan keterampilan generik untuk berkolaborasi, merencanakan pekerjaan dalam kelompok, dan memahami cara mengomunikasikan hasil kerja secara efektif.	Keterampilan Generik: Bekerja Kelompok dan Berkomunikasi	
Bab 2 : Berpikir Komputasional	Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dan pengenalan pola untuk menyelesaikan masalah dengan aturan dan urutan tertentu.	Algoritma - Gelang Warna-Warni	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep optimasi penjadwalan untuk menemukan solusi paling efisien dalam mengelola sumber daya yang terbatas.	Optimasi Penjadwalan - Mengisi Ember	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep struktur data untuk menyusun informasi yang memiliki keterurutan dan dependensi.	Struktur Data - Kata Rahasia	
	Peserta didik mampu	Representasi Data	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	menerapkan konsep representasi data biner (ya/tidak) untuk menginterpretasikan dan menyajikan informasi.	- Peminjaman Ruang	
Bab 3 : Teknologi Informasi dan Komunikasi	Peserta didik mampu mengenali berbagai objek pada antarmuka pengguna grafis (GUI) serta mampu mengelola folder dan file.	Antarmuka Pengguna, Folder, dan File	
	Peserta didik mampu menggunakan peramban dan mesin pencari untuk menemukan informasi yang relevan dan kredibel.	Peramban dan Mesin Pencari	
	Peserta didik mampu membuat, mengirim, dan membalas surel dengan memperhatikan etika komunikasi digital.	Surel (Surat Elektronik)	
	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi pengolah kata untuk membuat dokumen sederhana.	Aplikasi Pengolah Kata	
	Peserta didik mampu menggunakan aplikasi presentasi untuk membuat beberapa slide sederhana.	Aplikasi Presentasi	
Bab 4 : Sistem Komputer	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan berbagai jenis perangkat keras (hardware) berdasarkan fungsinya.	Mengenal Perangkat Keras (Hardware)	
	Peserta didik mampu menjelaskan perbedaan dan fungsi dari perangkat lunak (software) sistem operasi dan aplikasi.	Mengenal Perangkat Lunak (Software)	
	Peserta didik mampu	Interaksi	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	menjelaskan cara interaksi antarperangkat dan menganalisis manfaat teknologi.	Antarperangkat	
	Peserta didik mampu menganalisis permasalahan sederhana pada perangkat keras dan memilih spesifikasi komputer.	Permasalahan dan Spesifikasi Perangkat Keras	
	Peserta didik mampu memahami konsep dasar sistem bilangan biner dan mengonversi bilangan desimal ke biner.	Sistem Bilangan Biner	
Bab 5 : Jaringan Komputer dan Internet	Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar jaringan komputer dan internet, serta mendemonstrasikan cara menghubungkan perangkat ke internet.	Koneksi Internet (Wi-Fi dan Tethering)	
	Peserta didik mampu menjelaskan pentingnya proteksi data dan mempraktikkan cara kerja enkripsi sederhana.	Proteksi Data dan Enkripsi	
Bab 6 : Analisis Data	Peserta didik mampu menjelaskan konsep data, analisis data, dan mengenali antarmuka aplikasi pengolah lembar kerja.	Mengenal Data dan Perkakas Pengolah Lembar Kerja	
	Peserta didik mampu menggunakan formula dan fungsi dasar (SUM, AVERAGE, MAX, MIN) untuk mengolah data.	Formula dan Fungsi Dasar	
	Peserta didik mampu menggunakan fungsi logika (IF) dan fitur pengolahan	Fungsi Logika, Sort, dan Filter	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	data lanjutan (Sort dan Filter).		
	Peserta didik mampu menerapkan keterampilan analisis data untuk menyelesaikan studi kasus sederhana.	Studi Kasus Analisis Data	
Bab 7 : Algoritma dan Pemrograman	Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar pemrograman dan mengenali antarmuka Scratch.	Kenalan dengan Pemrograman dan Scratch	
	Peserta didik mampu menggunakan blok-blok dasar untuk membuat animasi sederhana.	Membuat Animasiku yang Pertama	
	Peserta didik mampu menerapkan blok event (kejadian) dan kontrol (perulangan) untuk membuat program interaktif.	Membuat Program Interaktif	
	Peserta didik mampu menerapkan konsep algoritma dalam aktivitas unplugged dan menyelesaikan proyek mini.	Algoritma di Dunia Nyata dan Proyek Mini	
Bab 8 : Dampak Sosial Informatika	Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan TIK serta menganalisis dampak positif dan negatifnya.	Perkembangan TIK dan Dampaknya	
	Peserta didik mampu menjelaskan konsep kolaborasi maya dan media sosial, serta menerapkan etika yang baik.	Kolaborasi di Dunia Maya dan Media Sosial	
	Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi pribadi dan memahami	Informasi Pribadi dan Hukum Privasi	

Bab	Alur Tujuan Pembelajaran	Materi	Alokasi Waktu
	pentingnya hukum privasi.		
Bab 9 : Praktika Lintas Bidang Informatika	Peserta didik mampu menjelaskan konsep artefak komputasional dan cara kerja Makey Makey.	Eksplorasi Makey Makey dan Sirkuit Sederhana (Pertemuan 1)	
	Peserta didik mampu merakit sirkuit sederhana menggunakan Makey Makey dan material konduktif.	Eksplorasi Makey Makey dan Sirkuit Sederhana (Pertemuan 2)	
	Peserta didik mampu merancang dan mengembangkan proyek alat musik sederhana.	Proyek Alat Musik Interaktif	
	Peserta didik mampu mempresentasikan hasil karyanya dan menerapkan pemikiran strategis.	Pameran Karya dan Permainan Strategi	
Total Alokasi Waktu			

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
NIP. .....

....., ... 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP. .....