

MODUL AJAR BAB 8 PRAKTIK LINTAS BIDANG (PLB)

A. Informasi Umum

Nama Penyusun : Septia Epmawati

Nama Sekolah : SMP Pasundan Subang

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Fase/Kelas : D/VII

Alokasi Waktu : 10 JP × 40 menit

Jumlah Pertemuan: 5 pertemuan

1. Kompetensi Awal

Bab praktik lintas bidang memiliki fokus pada mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, mengembangkan, dan menyempurnakan artefak komputasional serta memanfaatkan *content management system* untuk mengelola konten digital dan mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif. Untuk itu, terdapat pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik sebelum mempelajari topik ini, yaitu peserta didik diharapkan sudah memahami algoritma dan antarmuka pengguna.

2. Kata Kunci

- Data
- Digital
- Informasi
- Internet
- Media sosial
- Etika
- Privat
- Publik

3. Profil Pelajar Pancasila

- Bernalar Kritis
- Gotong Royong
- Kreatif
- 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 VII 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

Mengidentifikasi persoalan, merancang, dan mengimplementasi artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu mengidentifikasi persoalan, merancang, dan mengimplementasi artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

3. Pertanyaan Pemantik

Apa masalah yang kamu temukan di lingkungan sekitarmu?

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 masalah yang kamu temukan di lingkungan sekitarmu?*”.

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 tahapan membangun artefak komputasional.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi masalah pada kehidupan sehari-hari dengan berdiskusi bersama teman-temannya.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 3–4 orang.

- Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi mengenai cara menyelesaikan masalah yang telah diidentifikasi dengan membuat artefak komputasional (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil diskusi pada lembar LKPD yang diberikan dalam bentuk laporan tertulis.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan rancangan artefak komputasional.
- 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 pengujian dan penyempurnaan artefak komputasional.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 2 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

Menguji dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

2. Pemahaman Bermakna

Menguji dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

3. Pertanyaan Pemantik

Bagaimana cara kamu memastikan suatu produk layak untuk digunakan?

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 “*Bagaimana cara kamu memastikan suatu produk layak untuk digunakan?*”.

Kegiatan Inti

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

- Guru menjelaskan materi mengenai cara pengujian dan penyempurnaan artefak komputasional.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk menguji dan menyempurnakan artefak komputasional yang telah dirancang pada pertemuan sebelumnya (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil diskusi pada lembar LKPD yang diberikan dalam bentuk laporan tertulis.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil artefak komputasional yang telah diuji dan disempurnakan.
- 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 *content management system* untuk mengelola konten digital.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 3 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran
Memanfaatkan *content management system* untuk mengelola konten digital.
2. Pemahaman Bermakna
Peserta didik mampu memanfaatkan *content management system* untuk mengelola konten digital.
3. Pertanyaan Pemantik
Bagaimana menerapkan kemampuan informatika dalam kehidupan sehari-hari?
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 “*Bagaimana menerapkan kemampuan informatika dalam kehidupan sehari-hari?*”.

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 *content management system*.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 2 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi mengenai pemanfaatan *content management system* untuk mengelola konten digital.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil studi literturnya.
- 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 cara mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 4 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

Mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

3. Pertanyaan Pemantik

Apa produk teknologi yang sering kamu gunakan sehari-hari?

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 produk teknologi yang sering kamu gunakan sehari-hari?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi mengenai tujuan dan cara mengomunikasikan artefak komputasional.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mengomunikasikan artefak komputasional yang telah dibangun (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil diskusi pada lembar LKPD yang diberikan dalam bentuk laporan tertulis.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil artefak komputasional yang telah diuji dan disempurnakan.
- 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 5 (2 JP x 40 menit)

Pelaksanaan tes sumatif (tes akhir bab).

Refleksi

Guru	Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none">● 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	<ul style="list-style-type: none">● 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?

diharapkan? ● Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik?	● Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran? ● Apa saja yang kamu lakukan untuk belajar yang lebih baik?
--	--

Mengetahui,

Plt. Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Hj. MUTIAH, S.Pd.

NIP. 19750222 200003 2 002

ETI ROHYATI, S.Kom.

NIP.197903162024212002

C. Lampiran

Lampiran 1. LKPD pertemuan 1, 2, dan 4

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) MEMBANGUN ARTEFAK KOMPUTASIONAL

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengidentifikasi persoalan, merancang, dan mengimplementasi artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

B. Pengantar

Artefak komputasional (*computational artefact*) merupakan hasil karya yang diciptakan oleh manusia dengan menggunakan teknologi komputer. Artefak komputasional dibangun sebagai solusi atas permasalahan pada kehidupan sehari-hari dengan tujuan mampu membantu manusia dalam meningkatkan efisiensi, memperluas kemampuan, mempermudah pekerjaan, dan menyediakan solusi untuk berbagai masalah.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Identifikasilah masalah pada kehidupan sehari-hari, lalu tuliskan hasil identifikasi masalah yang kamu temukan.

.....
.....
.....
.....

2. Apa bentuk artefak komputasional yang dapat kamu bangun untuk mengatasi masalah tersebut?

.....
.....
.....
.....

3. Buatlah rancangan dari artefak komputasional yang akan kamu bangun.

.....
.....
.....
.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
MENGUJI DAN MENYEMPURNAKAN ARTEFAK KOMPUTASIONAL

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menguji dan menyempurnakan artefak komputasional sebagai solusi dari persoalan yang dihadapi dalam kehidupan.

B. Pengantar

Pengujian artefak komputasional dilakukan untuk memastikan artefak yang dibangun tidak terdapat *error* atau kesalahan pada fitur yang tersedia dan sudah sesuai dengan desain yang telah dirancang. Adapun tahap penyempurnaan artefak komputasional merupakan tahap untuk memperbaiki, mengoptimalkan, dan meningkatkan artefak setelah melalui tahap pengujian. Tahap penyempurnaan bertujuan untuk memastikan artefak dapat berfungsi dengan baik dan optimal.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Lakukan pengujian terhadap artefak komputasional yang kamu bangun, lalu tuliskan kesimpulan hasil pengujian dari artefak komputasional tersebut.

.....
.....
.....
.....

2. Lakukan penyempurnaan pada artefak komputasional yang kamu bangun, lalu tuliskan hasil penyempurnaannya.

.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan mengenai artefak komputasional yang kamu bangun beserta dengan manfaatnya dalam kehidupan.

.....
.....
.....
.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
MENGOMUNIKASIKAN ARTEFAK KOMPUTASIONAL

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengomunikasikan produk dan proses pengembangannya dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan secara lisan maupun tertulis.

B. Pengantar

Mengomunikasikan artefak komputasional merupakan tahap dimana artefak diperkenalkan kepada masyarakat selaku pengguna artefak. Tahap ini memiliki tujuan untuk menciptakan minat pengguna pada artefak dan memberikan pengetahuan kepada pengguna untuk mengerti cara kerja atau fitur yang disediakan pada artefak. Artefak komputasional dapat dikomunikasikan secara lisan atau tertulis. Secara lisan artefak dapat dikomunikasikan dengan cara mempresentasikannya di depan orang lain. Adapun secara tulisan dapat dilakukan dengan membuat laporan.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Jelaskan hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk mengomunikasikan artefak komputasional secara lisan.

.....
.....
.....
.....

2. Siapa target pengguna dari artefak komputasional yang kamu bangun?

.....
.....
.....
.....

3. Bagaimana cara kamu untuk mengomunikasikan artefak yang sudah dibangun agar diminati oleh pengguna?

.....
.....
.....
.....

Lampiran 2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

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

Praktik Lintas Bidang (PLB)

A. Membangun Artefak Komputasional

Artefak komputasional (*computational artefact*) merupakan produk komputer yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer oleh manusia. Artefak komputasional dibangun sebagai solusi atas permasalahan pada kehidupan sehari-hari dengan tujuan mampu membantu manusia dalam meningkatkan efisiensi, memperluas kemampuan, mempermudah pekerjaan, dan menyediakan solusi untuk berbagai masalah. Contoh dari artefak komputasional dapat termasuk perangkat keras, seperti laptop dan ponsel, serta perangkat lunak seperti aplikasi dan sistem operasi. Dengan memanfaatkan teknologi komputer, artefak komputasional dapat memberikan manfaat dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Artefak komputasional dapat dibangun dengan melalui beberapa tahap, yaitu identifikasi masalah, merancang solusi, mengimplementasikan solusi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional.

1. Mengidentifikasi masalah adalah proses mengenal dan mendefinisikan masalah dengan tujuan untuk menemukan inti dari permasalahan yang ada sehingga dapat mencari solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan tersebut.
2. Merancang solusi merupakan tahap menggambarkan alur artefak komputasional yang sesuai dengan identifikasi masalah yang nantinya akan diimplementasikan. Penggambaran alur dapat dilakukan dengan membuat bagan alir (*flowchart*).
3. Mengimplementasikan solusi adalah tahap penerapan rancangan dan pembuatan artefak komputasional. Dalam tahap ini kamu dapat memanfaatkan *content management system* untuk membangun, mengedit, dan mengelola artefak komputasional. Salah satu contoh *content management system* adalah Google Sites.
4. Menguji artefak komputasional adalah tahap pengujian artefak yang telah dibangun untuk memastikan artefak yang dibangun tidak terdapat *error* atau kesalahan pada fitur yang tersedia dan sudah sesuai dengan desain yang telah dirancang.
5. Menyempurnakan artefak komputasional merupakan tahap untuk memperbaiki, mengoptimalkan, dan meningkatkan artefak setelah melalui tahap pengujian. Tahap

penyempurnaan bertujuan untuk memastikan artefak dapat berfungsi dengan baik dan optimal.

B. Mengomunikasikan Artefak Komputasional

Mengomunikasikan artefak komputasional merupakan tahap dimana artefak diperkenalkan kepada masyarakat selaku pengguna artefak. Tahap ini memiliki tujuan untuk menciptakan minat pengguna pada artefak dan memberikan pengetahuan kepada pengguna untuk mengerti cara kerja atau fitur yang disediakan pada artefak. Artefak komputasional dapat dikomunikasikan secara lisan atau tertulis. Secara lisan artefak dapat dikomunikasikan dengan cara mempresentasikannya di depan orang lain. Adapun secara tulisan dapat dilakukan dengan membuat laporan.

Lampiran 3. Asesmen

Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

A. Identitas Peserta Didik

Nama : Dimas Pratama

Kelas : VII D

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.	<p>Pada waktu belajar untuk penilaian atau ulangan harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester apakah kamu memilih:</p> <ol style="list-style-type: none">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.	<p>Apa yang kamu lakukan sewaktu kamu mendengarkan musik?</p> <ol style="list-style-type: none">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.	<p>Pada waktu kamu sedang memecahkan masalah, apakah kamu:</p> <ol style="list-style-type: none">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.	<p>Jika kamu membaca untuk sekedar hiburan, apakah kamu memilih:</p> <ol style="list-style-type: none">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.	<p>Untuk mempelajari bagaimana kerja komputer, apakah kamu memilih:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menonton film tentang cara kerja komputer. Mendengarkan seseorang menjelaskan cara kerja komputer. Membongkar komputer dan mencoba menemukan sendiri cara kerjanya. 	
6.	<p>Kamu baru saja memasuki museum ilmu pengetahuan, seperti taman pintar, tekno <i>park</i>, dll. Apa yang kamu lakukan pertama kali?</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.	<p>Jenis restoran atau rumah makan apa yang kamu tidak sukai?</p> <ol style="list-style-type: none"> restoran yang lampunya terlalu terang restoran yang musiknya terlalu keras restoran yang kursinya tidak nyaman 	
8.	<p>Apa kira-kira yang kamu lakukan pada waktu kamu merasa senang?</p> <ol style="list-style-type: none"> meringis (tersenyum) berteriak dengan senang melompat dengan senang 	
9.	<p>Seandainya kamu berada pada suatu acara pesta, seperti pernikahan atau yang lainnya. Apa yang kira-kira akan paling kamu ingat pada keesokan harinya?</p> <ol style="list-style-type: none"> 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.	<p>Pada waktu kamu ingin bercerita, apakah kamu memilih untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> menulisnya menceritakannya dengan suara keras memerankannya 	
11.	<p>Apa yang paling mengganggu bagi kamu ketika kamu mencoba untuk berkonsentrasi?</p> <ol style="list-style-type: none"> gangguan visual suara gaduh gangguan lainnya seperti rasa lapar, sepatu yang sempit, atau rasa khawatir 	
12.	<p>Apa yang kira-kira kamu lakukan ketika sedang marah?</p> <ol style="list-style-type: none"> cemberut atau memperlihatkan muka marah berteriak atau “mengamuk” menghentakkan kaki dengan keras dan membanting pintu 	

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

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	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki kecenderungan gaya belajar visual. • Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila memanfaatkan kemampuan visual. 	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah B	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 VII penerbit Grafindo Media Pratama, latihan akhir bab 8 halaman 163–165.
2. Kumpulan soal berikut.

LATIHAN BAB

A. Pilihan Ganda

1. Salah satu contoh dari artefak komputasional adalah
 - A. papan tulis
 - B. lampu LED
 - C. mobil otonom
 - D. meja komputer
2. Berikut ini yang *bukan* termasuk dalam manfaat dari artefak komputasional, yaitu
 - A. mempermudah pekerjaan manusia
 - B. mengurangi ketergantungan manusia pada teknologi
 - C. meningkatkan efisiensi manusia
 - D. memperluas kemampuan manusia
3. Tahap pengujian artefak komputasional dilakukan untuk memastikan artefak ...
 - A. memiliki tampilan antarmuka yang menarik
 - B. tidak terdapat kesalahan dan sesuai rancangan
 - C. dapat mengakses koneksi internet
 - D. mudah digunakan oleh orang lain
4. Perhatikan pernyataan berikut ini.
 - (1) Mengoptimalkan sistem artefak
 - (2) Memperbaiki fungsionalitas sistem
 - (3) Menentukan tampilan artefak
 - (4) Meningkatkan sistem artefakPernyataan yang menunjukkan kegiatan dalam menyempurnakan solusi, yaitu
 - A. (1) dan (2)
 - B. (3) dan (4)
 - C. (2) dan (4)
 - D. (1), (2), dan (4)
5. Berikut ini yang *bukan* merupakan contoh dari *content management system*, yaitu
 - A. Programiz
 - B. WordPress

- C. Google Sites
 - D. Blogger
6. Perangkat keras yang termasuk dalam artefak komputasional adalah
 - A. *keyboard*
 - B. sistem operasi
 - C. Scratch dan Programiz
 - D. Google Sites
 7. Tahap terakhir dalam membangun artefak komputasional adalah
 - A. menggunakan dan memperbaiki artefak komputasional
 - B. mengembangkan artefak komputasional
 - C. menguji artefak komputasional
 - D. mengomunikasikan artefak komputasional kepada pengguna
 8. Berikut ini metode yang digunakan untuk mengomunikasikan artefak komputasional kepada pengguna, *kecuali* ...
 - A. menyebarkan brosur kepada masyarakat
 - B. membuat iklan di sosial media
 - C. menyimpan dan menjaga artefak di komputer pribadi
 - D. membuat sesi pelatihan bagi pengguna artefak
 9. Tahap mengomunikasikan artefak komputasional kepada pengguna bertujuan untuk
 - A. menciptakan relasi antara pengguna dan pembuat artefak
 - B. memberikan pengetahuan mengenai cara kerja dan fitur pada artefak
 - C. meningkatkan keuntungan dari penjualan artefak
 - D. mengurangi biaya pembuatan artefak
 10. Dampak negatif dari penggunaan artefak komputasional adalah
 - A. informasi dapat ditemukan dengan mudah
 - B. manusia dapat berkomunikasi secara *real time*
 - C. pekerjaan menjadi lebih mudah diselesaikan
 - D. manusia menjadi ketergantungan pada teknologi

B. Uraian

1. Tuliskan tiga contoh artefak komputasional yang sering kamu gunakan di kehidupan sehari-hari beserta fungsinya masing-masing.
2. Jelaskan faktor yang perlu diperhatikan dalam tahap merancang artefak komputasional.
3. Jelaskan fungsi dari penggunaan *content management system* dalam membangun artefak komputasional.
4. Tuliskan dampak positif yang ditimbulkan dari terciptanya artefak komputasional baru.

5. Jelaskan keunggulan dari cara mengomunikasikan artefak komputasional secara lisan dan tertulis.

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

A. Pilihan Ganda

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

Penentuan nilai:

B. Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	1. Ponsel dapat berfungsi untuk berkomunikasi dengan teman dan mencari informasi di internet. 2. Laptop digunakan untuk membantu pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien. 3. <i>Earphone</i> memiliki fungsi untuk mengeluarkan bunyi atau suara yang digunakan untuk mendengarkan musik	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
2	Dalam merancang artefak komputasional terdapat beberapa faktor penting yang perlu diperhatikan, seperti kebutuhan pengguna dapat terpenuhi, antarmuka yang efisien dan	Benar dan tepat	2
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0

	efektif, keamanan yang dapat terjamin, serta ketersediaan dan dukungan yang memadai.		
3	CMS dapat berfungsi untuk mengelola konten secara efisien, mengelola tata letak artefak dengan mudah, dan dapat berkolaborasi bersama pengembang lain dalam membangun artefak.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
4	Dampak positif yang ditimbulkan dari terciptanya artefak komputasional baru adalah meningkatnya efisiensi dalam melakukan pekerjaan atau tugas, memudahkan akses informasi secara cepat dari berbagai sumber, meningkatkan produktivitas manusia, dan mendorong adanya inovasi dan kreativitas dalam berbagai bidang kehidupan.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
5	Komunikasi secara lisan memiliki keunggulan dalam berinteraksi langsung dengan pengguna dan bertukar informasi yang dibantu oleh ekspresi dan intonasi suara sehingga mampu menyampaikan informasi lebih jelas dan meningkatkan minat pengguna. Adapun komunikasi secara tertulis memiliki keunggulan dalam cakupan penyebaran informasi yang sangat luas dengan menggunakan <i>platform online</i> dan penyampaian isi informasi yang terperinci dan terstruktur sehingga pengguna dapat dengan jelas menerima informasi tersebut.	Benar dan tepat	5
		Kurang lengkap	2
		Tidak dijawab	0
Jumlah skor maksimal			15

Penentuan nilai:

Lampiran 4.

Glosarium

- content management system desain** : perangkat lunak untuk membuat dan mengelola konten-konten digital/situs
- error** : proses merencanakan dan membuat tampilan visual suatu produk atau artefak
- error** : masalah yang muncul secara tidak terduga dalam komputer atau aplikasi sehingga aplikasi atau komputer tersebut tidak bisa berfungsi dengan benar
- fitur** : karakteristik yang dimiliki oleh suatu produk, layanan, atau sistem

- flowchart** : diagram yang menggambarkan urutan langkah-langkah dalam suatu proses menggunakan simbol grafis
- optimal** : hasil yang paling baik atau efisien dalam konteks tertentu

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://www.optimizely.com/optimization-glossary/content-management-system/>