



PEMETAAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah : SMP NEGERI 1 CIBUNGBULANG
Nama penyusun : SUHENDI,S.KOM
NIP : 19790609202500081
Mata pelajaran : Informatika
Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / I (Ganjil) & II (Genap)

PEMETAAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 CIBUNGBULANG
Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / I (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2025/2026

Mata Pelajaran : Informatika					
Bab I : Informatika dan Pembelajarannya					
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-			
		1	2	3	4
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu merefleksikan materi Informatika yang sudah diperoleh di kelas VII, ▪ Peserta didik mampu menjelaskan materi Informatika yang akan dipelajari di kelas VIII. 	✓			
Bab II : Berpikir Komputasional					
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-			
		1	2	3	4
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menjelaskan dan mengimplementasikan konsep fungsi (input-proses-output). ▪ Peserta didik mampu mengeksekusi rangkaian langkah kerja. ▪ Jika waktu cukup, peserta didik dapat dilatih untuk menyusun rangkaian fungsi untuk sebuah kasus tertentu. 	✓			
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menjelaskan bahwa sebuah kasus persoalan logika dapat dimodelkan dengan model tertentu, yang salah satunya dalam soal ini model yang digunakan adalah himpunan. ▪ Peserta didik mampu menjelaskan konsep representasi data. ▪ Peserta didik mampu menjelaskan konsep data yang direpresentasikan dalam bilangan biner, oktal, dan desimal, dan melakukan konversi bilangan dari satu representasi ke representasi lainnya 		✓		

Mata Pelajaran : Informatika					
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menyelesaikan soal yang mengandung unsur eksekusi algoritma. ▪ Peserta didik mampu menyusun algoritma untuk kasus tertentu. 			✓	
4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menjelaskan konsep struktur data stack (tumpukan). ▪ Peserta didik mampu menjelaskan representasi postfix, infix dan prefix. ▪ Peserta didik mampu melakukan operasi perhitungan suatu ekspresi postfix dengan menggunakan stack 				✓
Bab III : Teknologi Informasi dan Komunikasi					
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-			
		1	2	3	4
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami struktur dari konten dan fitur utama aplikasi pengolah kata, pengolah lembar kerja, dan presentasi. 	✓			
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu membuat laporan dengan menyalin dan memindahkan konten dari satu aplikasi ke aplikasi lain yang dirancang sebagai satu paket aplikasi, yaitu aplikasi perkantoran. ▪ Peserta didik mampu membuat laporan yang berisi teks, data dalam bentuk angka, gambar/foto, dan video yang selanjutnya divisualisasikan dalam bentuk chart, grafik, atau diagram. 		✓		
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu merangkum, mengevaluasi, dan menyimpulkan beberapa bahan bacaan dalam bentuk digital (“file”) yang berbeda format, dan merefleksikan isinya. 			✓	
4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menggunakan laboratorium maya untuk eksplorasi dan belajar mandiri dalam menunjang mata pelajaran lainnya. 				✓
Bab IV : Sistem Komputer					
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-			
		1	2	3	4

Mata Pelajaran : Informatika					
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami fungsi sistem komputer (perangkat keras dan sistem operasi) yang memungkinkannya untuk menerima input, menyimpan, memproses dan menyajikan data sesuai dengan spesifikasinya. 	✓			
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami mekanisme internal penyimpanan data pada sistem komputer. ▪ Peserta didik mampu menjelaskan bilangan heksadesimal ▪ Peserta didik mampu memahami mekanisme pengalamatan memori pada sistem komputer. 		✓		
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami mekanisme internal pemrosesan data pada unit pengolahan logika dan aritmetika. 			✓	
Bab V : Jaringan Komputer dan Internet					
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-			
		1	2	3	4
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami internet dan jaringan lokal. ▪ Peserta didik mampu memahami cara kerja pengiriman data dalam konektivitas jaringan. 	✓			
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami teknologi komunikasi pada ponsel. 		✓		
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami bagaimana terhubung ke internet secara aman. 			✓	

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....
NIP.

Cibungbulang, Juli 2025

Guru Informatika Fase D,

SUHENDLS.KOM
NIP. 197906092025000181

PEMETAAN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Informatika
Satuan Pendidikan : SMP NEGERI 1 CIBUNGBULANG
Fase D, Kelas / Semester : VIII (Delapan) / II (Genap)
Tahun Pelajaran : 2025/2026

Mata Pelajaran : Informatika								
Bab VI : Analisis Data								
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik memahami cara pencarian data dalam pengolah lembar kerja. 	✓						
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik memahami cara visualisasi data dalam pengolah lembar kerja. 		✓					
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu menentukan kriteria dan meringkas data berdasarkan kategori tertentu. 			✓				
4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memakai tools seperti pengolah lembar kerja untuk mengelola data dan menampilkan data sesuai dengan tujuan. 				✓			
5.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik memahami cara pencarian data dalam pengolah lembar kerja. ▪ Peserta didik memahami cara visualisasi data dalam pengolah lembar kerja. ▪ Peserta didik mampu menentukan kriteria dan meringkas data berdasarkan kategori tertentu. 					✓		

Mata Pelajaran : Informatika								
Bab VI : Algoritma dan Pemrograman								
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu membuat program yang mengandung variabel, ▪ Peserta didik mampu membuat custom block yang pada hakekatnya dipakai sebagai prosedur pada Scratch 	✓						
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan Puzzle dan Maze. 		✓					
3.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan Music untuk kasus kali ini 			✓				
4.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memprogram dalam bahasa pemrograman visual kedua yang mirip dengan Scratch, yaitu Blockly, dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual yang dikemas dalam bentuk permainan. ▪ Peserta didik mampu menyusun kode program Blockly: 				✓			
5.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu membaca dan memahami makna blok penyusun program dalam bahasa Blockly: ▪ Peserta didik mampu menyelesaikan persoalan dengan menyusun program prosedural dengan bahasa Blockly: 					✓		
6.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu membaca dan memahami makna blok penyusun program dalam bahasa Blockly: ▪ Siswa mampu menyelesaikan persoalan dengan menyusun program prosedural dengan bahasa Blockly 						✓	

Mata Pelajaran : Informatika							
7.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mampu memahami dan mengenal cara kerja robot “line follower” dan mengeksplorasi perilaku robot. 						✓
Bab VIII : Dampak Sosial Informatika							
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu menjelaskan kegunaan media sosial serta dampak positif dan dampak negatifnya. ▪ Siswa mampu mengkaji kritis informasi atau berita dari media terutama media online, dan menyimpulkan apakah suatu berita merupakan berita bohong atau bukan 	✓					
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu menjelaskan <i>cyberbullying</i> dan jenis jenisnya ▪ Siswa mampu mengkaji kritis kasus perundungan untuk dapat mengantisipasinya. 		✓				
Bab IX : Praktik Lintas Bidang							
No.	Alur Tujuan Pembelajaran	Pembelajaran Ke-					
		1	2	3	4	5	6
1.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu berkolaborasi untuk melaksanakan tugas dengan tema komputasi. ▪ Siswa mampu mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi. ▪ Siswa mampu mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk menghasilkan solusi. ▪ Siswa mampu mengembangkan artefak komputasional, yaitu membuat program komputer yang menghasilkan media interaktif tentang lempeng bumi dan tektonik di Indonesia. 	✓					

Mata Pelajaran : Informatika							
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu menyempurnakan artefak dan mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional. 						
2.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa mampu mengenali dan mendefinisikan persoalan yang pemecahannya dapat didukung dengan sistem komputasi ▪ Siswa mampu mengembangkan dan menggunakan abstraksi untuk menghasilkan solusi. ▪ Siswa mampu mengembangkan artefak komputasional, yaitu membuat program komputer untuk media interaktif tentang lempeng bumi dan tektonik di Indonesia ▪ Siswa mampu menyempurnakan dan mengembangkan rencana pengujian, menguji dan mendokumentasikan hasil uji artefak komputasional. ▪ Siswa mampu mengomunikasikan (mendemonstrasikan) produk berupa artefak komputasional yang sudah dikembangkan. ▪ Siswa mampu menjelaskan aspek teknis dari artefak komputasional yang dikembangkan, dalam hal ini mesin hitung uang koin. 	✓					

**Mengetahui,
Kepala Sekolah**

.....
NIP.

Cibungbulang, Juli 2025

Guru Informatika Fase D,

**SUHENDI.S.KOM
NIP. 197906092025000181**