

Satuan Pendidikan	: Sekolah Menengah Pertama
Mata Pelajaran	: INFORMATIKA (Tulis)
Kelas	: IX
Kurikulum Acuan	: 2013 (KTSP)

Alokasi Waktu : 90 menit

No. Urut	Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)	Ruang Lingkup Materi	Indikator	Materi Kelas	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Soal	Aspek Intelektual	Tingkat Kesulitan
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Berpikir Komputasional (BK) 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	Proses Kognitif (menerapkan, menghasilkan, menyelesaikan , mendisposisikan	• Algoritma • Struktur Data • Fungsi • Himpunan dan Sistem Bilangan • Representasi data Grafik/jejaring	VII / 1 VIII/1 IX/1	1-2 13-14 27	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda	1 1 1	C1 C1 C1	Mudah Mudah Mudah
2	Sistem Komputer (SK) peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.	Proses Kognitif (Mendeskripsikan, Menjelaskan, mengggunakan) Dimensi pengetahuan 4C	• Perangkat Keras • Interaksi Antar Perangkat • Bilangan Biner	VII / 1	3,16, '17,18	Pilihan Ganda	1	C1	Sedang
3	Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Peserta didik mampu menerapkan praktik baik dalam memanfaatkan aplikasi surel untuk berkomunikasi, aplikasi peramban untuk pencarian informasi di internet, content management system (CMS) untuk pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.	Proses Kognitif: (menerapkan, memanfaatkan, mencari, mengelola, berkomunikasi, , membuat, menganalisis, menginterpretasi) Dimensi pengetahuan 4C	• Folder dan File • Surel • Aplikasi Perkantoran • Konsep perangkat lunak dan aplikasi • Merangkum narasi dari konten digital • Interaksi Antar aplikasi perkantoran '-Penjelasan blog, mengelola dan manfaatnya	VII / 1 VIII/1 VIII/1 IX/1 XI/1	4-6 15 24 28 29-32	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda	1 1 1 1	C1 C3 C3	Sedang Mudah Sedang Sedang Sedang
4	Analisis Data (AD) Peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis	Proses Kognitif (menggunakan, mengelola, menganalisis,	• Perkakas Pengolah Lembar Kerja • Pengolahan Data Biner	VII / 1, VII/2	7,10	Pilihan Ganda	1	C3	Sedang

No. Urut	Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)	Ruang Lingkup Materi	Indikator	Materi Kelas	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Soal	Aspek Intelektual	Tingkat Kesulitan
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.	menginterpretasi) Dimensi pengetahuan 4C	• Pencarian Data • Visualisasi Data	VIII/1	21, 22	Pilihan Ganda	1	C1	Mudah
5	Sistem Komputer (SK) peserta didik mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta menjelaskan proses dan penggunaan kodifikasi untuk penyimpanan data dalam memori komputer.	Proses Kognitif (Mendeskripsikan, Menjelaskan, menggunakan) Dimensi pengetahuan 4C	• Interaksi Antar Perangkat • Bilangan Biner • Perangkat keras • Central Processing Unit - Membedakan ROM dan RAM - Mengetahui ROM dan RAM	VII/1, VII/2 VIII/1 VIII/1 VII/1	8,9 16 25 41	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Uraian	1 1 1 4	C1 C1 C1 C2	Mudah Mudah Mudah Mudah
6	Algoritma dan Pemrograman (AP) Peserta didik mampu memahami objek-objek dan instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok (visual) untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan, mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, dan mengenal pemrograman tekstual sederhana.	Proses Kognitif (memahami, mengembangkan Menerapkan, mengkomunikasi) Dimensi pengetahuan 4C	• Pengolahan data dasar • Pengenalan Pemrograman Prosedural • Pemrograman Visual Scratch • Coding Fungsi pada Scratch • Membuat algoritma dan flowchart • Mengimplementasikan dengan menggunakan pemrograman visual scratch	VIII/2 VIII/2 IX/2 IX/2 VIII/2 IX/1, IX/2	11 26 33-37 38 42 43-45	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Uraian Uraian	1 1 1 1 1 1	C2 C2 C2 C2 C2 C2	Mudah Mudah Mudah Mudah Mudah Mudah
7	Dampak Sosial Informatika (DSI) 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.	Proses Kognitif (memahami, memanfaatkan, menerapkan) Dimensi pengetahuan 4C	• Media Sosial, Informasi Pribadi dan Hukum Privacy • Cyberbullying • Kasus Bullying • Poster Layanan Masyarakat	VII/2 VIII/1 IX/2 IX/2	12 23 39 40	Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda Pilihan Ganda	1 1 1 1	C3 C2 C2 C2	Sedang Mudah Mudah Mudah
8	Jaringan Komputer dan Internet (JKI) Peserta didik mampu	Proses Kognitif (memahami, mempraktekan,	• Koneksi Internet • Proteksi Data dan File • Jaringan Komputer	VIII/1	19,20	Pilihan Ganda	1	C3	Sedang

No. Urut	Standar Kompetensi Kelulusan (SKL)	Ruang Lingkup Materi	Indikator	Materi Kelas	Nomor Soal	Bentuk Soal	Bobot Soal	Aspek Intelektual	Tingkat Kesulitan
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	memahami konektivitas jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet).	menganalisis) Dimensi pengetahuan 4C							

Penanggung Jawab,



SAMSARI, M.Pd.

NIP. 19680909 199412 1 0

Validator,

H. APUD MAHPUDIN, S.Ag

NIP. 19721119 199803 1 003

1. Muh. Firman Suwarya,
M.Kom

2. Adi Sudarmadi, M.Si

3. M. Shofiudin, S.Pd

