

PROGRAM TAHUNAN (KONDISI KHUSUS)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 33 Kota Bekasi
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : VIII
Tahun Pelajaran : 2021-2022

	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR (ESENSIAL)	MATERI PEMBELAJARAN (ESENSIAL)	ALOKASI WAKTU
	<p>3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</p> <p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.</p>	<p>3.1.1. Mengetahui Internet dan jaringan local, serta komunikasi data via HP.</p> <p>3.1.2. Mengetahui konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (Bluetooth, wifi, broadband).</p> <p>3.1.3. Mengetahui enkripsi sebagai salah satu cara memproteksi data, merahasiakan, dan membatasi akses terhadap yang tidak berhak.</p> <p>4.1.1. Melakukan koneksi perangkat ke jaringan local maupun internet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara kreatif dan komunikatif menyampaikan pendapatnya mengenai jenis jaringan yang ada di lab computer • Peserta didik secara kolaboratif dan produktif dan kreatif membuat tabel perbedaan jaringan kabel dan nirkabel • Peserta didik secara kolaboratif melakukan permainan enkripsi data • Peserta didik secara komunikatif menjelaskan pengertian dan manfaat enkripsi data • Peserta didik secara mandiri dan kreatif mencoba melakukan koneksi jaringan local dan internet • Peserta didik secara komunikatif mendemonstrasikan prosedur koneksi jaringan local dan internet 	<p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p>
		<p>3.2.1. Memahami bahwa bagaimana manusia berinteraksi dengan komputer melalui algoritma, dan bahwa algoritma dirancang untuk menggeneralisir solusi berbagai situasi.</p> <p>4.2.1. Membuat robot yang mampu menggambar atau menulis dengan program</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengamati video mengenai contoh algoritma di kehidupan sehari-hari masing-masing • peserta didik menjelaskan pendapatnya 	<p>2 JP</p> <p>2 JP</p>

		<p>4.2.2. Mendefinisikan variable, menyimpan data, dan mengubahnya</p> <p>4.2.3. Memakai instruksi kondisional</p>	<p>mengenai algoritma.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mandiri dan kreatif menyempurnakan pengertian algoritma dari poin-poin yang telah dijelaskan teman sejawatnya • Peserta didik secara kreatif dan mandiri memberikan contoh algoritma di kehidupan sehari-hari • Peserta didik kolaboratif dan kreatif menghasilkan flowchart dari contoh algoritma tersebut • Peserta didik secara kreatif menunjukkan cara memodifikasi variabel (menyimpan, mengubah, dan mengoperasikannya) • Peserta didik secara mandiri dan kreatif menyelesaikan permasalahan yang menggunakan variabel dan algoritma kondisional • Peserta didik secara mandiri dan kreatif menghasilkan flowchart dari permasalahan tersebut • Peserta didik secara mandiri dan kreatif mengimplementasikan flowchart tersebut ke dalam program sederhana 	<p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p>
Penilaian + Cadangan			Jumlah Jam	6 JP
		3.3.1. Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari.	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara kolaboratif membentuk kelompok diskusi mengenai kemajuan teknologi yang terjadi 	3 JP

		<p>3.3.2. Mengenal media sosial dampaknya</p> <p>4.3.1. Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privasi dan hak orang lain.</p>	<p>di lingkungannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masing-masing peserta didik secara kolaboratif dan komunikatif menjelaskan bagaimana mereka menggunakan media sosial • Perwakilan Peserta didik dari tiap-tiap kelompok secara komunikatif menjelaskan hasil diskusi • Peserta didik secara kritis, kreatif dan komunikatif mengomentari Penggunaan Media sosial seperti : video Briptu Norman, Justin Biebler, Aini,dll • Peserta didik secara mandiri mengaplikasikan penggunaan media sosial yang baik • Peserta didik secara kritis menilai postingan yang bermanfaat atau merugikan orang lain • Peserta didik secara produktif melakukan postingan yang memiliki nilai kegunaan atau manfaat • Peserta didik secara kreatif dan produktif membuat poster / majalah dinding tip penggunaan media sosial, identifikasi berita hoaks dan lain-lain 	<p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p>
		<p>3.4.1. <i>Computational Thinking</i> untuk persoalan komputasi yang lebih kompleks dari sebelumnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara komunikatif menyampaikan pendapatnya mengenai pengertian dan langkah - 	<p>3 JP</p>

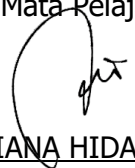
		4.4.1. Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang jejaring,pola, dan algoritmik.	<p>langkah computational thingking</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik secara kreatif menyelesaikan permasalahan dengan mengimplementasikan langkah-langkah computational thingking dan menyajikan dengan menggunakan <i>flowchart</i> • Peserta didik secara mandiri dan kreatif memecahkan permasalahan komputasi sederhana • Peserta didik menyajikan algoritma penyelesaian masalah tersebut dengan menggunakan flow chart • Peserta menciptakan program sebagai solusi permasalahan tersebut. 	<p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p> <p>2 JP</p>
Penilaian + Cadangan		6 JP	Jumlah Jam	28 JP
Total Jam Dalam Satu Tahun				58 JP

Mengetahui
Kepala SMPN 33 Kota Bekasi

PAIDI, S.Pd, MM
NIP. 196307061998021001

Bekasi, 15 Juli 2021

Guru Mata Pelajaran



RISDIANA HIDAYAT, SE, MPD