

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), h. 2.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Bayu Prisa Setia Adi., Atiqoh., Hari Karyono., “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite pada Pembelajaran Pemesanan dan Penghitungan Tarif Penerbangan SMK Usaha Perjalanan Wisata*”, 2023.
- Biro Hukum dan Organisasi . “*Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.*”
kemdikbud.go.id. 3 Mei 2024.
<https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf> (diakses Mei 03, 2024).
- Cindy Arifiyani, F., & Pramaditya, H. (2023). “*Peningkatan efektivitas pemasaran pada usaha retail melalui digitalisasi katalog dengan microsite*”. Increasing marketing effectiveness in retail businesses through digitizing catalogs with microsites. In *Journal of Information System and Application Development* (Vol. 1). <https://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jisad>
- Daryanto., & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Edy Nurfalah., dan Puji Rahayu. “*Microsite-Based Mathematical Statistics Educational Media to Increase Student Study Motivation after the Covid-19 Pandemic*”, 2023.
- Farent Cindy Arifiyani., Himawan Pramaditya., “*Peningkatan efektivitas pemasaran pada usaha retail melalui digitalisasi katalog dengan microsite*”, 2023.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22*, 2016, h. 3.
- Mardianti, L. N., Nengsih, R., & Handayani, P. (2021). “*Pengembangan Media Flashcard pada Materi Keanekaragaman Hayati sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMK N Merangin Kelas X*”. *Biocolony: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosains*, 4 (1), 21–25.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Diakses

dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsihmpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Pada 15 Mei 2024.

- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak yang Berkesulitan Belajar*, Cet. III (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 37.
- Muzamiroh, Mida Latifatul. *Kupas Tuntas Kurikulum 2013*. Jakarta: Kata Pena, 2013.
- Oemar Hamalik, *Pengembangan Kurikulum dan Pengajaran di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Trigenda Karya, 1994), h. 99.
- Pemerintah Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan Nasional*, 2010.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Puspitasari, N. (2016). *Kontribusi Matematika Terhadap Ilmu Komputer Di D3 Manajemen Informatika Politeknik Indonusa Surakarta*. Jurnal Informa: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat, 3(2), 18–25.
- Rahmayanti. “*Penggunaan Media IT dalam Pembelajaran.*” Jurnal Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro Volume 1 (Juli 2015).
- Rasyid, Harun, dan Mansur. *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: Wacana Prima, 2009.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan*, (pengertian, pengembangan, dan pemanfatannya). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2014.
- Soraya, T. Y. (2020). *Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Guna Persiapan Jlpt N5 Di Sma Pasundan 8 Bandung Berbasis Android*. Universitas Komputer Indonesia.
- Sri Janji., Widya Kusumaningsing., dan Rosalina BR.Ginting. “*Pengembangan Microsite Untuk Meningkatkan Kualitas Supervisi Akademik Pada Guru Paud Kecamatan Ungaran Barat*”, 2024.
- Sudirman. *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remdja Karya, 1987.
- Sudjana, Nana. *Media Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1990.

- . *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cet. VIII. Bandung: Rosda Karya, 2002.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- . *Statistik untuk Penelitian*. Cet. XXVIII. Bandung: Alfabeta, 2017
- Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- . *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. XV. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- UU Sisdiknas. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta, 2003.
http://eprints.dinus.ac.id/14666/1/uu_20-2003_sisdiknas.pdf.
- Winkel. *Dalam Evaluasi Hasil Belajar*, oleh Purwanto, 45. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MEDIA/IT

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis *microsite* pada pembelajaran Informatika, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran berbasis *microsite* yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di SMK Negeri Kebasen dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Media/IT.

B. IDENTITAS

Nama :

Pekerjaan :

Bidang Keahlian :

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

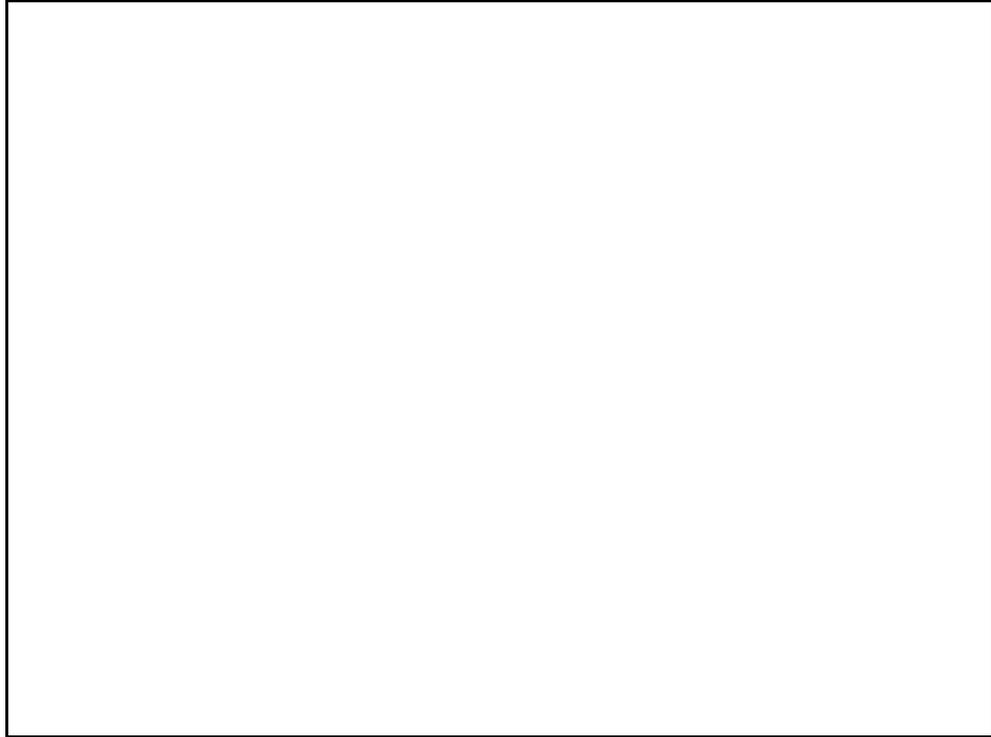
1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan
4. Ketentuan skor penilaian :

SB = Sangat Baik	CB = Cukup Baik	STB = Sangat Tidak Baik
B = Baik	KB = Kurang Baik	

D. Bentuk Angket

No	Pernyataan	Interval Jawaban				
		SB	B	CB	KB	STB
1.	Tata letak desain background sangat menarik dan sesuai dengan tema					
2.	Desain penggunaan sangat mudah untuk pengguna pemula (<i>easy use</i>)					
3.	Ukuran unsur-unsur tata letak pada media (Judul, tema, ilustrasi, logi) selaras					
4.	Tata letak media mempunyai irama (<i>rhythm</i>) yang jelas					
5.	Memiliki tata warna dan kombinasi yang harmonis, sesuai karakter materi dan sasaran pembaca					
6.	Ilustrasi <i>background</i> mampu merefleksikan isi media					
7.	Ilustrasi isi media sesuai dengan tuntunan materi Informatika					
8.	Ilustrasi mampu mengungkapkan karakter objek					
9.	Warna ilustrasi sesuai dengan kenyataan (natural), dengan kombinasi yang menarik					
10.	Kualitas ilustrasi serasi dalam satu media					
11.	Jenis huruf yang digunakan pada isi sesuai dengan karakter materinya dan sesuai dengan tingkat usia pembacanya, sederhana dan mudah dibaca					
12.	Judul materi media lebih dominan dibandingkan sub judul					
13.	Ukuran huruf dalam petunjuk penggunaan mudah untuk dibaca					
14.	Ukuran huruf isi media sesuai dengan format ukuran					
15.	Variasi huruf tidak berlebihan dan tidak menggunakan huruf hias					

E. KRITIK DAN SARAN



....., 2024

.....

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK GURU INFORMATIKA

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis *microsite* pada pembelajaran Informatika, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran berbasis *microsite* yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di SMK Negeri Kebasen dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Media/IT.

B. IDENTITAS

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

Pendidikan :

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan
4. Ketentuan skor penilaian :

SB = Sangat Baik CB = Cukup Baik STB = Sangat Tidak Baik
 B = Baik KB = Kurang Baik

D. Bentuk Angket

No	Pernyataan	Interval Jawaban				
		SB	B	CB	KB	STB
1.	Bagaimana rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ?					
2.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
3.	Apakah rumusan CP dan TP dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika yang disajikan ini sesuai dengan CP dan TP yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka?					
4.	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
5.	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini sesuai dengan kurikulum merdeka?					
6.	Bagaimana sistematika uraian isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini?					
7.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
8.	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini					

	efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?					
9.	Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?					
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini dapat mengukur kemampuan peserta didik?					

E. KRITIK DAN SARAN

....., 2024

.....

NIP.

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA UNTUK AHLI MATERI

A. PENGANTAR

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media berbasis *microsite* pada pembelajaran Informatika, maka peneliti bermaksud mengadakan validasi media pembelajaran berbasis *microsite* yang telah diproduksi sebagai salah satu media pembelajaran. Dengan demikian, peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu agar berkenan mengisi angket di bawah ini. Tujuan dari pengisian angket adalah untuk mengetahui kesesuaian pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Hasil dari produk ini akan digunakan untuk mengembangkan media ajar yang belum digunakan di SMK Negeri Kebasen dan dapat bermanfaat di dalam proses pembelajaran. Untuk itu, sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli Media/IT.

B. IDENTITAS

Nama :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

Pendidikan :

C. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu Bapak/Ibu membaca atau mempelajari media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Silakan Bapak/Ibu memberi tanda *checklist* (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan anda.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan
4. Ketentuan skor penilaian :

SB = Sangat Baik CB = Cukup Baik STB = Sangat Tidak Baik
 B = Baik KB = Kurang Baik

D. Bentuk Angket

No	Pernyataan	Interval Jawaban				
		SB	B	CB	KB	STB
1.	Bagaimana rumusan isi materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ?					
2.	Bagaimana kesesuaian materi yang disajikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
3.	Apakah rumusan CP dan TP dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika yang disajikan ini sesuai dengan CP dan TP yang ditetapkan dalam kurikulum merdeka?					
4.	Bagaimana relevansi standar kompetensi dengan materi pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
5.	Apakah isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini sesuai dengan kurikulum merdeka?					
6.	Bagaimana sistematika uraian isi pembelajaran dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini?					
7.	Bagaimana ruang lingkup materi yang disajikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika?					
8.	Apakah materi yang disajikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini					

	efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik?					
9.	Apakah tingkat kesukaran bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini sesuai dengan tingkat pemahaman siswa?					
10.	Instrumen evaluasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis <i>microsite</i> dalam mata pelajaran informatika ini dapat mengukur kemampuan peserta didik?					

E. KRITIK DAN SARAN

....., 2024

.....

NIP.

ANGKET SISWA KELAS X

NAMA :

NO. ABSEN :

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu peserta didik mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a,b,c,d, atau e pada jawaban sesuai dengan penilaian yang peserta didik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

B. Pertanyaan angket

1. Apakah materi yang ada di dalam media pembelajaran ini mudah untuk dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
2. Apakah anda merasa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini?
 - a. Sangat senang
 - b. Senang
 - c. Cukup senang
 - d. Kurang senang
 - e. Tidak senang
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran ini menimbulkan semangat anda di dalam belajar?
 - a. Sangat semangat
 - b. Semangat
 - c. Cukup semangat
 - d. Kurang semangat
 - e. Tidak semangat
4. Apakah Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran ini mudah untuk dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

5. Apakah gambar yang ada pada media pembelajaran ini menarik?
 - a. Sangat menarik
 - b. Menarik
 - c. Cukup menarik
 - d. Kurang menarik
 - e. Tidak menarik
6. Apakah selama belajar dengan menggunakan media pembelajaran ini anda menemukan kata-kata yang sulit?
 - a. Sangat setuju
 - b. Setuju
 - c. cukup setuju
 - d. Kurang setuju
 - e. Tidak setuju
7. Apakah penggunaan media pembelajaran ini mudah dimengerti?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
8. Apakah perintah/petunjuk untuk mengerjakan soal mudah dipahami?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
9. Apakah soal Latihan yang ada pada media pembelajaran ini mudah dimengerti?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah
10. Apakah media pembelajaran ini membantu anda untuk memahami materi?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Cukup mudah
 - d. Kurang mudah
 - e. Tidak mudah

Hasil Uji Coba Pre-test dan Post-test

No	Nama	Nilai Pre-test (X1)	Nilai Post-test (X2)
1	AINA RAMADHANI	70	80
2	AMIR MAHMUD	73	90
3	ANISA DWI NURAENI	69	80
4	ANJAR WIDIYASTUTI	80	90
5	AULIA ALMUBAROK	75	80
6	DEVI ANGGRAENI	82	90
7	DEWI KARTIKA MUKTI	61	80
8	DIAH RAHMA DIANI	70	80
9	DINDA KARISMA	70	80
10	ENDAH NUR LATIFAH	72	90
11	ENI AGUS NUGRAHENI	80	90
12	FAHRANI NURUL HANIFA	65	80
13	FAZZA NURUL HIKMAH	69	80
14	FIDIAR ALIF ALMASYAH	55	70
15	IHZA ULUL AZMIATI	70	90
16	JUNITA ARTIKASARI	65	80
17	JUWITA AMELIA DEWI	82	90
18	LAELATUL KHOEROTSANI	69	80
19	MA'RIFAH	65	80
20	MEGA DWI ASTUTI	75	80
21	MUHAMMAD FAJRI	80	90
22	NABILA SALSA OLYVIA PUTRI	72	90
23	NADIYA TRIYULIANA	70	80
24	NAFISA INDAH UTARI	70	80
25	NESYA FATIKA ALI	57	80
26	NINDRIS WAHYU ELFARIYANI	63	70
27	NONI AGUSTINA	70	90
28	OKTI TRI RAHMAWATI	75	80
29	PUPUT WIDAYANTI	54	80
30	RIFKI AZRIEL HERIANSYACH	69	80
31	RISMA APRILINA	72	90
Σ		2169	2570

- Tampilan media pembelajaran berbasis *microsite*



BAB 2**Teknologi Informasi dan Komunikasi****Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi****Video Teknologi Informasi dan Komunikasi****Latihan Soal Teknologi Informasi dan Komunikasi****Quiz****BAB 3****Sistem Komputer****Materi Sistem Komputer****Video Sistem Komputer****Latihan Soal Sistem Komputer****Quiz**

- Bangunan SMK Negeri Kebasen



- Kegiatan belajar mengajar oleh guru mata pelajaran informatika



- Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *microsite*



- Kegiatan peserta didik menggunakan media berbasis *microsite*



➤ Alur dan Tujuan Pembelajaran



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI
KEBASEN**

Jalan Raya Bentul, Kebasen, Banyumas Kode Pos 53172 Telepon 0281- 6511068
Faksimile 0281-6847525 Surat Elektronik smknkebasen@ymail.com

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

A. IDENTITAS

Nama dokumen : Alur dan Tujuan Pembelajaran
Mata pelajaran : Informatika
Fase : E
Kelas : X Semua Program Keahlian
Penyusun : Muhammad Faiz Keumala, S.Pd

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN FASE E

Pada akhir fase E, siswa di harapkan mampu :

- a) Mampu menerapkan berpikir komputasional dengan strategi algoritmik standar untuk mengembangkan program komputer yang terstruktur dalam bahasa pemrograman prosedural tekstual sebagai solusi atas persoalan berbagai bidang yang mengandung data diskrit bervolume tidak kecil, bergotong royong untuk menyelesaikan suatu persoalan kompleks dengan mengembangkan (merancang, mengimplementasi, memperbaiki, menguji) artefak komputasional yang bersentuhan dengan bidang lain sesuai kaidah proses rekayasa, serta mengomunikasikan

secara lisan dan tertulis rancangan produk, produk, dan prosesnya;

- b) Mampu mendeskripsikan fungsi dan cara kerja sistem komputer, bagaimana komponen-komponen sistem bekerja dan saling berinteraksi, memahami internet dan jaringan lokal serta mengkoneksikan perangkat ke jaringan lokal dan internet, enkripsi data, mengumpulkan dan mengintegrasikan data dari berbagai sumber baik secara manual atau otomatis menggunakan perkakas yang sesuai, mengintegrasikan potongan objek dalam berbagai format dari berbagai aplikasi untuk disajikan dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi, dan menggunakan fitur lanjut dan otomasi dari aplikasi perkantoran;
- c) Mampu menjelaskan cara kerja komputer dan masing-masing komponennya, menjelaskan peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna.

NO	ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	MATERI	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	Profil Pelajar Pancasila
1	BERPIKIR KOMPUTASIONAL (BK)	Peserta didik mampu menerapkan strategi algoritmik standar pada kehidupan sehari-hari maupun implementasinya dalam sistem komputer, untuk menghasilkan beberapa solusi persoalan dengan data diskrit bervolume besar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pencarian (Searching) 2. Pengurutan (Sorting) 3. Tumpukan (Stack) Antrean (Queue) 	<p>Siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami algoritma proses searching, baik yang sederhana maupun yang lebih efisien. 2. Menerapkan strategi algoritmik untuk menemukan cara yang paling efisien dalam proses searching. 3. Memahami beberapa algoritma proses sorting. 4. Menerapkan strategi algoritmik untuk menemukan cara yang paling efisien dalam proses sorting. 5. Memahami konsep struktur data stack dan queue serta operasi-operasi yang dapat dikenakan pada struktur data tersebut. 6. Mengenali pemanfaatan stack dan queue dalam persoalan sehari-hari. 7. Memahami konsep graf berarah dan tidak berarah. 8. Memodelkan permasalahan yang relevan dalam bentuk grafik. 	12 JP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar kritis 3. Kreatif
2	TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)	Peserta didik mampu memanfaatkan berbagai aplikasi secara bersamaan dan optimal untuk berkomunikasi, mencari informasi di internet, serta mahir menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi) beserta otomasinya untuk mengintegrasikan dan menyajikan konten aplikasi dalam berbagai representasi yang memudahkan analisis dan interpretasi konten tersebut.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Integrasi Konten Aplikasi Perkantoran 2. Fitur Lanjut Aplikasi Perkantoran 	<p>Siswa mampu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan integrasi antaraplikasi perkantoran (pengolah kata, angka, dan presentasi). 2. Menggunakan fitur lanjut aplikasi perkantoran 	12 JP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar kritis 3. Kreatif
3	SISTEM KOMPUTER (SK)	Peserta didik mampu menjelaskan cara kerja komputer dan masing-masing komponen-komponennya, menjelaskan peran sistem operasi dan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komputer dan Komponen Penyusunnya 2. Interaksi Manusia dan Komputer 	<p>Siswa dapat :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan peran sistem operasi. 2. Menjelaskan cara kerja komputer dalam memproses data. 3. Menjelaskan mekanisme internal yang terjadi pada interaksi antara perangkat keras, perangkat lunak, dan pengguna. 	8 JP	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar kritis 3. Kreatif

		keras, perangkat lunak, dan pengguna.	3. Kolaborasi dalam Sistem Komputer 4. Sistem Operasi			
4	JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET (JKI)	Peserta didik menjelaskan Internet dan jaringan lokal, komunikasi data via ponsel, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet), menerapkan enkripsi untuk memproteksi data pada saat melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet yang tersedia.	1. Jaringan Lokal dan Internet 2. Komunikasi Data dengan Ponsel 3. Proteksi Data Saat Berinternet	Siswa mampu: 1. Memahami perbedaan jaringan lokal dan internet dan jenis-jenis 2. konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel. 3. Memahami teknologi komunikasi untuk keperluan komunikasi data via HP. 4. Memahami pentingnya proteksi data pribadi saat terhubung ke jaringan internet serta menerapkan enkripsi untuk memproteksi dokumen.	8 JP	1. Mandiri 2. Bernalar kritis 3. Kreatif
5	ANALISIS DATA (AD)	Peserta didik mampu menjelaskan aspek privasi dan keamanan data, mengumpulkan data secara otomatis dari berbagai sumber data, memodelkan data berbagai bidang, menerapkan seluruh siklus pengolahan data (pengumpulan, pengolahan, visualisasi, analisis dan interpretasi data, publikasi) dengan menggunakan perkakas yang sesuai, menerapkan strategi pengelolaan data yang tepat guna dengan mempertimbangkan volume dan kompleksitasnya.	1. Pengenalan Perkakas Analisis Data 2. Koleksi Data 3. Visualisasi Data	Siswa mampu: 1. Memahami bahwa data dapat dikoleksi melalui berbagai cara, baik manual maupun secara otomatis melalui perangkat. 2. Melakukan berbagai cara pengumpulan data yang dijelaskan, dan mengolah data yang dikumpulkan, dan menampilkannya. 3. Memahami aspek privasi dalam pengumpulan data. 4. Mengambil dan mempublikasi data dengan memperhatikan aspek privasi. 5. Memahami data yang terkumpul dalam jumlah besar dapat ditransformasi, digeneralisasi, disederhanakan untuk dimanfaatkan menjadi informasi. 6. Melakukan interpretasi data, menggali makna dan melakukan prediksi berdasarkan data yang ada. 7. Memahami pemodelan dan simulasi, dan kaitan data dengan model. 8. Melakukan penalaran dan prediksi berdasarkan model dan simulasi, dan memeriksa kesesuaian model terhadap data.	8 JP	1. Mandiri 2. Bernalar kritis 3. Kreatif

- Petunjuk penggunaan media pembelajaran berbasis *microsite*

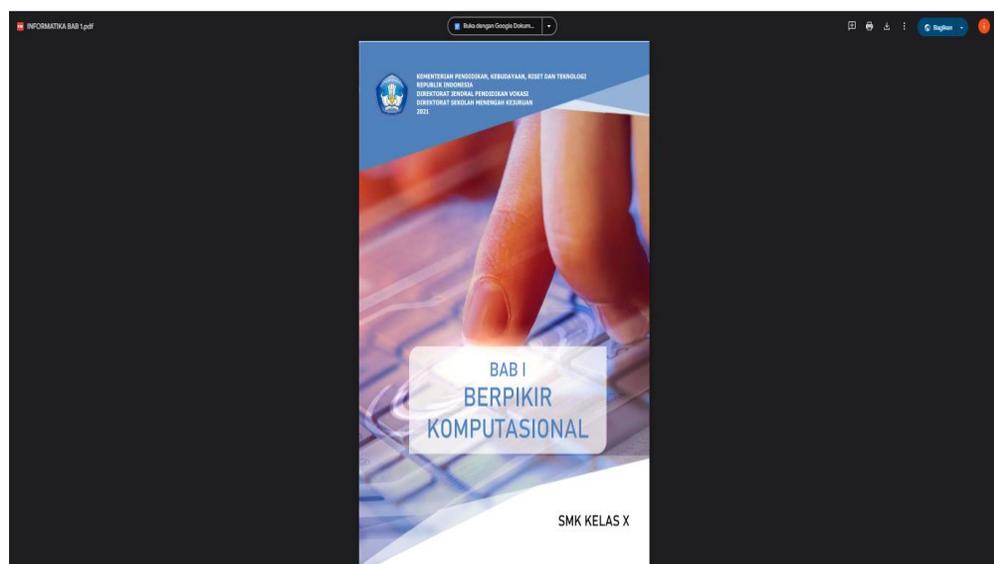
PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MICROSITE MATA PELAJARAN INFORMATIKA FASE E

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *microsite*, terlebih dahulu menyiapkan smartphone ataupun komputer. Pastikan komputer ataupun smartphone yang akan digunakan sudah terhubung ke *internet*.

1. Silahkan buka browser lalu ketikkan link <https://s.id/informatikaskasen>
2. Tampilan awal dari media pembelajaran berbasis *microsite*



3. Untuk membuka materi bisa klik "**Materi Berpikir Komputasional**"



4. Untuk melihat video bisa klik **"Video Berpikir Komputasional"**

Kurikulum Merdeka : Informatika (SMA Kelas X) || Berpikir Komputasional

5. Untuk mengerjakan latihan soal bisa klik **"Latihan Soal Berpikir Komputasional"**, Nilai akan muncul setelah selesai mengerjakan latihan soal.

Berpikir Komputasional

informatikaskasen@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Nama *

Kelas *

Pilih ▾

[Berikutnya](#)
[Kosongkan formulir](#)

6. Untuk mengerjakan quiz bisa klik "**Quiz Berpikir Komputasional**", Nilai akan muncul setelah selesai mengerjakan quiz.

QUIZZ

Browse from millions of quizzes

Search in Quizizz library

Quiz

BK dan TIK

10th grade • Computers

55% accuracy • 4 plays

faiz keumala
9 months

AI Enhance Worksheet Copy and Edit

Start now Assign

20 questions Show answers Preview

1. Multiple Choice 5 minutes 5 points

Apa yang dimaksud dengan berpikir komputasional?

- Cara berpikir yang hanya dimiliki oleh programmer
- Proses memecahkan masalah dengan menggunakan algoritma
- Proses memahami logika dan pemrograman komputer
- Kemampuan menggunakan komputer untuk berpikir
- Komputer yang berpikir

7. Terdapat 5 BAB yang bisa dipelajari dari media pembelajaran ini

BAB 2

Teknologi Informasi dan Komunikasi

- Materi Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Video Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Latihan Soal Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Quiz

BAB 3**Sistem Komputer****Materi Sistem Komputer****Video Sistem Komputer****Latihan Soal Sistem Komputer****Quiz****BAB 4****Jaringan Komputer dan Internet****Materi Jaringan Komputer dan Internet****Video Jaringan Komputer dan Internet****Latihan Soal Jaringan Komputer dan Internet****Quiz****BAB 5****Analisis Data****Materi Analisis Data****Video Analisis Data****Latihan Soal Analisis Data****Quiz**

8. Klik “profil pengembang” untuk mengetahui informasi



9. Dokumentasi kegiatan

