

**BAB I : INFORMATIKA DAN PEMBELAJARANNYA****INFORMASI UMUM****I. IDENTITAS MODUL**

<b>Satuan Pendidikan</b>	<b>: MTS BABUSSALAM</b>
<b>Kelas / Kelas</b>	<b>: VIII (Delapan) - D</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Informatika</b>
<b>Prediksi Alokasi Waktu</b>	<b>: 2 JP (45 x2)</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	<b>: 2024 / 2025</b>

**II. KOMPETENSI AWAL**

Apa yang kalian rasakan setelah mempelajari Informatika pada kelas VII? Menarik, bukan? Ternyata, belajar Informatika tidak selalu harus menggunakan komputer! Justru dengan memerankan diri sebagai komputer atau robot, kita mengalami dan memahami fungsi sistem komputasi. Pada materi kelas VII, kalian sudah belajar bahwa konsep Informatika ternyata dipakai dalam kehidupan kita sehari-hari. Nah, di kelas VIII ini, kalian akan memperdalam pemahaman kalian mengenai Informatika dengan cara yang selaras dengan apa yang kalian alami pada kelas VII, yaitu bahwa mempelajari Informatika ternyata bukan hanya hal praktis menggunakan komputer. Namun, kalian perlu bermain, mengalami, berpikir, melakukan refleksi, merenung tentang aspek keilmuan yang melatarbelakangi komputer. Yuk, kita lanjutkan petualangan kita untuk belajar Informatika!

**III. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

**IV. SARANA DAN PRASARANA**

- |                       |                            |                                  |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Buku Teks          | 4. Handout materi          |                                  |
| 2. Laptop/Komputer PC | 5. Papan tulis/White Board | 7. Infokus/Proyektor/Pointer     |
| 3. Akses Internet     | 6. Lembar kerja            | 8. Referensi lain yang mendukung |

**V. TARGET PESERTA DIDIK**

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

**VI. MODEL PEMBELAJARAN**

*Blended learning* melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL) terintegrasi pembelajaran berdiferensiasi berbasis *Social Emotional Learning* (SEL).

**KOMPONEN INTI****I. TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Merefleksikan materi Informatika yang sudah diperoleh di kelas VII,
- Menjelaskan materi Informatika yang akan dipelajari di kelas VIII.

**II. PEMAHAMAN BERMAKNA**

Menyadari bahwa materi *INFORMATIKA DAN PEMBELAJARANNYA* dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

### III. PERTANYAAN PEMANTIK

Apakah kalian sudah pernah mencoba mempelajari Informatika melalui sebuah permainan, baik permainan yang menggunakan komputer maupun tidak? Ceritakan pengalaman kalian dan hal apa yang kalian pelajari dari permainan tersebut!

### IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### PERTEMUAN KE-1

#### Refleksi Pembelajaran Kelas VII dan Perencanaan Pembelajaran Kelas VIII

##### Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Doa; absensi; menyampaikan tujuan pembelajaran; dan menyampaikan penilaian hasil pembelajaran
- Memotivasi siswa untuk tercapainya kompetensi dan karakter yang sesuai dengan *Profil Pelajar Pancasila*; yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, 2) mandiri, 3) bernalar kritis, 4) kreatif, 5) bergotong royong, dan 6) berkebinekaan global, yang merupakan salah satu kriteria standar kelulusan dalam satuan pendidikan.

##### Kegiatan Inti (90 Menit)

Guru memberikan pengantar tentang:

- Refleksi materi informatika yang telah dipelajari di kelas VII
- Perencanaan pembelajaran materi informatika di kelas VIII, yang merupakan kelanjutan materi kelas VII

Refleksi pengalaman belajar materi informatika di kelas VII dilakukan dalam Aktivitas IP-K8-01-U. Perencanaan Pembelajaran Informatika di kelas VIII dilakukan dalam Aktivitas IP-K8-02-U.

Aktivitas IP-K8-01-U: Refleksi Materi dari Pengalaman Informatika Kelas VII dan Refleksi Jurnal Siswa dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama peserta didik bekerja mandiri dengan membaca kembali buku jurnal kelas VII. Kemudian, peserta didik diminta menjawab pertanyaan refleksi dan mengisi tabel refleksi terhadap pengalaman belajar informatika kelas VII dalam buku jurnal kelas VIII.

Tahap kedua peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk berdiskusi membagikan pengalaman belajar informatika kelas VII. Pembagian kelompok dapat diatur oleh guru. Hasil diskusi dituliskan setiap peserta didik dalam jurnalnya masing-masing seperti Tabel 1.3 di Buku Siswa. Apabila waktu masih tersedia, guru dapat menunjuk beberapa kelompok peserta didik untuk dapat mempresentasikan hasil refleksi kelompoknya masing-masing di akhir diskusi.

Aktivitas IP-K8-02-U: Perencanaan Pembelajaran Informatika kelas VIII dilakukan secara mandiri dengan memperhatikan penjelasan guru. Guru menjelaskan rencana pembelajaran informatika kelas VIII untuk semester 1 dan semester 2. Peserta didik mencatat rencana pembelajaran setiap semester ke dalam jurnal masing-masing seperti contoh Tabel 1.4 di Buku Siswa.

Dalam menyusun rencana pembelajaran per semester, guru dapat mengacu materi di bagian Pendahuluan, yaitu Gambar 1.2 untuk usulan urutan aktivitas, Tabel 1.3 untuk materi, daftar aktivitas dan perkiraan jam pelajaran, dan contoh urutan pembelajaran untuk gabungan pembelajaran *plugged* dan *unplugged*.

##### Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
- Refleksi pencapaian siswa/formatif asesmen, dan refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan.

- Menginformasikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
- Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan dan motivasi tetap semangat belajar dan diakhiri dengan berdoa.

## V. ASESMEN

### Penilaian dalam Pembelajaran Informatika

#### I. Rubrik Umum

Rubrik diperlukan untuk menilai dengan cepat dan efisien capaian pembelajaran peserta didik. Pada bagian ini, diberikan rubrik secara umum untuk menilai berbagai hasil kegiatan atau proses melaksanakan kegiatan. Guru dapat memakai dan menyesuaikan dengan hasil tes esikifmaat pelajaran.

#### 1. Rubrik Penilaian Pemahaman Bacaan

Elemen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Pemahaman makna	Peserta didik memahami dan dapat menjawab dengan tepat semua pertanyaan.	Peserta didik memahami dan dapat menjawab dengan tepat sebagian besar pertanyaan.	Peserta didik memahami dan dapat menjawab dengan tepat sebagian kecil pertanyaan.	Peserta didik tidak dapat menjawab semua pertanyaan
Pemahaman struktur	Peserta didik dapat menyebutkan <i>n semua bagian penting</i> dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar dengan <i>mind map</i> atau lainnya).	Peserta didik dapat menyebutkan <i>n sebagian besar dari hal penting</i> dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar dengan <i>mind map</i> atau lainnya).	Peserta didik dapat menyebutkan <i>n sebagian kecil dari hal penting</i> dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar dengan <i>mind map</i> atau lainnya).	Peserta didik tidak mampu menyebutkan <i>hal penting</i> dan simpulan bacaan.
Hasil Test/Ujian *)	≥ 80% benar	60-79% benar	40-59% benar	< 40 % benar

\*) persentase untuk hasil test (*test case*) dapat disesuaikan

#### 2. Rubrik untuk Menilai Laporan

Laporan dinilai dari konten (apakah sesuai dengan tujuan dan ekspektasi yang dinyatakan saat tugas membuat laporan diberikan, dan dari format (apakah sesuai dengan praktik baik).

##### a. Penilaian Konten Laporan

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup
Konteks	Konteks topik yang dibuat jelas Elemen Penilaian	Konteks topik yang dibuat sebagian tidak jelas.	Konteks topik yang dibuat secara umum kurang jelas.
Tujuan	Target jelas dan layak, dinyatakan dalam pernyataan ringkas	Tujuan dinyatakan dalam pernyataan yang kurang presisi	Tujuan hanya dinyatakan secara umum.
Cara, metoda	Strategi dan tahapan/cara mencapai tujuan dijelaskan dalam tahap yang jelas	Tidak memakai strategi tetapi jelas	Tidak memakai strategi dan tahap kurang jelas.

Badan Utama	Inti persoalan, didekomposisi sesuai dengan persoalan yang diberikan, dikembangkan sesuai konteks.		
Penutup/Kesimpulan	Kesimpulan didasari argumentasi yang kuat dan menunjukkan bahwa tujuan tercapai atau tidak tercapai.	Ada bagian dari kesimpulan yang melenceng dari tujuan.	Kesimpulan tidak berelasi dengan tujuan.

### b. Penilaian Format Penyajian

Yang dimaksud dengan penyajian disini adalah sebuah publikasi, misalnya poster atau bentuk yang lain.

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup
Format file	Sesuai dengan yang ditentukan	Sebagian sesuai dengan yang ditentukan (untuk multi file).	Ada yang tidak sesuai dengan yang ditentukan.
Ukuran file	Sesuai dengan batas yang ditentukan	<tidak ada nilai B>	Melebihi ukuran yang ditentukan.
Keseluruhan dokumen	Dicetak rapi, tampilan baik, lengkap, mudah dibaca, font standar.	Dicetak seadanya, kurang lengkap, sulit dibaca, font tidak standar.	Dicetak seadanya, terlalu detail rinci (terlalu tebal) sehingga sulit dibaca.
Tipografi	Hampir tak ada salah ketik.	Beberapa salah ketik.	Cukup banyak salah ketik.
Kaidah Penulisan	Hampir tidak ada kesalahan penulisan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Ada beberapa kesalahan penulisan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	Cukup banyak kesalahan penulisan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.

### 3. Rubrik Penilaian Laporan Aktivitas

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup
Laporan lengkap	Laporan aktivitas lengkap dan jelas *).	Laporan kurang lengkap, tetapi jelas	Laporan kurang lengkap dan kurang jelas.
Pengerjaan	Aktivitas merata/rutin pada periode pengerjaan tugas yang ditentukan.	Aktivitas kurang merata.	Hanya dikerjakan pada saat awal dan saat terakhir saja.
Kelengkapan Aktivitas pengerjaan tugas	Minimal ada aktivitas sesuai tahapan yang diminta, misalnya analisis, desain, pembuatan produk, pengujian, perbaikan. Ada tahap <i>review</i> dan baca ulang.	Aktivitas tidak mencatat adanya fase yang diminta dengan lengkap. Tidak ada <i>review</i> .	Aktivitas tidak menyebutkan tahapan pengembangan tugas dengan jelas.
Pembagian peran	Pembagian peran baik dan tidak ada duplikasi peran yang tak	Pembagian peran ada, tetapi ada duplikasi peran	Tidak ada pembagian peran. Peran didominasi 1 atau 2

	seharusnya misalnya <i>coding</i> juga <i>tester</i> .	yang takseharusnya, misalnya <i>coding</i> juga <i>tester</i> .	orang.
--	--	--	--------

#### 4. Rubrik Penilaian Karya Pemrograman

Pemrograman dapat dinilai dari aspek: eksekusi, program (*source code*), serta kerapihannya kelengkapan dokumentasi. Dokumentasi program dapat berbagai jenis, dapat berupa poster ide dari artefak komputasi, rancangan, dan sebagainya. Karena pengerjaan tugas ini ada yang berkelompok, terdapat juga penilaian sikap pribadi dan berkelompok dalam mengerjakan soal ini.

#### Rubrik Aspek Eksekusi

Eksekusi program dijalankan dengan menggunakan *test case*. Keberhasilan dari sebuah program adalah jika dapat menerima *test case* yang diberikan, mengeksekusinya, dan menghasilkan sejumlah program lain.

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Kesuksesan eksekusi, berdasarkan persentase berhasil	$\geq 80\%$ lolos <i>test case</i> .	60-79% lolos <i>test case</i> .	40-59% lolos <i>test case</i> .	0-39% lolos <i>test case</i> .
Kinerja sistem	Sesuai dengan spesifikasi kinerja sistem.	kinerja sistem kurang dari spesifikasi (0 - 20%).	kinerja sistem kurang dari spesifikasi (21 - 40%).	kinerja sistem kurang dari spesifikasi ( $\geq 40\%$ ).
Aspek lain	Kesesuaian dengan aspek lain yang diharapkan sebanyak $\geq 80\%$ .	Kesesuaian dengan aspek lain yang diharapkan sebanyak 60% - 79%.	Kesesuaian dengan aspek lain yang diharapkan sebanyak 40% - 59%.	Kesesuaian dengan aspek lain yang diharapkan sebanyak $< 40\%$ .

#### 5. Rubrik Penilaian Kerja Kelompok

##### a. Rubrik Penilaian Tim

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Pembagian peran	Peran terbagi ke semua anggota dengan sangat baik.	Peran terbagi ke semua anggota dengan baik.	Peran terbagi ke semua anggota dengan cukup baik.	Peran tidak terbagi ke semua anggota.
Pembagian tugas	Tugas terbagi ke semua anggota dengan sangat baik.	Tugas terbagi ke semua anggota dengan baik.	Tugas terbagi ke semua anggota dengan cukup baik.	Tugas tidak terbagi ke semua anggota.

##### b. Rubrik Penilaian Individu

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Keaktifan sebagai	Peserta	Peserta didikaktif	Peserta	Peserta

partisipasi	didiksangat aktifketika bekerjadalam tim.	ketikabekerjadalam tim.	didikcukup aktifketika bekerjadalam tim.	didikkurang aktifketika bekerjadalam tim.
-------------	---	-------------------------	--	---

Penilaian atas pertemuan ini adalah penilaian aktivitas yang dilakukan baik pada pemanasan maupun aktivitas perencanaan kegiatan. Penilaian pada materi ini tidak menggunakan penilaian sumatif. Adapun rubrik umum yang digunakan adalah rubrik untuk menilai pemahaman bacaan, laporan, laporan aktivitas, karya pemrograman, dan rubrik penilaian kerja kelompok pada bagian pertama buku guru ini.

## VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Materi ini bukan merupakan elemen pengetahuan utama dan merupakan materi pemanasan. Dengan demikian, tidak diperlukan pengayaan ataupun penanganan khusus.

## VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Setelah refleksi materi kelas VII dan memberikan gambaran umum materi kelas VIII, guru diharapkan merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukannya. Materi pada bab ini sebenarnya bukan merupakan elemen inti dari Informatika, tetapi penting sebagai bagian dari praktik inti. Guru dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan reflektif berikut.

1. Materi kelas VII mana yang ingin Anda dalami untuk kepentingan pembelajaran kelas VIII ini?
2. Apakah Anda dan juga peserta didik kelas VIII sudah siap untuk memulai materi kelas VIII dalam arti semua persyaratan pengetahuan untuk menjalankan pembelajaran kelas VIII sudah dipenuhi?
3. Apakah ada sesuatu yang menarik pada pembelajaran materi kelas VIII ini?
4. Apakah ada aktivitas kelas VIII yang tidak mungkin dilakukan sehingga perlu penyesuaian? Siapkan

## LAMPIRAN- LAMPIRAN

### LAMPIRAN 1

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

##### AYO, LAKUKAN

Aktivitas IP-K8-01-U ini bertujuan untuk membantu kalian mengingat kembali materi-materi yang telah kalian pelajari pada Informatika kelas VII dan berdiskusi bersama teman-teman mengenai jurnal yang telah dibuat selama kelas VII.

##### **Aktivitas IP-K8-01-U: Refleksi Materi dari Pengalaman Informatika Kelas VII dan Refleksi Jurnal Peserta didik**

Setelah menyimak dengan baik bagian C dari bab ini tentang ulasan kembali mata pelajaran Informatika kelas VII, ambillah Buku Kerja Peserta Didik kalian yang telah kalian buat selama kelas VII. Bacalah kembali jurnal pada

Buku Kerja sistem tersebut. Jawablah pertanyaan reflektif sebagai berikut dalam selembar kertas dan dokumentasikan sebagai bagian dari Buku Kerja kalian.

##### Pertanyaan Reflektif

1. Setelah mempelajari setiap elemen Informatika di kelas VII, apakah kalian dapat membuat peta pikiran yang mengoneksikan elemen-elemen tersebut menjadi pengetahuan yang utuh?
2. Pengalaman beraktivitas pada elemen yang mana yang paling berkesan? Mengapa? Ceritakan dengan ringkas.

3. Apakah kalian dapat memberikan satu atau dua contoh pengalaman sehari-sehari kalian yang ternyata kalau dipikirkan kembali, adalah praktik dari informatika yang sudah dipelajari di kelas VII?
4. Elemen apa yang menurut kalian merupakan muatan paling banyak dan paling penting?
5. Rangkuman faktual yang sudah dipelajari, ceritakan dengan ringkas menggunakan kata-kata kalian sendiri. Mungkin saja beberapa konsep atau aktivitas belum kalian lakukan saat kelas VII. Apa yang sudah kalian ketahui di kelas VII sangat diperlukan oleh Guru untuk menentukan langkah berikutnya. Kalian dapat menuliskannya dengan melengkapi Tabel 1.2 berikut ini.

Tabel 1.2 – Refleksi terhadap Materi Kelas VII

Elemen	Rangkuman lebih jelas tentang yang sudah dipelajari	Perbedaan/persamaan dengan penjelasan di atas
BK		
TIK		
SK		
JKI		
AD		
AP		
DSI		
PLB		

Tuliskan jawaban kalian di sebuah lembar kosong dengan identitas yang jelas, dan masukkan dalam map Buku Siswa.

Setelah membaca kembali jurnal kelas VII kalian, mari, kita bermain dan belajar bersama teman-teman dalam kelompok kecil.

### Aktivitas Kelompok

Salah satu proses penting dalam pembelajaran adalah melakukan refleksi, memaknai, dan mengoneksikan pengalaman. Kalian telah berlatih menjalankan proses tersebut saat menjalankan pembelajaran Informatika Kelas VII. Nah, apakah kalian pernah mendengar ungkapan *practice makes perfect*, yang artinya latihan menjadikan kita lebih sempurna?

Dalam aktivitas ini, kalian akan diajak untuk meninjau kembali proses belajar yang telah kalian lakukan selama mempelajari Informatika pada kelas VII secara mandiri. Melalui proses peninjauan kembali yang dilakukan secara berkelompok ini, diharapkan kalian dapat memperoleh masukan terhadap hasil refleksi yang telah kalian laksanakan secara mandiri, dan belajar dari proses yang telah dilalui oleh teman sekelompok kalian.

### Deskripsi Aktivitas:

Bentuklah kelompok dengan anggota 2 atau 4 orang. Lakukanlah langkahlangkah berikut ini.

1. Setiap anggota perlu membawa jurnal peserta didik yang telah dibuat selama belajar Informatika kelas VII.
2. Buatlah 8 buah potongan kertas dan beri tulisan angka 2 sampai dengan 9 seperti gambar berikut ini.



3. Acak kertas-kertas tersebut dan simpan dalam posisi terbalik (bagian angka tidak terlihat).

4. Secara bergantian, setiap anggota kelompok mengambil satu buah kertas. Angka pada kertas tersebut menunjukkan nomor bab pada mata pelajaran Informatika, yaitu:
  - Bab 2: Berpikir Komputasional
  - Bab 3: Teknologi Informasi dan Komunikasi
  - Bab 4: Sistem Komputer
  - Bab 5: Jaringan Komputer dan Internet
  - Bab 6: Analisis Data
  - Bab 7: Algoritma dan Pemrograman
  - Bab 8: Dampak Sosial Informatika
  - Bab 9: Praktik Lintas Bidang Informatika
5. Bukalah jurnal peserta didik kelas VII kalian pada bab yang sesuai dengan angka yang ditunjukkan pada kertas. Bacalah kembali jurnal kalian, lalu ceritakan kepada teman-teman kelompok apa yang kalian pelajari pada bab tersebut. Tunjukkan jurnal tersebut pada teman-teman sekelompok kalian.
6. Setelah anggota kelompok yang bertugas mengambil kertas menceritakan dan menunjukkan isi jurnalnya, anggota kelompok yang lain bergantian menceritakan dan menunjukkan jurnalnya.
7. Setelah semua anggota kelompok menceritakan jurnal masing-masing, silakan saling berdiskusi. Sampaikan hal apa yang kalian suka dan hal apa yang masih bisa diperbaiki dari jurnal yang dibuat oleh teman kalian. Apakah kalian dapat memahami isi jurnal teman kalian?
8. Ulangi langkah 4-7 sampai semua anggota selesai menceritakan isi jurnal yang dibuat selama kelas VII atau sampai waktu yang disediakan habis. Jika masih tersedia waktu, kalian dapat secara bergantian menceritakan apa yang kalian rasakan paling seru dari yang kalian pernah alami dari proses kerja kelompok ini di depan kelas.

Buat dan isilah Tabel 1.3 berikut ini pada Buku Kerja kalian!

Tabel 1.3 – Refleksi Pembuatan Jurnal selama Kelas VII

Hal yang Kusukai dari Jurnal Kelas VII-ku	Hal yang Dapat Kuperbaiki dari

### Ayo, Lakukan

Aktivitas IP-K8-02-U ini merencanakan pembelajaran Informatika yang akan kalian laksanakan selama kelas VIII.

#### Aktivitas IP-K8-02-U: Perencanaan Pembelajaran Informatika Kelas VIII

Setelah merefleksikan materi dan proses belajar kelas VII, sekarang saatnya kalian merencanakan pembelajaran Informatika kelas VIII bersama guru. Catatlah urutan kegiatan yang direncanakan oleh guru menjadi dua buah tabel Program Kegiatan sepanjang semester dengan kerangka sebagai berikut. Tuliskan setiap tabel yang contohnya diberikan pada Tabel 1.4 dalam satu lembar kertas, dan masukkan ke dalam Buku Kerja kalian.

Tabel 1.4 – Perencanaan Kegiatan Pembelajaran Informatika Kelas VIII

Semester I			Semester II		
Minggu ke-	Materi	Kode Aktivitas	Minggu ke-	Materi	Kode Aktivitas

Mengapa kalian perlu menuliskan program kegiatan selama satu tahun ajaran? Dengan mengetahui rencana belajar, kalian dapat mengetahui gambaran umum dari materi yang akan kalian pelajari selama satu tahun. Setiap minggu, kalian dapat menyiapkan diri lebih baik dengan membaca lebih dahulu materi yang disampaikan serta menyiapkan bahan atau alat yang diperlukan. Rencana kegiatan juga akan menjadi peta penuntun yang dapat membantu kalian merajut pengetahuan-pengetahuan yang kalian dapatkan dari mata pelajaran Informatika ini.

Nah, setelah selesai melakukan refleksi terhadap pembelajaran Informatika kelas VII dan perencanaan belajar Informatika kelas VIII, semoga kalian makin bersemangat untuk mengalami berbagai bentuk dinamika pembelajaran pada mata pelajaran Informatika kelas VIII ini. Selamat belajar!

## LAMPIRAN 2

### BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- **Buku Panduan Guru Informatika untuk Kelas VIII**, *Halaman : 31 - 36*
- **Buku Informatika Kelas VIII**, *Halaman : 1 - 23*

## LAMPIRAN 3

### GLOSARIUM

**Informatika**, merupakan ilmu yang baik mempelajari terkait penggunaan komputer untuk mengatur dan menganalisis data yang berukuran besar, baik data maupun informasi pada mesin berbasis komputasi.

**Jurnal**, suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas

**Refleksi**, pantulan atau gerakan diluar kemauan (kesadaran) sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar.

## LAMPIRAN 4

### DAFTAR PUSTAKA

- Mewati Ayub, dkk., 2021, **Buku Panduan Guru Informatika untuk Kelas VIII**, Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta
- Vania Natali, dkk., 2021, **Informatika Kelas VIII**, Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta
- Aplikasi Tutorial, 2019. Cara Kerja Komputer Secara Umum (video), diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=S-4NfYH4VDg>
- Bebras Indonesia, Contoh Soal Penegak untuk SMA, <https://bebras.or.id/v3/contoh-soal-penegakuntuk-siswa-sma>. Tanggal akses: 25 Desember 2020
- Kemdikbud. (n.d). Kamus Besar Bahasa Indonesia, diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id>
- Lesics Indonesian, 2019. Cara kerja internet (video), diakses dari <https://www.youtube.com/watch?v=zKNi-lqYEKA>
- NBO Bebras Indonesia. 2017. Bebras Indonesia Challenge Kelompok Penggalang (untuk Siswa setingkat SMP/MTs), [http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/10/Bebras-Challenge-2016\\_Penggalang.pdf](http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/10/Bebras-Challenge-2016_Penggalang.pdf).
- NBO Bebras Indonesia. 2017. Bebras Indonesia Challenge Kelompok Penegak (untuk Siswa setingkat SMA/MA/SMK), [http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/10/Bebras-Challenge-2016\\_Penegak.pdf](http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/10/Bebras-Challenge-2016_Penegak.pdf).
- NBO Bebras Indonesia. 2018. Tantangan Bebras Indonesia 2017: Bahan Belajar Computational Thinking Tingkat SMP. [http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2018/07/BukuBebras2017\\_SMP.pdf](http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2018/07/BukuBebras2017_SMP.pdf).

- NBO Bebras Indonesia. 2019. Tantangan Bebras Indonesia 2018: Bahan Belajar Computational Thinking Tingkat SMP. <http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/09/BukuBebras2018%20SMP%20v.5.pdf>
- NBO Bebras Indonesia. 2019. Tantangan Bebras Indonesia 2018: Bahan Belajar Computational Thinking Tingkat SD. <http://bebras.or.id/v3/wp-content/uploads/2019/09/BukuBebras2018%20SD%20v.5%20rev-1.pdf>
- NBO Bebras Indonesia, Tantangan Bebras Indonesia 2019 Tingkat SMP, 2020
- Wikipedia, 2021. Addressing Mode. [https://en.wikipedia.org/wiki/Addressing\\_mode](https://en.wikipedia.org/wiki/Addressing_mode). Tanggal akses: 12 Maret 2021
- Wikipedia, 2021. Gerbang Logika. [https://id.wikipedia.org/wiki/Gerbang\\_logika](https://id.wikipedia.org/wiki/Gerbang_logika). Tanggal akses: 20 Maret 2021
- Wikipedia, 2021. Heksadesimal. <https://id.wikipedia.org/wiki/Heksadesimal>. Tanggal akses: 20 Maret 2021

**Mengetahui**  
**Kepala Madrasah**



**H. SAIFUL BAHRI, S.Pd.I**

**Malang, 16 Juli 2024**  
**Guru Mata Pelajaran**



**M. IMRON ROSIHAN, S.Kom**