



KEMENTERIAN SOSIAL
REPUBLIK INDONESIA

#KEMENSOS
SELALU ADA



PEMAHAMAN DIRI, POTENSI, MINAT DAN BAKAT



"Setiap orang memiliki potensi yang sama untuk sukses. Perbedaannya adalah seberapa besar motivasi mampu mengalahkannya setiap hambatan."

2025

SRMP 15 MOJOKERTO

By : Firdaus Nuzulahtuzzahro, SPd., Gr



TUJUAN MODUL

MODUL PEMAHAMAN DIRI, POTENSI, MINAT DAN BAKAT INI DALAM KONTEKS MASA ORIENTASI SISWA SEKOLAH RAKYAT ADALAH MERUJUK PADA TEKNIK DAN STRATEGI YANG DAPAT MEMBANTU SISWA UNTUK MENGENAL DIRI, TUMBUH DAN MENGEMBANGKAN SEGALA POTENSI, MINAT DAN BAKATNYA, SERTA BERTUJUAN UNTUK:

1. **Membantu siswa mengenali dan memahami kelebihan dan kekurangan diri sendiri**
2. **Meningkatkan kesadaran diri (self-awareness)**
3. **Membantu siswa mengenali potensi, minat dan bakat diri sendiri**



POKOK BAHASAN

No	Materi	Modul
1	Pemahaman Diri	1
2	Potensi, Minat dan Bakat	2



1

PEMAHAMAN DIRI

1. Definisi kelebihan dan kekurangan
2. Manfaat mengetahui kelebihan dan kekurangan diri sendiri
3. Dampak mengetahui kelebihan dan kekurangan diri sendiri

LINIMASA AKTIVITAS

Aktivitas	Durasi
Ice Breaking	10 menit
Mengenal konsep pemahaman diri	10 menit
Menemukan Kelebihan dan Kekurangan diri	20 menit
Latihan	20 menit
Penutup dan Refleksi Diri	10 menit
Aktivitas ini dapat dilakukan berurutan selama 70 menit	
Output kegiatan	
1. Profil diri 2. Daftar Kelebihan diri sendiri 3. Daftar kelemahan diri sendiri 4. Cita-cita dan harapan masa depan	10 menit



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. SISWA MAMPU MENGENALI KELEBIHAN DAN KEKURANGAN DIRI SENDIRI
2. SISWA DAPAT MENINGKATKAN KESADARAN TERHADAP KELEBIHAN DAN KELEMAHAN DIRI
3. SISWA MELATIH KEMAMPUAN REFLEKSI DIRI UNTUK PENGEMBANGAN DIRI



LANGKAH AKTIVITAS

1. ICE BREAKING (10 MENIT)

Ice Breaking “Siapa yang paling...?” (10 menit)

Fasilitator membacakan beberapa pernyataan ringan, misalnya:

“Siapa yang paling suka membaca buku?”, Siapa yang paling ekspresif?”, Siapa yang cepat panik?” dan seterusnya. Kemudian, siswa berdiri/mengangkat tangan sesuai pernyataan.

[Aktivitas ini bertujuan untuk memecah kekakuan dan memunculkan kesadaran awal tentang kecenderungan diri].

2. MATERI SINGKAT : APA ITU PEMAHAMAN DIRI (10 MENIT)

Fasilitator: mempersiapkan materi tentang:

1. Pemahaman Diri, yang didalamnya mencakup tentang definisi kelebihan dan kekurangan diri
2. Manfaat pemahaman diri mencakup definisi dan contoh kelebihan dan kekurangan diri sendiri, termasuk biodata profil diri lain. (dibuat dalam bentuk PPT atau video pendek).

Kegiatan : Siswa menyimak penyampaian materi tentang pemahaman diri dan manfaatnya

3. MENEMUKAN KELEBIHAN DAN KEKURANGAN DIRI SENDIRI (20 MENIT)

Fasilitator:

Mempersiapkan lembar kerja tentang kata kerja/sifat yang termasuk dalam kelebihan dan kekurangan diri sendiri



LANGKAH AKTIVITAS

Aktivitas siswa :

Mengisi lembar kerja tentang apa-apa saja contoh sifat yang termasuk kelebihan dan kekurangan diri sendiri

4. LATIHAN (20 MENIT)

Fasilitator:

Membagikan lembar kerja tentang pemahaman diri, kelebihan, kekurangan serta cita-cita dan harapan mereka

Aktivitas siswa :

1. Mengisi lembar kerja yang dibagikan oleh guru
2. Menemukan minimal 5 kelebihan diri sendiri
3. Menemukan minimal 5 kekurangan diri sendiri
4. Mengisi biodata diri, terkait hal-hal apa saja yang disukai dan tidak disukai
5. Menentukan cita-cita masa depan

5. PENUTUP DAN REFLEKSI DIRI

Aktivitas Siswa

Siswa melakukan refleksi diri dengan panduan pertanyaan berikut?

1. Apa yang baru saya sadari tentang diri saya?
2. Apa yang perlu saya lakukan untuk mengembangkan kelebihan saya ?
3. Apa yang perlu saya lakukan untuk mengatasi kekurangan saya ?

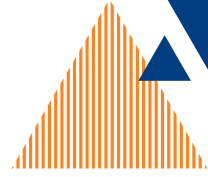
Fasilitator:

Menutup kelas dengan pemberian motivasi dan semangat kepada siswa untuk memahami diri sendiri dalam menggapai cita-cita



LAMPIRAN

LEMBAR KERJA PEMAHAMAN DIRI



A. BIODATA DIRI

NAMA LENGKAP :

KELAS :

TEMPAT LAHIR :

TANGGAL LAHIR :

HOBI :

CITA-CITA :

ALASAN :

PELAJARAN FAVORIT :

ALASAN :

MAKANAN FAVORIT :

MINUMAN FAVORIT :

IMPIAN :

TARGET MASA DEPAN :

:

:

:

:

:



B. KELEBIHAN DAN KEKURANGAN DIRI

1. Sebutkan minimal 5 sifat positif apa saja yang kamu miliki !

1.....

2.....

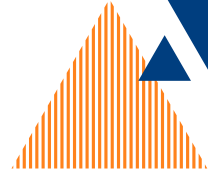
3.....

4.....

5.....

2. Tanyakan kepada 2 temanmu tentang 5 sifat positif yang kamu miliki !

Teman 1 (.....)	Teman 2 (.....)



3. Sebutkan minimal 5 sifat negatif apa saja yang kamu miliki !

- 1.....
- 2.....
- 3.....
- 4.....
- 5.....

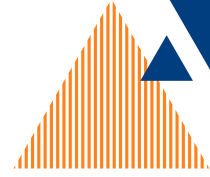
4. Tanyakan kepada 2 temanmu tentang 5 sifat negatif yang kamu miliki !

Teman 1 (.....)	Teman 2 (.....)



C. KESIMPULAN

Kelebihan Diri	Kekurangan Diri



D. REFLEKSI DIRI

1. Apa yang baru saya sadari tentang diri saya?

.....
.....
.....
.....

2. Apa yang perlu saya lakukan untuk mengembangkan kelebihan saya ?

.....
.....
.....
.....

3. Apa yang perlu saya lakukan untuk mengatasi kekurangan saya ?

.....
.....
.....
.....



2

POTENSI, MINAT DAN BAKAT

1. Definisi potensi, minat dan bakat
2. Persamaan dan perbedaan potensi, minat dan bakat
3. Menemukan potensi, minat dan bakat diri sendiri

LINIMASA AKTIVITAS

Aktivitas	Durasi
Ice Breaking	10 menit
Pengertian Potensi, Minat dan Bakat	20 menit
Menemukan Potensi, Minat dan Bakat diri	40 menit
Refleksi dan Penutup	10 menit
Aktivitas kreatif ini dapat dilakukan secara berurutan dalam waktu 80 menit	
Output Kegiatan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menemukan potensi diri sendiri 2. Menemukan minat dan bakat diri sendiri 	



TUJUAN PEMBELAJARAN

1. SISWA MAMPU MENGENALI POTENSI DIRI SENDIRI
2. SISWA MAMPU MENGENALI MINAT DIRI SENDIRI
3. SISWA MAMPU MENGENALI BAKAT DIRI SENDIRI
4. SISWA MAMPU MENGANALISIS CARA UNTUK MENGEMBANGKAN POTENSI, MINAT DAN BAKAT DIRI SENDIRI



LANGKAH AKTIVITAS

1. ICE BREAKING (10 MENIT)

Ice Breaking “Siapa yang hobi...?” (10 menit)

Fasilitator membacakan beberapa pernyataan ringan, misalnya:

“Siapa yang paling hobi membaca buku?”, Siapa yang hobi menyanyi? Siapa yang hobi sepakbola?” dan seterusnya. Kemudian, siswa berdiri/mengangkat tangan sesuai pernyataan.

[Aktivitas ini bertujuan untuk memecah kekakuan dan memunculkan kesadaran awal tentang kecenderungan diri].

2. MATERI SINGKAT : APA ITU POTENSI, MINAT DAN BAKAT (20 MENIT)

Fasilitator: mempersiapkan materi tentang:

1. Pengertian potensi diri beserta contohnya
2. Pengertian minat diri beserta contohnya
3. Pengertian Bakat diri beserta contohnya
4. Persamaan dan perbedaan antara potensi, minat dan bakat

Aktivitas siswa :

Siswa menyimak penyampaian materi tentang konsep potensi, minat dan bakat diri sendiri serta bagaimana menggali dan mengembangkannya

3. MENEMUKAN POTENSI, MINAT DAN BAKAT DIRI SENDIRI (40 MENIT)

Fasilitator:

Mempersiapkan lembar kerja tentang potensi, minat dan bakat diri sendiri



LANGKAH AKTIVITAS

Aktivitas siswa :

Mengisi lembar kerja tentang apa-apa saja contoh sifat yang termasuk kelebihan dan kekurangan diri sendiri

4. PENUTUP DAN REFLEKSI DIRI

Aktivitas Siswa

Siswa melakukan refleksi diri dengan panduan pertanyaan berikut?

1. Apa yang baru saya sadari tentang potensi, minat dan bakat saya?
2. Bagaimana cara mengembangkan potensi, minat dan bakat diri saya?
3. Buatlah kata-kata motivasi kepada diri sendiri versimu!

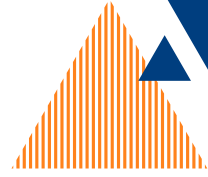
Fasilitator:

Menutup kelas dengan pemberian motivasi dan semangat kepada siswa untuk memahami dan mengembangkan potensi, minat dan bakat diri sendiri



LAMPIRAN

LEMBAR KERJA POTENSI, MINAT DAN BAKAT



A. MENENTUKAN MINAT DAN BAKAT

Minat (Saya suka)	Bakat (Saya bisa)



B. PERMAINAN KARTU

Cara Bermain

- Setiap Kelompok siswa (4-5 orang) diberi 10-12 **Kartu aktivitas Belajar**
- Siswa **mengelompokkan** kartu ke dalam kategori :
 - a. Saya suka dan mudah
 - b. Saya suka tapi sulit
 - c. Saya suka tapi penting
 - d. Saya tidak suka dan sulit

Contoh isi kartu :

- “Membaca buku pelajaran”
- “Mengerjakan tugas kelompok”
- “Bertanya ke guru”
- “Mengerjakan soal matematika”
- “Menggambar untuk pelajaran seni budaya”

Setelah selesai, siswa diminta :

- Memilih **2 kartu favorit** dan menjelaskan alasannya
- Menulis **1 kartu yang menjadi tantangan**, lalu diskusikan cara mengatasinya



C. REFLEKSI DIRI

1. Apa yang baru saya sadari tentang potensi, minat dan bakat saya?

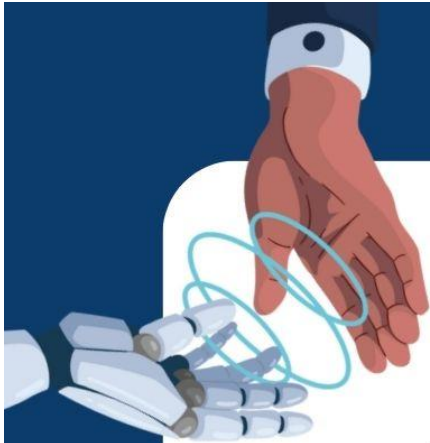
.....
.....
.....
.....

2. Bagaimana cara mengembangkan potensi, minat dan bakat diri saya?

.....
.....
.....
.....

3. Buatlah kata-kata motivasi kepada diri sendiri versimu!

.....
.....
.....
.....



KEMENTERIAN SOSIAL
REPUBLIK INDONESIA

#KEMENSOS
SELALU ADA



MODUL AJAR

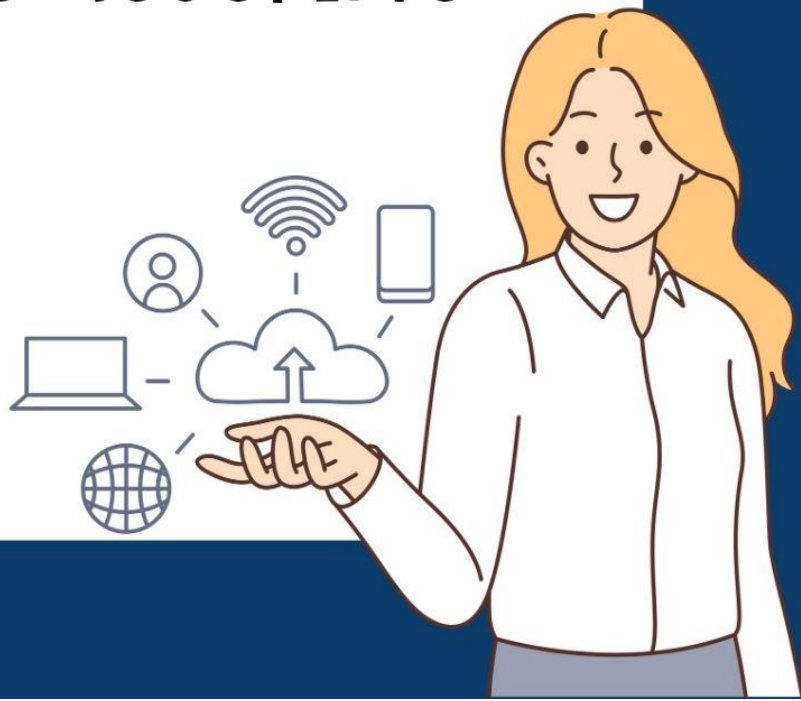
INFORMATIKA

BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Kelas VII

Firdaus Nuzulahtuzzahro, S.Pd., Gr.

SEKOLAH RAKYAT MENENGAH
PERTAMA 15 MOJOKERTO





ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN

MATERI KIMIA FASE D

CAPAIAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI	KONTEN	PROJEK /PROFIL
Pada akhir fase D, 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.	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati2. Mempertanyakan dan memprediksi3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan4. Mengevaluasi dan refleksi5. Mengomunikasikan hasil	<ol style="list-style-type: none">1. Berpikir Komputasional Untuk Penyelesaian Masalah2. Pengolahan Data3. Literasi Informasi4. Keseimbangan Hidup di Dunia Digital5. Perkakas Teknologi Dan Informasi	Projek sederhana atau simulasi visual menggunakan aplikasi teknologi berkaitan dengan profil: <ol style="list-style-type: none">1. Akhlak mulia2. Sikap ilmiah seperti jujur3. Objektif4. Bernalar kritis5. Kreatif6. Mandiri7. Inovatif8. Bergotong royong9. Berkebhinekaan global





INFORMASI UMUM



1. Identitas

Nama	: Firdaus Nuzulahtuzzahro, S. Pd., Gr.
Asal Sekolah	: SRMP 15 Mojokerto
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (2 Pertemuan)
Jenjang	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Kelas	: VII
Fase	: D
Perkiraan Siswa	: 25 siswa

2. Kompetensi Awal

- Menjelaskan berpikir komputasional untuk menyelesaikan secara efisien persoalan komputasi yang mengandung algoritma, representasi data, struktur data (list), dan penjadwalan.
- Mempraktikkan penerapan konsep informatika yang terdapat pada setiap soal dalam kehidupan sehari-hari.

3. Profil Peserta didik Pancasila

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- Berkebinekaan global
- Mandiri
- Bergotong Royong
- Bernalar kritis
- Kreatif
- Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.
- Menganalisis dan mengevaluasi penalaran

4. Sarana dan Prasarana

Materi :

- Algoritma dan pengenalan pola
- Optimasi (penjadwalan)
- Struktur data (list/daftar)
- Representasi data (bilangan biner)





Media :

Laptop, Computer, Jaringan internet, Proyektor/LCD, Rekaman untuk Listening, Loud Speaker, Film/gambar, Power Point Presentation, Layar dan Alat Penunjuk.

Metode :

Menyimak, diskusi kelompok, studi pustaka, role- play, penugasan individu dan kelompok.

Sumber :

- Buku Panduan Guru Informatika Kelas VII Revisi Tahun 2021
- Buku Panduan Siswa Informatika Kelas VII Revisi Tahun 2021
- Audio CD/VCD/DVD
- Suara guru
- Koran/majalah

5. Target Peserta Didik

Target peserta didik pengguna modul ini adalah peserta didik reguler dan/atau PDBK yang masih bisa mengikuti pembelajaran menggunakan modul berbasis elektronik dan cetak.

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)
Model : Problem Based Learning
Metode : Ceramah, diskusi kelompok





KOMPONEN INTI

1. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir Komputasional	Pada akhir fase D, 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.

2. Tujuan Pembelajaran

- Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menerapkan konsep **berpikir komputasional** dan pengenalan pola untuk menyelesaikan masalah dengan aturan dan urutan tertentu.
- Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menerapkan konsep **algoritma** untuk menemukan solusi paling efisien dalam mengelola sumber daya yang terbatas.
- Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menerapkan konsep **struktur data** untuk menyusun informasi yang memiliki keterurutan dan dependensi.
- Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menerapkan konsep **representasi data** biner (ya/tidak) untuk menginterpretasikan dan menyajikan informasi.

3. Kerangka Pembelajaran

- Model Pembelajaran:** *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah), di mana setiap pertemuan berpusat pada satu masalah (*unplugged activity*) yang harus dipecahkan.
- Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar akan proses berpikir mereka sendiri: "Langkah apa yang saya ambil? Mengapa saya memilih cara ini? Adakah cara yang lebih baik?"
 - Meaningful Learning:** Konsep abstrak seperti "algoritma" atau "struktur data" menjadi bermakna karena langsung diterapkan untuk memecahkan masalah yang relatable.



- **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan dan permainan (*gamification*) sehingga terasa menyenangkan dan tidak membosankan.
- c. **Metode Pembelajaran:** Eksplorasi individu, Diskusi Kelompok, Demonstrasi, Tanya Jawab.
- d. **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - a. **Diferensiasi Konten:** Guru dapat menyediakan petunjuk (hints) tambahan bagi peserta didik yang kesulitan, atau memberikan soal pengembangan bagi mereka yang selesai lebih cepat.
 - b. **Diferensiasi Proses:** Peserta didik diberi kebebasan untuk mencoba berbagai cara penyelesaian. Beberapa mungkin menggunakan coretan, sementara yang lain mungkin langsung menemukan pola di kepala mereka.
 - c. **Diferensiasi Produk:** Cara peserta didik menjelaskan solusinya bisa beragam: melalui penjelasan lisan, tulisan langkah-demi-langkah, atau diagram alir sederhana.

4. Pemahaman Bermakna

- a. Berpikir komputasional merupakan landasan bagi siswa untuk belajar elemen pengetahuan yang lain, seperti analisis data, algoritma dan pemrograman, TIK, JKI, SK, DSI, dan Praktik Lintas Bidang.
- b. Menyelesaikan persoalan algoritma pada soal Gelang Warna Warni.
- c. Menyelesaikan persoalan optimasi pada soal mengisi ember.
- d. Menyelesaikan persoalan struktur data pada soal kata rahasia.
- e. Menyelesaikan persoalan representasi data pada soal peminjaman ruangan.

5. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

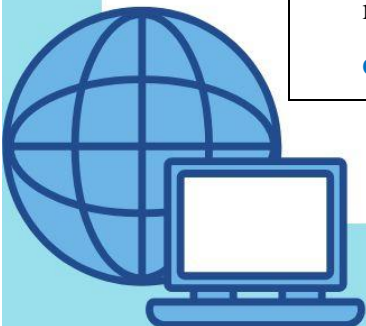
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

PERTEMUAN 1 (Berpikir Komputasional, Pengenalan Pola)

Pendahuluan (10 menit)

Orientasi

1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. **(Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)**





2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
3. Guru mengkondisikan suasana belajar yang kondusif
4. Guru memastikan peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran
5. Guru menyampaikan judul materi pelajaran yang akan dipelajari

Pertanyaan Pemantik

Apa itu berpikir? Dapatkah kalian membedakan antara berpikir dan bertindak?

Apresepsi

Guru bertanya di kelas "Siapa yang pernah mengikuti resep masakan atau panduan merakit mainan? Mengapa urutannya penting?". Guru mengenalkan konsep Algoritma sebagai serangkaian langkah atau aturan yang harus diikuti. Lalu Guru diharapkan membawa apresepsi murid pada arti sebuah pola. Pola dapat digunakan untuk mendefinisikan sebuah bentuk atau struktur yang tetap. Dalam mengerjakan berbagai kegiatan, terkadang kita harus mengikuti pola atau aturan-aturan tertentu. Misalnya: seorang siswa diperbolehkan mengikuti ujian jika membawa kartu bukti peserta ujian, atau seorang peserta pertandingan olah raga diperbolehkan mengikuti pertandingan jika sudah menyerahkan formulir pendaftaran dan lolos dari pemeriksaan kesehatan. Lalu siswa diminta untuk menyebutkan contoh-contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang dibantu oleh komputer?

Motivasi

Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui pemberian contoh lain dari penerapan berpikir komputasional dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian Acuan

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik
2. Guru menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari berpikir komputasional.
3. Guru menyampaikan asesmen yang diterapkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran agar siswa dapat mempersiapkan diri dalam penilaian

Kegiatan Inti (60 menit)





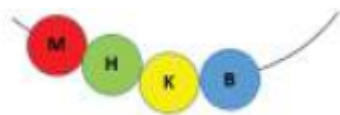
Sintak

A. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

1. Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen sesuai dengan hasil tes diagnostik peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. (**Berkhebinekaan Global**)
2. Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak peserta didik melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain
3. Peserta didik diminta mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa halaman 27 yaitu gambar 2.1 anak-anak membuat kue di rumah gambar 2.2 ibu-ibu membuat kue untuk umkm dan gambar 2.3 mesin pembuat kue di pabrik kue (**Bernalar kritis**)

B. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi yang terdapat dalam buku siswa secara sermat dan menulis pada catatan khususnya akan membantu peserta didik dalam penguasaan materi ini (**literasi**).
2. Peserta didik dalam masing-masing kelompok mengamati permasalahan yang diberikan oleh guru dalam LKPD. (**Bergotong royong**)
3. Peserta didik diminta untuk mengerjakan aktivitas BK-K7-01-U: Gelang Warna Warni, berikut:
 - 1) Kiki sedang membuat gelang dari manik-manik berbentuk bulat. Urutan warna manik-manik pada gelang tersebut adalah merah (M), hijau (H), kuning (K), dan biru (B). Selama empat warna manik-manik tersebut masih tersedia, Kiki tidak akan mengubah urutan warnanya. Setelah memasukkan manikmanik biru, Kiki akan kembali memasukkan manik-manik berwarna merah.



Jika salah satu warna manik-manik habis, Kiki akan meneruskan membuat gelang dengan manik-manik yang tersisa. Manik-manik yang bersebelahan tidak boleh berwarna sama. Kiki memiliki:

- ✓ Lima buah manik-manik merah (M)





- ✓ Tiga buah manik-manik hijau (H)
- ✓ Tujuh buah manik-manik kuning (K)
- ✓ Dua buah manik-manik biru (B)

Tantangan

Berdasarkan ketersediaan manik-manik dan aturan urutan warnanya, berapa banyak manik-manik yang dapat dirangkai oleh Kiki?

Pilihan Jawaban

A. 8 B. 17 C. 15 D. 5

Jawaban kalian adalah: Tuliskan cara peserta didik menyelesaikan masalah tersebut.

C. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah

D. Pengolahan Data (*Data Processing*)

1. Setelah Peserta didik menjawab soal, guru melakukan diskusi Socrates dengan siswa. peserta didik menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut. (**bernalar kritis**).
2. Guru memilih beberapa peserta didik secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut.

E. Pembuktian (*Verification*)

1. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil analisis
2. Guru selanjutnya mengajak peserta didik berdiskusi dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Berikut adalah Jawaban dari aktivitas BK-K7-01-U: Jawaban yang benar adalah 15. (**bernalar kritis**).

Keterangan: M = merah, H = Hijau, K = kuning, B = biru





F. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi terkait berpikir komputasional yang telah dilakukan bersama. (**bergotong royong, bernalar kritis**)

Penutup (10 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan terkait berpikir komputasional. Refleksi dilaksanakan dengan tanya jawab langsung dengan peserta didik. Pertanyaan yang diajukan guru misalnya yaitu “Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan anak-anak?” untuk menilai proses belajar yang dilakukan. (**assesmen as learning**)
- Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi untuk memperkuat konsep berpikir komputasional. (**assesmen for learning**)
- Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang
- Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat dan diakhiri dengan salam (**Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**)





PERTEMUAN 2 (Algoritma)

Pendahuluan (10 menit)

Orientasi

1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. **(Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)**
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
3. Guru mengkondisikan suasana belajar yang kondusif
4. Guru memastikan peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran
5. Guru menyampaikan judul materi pelajaran yang akan dipelajari

Pertanyaan Pemantik

Pernakah kalian memasak nasi goreng ? Bagaimana langkah-langkahnya ?

Apresepsi

Guru bertanya di kelas "Siapa yang pernah mengikuti resep masakan atau panduan merakit mainan? Mengapa urutannya penting?". Guru mengenalkan konsep **Algoritma** sebagai serangkaian langkah atau aturan yang harus diikuti. Lalu Guru diharapkan membawa apresepsi murid pada arti sebuah pola. Pola dapat digunakan untuk mendefinisikan sebuah bentuk atau struktur yang tetap. Dalam mengerjakan berbagai kegiatan, terkadang kita harus mengikuti pola atau aturan-aturan tertentu. Misalnya: seorang siswa diperbolehkan mengikuti ujian jika membawa kartu bukti peserta ujian, atau seorang peserta pertandingan olah raga diperbolehkan mengikuti pertandingan jika sudah menyerahkan formulir pendaftaran dan lolos dari pemeriksaan kesehatan. Lalu siswa diminta untuk menyebutkan contoh-contoh kegiatan dalam kehidupan sehari-hari yang dibantu oleh komputer?

Motivasi

Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui pemberian contoh lain dari penerapan algoritma dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian Acuan





1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik
2. Guru menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari algoritma.
3. Guru menyampaikan asesmen yang diterapkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran agar siswa dapat mempersiapkan diri dalam penilaian

Kegiatan Inti (60 menit)

Sintak

A. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

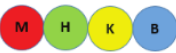




1. Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen sesuai dengan hasil tes diagnostik peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. (**Berkhebinekaan Global**)
2. Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak peserta didik melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain
3. Peserta didik diminta mengamati gambar yang terdapat pada buku siswa halaman 27 yaitu gambar 2.1 anak-anak membuat kue di rumah gambar 2.2 ibu-ibu membuat kue untuk umkm dan gambar 2.3 mesin pembuat kue di pabrik kue (**Bernalar kritis**)

B. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

1. Guru meminta peserta didik untuk membaca materi yang terdapat dalam buku siswa secara sermat dan menulis pada catatan khususnya akan membantu peserta didik dalam penguasaan materi ini (**literasi**).
2. Peserta didik dalam masing-masing kelompok mengamati permasalahan yang diberikan oleh guru dalam LKPD. (**Bergotong royong**)



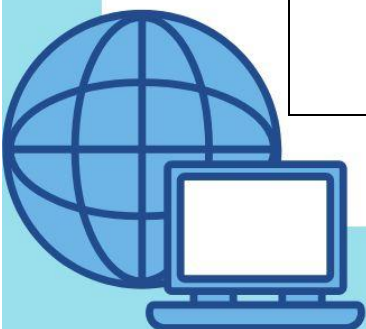


Iterasi ke	Hasil	Keterangan dan sisa cat
1		Semua warna terpakai satu kali, sisa: Merah: 4 buah Hijau: 2 buah Kuning: 6 buah Biru: 1 buah
2		Semua warna terpakai satu kali, sisa: Merah: 3 buah Hijau: 1 buah Kuning: 5 buah Biru: HABIS
3		Sisa warna: Merah: 2 buah Hijau: HABIS Kuning: 4 buah Biru: HABIS
4		Sisa warna: Merah: 1 buah Hijau: HABIS Kuning: 3 buah Biru: HABIS
5		Sisa warna: Merah: HABIS Hijau: HABIS Kuning: 2 buah Biru: HABIS

3. Guru menjelaskan kepada siswa ‘Walaupun setelah Literasi ke-5 manik-manik kuning masih tersisa dua buah, tetapi manik-manik tersebut sudah tidak dapat digunakan karena ada syarat untuk tidak boleh menggunakan manik-manik berwarna sama untuk dirangkai bersebelahan. Pada umumnya, jika siswa tidak membaca soal ini dengan baik, siswa akan menjawab dengan terburu-buru dengan menjumlahkan semua banyaknya manik-manik, yaitu $5 + 3 + 7 + 2 = 17$ buah.

C. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

1. Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan aktivitas BK-K7-02-U: pengembangan soal gelang warna warni yang terdapat pada buku siswa hal 30, berikut ini
2. Setelah selesai membuat gelang ke-1, Kiki ingin membuat gelang ke-2. Sekarang, Kiki memiliki 20 buah manik-manik merah, 23 buah manik-manik hijau, 18 buah manik-manik kuning, 22 buah manik-manik biru. Berapakah manik-manik yang dapat dirangkai oleh Kiki pada gelang ke-2?
3. Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dari beerbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah di identifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah

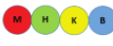







D. Pengolahan Data (*Data Processing*)

1. Guru menjelaskan untuk dapat menjawab pertanyaan tersebut, peserta didik perlu mengetahui bahwa karena manik-manik yang dimiliki Kiki banyak, kurang efisien jika kita melakukan penelusuran satu-per-satu seperti pada jawaban soal sebelumnya.

Berikut adalah jawaban aktivitas BK-K7-02-U:

Iterasi ke	Hasil	Keterangan dan Sisa Cat	Iterasi ke	Hasil	Keterangan dan Sisa Cat
1-18		Pertama, kita perlu mengetahui bahwa kita bisa mendapatkan 18 rangkaian yang terdiri dari 4 warna manik-manik. 18 didapatkan dari warna minimum yang ada, yaitu warna kuning. Semua warna terpakai 18 kali, sisa: Merah: 2 buah Hijau: 5 buah Kuning: HABIS Biru: 4 buah	21-22		Dari sisa manik-manik yang ada, kita dapat melihat bahwa bisa didapatkan dua set rangkaian manik-manik yang terdiri atas hijau, biru. Semua warna terpakai dua kali, sisa: Merah: HABIS Hijau: 1 buah Kuning: HABIS Biru: HABIS
19-20		Dari sisa manik-manik yang ada, kita dapat melihat bahwa bisa didapatkan dua set rangkaian manik-manik yang terdiri atas merah, hijau, biru. Semua warna terpakai dua kali, sisa: Merah: HABIS Hijau: 3 buah Kuning: HABIS Biru: 2 buah	23		Karena warna manik-manik terakhir pada langkah ke-22 adalah biru, maka satu buah manik-manik hijau masih dapat digunakan pada langkah ke-23. Sisa warna: Merah: HABIS Hijau: HABIS Kuning: HABIS Biru: HABIS

Dengan demikian, jawabannya adalah Kiki dapat merangkai 83 manik-manik. (**bernalar kritis**).

2. Pada modifikasi soal ini, guru mengajak peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang sama namun, dengan kompleksitas yang lebih tinggi. Peserta didik juga diajak untuk berpikir secara lebih efisien. (**bernalar kritis**).
3. Guru menjelaskan kepada peserta didik untuk menyelesaikan soal ini, siswa harus mampu membaca instruksi yang diberikan dengan detail. Siswa perlu memperhatikan syarat- syarat untuk membuat gelang, yaitu syarat mengenai urutan warna dan boleh atau tidaknya manik-manik yang berwarna sama dirangkai bersebelahan. Selain itu, siswa perlu memperhatikan bahan awal yang dimiliki, yaitu banyaknya manik-manik untuk masing-masing warna. (**bernalar kritis**).

E. Pembuktian (*Verifiaction*)

1. Setelah Peserta didik menjawab soal, guru melakukan diskusi Socrates dengan siswa. peserta didik menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut, guru memilih beberapa peserta didik secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut.
2. Guru selanjutnya mengajak peserta didik berdiskusi dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.





F. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi terkait penerapan algoritma yang telah dilakukan bersama. (**bergotong royong, bernalar kritis**)

Penutup (10 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan terkait algoritma. Refleksi dilaksanakan dengan tanya jawab langsung dengan peserta didik. Pertanyaan yang diajukan guru misalnya yaitu “Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan anak-anak?” untuk menilai proses belajar yang dilakukan. (**assesmen as learning**)
- Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi untuk memperkuat konsep berpikir algoritma. (**assesmen for learning**)
- Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang
- Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat dan diakhiri dengan salam (**Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**)





PERTEMUAN 3 (Optimasi Penjadwalan)

Pendahuluan (10 menit)

Orientasi

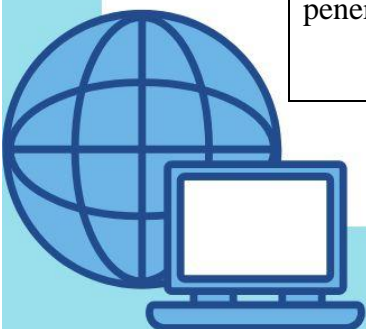
1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. **(Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)**
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
3. Guru mengkondisikan suasana belajar yang kondusif
4. Guru memastikan peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran
5. Guru menyampaikan judul materi pelajaran yang akan dipelajari

Apresepsi

Dalam kehidupan sehari-hari, terkadang, kita perlu mengatur jadwal untuk berbagai kegiatan. Misalnya, dari pukul 07.00-pukul 12.00, kita sekolah. Setelah sekolah, ada beberapa kegiatan yang bisa kitaikuti, misalnya mengerjakan PR, belajar musik, belajar memasak, bermain bersama teman, dan lainnya. Dengan demikian, kita harus bisa memilih kegiatan mana saja yang akan kita lakukan pada hari tertentu dan tentunya, kita perlu bisa juga mengatur jadwal agar kegiatan-kegiatan tersebut tidak bertabrakan waktunya. Dalam mengatur rangkaian pekerjaan, terkadang ditemukan ada dua atau lebih pekerjaan yang dapat dilakukan secara paralel. Misalnya, ketika kalian akan mengerjakan PR, ibu meminta bantuan kalian untuk mendidihkan air yang berada pada sebuah panci besar. Kalian dapat menyalakan kompor dan menaruh panci berisi air di atas kompor tersebut. Tentunya, kalian tidak perlu menunggu air tersebut sampai mendidih terlebih dahulu baru mulai mengerjakan PR. Kalian bisa mengerjakan PR selagi menunggu air tersebut mendidih. Tapi jangan keasyikan mengerjakan PR sampai air habis terlalu lama mendidih. Guru Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.

Motivasi

Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui pemberian contoh lain dari penerapan optimasi penjadwalan dalam kehidupan sehari-hari.





Pemberian Acuan

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik
4. Guru menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari optimasi penjadwalan.
5. Guru menyampaikan asesmen yang diterapkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran agar siswa dapat mempersiapkan diri dalam penilaian

Kegiatan Inti (60 menit)

Sintak

A. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

1. Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen sesuai dengan hasil tes diagnostik peserta didik yang telah dilakukan sebelumnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. (**Berkhebinekaan Global**)
2. Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak peserta didik melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain



3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi tentang **Optimasi Penjadwalan** yang terdapat pada buku siswa secara cermat dan menulis pada catatan khususnya akan membantu peserta didik dalam penguasaan materi ini. (**Literasi**)
4. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi/gambar yang terdapat pada buku siswa ataupun yang disajikan oleh guru (**Bernalar kritis**)

B. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

1. Guru meminta peserta didik untuk mengerjakan aktivitas BK-K7-03: Mengisi Ember
 - Bobo diminta oleh ayahnya untuk mengisi penuh tiga buah ember dengan air. di rumah bobo, hanya terdapat dua pancuran air yang dapat digunakan untuk mengisi ember-ember tersebut. Untuk memenuhi satu ember dengan air,





diperlukan waktu satu jam. Pengisian air pada setiap ember dapat dibagi menjadi beberapa tahap. (**Bernalar kritis, literasi**)



Tantangan :

Berapakah waktu tersingkat yang diperlukan oleh Bobo untuk mengisi penuh ketiga ember tersebut?

Jawaban peserta didik adalah: ... jam ... menit.

Tuliskan cara peserta didik menyelesaikan masalah ini, Ceritakan kepada teman-teman, bagaimana cara peserta didik menyelesaikan masalah tersebut! (**Bergotong royong**)

2. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok atau individual untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK serta guru mempersilahkan peserta didik dalam kelompok lain atau secara individual untuk memberikan tanggapan, bila diperlukan guru memberikan bantuan komentar secara klasikal.

C. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dari beerbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah di identifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah

D. Pengolahan Data (*Data Processing*)

1. Setelah Peserta didik menjawab soal, guru melakukan diskusi Socrates dengan siswa. peserta didik menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut.
2. Guru memilih beberapa peserta didik secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut.

Guru selanjutnya mengajak peserta didik berdiskusi dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. (**bernalar kritis**).



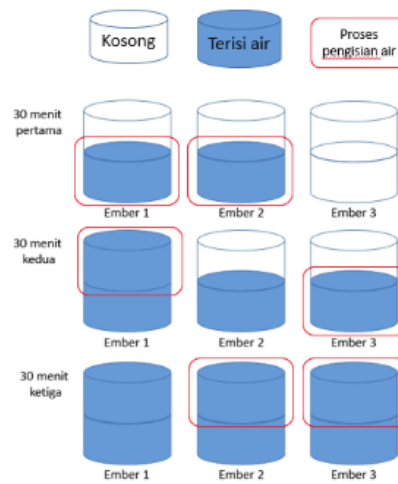


E. Pembuktian (*Verifiacion*)

1. Guru mendiskusikan bersama dengan siswa terkait jawaban. Berikut adalah Jawaban dari aktivitas BK-K7-03-U:

Penjelasan

Proses pengisian ember terbagi menjadi tiga tahap yang masing- masing tahap terdiri atas tiga puluh menit. Berikut adalah gambaran proses pengisian ember.



2. Guru menjelaskan kepada siswa :

- Soal ini menampilkan masalah optimasi penjadwalan. Penjadwalan digunakan dalam bidang Informatika ketika beberapa pekerjaan dapat diselesaikan dengan lebih cepat karena pekerjaan tersebut dibagikan ke beberapa CPU untuk diproses: kita memilih CPU mana yang akan mengerjakan tugas tertentu dan kita dapat menentukan durasi pekerjaannya. Terdapat banyak algoritma penjadwalan. Salah satu algoritma termudah adalah “first come, first served” – “pekerjaan yang datang terlebih dahulu, dikerjakan terlebih dahulu.” (**bernalar kritis**).
 - Dalam soal pengisian ember ini, bisa saja kita mengisi ember 1 dan ember 2 hingga penuh, lalu dilanjutkan dengan pengisian ember ke-3. Namun, solusi tersebut bukanlah solusi yang optimal. Kita perlu memecah pekerjaan menjadi beberapa pekerjaan. Penting untuk memilih dengan saksama cara untuk mengatur penugasan agar tercapai optimasi. (**bernalar kritis**).
3. Peserta didik melakukan diskusi dalam kelompok masing-masing atau individual dengan guru berdasarkan petunjuk yang ada dalam LK (misalkan: dalam LK berisikan permasalahan dan langkah-langkah pemecahan serta meminta peserta didik dalam kelompok untuk bekerja sama untuk





menyelesaikan masalah berkaitan dengan *aktivitas BK-K7-03: Mengisi Ember (bernalar kritis)*.

4. Peserta didik dalam kelompok atau individual melakukan brainstorming dengan cara berbagi informasi, dan klarifikasi informasi terkait Optimasi (penjadwalan) dalam kehidupan sehari-hari
5. Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan
6. Guru memberikan bantuan kepada peserta didik dalam kelompok atau individual untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh peserta didik.
7. Peserta didik dalam kelompok masing-masing atau individual dengan bimbingan guru untuk dapat mengaitkan, merumuskan, dan menyimpulkan tentang *Optimasi (penjadwalan)* serta memberikan bantuan untuk menyajikan hasil pemecahan masalah yang telah diperoleh.
8. Beberapa perwakilan kelompok atau secara individual menyajikan secara tertulis dan lisan hasil pembelajaran atau apa yang telah dipelajari pada tingkat kelas atau tingkat kelompok mulai dari apa yang telah dipahami berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil diskusi dan pengamatan.

F. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi terkait penerapan optimasi penjadwalan yang telah dilakukan bersama. (**bergotong royong, bernalar kritis**)

Penutup (10 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan terkait optimasi penjadwalan. Refleksi dilaksanakan dengan tanya jawab langsung dengan peserta didik. Pertanyaan yang diajukan guru misalnya yaitu “Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan anak-anak?” untuk menilai proses belajar yang dilakukan. (**assesmen as learning**)
- Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi untuk memperkuat konsep dalam optimasi penjadwalan. (**assesmen for learning**)





- Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang
- Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat dan diakhiri dengan salam (**Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**)





PERTEMUAN 4 (Struktur Data)

Pendahuluan (10 menit)

Orientasi

1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. **(Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)**
2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin.
3. Guru mengkondisikan suasana belajar yang kondusif
6. Guru memastikan peserta didik siap melaksanakan proses pembelajaran
7. Guru menyampaikan judul materi pelajaran yang akan dipelajari

Apresepsi

1. guru memberikan apresepsi, dalam kehidupan sehari-hari, ada data yang disusun dalam bentuk sebuah daftar (dalam bidang informatika, biasanya disebut list). contoh: daftar belanja ibu yang dibawa ketika ibu akan ke pasar, daftar siswa dalam sebuah kelas. daftar tersebut ada yang memiliki keterurutan dan tidak. daftar nama siswa dalam sebuah kelas, mungkin terurut berdasarkan alfabet. daftar belanja ibu mungkin tidak memiliki keterurutan tertentu sehingga tidak menjadi masalah kalau ibu membeli tomat terlebih dahulu sebelum membeli wortel, atau ibu membeli keduanya bersamaan, atau ibu membeli wortel terlebih dahulu sebelum membeli tomat
 - Dapatkah kalian menyebutkan contoh lain data yang disampaikan dalam bentuk daftar?
 - Apakah contoh daftar yang kalian sebutkan, diurutkan berdasarkan aturan tertentu?
2. Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan kegiatan yang akan dilakukan, lingkup dan teknik penilaian





Motivasi

Guru memberikan motivasi kepada siswa melalui pemberian contoh lain dari penerapan optimasi penjadwalan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian Acuan

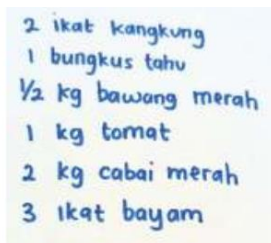
1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik
2. Guru menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari Struktur Data
3. Guru menyampaikan asesmen yang diterapkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran agar siswa dapat mempersiapkan diri dalam penilaian

Kegiatan Inti (60 menit)

Sintak

A. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

1. Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak peserta didik melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain

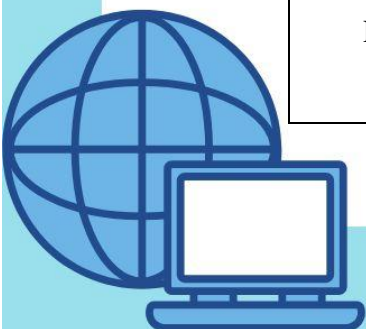


Gambar 2.4 Contoh Daftar Belanja

2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membaca materi tentang **Struktur Data** yang terdapat pada buku siswa secara cermat dan menulis pada catatan khususnya akan membantu peserta didik dalam penguasaan materi ini. (**Literasi**)

B. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

1. Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan materi/gambar yang terdapat pada buku siswa ataupun yang disajikan oleh guru
2. Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan aktivitas BK-K7-04-U: Kata Rahasia





Kerjakan soal berikut:

Xixi mengirimkan sebuah kata rahasia kepada Ben. Xixi memberi tahu petunjuk berikut ini kepada Ben.

- 1) Bagian atas dari setiap kartu ditandai dengan persegi panjang berwarna hitam.
- 2) Pada setiap kartu, terdapat dua buah huruf. Huruf yang berada pada bagian bawah adalah huruf yang harus ditulis sebelum huruf yang berada pada bagian atas.
- 3) Terdapat satu buah kartu yang hanya terdiri atas satu buah huruf.

O K	U P	P M
S A	M O	T U
K	I S	A T

Tantangan

Berdasarkan kartu-kartu dan petunjuk yang dikirim oleh Xixi, kata apakah yang dikirimkan oleh Xixi kepada Ben?

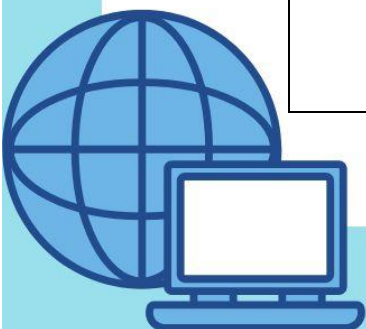
Jawaban kalian adalah:

Tuliskan bagaimana cara siswa menyelesaikan masalah ini:

3. Guru memotivasi peserta didik dalam kelompok atau individual untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK serta guru mempersilahkan peserta didik dalam kelompok lain atau secara individual untuk memberikan tanggapan, bila diperlukan guru memberikan bantuan komentar secara klasikal.

C. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan dari beerbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah di identifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah





D. Pengolahan Data (*Data Processing*)

1. Setelah Peserta didik menjawab soal, guru melakukan diskusi Socrates dengan siswa. peserta didik menjelaskan apa jawaban dan bagaimana runtutan logika dari jawaban atas soal tersebut.
2. Guru memilih beberapa peserta didik secara acak untuk menjelaskan jawaban atas soal tersebut.
3. Guru selanjutnya mengajak peserta didik berdiskusi dan menjelaskan cara yang paling efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. (**bernalar kritis**).

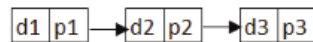
E. Pembuktian (*Verification*)

1. Guru mendiskusikan bersama dengan siswa terkait jawaban. Berikut adalah Jawaban dari aktivitas BK-K7-04-U:

Penjelasan

mencari kartu yang mengandung huruf 'K' pada bagian ke-2, yaitu kartu yang mengandung huruf O dan K. Langkah tersebut dilakukan berulang sampai semua kartu ditelusuri.

- Guru memberikan penjelasan kepada siswa bahwa salah satu struktur data yang terdapat pada komputer adalah linked list. Linked list dapat digambarkan sebagai berikut:



- Data pada linked list tersusun secara linier. Setiap elemen pada struktur data tersebut (biasanya disebut node) memiliki 2 komponen yaitu sebuah nilai (value) dan penunjuk (pointer) ke data berikutnya. Pada gambar tersebut, data digambarkan dengan d1, d2, dan d3; pointer digambarkan dengan p1, p2, dan p3. Data pertama pada list disebut head (kepala). Head penting untuk diketahui karena akan digunakan saat melakukan penelusuran list. Linked list dapat berbentuk tidak linier jika menunjuk ke linked list lain.
- Soal Kata Rahasia tersebut ialah contoh representasi linked list. Dua huruf yang ada pada kartu tersebut merepresentasikan data dan pointer. Head dari linked list ini adalah kartu yang hanya terdiri atas satu huruf, yaitu huruf "K".
- Peserta didik dalam kelompok atau individual melakukan brainstorming dengan cara berbagi informasi, dan klarifikasi informasi terkait Optimasi (penjadwalan) dalam kehidupan sehari-hari (**bernalar kritis**).





F. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

Guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan hasil diskusi terkait penerapan struktur data yang telah dilakukan bersama. (**bergotong royong, bernalar kritis**)

Penutup (10 menit)

- Guru bersama dengan peserta didik melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan terkait struktur data. Refleksi dilaksanakan dengan tanya jawab langsung dengan peserta didik. Pertanyaan yang diajukan guru misalnya yaitu “Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan anak-anak?” untuk menilai proses belajar yang dilakukan. (**assesmen as learning**)
- Guru mengajak peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi untuk memperkuat konsep dalam struktur data. (**assesmen for learning**)
- Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang
- Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat dan diakhiri dengan salam (**Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**)

8. Asesmen

Pemahaman Kimia : Tes formatif (selama pembelajaran dan di akhir pembelajaran) dan sumatif (akhir bab)

Keterampilan Proses : Keterampilan Unjuk Kerja (diskusi kelompok)

Instrumen Tes : Terlampir



A. RUBRIK PENILAIAN



Kriteria Asesmen	Nilai			
	4	3	2	1
Kemampuan menjawab soal	Siswa dapat menjawab soal yang sudah dimodifikasi oleh guru dengan tepat.	Siswa dapat menjawab yang sudah dimodifikasi oleh guru walau jawaban mungkin kurang tepat (dengan demikian, setidaknya siswa mencari ide untuk menyelesaikan masalah yang sudah dimodifikasi).	Siswa memahami dan dapat menjawab soal yang diberikan dengan tepat.	Siswa tidak memahami soal yang diberikan.
Kemampuan menjelaskan/ mengomunikasikan alasan atas jawaban yang dipilih	Siswa dapat menjelaskan perbedaan antara soal yang diberikan dengan soal hasil modifikasi guru dan cara untuk menemukan	Siswa tidak dapat menjelaskan alasan untuk jawaban yang diberikan dengan lengkap dan terstruktur.	Siswa dapat menjelaskan alasan untuk jawaban yang diberikan dengan singkat walaupun kurang terstruktur pejelasanannya.	Siswa tidak dapat menjelaskan alasan untuk jawaban yang diberikan.





	jawaban terhadap soal modifikasi tersebut.			
--	--	--	--	--

B. RUBRIK PENILAIAN PEMAHAMAN BACAAN

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = kurang
Pemahaman makna	Siswa memahami dan dapat menjawab dengan tepat semua pertanyaan.	Siswa memahami dan dapat menjawab dengan tepat sebagian besar pertanyaan.	Siswa memahami dan dapat menjawab dengan tepat sebagian kecil pertanyaan.	Siswa tidak dapat menjawab semua pertanyaan
Pemahaman struktur	Siswa dapat menyebutkan semua bagian penting dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar-kan dengan mind map atau lainnya).	Siswa dapat menyebutkan sebagian besar dari hal penting dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar-kan dengan mind map atau lainnya).	Siswa dapat menyebutkan sebagian kecil dari hal penting dengan tepat (kata-kata sendiri, atau menggambar-kan dengan mind map atau lainnya).	Siswa tidak mampu menyebutkan hal penting dan simpulan bacaan
Hasil Test/ Ujian *)	≥80% benar	≥60% benar	≥50% benar	≥40% benar

C. 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.	Konteks topik yang dibuat sebagian tidak jelas.	Konteks topik yang dibuat secara umum kurang jelas
Pemahaman struktur	Target jelas dan layak, dinyatakan dalam pernyataan ringkas.	Tujuan dinyatakan dalam pernyataan yang kurang presisi.	Tujuan hanya dinyatakan secara umum.
Cara, metode	Strategi dan tahapan/cara mencapai tujuan dijelaskan dalam tahap yang jelas.	Tidak memakai strategi dan tapi Tahapan jelas.	Tidak memakai strategi dan Tahapan 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 multifile)	Ada yang tidak sesuai dengan yang ditentukan.
Ukuran file	Sesuai dengan batasan yang ditentukan.	<tidak ada nilaiB>	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.
Typografi	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.

D. RUBRIK PENILAIAN LAPORAN AKTIVITAS

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup
Laporan lengkap	Laporan aktivitas lengkap dan jelas	Laporan kurang lengkap tapi jelas.	Laporan kurang lengkap dan kurang jelas.
Pengerjaan	Aktivitas merata/rutin dari pada periode pengerjaan tugas yang ditentukan.	Aktivitas kurang merata.	Hanya dikerjakan pada saat awal dan saat terakhir saja.
Kelengkapan aktivitas	Pembagian peran baik dan tidak duplikasi	Pembagian peran ada tapi ada duplikasi	Tidak memakai strategi dan





pengerjaan tugas	peran yang tak seharusnya misalnya kodingjuga tester.	peran yang tak seharusnya misalnya koding juga tester.	Tahapan kurang jelas.
Pembagian peran	Pembagian peran baik dan tidak duplikasi peran yang tak seharusnya misalnya koding juga tester.	Pembagian peran ada tapi ada duplikasi peran yang tak seharusnya misalnya koding juga tester.	Tidak ada pembagian peran. Peran didominasi 1 atau 2 orang.

E. RUBRIK PENILAIAN KERJA KELOMPOK

a. 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. Penilaian Individu

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Keaktifan sebagai partisipan	Siswa sangat aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa cukup aktif ketika bekerja dalam tim.	Siswa kurang aktif ketika bekerja dalam tim.
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.





9. Pengayaan dan Remedial (Program Tindak Lanjut)

Pengayaan

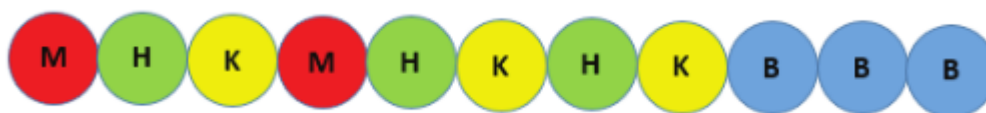
Aktivitas pembelajaran bisa dikembangkan dengan cara berikut.

Untuk aktivitas BK-K7-01-U dan BK-K7-02-U, guru dapat mengubah beberapa aspek soal ini agar memancing kemampuan siswa untuk memahami perintah dan syarat-syarat yang diberikan. Sebagai contoh:

A. Perubahan urutan warna atau syarat urutan warna.

Guru dapat memodifikasi soal ini misalnya dengan menambahkan syarat urutan warna, misalnya selain warna yang sama tidak boleh bersebelahan, dalam rangkaian tersebut juga warna merah dan kuning tidak boleh bersebelahan.

B. Guru dapat memberikan contoh rangkaian manik-manik Kiki secara visual dan dapat meminta siswa untuk menebak pola rangkaian warna dan syarat yang digunakan untuk rangkaian tersebut. Contoh: Pada mulanya Kiki memiliki dua buah manik-manik merah, tiga buah manik-manik hijau, lima buah manik-manik kuning, dan tiga buah manik-manik biru. Jika Kiki merangkai manik-manik dengan hasil sebagai berikut, urutan warna dan syarat/aturan apakah yang Kiki gunakan dalam merangkai manik-manik?



Dengan soal modifikasi ini, siswa ditantang untuk mengenali pola dan menuliskan ide mengenai syarat yang digunakan oleh Kiki. Pada contoh kasus tersebut, syarat yang digunakan untuk warna merah, hijau, dan kuning, berbeda dengan syarat untuk manik-manik berwarna biru.

Untuk aktivitas BK-K7-03-U, siswa belajar untuk membagi sebuah pekerjaan menjadi beberapa bagian. Mengisi penuh ember adalah satu pekerjaan. Namun, untuk proses optimasi, satu pekerjaan tersebut dapat dibagi-bagi. Siswa belajar untuk mengatur optimasi penjadwalan pekerjaan berdasarkan sumber daya yang tersedia, Guru dapat memodifikasi soal ini dengan beberapa hal berikut.

1. Menambahkan jumlah ember dengan kondisi awal ember yang berbeda. Kondisi awal ember tidak harus kosong.





- Menambahkan jumlah pancuran air. Ukuran ember diubah menjadi berbeda-beda. Waktu untuk mengisi ember tidaklah sama. Aspek durasi pengisian ember yang berbeda dapat menjadi pelengkap soal ini.

Untuk aktivitas BK-K7-04-U, siswa dilatih untuk mengurutkan pekerjaan. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak pekerjaan yang hanya bisa dilakukan setelah pekerjaan sebelumnya selesai dilakukan. Sebagai contoh, jika ingin memasak mie instan, perlu mendidihkan air untuk merebus mie tersebut terlebih dahulu. Guru dapat memodifikasi soal ini dengan berbagai cara. Contoh modifikasi:

- Mengganti aturan permainan bahwa huruf yang ditulis pada bagian bawah adalah huruf yang harus ditulis setelah huruf pada bagian atas.

Dengan demikian, siswa perlu menemukan huruf terakhir dari kata, yaitu huruf yang terdapat pada kartu yang hanya memuat satu huruf. Setelah itu siswa perlu melakukan penelusuran dari huruf terakhir menuju huruf pertama kata.

T	P	U	I	O	A	M	S	K
A	U	T		M	S	P	I	O

- Mengganti huruf dengan kasus nyata. Misalnya urutan untuk melakukan kegiatan praktikum tertentu.

Soal BK-K7-05-U ini dapat mengajarkan beberapa hal kepadasiswa, yaitu representasi data (dengan bilangan biner) dan pengolahan data dengan ekspresi logika (menggunakan operasi OR). Soal ini dapat ditingkatkan menjadi soal analisis data. Jika data pencatatan ruang ditambahkan jumlahnya, siswa dapat ditantang untuk menggunakan sebagian dari ilmu statistika, misalnya mencari ruangan yang paling sering digunakan, ruangan yang paling jarang digunakan, dan lain-lain. Contoh hal yang dapat dimodifikasi dari soal ini:

- Menambahkan pencatatan jam peminjaman ruang. Jika hal ini dilakukan, pertanyaan dapat disesuaikan dengan menambahkan kriteria rentang waktu peminjaman.
- Menambahkan hari yang dicatat peminjaman ruangannya. Rekomendasi soal lain untuk latihan. Soal dapat diunduh dari: <http://bebras.or.id/>

No	Kode Soal	Judul	Sumber	Topik
1	I-2018-CA-05	Menghubungkan Lingkaran	Bebras Challenge 2018- SMP	Efisiensi langkah
2	I-2018-CN-02	Kotak Tiga Berang-Berang	Bebras Challenge 2018- SMP	Jaringan penyortiran
3	2016-RU-07	Tiga Sebaris	Bebras Challenge 2016 - SMP	Algoritma, state transition
4	I-2017-MY-01	Kursi Musik	Bebras Challenge 2017 - SMP	Algoritma, pola
5	I-2017-CA-12	Robot Pengumpul Permen	Bebras Challenge 2017 - SMP	Brute force, dynamic programming recurrence
6	I-2018-SK-06	Jalan-jalan di Taman	Bebras Challenge 2018- SMP	Struktur data graf





Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan dan/atau pendalaman materi (kompetensi) antara lain dalam bentuk tugas mengerjakan soal-soal dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, meringkas buku-buku referensi dan mewawancarai narasumber..

Remedial

- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal), misalnya sebagai berikut.
 - ✓ Untuk siswa yang tertinggal proses remedial bisa dilakukan dengan menggunakan soal yang lebih mudah yang dapat diunduh di situs <http://bebras.or.id/> untuk tingkat SD. Berikut contoh soal tingkat SD.

No	Kode Soal	Judul	Sumber	Topik
1	I-2017-HR-02	Nama Ninja	Bebras Challenge 2017 - SD	Kodefikasi, kriptografi, pola
2	I-2017-TW-03	Mengemas Apel	Bebras Challenge 2017 - SD	Bilangan biner
3	I-2017-TR-02	Antri donat	Bebras Challenge 2017 - SD	Penjadwalan
4	I-2017-DE-06a	Jembatan Honomakato	Bebras Challenge 2017 - SD	Struktur data, graf

- Tulis kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
 - ✓ Pembelajaran ulang
 - ✓ Bimbingan perorangan
 - ✓ Belajar kelompok
 - ✓ Pemanfaatan tutor sebaya
 - ✓ Bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.





10. Refleksi

Refleksi Untuk Siswa

- Peserta didik diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan
- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua peserta didik
- Refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa pada akhir pertemuan setelah pembelajaran.
- Guru mendampingi peserta didik melakukan refleksi terhadap kemampuan dan proses belajar mereka.

Tabel Refleksi Peserta Didik



Pengetahuan atau keterampilan yang sudah saya pelajari:	
1.
2.
3.
4.
Refleksi Proses Belajar	
1.	Kegiatan yang paling sulit bagi saya pada bab ini:
2.	Hal yang saya lakukan untuk memperbaiki hasil belajar saya:
3.	Kepada siapa saya minta bantuan untuk memperbaiki hasil belajar saya:
4.	Pandangan saya terhadap usaha belajar yang telah saya lakukan:
	1 2 3 4 5
	Lingkari salah satu angka untuk menggambarkan:
	1 = sangat tidak puas 4 = puas
	2 = tidak puas 5 = sangat puas
	3 = biasa saja

Refleksi Untuk Guru


Berikut adalah beberapa pertanyaan yang dapat guru renungkan dan jawab sebagai refleksi atas pengajaran dalam bab Berpikir Komputasional ini.


- Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
- Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?




- 
- 
- c. Apakah Anda tertantang untuk membuat kreativitas-kreativitas lain dalam pembelajaran setelah Anda mengajar dengan cara yang digunakan pada bab ini
- d. Dengan pengetahuan yang Anda dapat/miliki sekarang, apa yang akan anda lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudianhari?
- e. Apakah Anda sudah makin memahami penerapan konsep BerpikirKomputasional untuk pemecahan masalah sehari-hari?

Mengetahui
Kepala SRMP 15 Mojokerto,

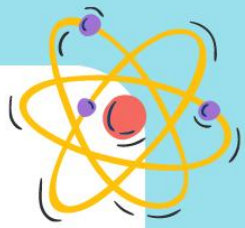
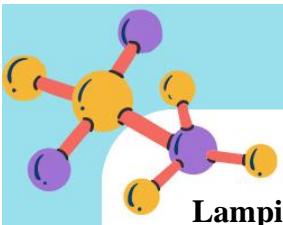



Heri Susanto, S.Pd., M.M
NIP. 197411122014081001

Mojokerto, 1 September 2025
Guru Mata Pelajaran



Firdaus N, S.Pd., Gr
NIP. 199706142025212029



Lampiran

1. Asesmen Diagnostik

A. Asesmen Diagnostik non-koognitif

i. Tes Gaya Belajar

Gaya belajar peserta didik dilihat dari hasil pengisian kuesioner sebanyak 30 pertanyaan melalui website akupintar <https://akupintar.id/tes-gaya-belajar>. Analisis jawaban dilakukan secara otomatis melalui website tersebut untuk menentukan gaya belajar peserta didik.

ii. Tes Minat

Minat peserta didik dilihat dari hasil pengisian kuesioner sebanyak 43 pertanyaan dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” yang mengarah pada minat Realistic, Investigative, Artistic, Social, Enterprising, Conventional (RIASEC) melalui website akupintar <https://akupintar.id/tes-jurusan-kuliah>. Analisis jawaban dilakukan secara otomatis melalui website tersebut untuk menentukan minat peserta didik.

2. Asesmen as Learning

Refleksi Diri

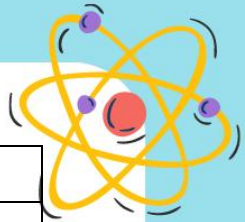
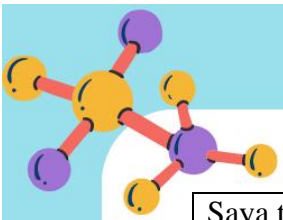
Nama :
No Presensi :
Kelas :

Pentunjuk pengerjaan:

Berilah tanda centang (√) dengan jujur dan apa adanya pada kolom jawaban “Ya” atau “Tidak”!
Hasil tidak mempengaruhi nilai dan tidak ada gunanya merekayasa jawaban!

Aspek	Ya	Tidak
Saya merasa senang dengan pembelajaran Informatika hari ini		
Saya merasa lebih mudah dalam mempelajari materi hafalan		
Saya bertanya kepada guru atau teman jika tidak memahami suatu hal		
Saya merasa dengan bekerja dalam kelompok memudahkan saya untuk dapat memahami materi dengan baik		
Saya mengetahui kelemahan dan kelebihan saya dalam melaksanakan pembelajaran hari ini		





Saya tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran hari ini		
Saya dapat menjawab pertanyaan dari guru dengan benar		
Saya bisa berdiskusi dengan baik		
Saya bisa mempresentasikan hasil diskusi dengan baik		
Saya tahu cara menerapkan konsep berpikir komputasional dalam kegiatan sehari-hari		

4. Bahan Bacaan Pendidik dan Peserta Didik

<https://docs.google.com/presentation/d/1JpwxMonn2lXHdreLagzbnMz3fkrLVUzP/edit?usp=sharing&oid=104351862466661938066&rtpof=true&sd=true>

5. LKPD Peserta Didik

https://docs.google.com/document/d/1cGOP9Kw1wWaQjpvILWViDbCRImbzGo_Y/edit?usp=sharing&oid=104351862466661938066&rtpof=true&sd=true

6. Assesmen Formatif

- a. https://docs.google.com/document/d/1ahEcJ_mmjJBRwcc8TcRpO27cKL14UORf/edit?usp=sharing&oid=104351862466661938066&rtpof=true&sd=true
- b. https://docs.google.com/document/d/1SELLDO5R4tqtifgZZ7JzFbh_5HxRq5IL/edit?usp=sharing&oid=104351862466661938066&rtpof=true&sd=true





KEMENTERIAN SOSIAL
REPUBLIK INDONESIA

#KEMENSOS
SELALU ADA



MODUL AJAR

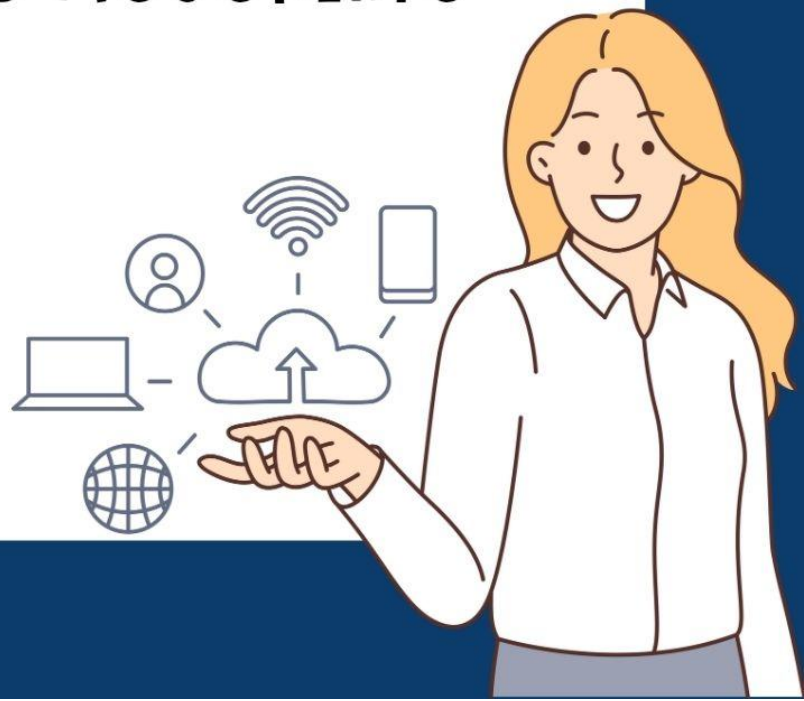
INFORMATIKA

PENGOLAHAN DATA

Kelas VII

Firdaus Nuzulahtuzzahro, S.Pd., Gr.

**SEKOLAH RAKYAT MENENGAH
PERTAMA 15 MOJOKERTO**



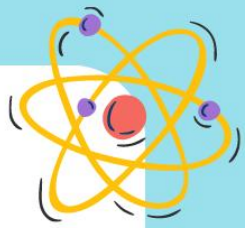
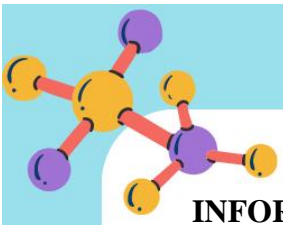


ANALISIS CAPAIAN PEMBELAJARAN

MATERI KIMIA FASE D

CAPAIAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI	KONTEN	PROJEK /PROFIL
Pada akhir fase D, murid 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.	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati2. Mempertanyakan dan memprediksi3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan4. Mengevaluasi dan refleksi5. Mengomunikasikan hasil	<ol style="list-style-type: none">1. Berpikir Komputasional Untuk Penyelesaian Masalah2. Pengolahan Data3. Literasi Informasi4. Keseimbangan Hidup di Dunia Digital5. Perkakas Teknologi Dan Informasi	Projek sederhana atau simulasi visual menggunakan aplikasi teknologi berkaitan dengan profil: <ol style="list-style-type: none">1. Akhlak mulia2. Sikap ilmiah seperti jujur3. Objektif4. Bernalar kritis5. Kreatif6. Mandiri7. Inovatif8. Bergotong royong9. Berkebhinekaan global





INFORMASI UMUM

1. Identitas

Nama	: Firdaus Nuzulahtuzzahro, S. Pd., Gr.
Asal Sekolah	: SRMP 15 Mojokerto
Alokasi Waktu	: 2 x 40 menit (1 Pertemuan)
Jenjang	: Sekolah Menengah Pertama (SMP)
Kelas	: VII
Fase	: D
Perkiraan Murid	: 22 murid

2. Kompetensi Awal

- Menjelaskan berbagai data dalam berbagai representasi (numerik, teks, gambar) dan menyimpulkan serta menginterpretasi artinya.
- Menjelaskan konsep keterurutan data dalam berbagai abstraksi representasi (numerik, teks, gambar).
- Menentukan kriteria dan melakukan pengelompokan data berdasarkan kategori tertentu.
- Menggunakan perkakas seperti pengolah lembar kerja untuk mengolah data sederhana dan menampilkan sesuai dengan tujuan.

3. Profil Murid Pancasila

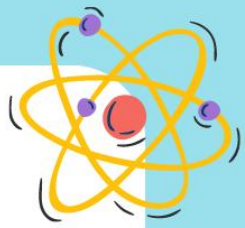
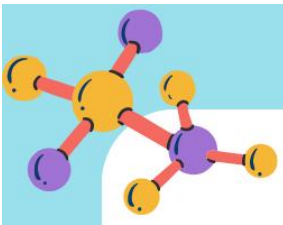
- Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
- Berkebinekaan global
- Mandiri
- Bergotong Royong
- Bernalar kritis
- Kreatif
- Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan.
- Menganalisis dan mengevaluasi penalaran

4. Sarana dan Prasarana

Materi :

- Mengenal Perkakas Pengolah Lembar Kerja
- Worksheet*
- Freeze Panes*
- Cell References*





e. *Format Cells*

Media :

Laptop, Komputer, Jaringan internet, Proyektor/LCD, Film/gambar, Power Point Presentation, Layar dan Alat Penunjuk.

Metode :

Menyimak, diskusi kelompok, studi pustaka, penugasan individu dan kelompok.

Sumber :

- Buku Panduan Murid Informatika Kelas VII Revisi Tahun 2023
- Internet

5. Target Murid

Target murid pengguna modul ini adalah murid reguler dan/atau PDBK yang masih bisa mengikuti pembelajaran menggunakan modul berbasis elektronik dan cetak.

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, diskusi kelompok

KOMPONEN INTI

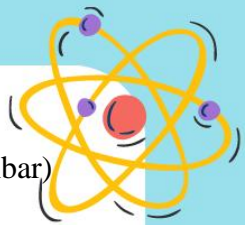
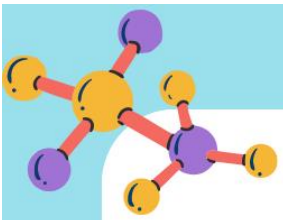
1. Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir Komputasional	Pada akhir fase D, murid 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.

2. Tujuan Pembelajaran

- 1) Mengolah dan menganalisis sekumpulan data, mencari suatu data tertentu, memfilter data dengan kriteria tertentu, membandingkan, mengurutkan, mengelompokkan, menyimpulkan.



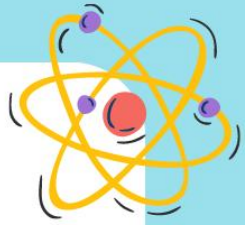
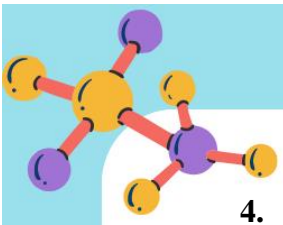


- 2) Memahami berbagai data dalam berbagai representasi (numerik, teks, gambar) dan menyimpulkan serta menginterpretasi artinya.
- 3) Memahami konsep keterurutan data dalam berbagai abstraksi representasi (numerik, teks, gambar).
- 4) Menentukan kriteria dan melakukan pengelompokan data berdasarkan kategori tertentu.
- 5) Memakai perkakas seperti pengolah lembar kerja untuk mengolah data sederhana dan menampilkan sesuai dengan tujuan.

3. Kerangka Pembelajaran

- a. **Model Pembelajaran:** *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah), di mana setiap pertemuan berpusat pada satu masalah (*unplugged activity*) yang harus dipecahkan.
- b. **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Murid diajak untuk sadar akan proses berpikir mereka sendiri: "Langkah apa yang saya ambil? Mengapa saya memilih cara ini? Adakah cara yang lebih baik?"
 - **Meaningful Learning:** Konsep abstrak seperti "algoritma" atau "struktur data" menjadi bermakna karena langsung diterapkan untuk memecahkan masalah yang relatable.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas dalam bentuk tantangan dan permainan (*gamification*) sehingga terasa menyenangkan dan tidak membosankan.
- c. **Metode Pembelajaran:** Eksplorasi individu, Diskusi Kelompok, Demonstrasi, Tanya Jawab.
- d. **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - 1) **Diferensiasi Konten:** Guru dapat menyediakan petunjuk (hints) tambahan bagi murid yang kesulitan, atau memberikan soal pengembangan bagi mereka yang selesai lebih cepat.
 - 2) **Diferensiasi Proses:** Murid diberi kebebasan untuk mencoba berbagai cara penyelesaian. Beberapa mungkin menggunakan coretan, sementara yang lain mungkin langsung menemukan pola di kepala mereka.
 - 3) **Diferensiasi Produk:** Cara murid menjelaskan solusinya bisa beragam: melalui penjelasan lisan, tulisan langkah-demi-langkah, atau diagram alir sederhana.





4. Pemahaman Bermakna

- Murid memahami lingkungan perkakas aplikasi lembar kerja.
- Murid mengeksplorasi perkakas aplikasi lembar kerja untuk data dasar sesuai panduan.

5. Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)

PERTEMUAN 1 (Berpikir Komputasional, Pengenalan Pola)

Pendahuluan (10 menit)

Orientasi

- Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran. **(Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia)**
- Guru memeriksa kehadiran murid sebagai sikap disiplin.
- Guru mengkondisikan suasana belajar yang kondusif
- Guru memastikan murid siap melaksanakan proses pembelajaran
- Guru menyampaikan judul materi pelajaran yang akan dipelajari

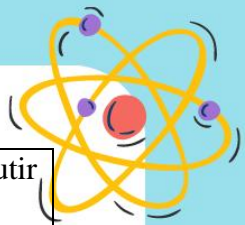
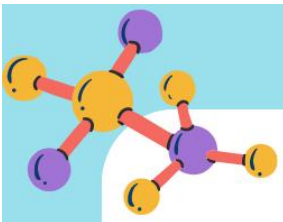
Pertanyaan Pemantik

- Bagaimana mengolah data menjadi sebuah informasi yang lebih berguna?
- Apakah kalian tahu bahwa data itu banyak jenisnya?

Apersepsi

- Guru memberikan apersepsi : Murid harus dapat mengenal dan memahami cara kerja dari aplikasi pengolahan lembar kerja sebelum dapat mengolah data dengan baik. Selain itu, murid juga harus memahami terkait *worksheet*, cara menggali data, maupun format dan tipe data pada aplikasi. Hal ini agar murid dapat menggunakan fungsi pengolahan data dengan tepat. Pengenalan ini akan menjadi dasar bagi murid dalam penggunaan aplikasi lembar kerja.
- Murid bertanya jawab dengan guru mengenai keterkaitan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman murid saat mempelajari materi sebelumnya.





3. Dengan merujuk dimensi profil pelajar pancasila, guru menyampaikan butir karakter yang hendak dikembangkan selain yang terkait dengan materi.
4. Guru menampilkan data yang belum diformat dan data yang sudah diformat, seperti contoh berikut.

Asal Negara	2018	2019	Asal Negara	2018	2019
Malaysia	2503344	2834744	Malaysia	2.503.344	2.834.744
Filipina	217874	242519	Filipina	217.874	242.519
Singapura	1768744	1736212	Singapura	1.768.744	1.736.212
Thailand	124153	127760	Thailand	124.153	127.760
			Jumlah	4.614.115	4.614.115

5. Guru dapat bertanya kepada para murid data mana yang lebih mudah untuk dibaca. Selain itu, guru juga dapat menanyakan tentang bagaimana membuat laporan seperti ini.
6. Pembagian kelompok belajar

Motivasi

Guru memberikan motivasi kepada murid melalui pemberian contoh lain dari penerapan pengolahan data dalam kehidupan sehari-hari.

Pemberian Acuan

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh murid
2. Guru menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari perkakas pengolahan lembar kerja.
3. Guru menyampaikan asesmen yang diterapkan dalam mengukur ketercapaian pembelajaran agar murid dapat mempersiapkan diri dalam penilaian

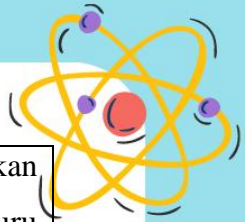
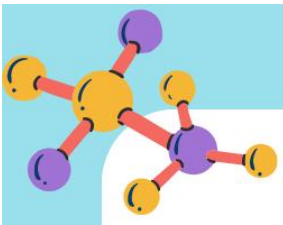
Kegiatan Inti (60 menit)

Sintak

A. Pemberian Rangsangan (*Stimulation*)

1. Guru mengelompokkan murid secara heterogen sesuai dengan hasil tes diagnostik murid yang telah dilakukan sebelumnya. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 orang. (**Berkhebinekaan Global**)
2. Guru memberikan stimulus berupa masalah untuk diamati dan disimak murid melalui kegiatan membaca, mengamati situasi atau melihat gambar, dan lain-lain (**Bernalar kritis**)





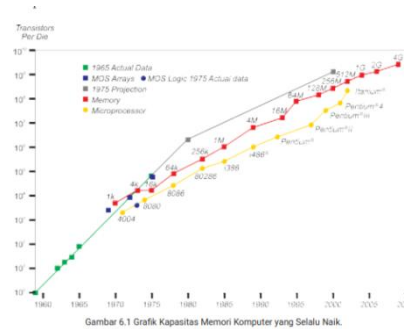
3. Guru menyampaikan juga pentingnya menggunakan aplikasi yang bukan bajakan. apabila tidak memiliki lisensi untuk aplikasi Microsoft Excel, guru dapat menyarankan muridnya untuk menggunakan aplikasi sejenis lainnya yang bersifat gratis. Fungsi umum yang digunakan sebagai contoh juga dapat digunakan pada aplikasi lembar kerja sejenis lainnya. **(Bernalar kritis)**

B. Identifikasi Masalah (*Problem Statement*)

1. Guru memaparkan materi terkait pengenalan perangkat Microsoft Excel, pengolahan dari worksheets/ lembar kerja, bagaimana mengolah data dan memformatting data pada cell tertentu, serta bagaimana menampilkan data dengan mengunci bagian tertentu dari lembar kerja.
2. Guru meminta murid untuk membaca materi yang terdapat dalam buku murid secara s temat dan menulis pada catatan khususnya akan membantu murid dalam penguasaan materi ini **(literasi)**.
3. Guru mengajak murid untuk mengamati, gambar, grafik, tabel , materi, contoh soal yang terdapat pada buku murid berikut ini

Tabel 5.1 Satuan Ukuran Data

Unit	Ekuivalensi
1 kilobyte (KB)	1,024 bytes
1 megabyte (MB)	1,048,576 bytes
1 gigabyte (GB)	1,073,741,824 bytes
1 terabyte (TB)	1,099,511,627,776 bytes
1 petabyte (PB)	1,125,899,906,842,624 bytes



Gambar 6.1 Grafik Kapasitas Memori Komputer yang Selalu Naik.

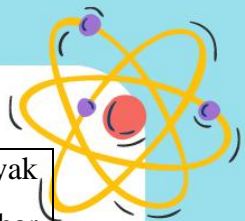
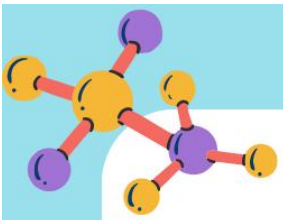


Gambar 6.3 New File Aplikasi Lembar Kerja

C. Pengumpulan Data (*Data Collection*)

1. Guru mengajak murid untuk mendiskusikan hasil pengamatannya dan mencatat fakta-fakta yang ditemukan, serta menjawab pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan yang ada pada buku murid.





2. Guru memberikan kesempatan pada murid untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan contoh kalimat/soal, materi/gambar yang terdapat pada buku murid ataupun yang disajikan oleh guru
3. Guru mendorong murid untuk mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah.

D. Pengolahan Data (*Data Processing*)

1. Guru mengajak murid melakukan **aktivitas AD-K7-01: Mari Memahami Perkakas**

Cocokkan pertanyaan dan jawaban berikut. Pilihan jawaban dapat digunakan lebih dari 1 kali.

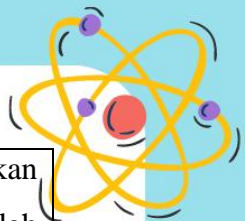
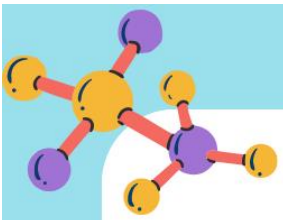
Pilihan Jawaban:

Absolute Cell References; Fill Color; Format Accounting; Format Border; Format Date; Format Currency; Format Font; Format Number; Format Text; Freeze Panes; Mixed Cell Refer (**bernalarnya kritis**).

No	Pertanyaan
1.	Fitur ini dapat memberi warna latar pada <i>cell</i> .
2.	Dengan fitur ini, apabila menyalin suatu formula, hasilnya akan tetap sama.
3.	\$C\$9 merupakan contoh dari
4.	Dengan fitur ini, kita bisa membuat data pada baris pertama akan tetap walaupun halaman sudah di- <i>scroll</i> ke bawah.
5.	Dengan fitur ini, angka 0 di bagian depan akan tetap ditampilkan.
6.	Dengan fitur ini, kita bisa membuat data pada baris dan kolom tertentu akan tetap walaupun halaman sudah di- <i>scroll</i> ke bawah.
7.	Dengan fitur ini, kita bisa mengambil nilai bilangan dari sebuah tanggal.
8.	Dengan fitur ini, kita bisa mengatur pemisah ribuan untuk suatu bilangan.
9.	Dengan fitur ini, kita dapat mengatur tampilan tulisan dengan efek coret.
10.	Dengan fitur ini, kita dapat menampilkan nilai uang dengan mata uang tertentu.
11.	Dengan fitur ini, kita dapat mengatur pilihan garis pinggir suatu <i>cell</i> .
12.	Dengan fitur ini, kita dapat mengubah pilihan tampilan tulisan.
13.	£\$48 merupakan contoh dari ...

2. Guru mendorong murid untuk mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan diskusi dan saling tukar informasi atau kegiatan lain guna menemukan solusi masalah.





3. Guru memotivasi murid dalam kelompok atau individual untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan serta guru mempersilahkan murid dalam kelompok lain atau secara individual untuk memberikan tanggapan, bila diperlukan guru memberikan bantuan komentar secara klasikal

E. Pembuktian (*Verification*)

1. Guru meminta murid untuk menyampaikan hasil analisis
2. Guru memberikan umpan balik atas jawaban murid dan memberikan review dari aktivitas ini. Berikut adalah Jawaban **Aktivitas 1: Ayo, Mulai**

Memahami. (bernalgar kritis).

- | | |
|------------------------------------|----------------------------------|
| 1. <i>Fill Color</i> | 11. <i>Format Border</i> |
| 2. <i>Absolute Call References</i> | 12. <i>Format Font</i> |
| 8. <i>Format Number</i> | 13. <i>Mixed Call References</i> |
| 3. <i>Absolute Call References</i> | |
| 4. <i>Freeze Panes</i> | |
| 5. <i>Format Text</i> | |
| 6. <i>Freeze Panes</i> | |
| 7. <i>Format Number</i> | |
| | 9. <i>Format Font</i> |
| | 10. <i>Format Currency</i> |

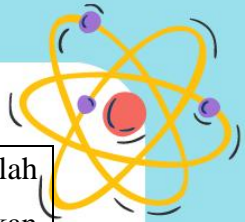
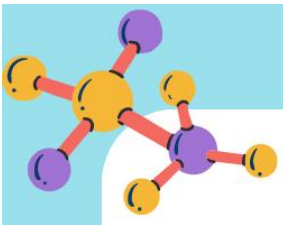
F. Menarik Kesimpulan (*Generalization*)

1. Menyampaikan hasil diskusi berupa kesimpulan berdasarkan hasil analisis secara lisan, tertulis, atau media lainnya untuk mengembangkan sikap jujur, teliti, toleransi, kemampuan berpikir sistematis, mengungkapkan pendapat dengan sopan
2. Murid dalam kelompok masing-masing atau individual dengan bimbingan guru, untuk dapat mengaitkan, merumuskan, dan menyimpulkan serta memberikan bantuan untuk menyajikan hasil pemecahan masalah yang telah diperoleh.
3. Menyajikan secara tertulis dan lisan hasil pembelajaran atau apa yang telah dipelajari pada tingkat kelas atau tingkat kelompok mulai dari apa yang telah dipahami berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil diskusi dan pengamatan. (**bergotong royong, bernalgar kritis**)

Catatan :Selama pembelajaran berlangsung, guru mengamati sikap murid dalam pembelajaran yang meliputi sikap: disiplin, rasa percaya diri, berperilaku jujur, tangguh menghadapi masalah tanggung jawab, rasa ingin tahu, peduli lingkungan)

Penutup (10 menit)





- Guru bersama dengan murid melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilaksanakan terkait perkakas pengolah lembar kerja. Refleksi dilaksanakan dengan tanya jawab langsung dengan murid. Pertanyaan yang diajukan guru misalnya yaitu “Apakah pembelajaran hari ini menyenangkan anak-anak?” untuk menilai proses belajar yang dilakukan. (**assesmen as learning**)
- Guru mengajak murid untuk mengerjakan soal evaluasi untuk memperkuat konsep berpikir komputasional. (**assesmen for learning**)
- Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang.
- Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat dan diakhiri dengan salam (**Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**)

Kegiatan Alternatif

1. Jika sarana komputer/laptop tidak dimiliki, guru dapat menjelaskan secara searah terkait cara kerja aplikasi lembar kerja sesuai panduan.
2. Untuk eksekusinya dapat menggunakan kasus unplugged seperti aktivitas 5.

6. Assesmen

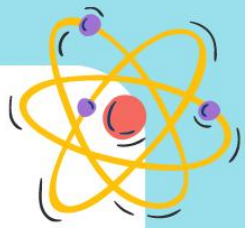
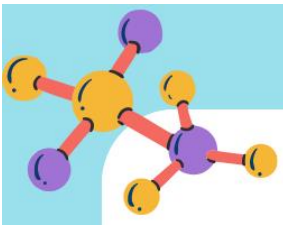
Penilaian dilaksanakan secara holistik dan sistematis pada seluruh aktivitas pembelajaran, baik pada kegiatan pembuka, kegiatan inti, maupun kegiatan penutup. Selain itu, penilaian juga dilakukan dengan memperhatikan ketercapaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, sikap spiritual dan sosial, serta aspek keterampilan.

- **Asesmen diagnostik:** memberikan pertanyaan kepada murid terkait apresepsi, review materi sebelumnya secara lisan kepada murid di kelas
- **Asesmen Formatif:** Observasi kelas, penilaian diri, refleksi, mengobservasi partisipasi dalam diskusi dan uji pemahaman.
- **Asesment Sumatif:** Presentasi tugas dan tes tertulis.

A. Penilaian formatif

Penilaian formatif dilakukan tiap minggu dari aktivitas yang ada, seperti Aktivitas AD-K7-01 sampai Aktivitas AD-K7-04-U. Rubrik penilaiannya adalah sebagai berikut.





3. Rubrik Rubrik Penilaian Kemampuan

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Kemampuan menerapkan fitur worksheet	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.
Kemampuan menerapkan fitur format cell.	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.
Kemampuan menerapkan fitur freeze panes.	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.

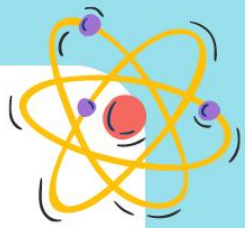
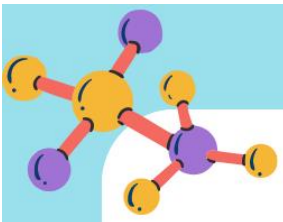
Yang termasuk fitur Format cell: format angka, background warna, jenis tulisan, alignment

4. Rubrik untuk pembuatan laporan pada aplikasi lembar kerja untuk aktivitas

Kasus Analisis Data – Unplugged:

Komponen Penilaian	A = Baik Sekali	B = Baik	C = Cukup	D = Kurang
Kemampuan menerapkan fitur worksheet	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.
Kemampuan menerapkan fitur format cell.	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.
Kemampuan menerapkan fitur freeze panes.	≥80% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	60% - 79% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	40% - 59% fitur yang diminta berhasil diterapkan.	Kurang dari 40% fitur yang diminta berhasil diterapkan.





Yang termasuk call references: penggunaan absolute, relative, dan mixed call references

B. Rubrik Penilaian Sumatif

Penilaian sumatif dilakukan dengan menguji murid dengan soal soal seperti contoh pada buku murid. Guru diharapkan membuat soal yang setara dengan contoh soal.

Tes Tertulis

Nama :

Kelas :

Tanggal Kegiatan :

Jawablah beberapa pertanyaan berikut ini!!

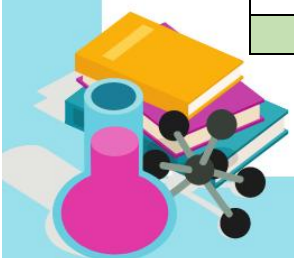
1. Salah satu perkakas pengolah lembar kerja yang sering digunakan adalah
2. Sebutkan minimal 3 bagian dari fitur ribbon !
3. Setiap *Worksheet* terdiri dari kumpulan *cells* yang terbentuk dari dan
4. Kumpulan dari beberapa *cells* disebut
5. Sebutkan langkah-langkah mengganti nama pada lembar kerja *worksheet*!

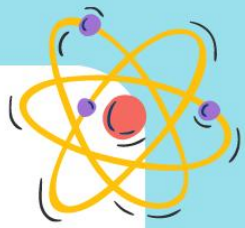
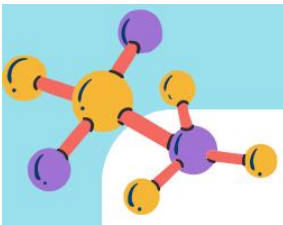
Kunci Jawaban

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Salah satu perkakas pengolah lembar kerja yang sering digunakan adalah	Microsoft Excel	20
2	Sebutkan minimal 3 bagian dari fitur ribbon !	File, Home, Insert, Page Layout, Formula	20
3	Setiap <i>Worksheet</i> terdiri dari kumpulan <i>cells</i> yang terbentuk dari dan	Baris (row) dan Column (Kolom)	20
4	Kumpulan dari beberapa <i>cells</i> disebut	Range	20
5	Sebutkan langkah-langkah mengganti nama pada lembar kerja <i>worksheet</i> !		20
Total			100

Penskoran Soal Uraian

Nomor	Penyelesaian/Kunci Jawaban	Skor
1	Murid dapat menyebutkan jawaban dengan, lengkap dan benar.	20
2	Murid dapat menyebutkan jawaban dengan baik dan benar, tapi	10
3	Murid dapat menyebutkan jawaban tapi salah sebagian besar.	5
4	Murid tidak dapat menjawab dengan benar	0
Skor maksimum		20





C. Pengayaan dan Remedial (Program Tindak Lanjut)

Pengayaan

- Guru memberikan pengayaan kepada murid yang kecepatan belajarnya tinggi dengan memberi saran dan tugas tambahan dengan data yang beragam lainnya yang dapat mengunduh dari situs-situs data pemerintah seperti dari Badan Pusat Statistik (BPS) atau bps.go.id.

Remedial

- Aktivitas pembelajaran pada kelompok rendah (remedial) bisa dikembangkan dengan melakukan pendampingan kepada murid untuk topik ini. Guru dapat juga memberikan trik-trik khusus untuk memudahkan pemahaman materi.
- Kegiatan pembelajaran remedial antara lain dalam bentuk:
 - ✓ Pembelajaran ulang
 - ✓ Bimbingan perorangan
 - ✓ Belajar kelompok
 - ✓ Pemanfaatan tutor sebaya
 - ✓ Bagi murid yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

D. Refleksi

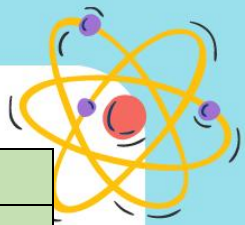
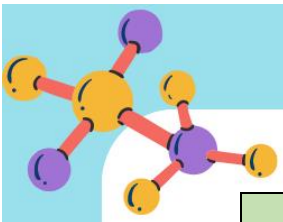
Refleksi Untuk Murid

- Murid diminta melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan
- Guru memberikan apresiasi atas partisipasi semua murid
- Refleksi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap murid pada akhir pertemuan setelah pembelajaran.
- Guru mendampingi murid melakukan refleksi terhadap kemampuan dan proses belajar mereka.

Tabel Refleksi Murid

Pengetahuan atau keterampilan yang sudah saya pelajari:	
1.
2.
3.
4.





Refleksi Proses Belajar

1. Kegiatan yang paling sulit bagi saya pada bab ini:
2. Hal yang saya lakukan untuk memperbaiki hasil belajar saya:
3. Kepada siapa saya minta bantuan untuk memperbaiki hasil belajar saya:
4. Pandangan saya terhadap usaha belajar yang telah saya lakukan:

1 2 3 4 5

Lingkari salah satu angka untuk menggambarkan:

1 = sangat tidak puas

4 = puas

2 = tidak puas

5 = sangat puas

3 = biasa saja

Refleksi Untuk Guru

Setelah mengajarkan materi pada bab ini, guru diharapkan merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilakukannya, guru dapat berefleksi dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apakah ada sesuatu yang menarik selama pembelajaran?
2. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang Anda sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak Anda sukai?
3. Kapan atau pada bagian mana Anda merasa kreatif ketika mengajar, dan mengapa menurut Anda?
4. Yang harus/akan saya ingat ketika menyusun pembelajaran di masa depan adalah _____
5. Apa masukan atau pengetahuan yang paling dominan dipelajari murid saya selama unit ini berlangsung?

Mengetahui
Kepala SRMP 15 Mojokerto,

Mojokerto, 1 Oktober 2025
Guru Mata Pelajaran

Heri Susanto, S.Pd., M.M
NIP. 197411122014081001

Firdaus N, S.Pd., Gr
NIP. 199706142025212029

