



BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN

PANDUAN

Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial

Fase C, D, E, dan F





BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA

PANDUAN

Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial

Fase C, D, E, dan F

Panduan Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial

Pengarah

Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc., Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Penanggung Jawab

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Penyusun

Prof. Dr. Sri Astuti, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Hamka Jakarta

Prof. Dr. Ir. Eko K Budiardjo, M.Sc., Universitas Indonesia

Arif Hidayat, M.Si., PhD Ed., Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Asep Wahyudin, S.Kom., M.T., Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Asep Jihad, M.Pd., UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Leli Alhapiip, S.Pd., M.Eng., Badan Riset dan Inovasi Nasional

Septiaji Eko Nugroho, S.T., M.Sc., MAFINDO

Brigita Angga Wulan Wahyu Jayanti, S.Si., M.Kom., SMK Negeri 4 Yogyakarta

Indra Budi Aji, S.Sn., SMPN 11 Tambun Selatan

Dwi Safitri, S.Pd., UPTD SDN 3 Pabean Udik

Kontributor

Fedora, B.Sc., S.Pd., M.Ed., Sekolah Citra Kasih Jakarta

Janiasih, M.Kom., SMPN 1 Tanjung Bintang

Erma Widayanti, S.Pd., SMAN 8 Malang

Penelaah

Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Yogi Anggraena, M.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

M. Heru Iman Wibowo, S.Si., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Dr. Taufiq Damarjati, M.T., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Fijar Hafizh, S.E., Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Ilustrasi

Ahmad Saad Ibrahim

Ratra Adya Airawan

Tata Letak

Joko Setiyono

Anne Nurul Aini

Penerbit

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia

2025

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan YME atas terbitnya Panduan Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial ini. Berdasarkan proses umpan balik dan penyesuaian dengan regulasi terbaru, terdapat kebutuhan adanya dokumen yang memandu pendidik dalam menerjemahkan Capaian Pembelajaran ke dalam pembelajaran di kelas dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Panduan mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial disusun untuk membantu pendidik dan satuan pendidikan memahami dan menganalisis kemampuan yang esensial dibangun pada murid yang termuat dalam Capaian Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial.

Kurikulum merupakan salah satu alat bantu utama untuk mewujudkan pendidikan bermutu untuk semua. Panduan mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial merupakan acuan dalam pembelajaran intrakurikuler yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempelajari dan mendiskusikan lebih dalam isi dari Capaian Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial, untuk kemudian dapat merancang pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tahap perkembangan dan berpusat pada murid dengan mengakomodasi pembelajaran yang memberi kesempatan kepada murid dalam mengemukakan gagasan, mampu memilih, menemukan hal yang diminati, mengembangkan kemampuan, dan mampu memecahkan masalah. Sebagaimana tertera dalam Standar Proses, pembelajaran adalah kegiatan belajar yang diselenggarakan dalam suasana belajar; interaktif; inspiratif; menyenangkan; menantang; memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif; dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis murid. Panduan ini berupaya membantu pendidik memfasilitasi penyelenggaraan pembelajaran yang dapat mewujudkan hal tersebut. Hal ini tentunya didukung dengan menciptakan iklim satuan pendidikan dan kepemimpinan kepala satuan pendidikan yang mendukung murid berdaya dan menjadi pelajar sepanjang hayat.

Panduan Mata Pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial merupakan dokumen yang berisi penjelasan dari kemampuan apa saja yang penting dibangun dan dikembangkan berdasarkan Capaian Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial, contoh cara murid menunjukkan ketercapaian kemampuan tersebut, dan contoh hal-hal yang dapat dilakukan pendidik untuk dapat mendukung ketercapaian kemampuan murid. Selain itu, panduan ini juga memberikan contoh alur tujuan pembelajaran berdasarkan Capaian Pembelajaran dan contoh perencanaan pembelajaran yang dapat dikembangkan dari alur tujuan pembelajaran tersebut. Panduan ini melengkapi Panduan Pembelajaran dan Asesmen serta panduan dan buku guru lainnya yang telah diterbitkan terkait kurikulum, pembelajaran, dan asesmen.

Akhir kata, saya mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim penyusun, penelaah, dan kontributor, beserta tim Pusat Kurikulum dan Pembelajaran, yang telah bekerja dengan sepenuh hati untuk menghasilkan sebuah panduan yang menginspirasi.

Kepala Badan Standar, Kurikulum,

dan Asesmen Pendidikan



Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Daftar Isi

Kata Pengantar	ii
A Pendahuluan.....	2
1. Latar Belakang.....	2
2. Tujuan.....	3
3. Sasaran.....	4
4. Struktur Panduan	4
B Capaian Pembelajaran	6
1. Deskripsi Capaian Pembelajaran.....	6
2. Komponen Capaian Pembelajaran	7
a. Rasional.....	7
b. Tujuan	9
c. Karakteristik	9
d. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran	13
C Pemetaan Materi Esensial	22
1. Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI)	22
2. Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs).....	32
3. Fase E (Umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK).....	38
4. Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK).....	46
D Perencanaan Pembelajaran Mendalam.....	55
1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam.....	55
2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran.....	65
3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam	81
4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam	82
Glosarium	158
Daftar Pustaka.....	174

Pendahuluan



Pendahuluan

1. Latar Belakang

Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) memiliki peran penting dalam perkembangan teknologi dan kehidupan karena: (1) Koding dan KA menjadi elemen utama pembangunan teknologi yang lebih cepat dan efisien dapat mempercepat inovasi dan membantu dalam membuat keputusan yang lebih baik; (2) Koding dan KA memfasilitasi pemecahan masalah dan menciptakan solusi untuk menyelesaikan masalah yang belum terpecahkan, seperti perubahan iklim, pengolahan data besar, atau masalah kesehatan global; (3) Koding dan KA meningkatkan produktivitas dan inovasi berbagai bidang, seperti bisnis, industri, dan pendidikan; (4) Koding dan KA menyiapkan masa depan dalam meningkatkan kualitas hidup dan menciptakan solusi untuk masalah sosial dan ekonomi, seperti pengelolaan sumber daya yang lebih efisien.

Koding dan KA sangat berdampak dalam pengembangan keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah serta berkontribusi dalam dunia profesional. Kemampuan Koding dan KA sangat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan seperti pengambilan keputusan dan dapat menyelesaikan tantangan teknis, oleh karena itu pelajaran teknologi di dalam bidang Koding dan KA perlu dipelajari sejak dini agar setiap individu siap menghadapi tantangan di masa ini dan akan datang.

Pemahaman terhadap koding menjadi sangat penting, terlebih dengan semakin meningkatnya peran KA dalam kehidupan manusia sehingga hal ini memastikan teknologi Koding dan KA dapat dimanfaatkan secara maksimal dan bertanggung jawab dalam ranah positif.

KA tidak hanya sebagai alat untuk meningkatkan efektif dan efisiensi dalam berbagai bidang, namun juga sebagai peluang bagi individu untuk mendapatkan solusi yang inovatif serta memiliki manfaat yang luas bagi masyarakat.

Manfaat mengajarkan Koding dan KA: (1) Meningkatkan keterampilan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah, guna melatih kreativitas dan logika berpikir yang sangat berguna untuk perkembangan intelektual murid; (2) Menyiapkan generasi yang kompeten memanfaatkan teknologi, perubahan teknologi mendorong murid memiliki keterampilan dasar tentang digital, literasi teknologi dengan memperkenalkan Koding dan KA agar murid tidak hanya menjadi pengguna teknologi tetapi juga mulai memahami cara kerjanya; (3) Melibatkan murid pada pemanfaatan teknologi melalui pembelajaran Koding dan KA dengan

pendekatan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, interaktif, dan berbasis proyek. Materi pembelajaran relevan dengan murid dan memperhatikan minat dan bakat murid.

Munculnya Koding dan KA sebagai mata pelajaran pilihan merupakan implementasi dari tuntutan untuk memperdalam kemampuan digital murid menyesuaikan dengan perkembangan teknologi perangkat lunak dan kecerdasan artifisial seperti saat ini merupakan cara antisipatif pada masa yang akan datang, karena individu yang tidak adaptif rentan terhadap kegagalan dalam transformasi, sehingga fleksibilitas diperlukan untuk mengeksplorasi opsi digital.

Dalam era digital saat ini, pemahaman tentang Koding dan KA semakin penting dalam usaha melahirkan talenta digital yang aktif dan profesional. Buku Panduan Mata Pelajaran Koding dan KA untuk pendidikan dasar dan menengah ini merupakan pedoman untuk mendukung pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Beberapa manfaat utama dari buku panduan ini bagi pendidik:

1. Membantu pendidik untuk memahami capaian pembelajaran Koding dan KA dan merencanakan pembelajarannya dengan mengoptimalkan sarana dan prasarana yang tersedia.
2. Membantu Penyusunan Rencana Pembelajaran yang Terstruktur. Panduan berisi fitur dari rencana pelajaran, misalkan tujuan pembelajaran, materi esensial dengan strategi pembelajaran, membantu pendidik untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan lebih terarah dan relevan, sehingga pendidik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diajarkan.

Pengembangan metode pengajaran yang inovatif, panduan menampilkan berbagai strategi pembelajaran dan pendekatan pengajaran yang membantu pendidik untuk memperkaya gaya mengajar dan dapat menyesuaikan pendekatan mereka sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid. Pada sisi lain, integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat penting. Panduan ini juga membahas pemanfaatan alat-alat teknologi, membantu pendidik untuk dapat mengembangkan pengajaran berbasis teknologi sekaligus mengajarkan keterampilan digital kepada murid dengan lebih efektif.

2. Tujuan

Panduan ini bertujuan untuk memandu pendidik untuk memahami dan menerapkan mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial guna menjawab kebutuhan belajar murid sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan.

3. Sasaran

Sasaran panduan ini adalah guru kelas maupun guru mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial pada jenjang SD/MI, SMP/MTs, dan jenjang SMA/MA/SMK/MAK.

Panduan ini juga dapat digunakan oleh tutor pada pendidikan kesetaraan yang mengampu muatan keterampilan Koding dan Kecerdasan Artifisial.

4. Struktur Panduan

Panduan ini berisi 5 (lima) bagian yang terdiri dari:

- a. Pendahuluan yang menjelaskan latar belakang permasalahan dalam pembelajaran Koding dan KA serta bagaimana pendekatan pembelajaran mendalam dapat menjadi solusinya. Selain itu, bagian ini mencakup tujuan, sasaran, dan struktur panduan.
- b. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Koding dan KA: Bagian ini memuat deskripsi capaian pembelajaran serta komponen utama dalam capaian pembelajaran Koding dan KA, meliputi rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, dan capaian pembelajaran di setiap fase.
- c. Kompetensi dan Materi Esensial: Pada bagian ini berisi tabel materi di setiap fase dan berisi penjelasan kompetensi dan materi esensial di setiap fase tentang mengapa materi tersebut penting dalam pembelajaran Koding dan KA dan bagaimana mengontekstualisasikan dalam pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam.
- d. Perencanaan pembelajaran mendalam pada Mata Pelajaran Koding dan KA: Bagian ini berisi kerangka kerja pembelajaran mendalam, langkah penyusunan alur tujuan pembelajaran dan bagaimana menerapkan perencanaan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran mendalam, serta contoh perencanaan pembelajaran di masing-masing jenjang (SD, SMP dan SMA/SMK).
- e. Glosarium: Berisi istilah-istilah penting yang digunakan dalam panduan ini.

3

Capaian Pembelajaran



Capaian Pembelajaran

1. Deskripsi Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai murid di akhir setiap fase. Capaian mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial ditargetkan di Fase C, D, E, dan F. CP dirancang dan ditetapkan dengan berpijak pada Standar Nasional Pendidikan, terutama Standar Isi. Oleh karena itu, pendidik yang merancang pembelajaran dan asesmen mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial tidak perlu lagi merujuk pada dokumen Standar Isi, tetapi cukup mengacu pada CP. Dalam pendidikan dasar dan menengah, CP disusun untuk tiap mata pelajaran. Bagi murid berkebutuhan khusus dengan hambatan intelektual dapat menggunakan CP pendidikan khusus. Di sisi lain, murid berkebutuhan khusus tanpa hambatan intelektual dapat menggunakan CP untuk SD/MI/Program Paket A, SMP/MTS/Program Paket B, dan SMA/MA/Program Paket C ini dengan menerapkan prinsip akomodasi kurikulum.

Pemerintah menetapkan CP sebagai kompetensi yang ditargetkan. Meskipun demikian, sebagai kebijakan tentang target pembelajaran yang perlu dicapai tiap murid, CP masih umum untuk memandu kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pengembang kurikulum atau pendidik perlu menyusun dokumen yang lebih operasional yang dapat memandu proses pembelajaran intrakurikuler berupa alur tujuan pembelajaran dan dokumen perencanaan pembelajaran.



Gambar 1. Proses Penyusunan Perencanaan Pembelajaran

Menganalisis CP adalah langkah pertama dalam perencanaan pembelajaran. Untuk dapat merancang pembelajaran mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial dengan baik, CP mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial perlu dipahami secara utuh, termasuk rasional mata pelajaran, tujuan, serta karakteristik dari mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial. Dokumen ini dirancang untuk membantu guru pengampu mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial memahami CP mata pelajaran ini. Oleh karena itu, dokumen ini dilengkapi dengan beberapa penjelasan dan panduan agar pendidik berpikir reflektif setelah membaca tiap bagian dari CP mata pelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial.

Pengembangan Capaian Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial menggunakan Taksonomi Bloom (Anderson & Krathwohl, 2001), karena taksonomi tersebut memiliki struktur yang jelas dari tingkat berpikir dasar hingga tingkat berpikir kompleks dimulai dari mengingat dan memahami konsep berpikir komputasional, literasi digital, dan konsep dasar kecerdasan artifisial; lalu menerapkan pengetahuan tersebut dalam menuliskan algoritma sederhana, mengamankan informasi pribadi saat berkomunikasi daring, dan memproduksi konten digital dan lainnya. Penggunaan kata kerja operasional Bloom oleh pendidik memudahkan perancangan kegiatan pembelajaran dan asesmen serta memandu proses pembelajaran harian di kelas.



Untuk dapat memahami CP, pendidik perlu membaca dokumen tersebut secara utuh mulai dari rasional, tujuan, karakteristik mata pelajaran, hingga capaian per fase. Pendidik perlu juga mengetahui CP untuk fase-fase sebelumnya untuk mengetahui perkembangan yang telah dialami oleh murid. Begitu juga pendidik di fase-fase lainnya..

2. Komponen Capaian Pembelajaran

a. Rasional

Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) memiliki kaitan erat dengan salah satu Asta Cita atau delapan tujuan strategis nasional yang ingin dicapai oleh pemerintah Indonesia yaitu memperkuat pembangunan sumber daya manusia, sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas. Hal tersebut diwujudkan dengan pendidikan yang bermutu untuk semua melalui pembelajaran adaptif dan bermakna, salah satunya Koding dan KA.

Integrasi pembelajaran Koding dan KA dalam pendidikan memungkinkan pemanfaatan teknologi secara optimal untuk mendukung pembangunan nasional. Dalam aspek penguatan sumber daya manusia (SDM) berkualitas, pembelajaran ini mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang sejalan dengan upaya meningkatkan daya saing global. Dari sisi ekonomi berkelanjutan, kemampuan dalam Koding dan KA membuka peluang ekonomi baru, mendukung inovasi, dan mendorong pertumbuhan industri digital, sehingga memungkinkan generasi muda berkontribusi pada ekonomi kreatif. Lebih jauh, dalam konteks inovasi dan teknologi untuk pembangunan, pendidikan berbasis Koding dan KA mencetak generasi inovator yang mampu berkontribusi pada penelitian serta pengembangan teknologi guna menyelesaikan berbagai tantangan sosial. Selain itu, aspek pemerataan akses pendidikan bermutu juga dapat diperkuat dengan program pembelajaran Koding dan KA, memastikan semua murid, tanpa memandang latar belakang sosial-ekonomi, memperoleh kesempatan belajar yang setara. Tak kalah penting, penguatan identitas nasional tetap terjaga, karena teknologi dapat digunakan untuk mengangkat dan mempromosikan budaya lokal dalam konteks global. Dengan mengintegrasikan pembelajaran Koding dan KA dalam sistem pendidikan yang mendukung Asta Cita, diharapkan generasi mendatang mampu menciptakan solusi inovatif bagi tantangan nasional, mendorong kesejahteraan sosial-ekonomi, serta memperkuat posisi Indonesia sebagai negara inovatif di kancah global.

Dengan perkembangan zaman yang makin mengarah pada digitalisasi di berbagai sektor, penerapan Koding dan KA di dunia pendidikan diharapkan dapat terus berkembang dan menjangkau lebih banyak murid, sehingga mereka memiliki bekal yang cukup untuk bersaing di era industri digital yang serba cepat dan inovatif.

Mata pelajaran Koding dan KA bersifat holistik dimana pembelajaran tidak semata-mata terkait dengan kompetensi teknis saja. Akan tetapi murid akan mengembangkan dirinya sebagai pelajar yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bernalar kritis, peduli, kreatif, kolaboratif, komunikatif, mandiri, dan sehat. Semua aspek kompetensi yang akan dicapai melalui pembelajaran Koding dan KA menjadi satu kesatuan utuh dan saling melengkapi. Ini penting karena akan menjadi daya dukung bagi murid dalam menghadapi dunia yang cepat berubah, menghadapi tantangan baru, dan memberi kontribusi pada kesejahteraan diri maupun orang lain



Setelah membaca bagian Rasional,
Apakah dapat dipahami mengapa mata pelajaran ini penting?
Apakah dapat dipahami tujuan utamanya?

b. Tujuan

Mata Pelajaran Koding dan KA bertujuan untuk memampukan murid:

1. Terampil berpikir komputasional untuk menciptakan solusi untuk menyelesaikan persoalan secara logis, sistematis, kritis, analitis, kolaboratif, dan kreatif;
2. Adaptif dengan perubahan teknologi dan perkembangan industri digital;
3. Cakap dan bijak sebagai warga masyarakat digital yang literat, produktif, beretika, aman, berbudaya, dan bertanggung jawab;
4. Terampil mengelola dan memanfaatkan data; dan
5. Terampil berkarya dengan menghasilkan rancangan atau program melalui proses koding dan pemanfaatan KA.



Setelah membaca tujuan mata pelajaran di atas, dapatkah Anda mulai membayangkan bagaimana hubungan antara kompetensi dalam CP dengan pengembangan kompetensi pada dimensi profil lulusan?

Sejauh mana Anda sebagai pengampu mata pelajaran ini, mendukung pengembangan kompetensi tersebut?

c. Karakteristik

Mata pelajaran Koding dan KA merupakan pendalaman *computer science* dengan fokus pada berpikir komputasional, literasi digital, algoritma pemrograman, analisis data, dan etika KA.

Mata pelajaran Koding dan KA memiliki karakteristik pembelajaran sebagai berikut.

1. Penanaman etika (keadaban) sebagai fondasi bagi penguasaan kompetensi di semua jenjang.
2. Kontekstualisasi pembelajaran sesuai dengan situasi yang dihadapi murid sehari-hari dan permasalahan yang terjadi di masyarakat/lingkungan sekitar.

3. Penanaman konsep dan kemampuan pradasar pada jenjang SD.
4. Praktik mendalam berpikir komputasional dan literasi digital tingkat dasar pada jenjang SMP.
5. Pada jenjang SMK, materi pembelajaran dapat dikontekstualisasikan dengan kompetensi kejuruananya.
6. Praktik mendalam berpikir komputasional dan literasi digital tingkat menengah dan lanjut pada jenjang SMA/SMK.
7. Pembelajaran dapat dilaksanakan secara fleksibel melalui metode *internet-based, plugged* (dengan perangkat digital), atau *unplugged* (tanpa perangkat digital).
8. Penggunaan pendekatan *human-centered* di mana manusia sebagai fokus dalam pembelajaran, pemanfaatan, dan pengembangan KA.

Elemen dan deskripsi elemen mata pelajaran Koding dan KA adalah sebagai berikut.

Elemen	Deskripsi
Berpikir Komputasional	Kerangka berpikir sistematis yang menggabungkan dekomposisi, abstraksi, identifikasi pola, dan perancangan algoritma untuk merumuskan solusi permasalahan kompleks yang dapat dijalankan oleh manusia atau mesin. Berpikir komputasional dilakukan dengan mengintegrasikan logika, kreativitas berdasarkan data, dan analisis sebagai tindakan komputasional untuk memecahkan permasalahan lintas bidang secara efektif baik mandiri maupun kolaboratif.
Literasi Digital	Kecakapan bermedia digital yang berfokus pada produksi dan diseminasi konten digital dengan memahami etika dan keamanan digital.
Algoritma Pemrograman	Mengembangkan solusi dari berbagai persoalan dengan membaca bermakna dan menulis instruksi yang logis, sistematis, bertahap, konvergen, dan linier berdasarkan paradigma pemrograman yang meningkat secara berjenjang, serta dapat dikerjakan secara mandiri atau berkolaborasi dengan yang lain.
Analisis Data	Kemampuan untuk menstrukturkan, menginput, memproses (antara lain menganalisis, mengambil kesimpulan, membuat keputusan, dan memprediksi), dan menyajikan data secara bermakna.

Elemen	Deskripsi
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Mengetahui konsep dasar KA, bagaimana KA bekerja, manfaat dan dampak KA, serta sikap kritis dan etika dalam pemanfaatan KA.
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Kemampuan memanfaatkan KA untuk penyelesaian masalah dan peningkatan efisiensi pada kehidupan nyata, serta menciptakan dan memperbaiki sistem KA.

Semua elemen harus dicakup dalam pembelajaran sesuai Capaian Pembelajaran (CP), namun beban belajar (JP) yang dialokasi pada setiap elemen pada mata pelajaran Koding dan KA tidak harus sama. CP dapat dilakukan dengan mengambil kasus tematik yang dipetakan ke dalam konsep dan praktik setiap elemen sesuai konteks. Beban belajar dan proses pembelajaran sebaiknya dirancang sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan (murid, pendidik, serta sarana dan prasarana) dan lingkungan, yang dilakukan oleh tim kurikulum sebelum pelaksanaan mata pelajaran sehingga beban setiap elemen dapat disesuaikan.

- Kompetensi dan/atau materi esensial apa yang terus menerus dipelajari dan dikembangkan murid dari fase ke fase?

- Sejauh mana Anda sudah mengajarkan seluruh elemen-elemen mata pelajaran ini?



Kompetensi Afektif

Setelah mengikuti pembelajaran Koding dan KA baik pada akhir setiap fase dan pada akhir keseluruhan pembelajaran secara penuh, pendidik dapat mendorong murid dapat memiliki kompetensi afektif yang dibutuhkan untuk perkembangan sosial, emosional, dan akademik sesuai tujuan dan karakteristik mata pelajaran ini. Berikut dua kompetensi yang dimaksud:

1. Kepercayaan diri dan efikasi diri (*self-efficacy*) pemanfaatan KA. Rumusan kompetensinya adalah murid memiliki kepercayaan diri dan efikasi diri untuk meningkatkan minat dan motivasi dalam pemanfaatan teknologi KA.

Kepercayaan diri merupakan keyakinan umum murid setelah melalui proses pembelajaran bahwa sebagai kemampuan belajar, beradaptasi, dan keberhasilan menggunakan alat dan sistem berbasis KA.

Sementara efikasi diri merupakan keyakinan yang lebih spesifik bahwa murid mampu memanfaatkan teknologi KA untuk menyelesaikan tugas tertentu, seperti menulis dan atau menghasilkan konten, menganalisis data, atau membuat model dukungan data pada bidang tertentu sesuai minat dan konsentrasi pendidikannya, misalnya dalam bidang pariwisata, pertanian, medis dan seterusnya.

2. PolapikirreflektifpemanfaatanKA, hal ini sesuai dengan model pembelajaran mendalam atau bermakna, di mana pengalaman belajar diarahkan pada kemampuan reflektif.

Rumusan kompetensinya adalah murid memiliki pola pikir reflektif dan mampu menilai pemahaman seseorang tentang KA, mampu menentukan/menilai tingkat literasi KA seseorang, dan mengenali bidang/area yang memerlukan pembelajaran Kecerdasan Artifisial lebih lanjut, khususnya pada jenjang SMK yang membutuhkan pemahaman dan aplikasi secara kontekstual berdasarkan konsentrasi minat dan konsentrasi pendidikannya.

d. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran

1 Fase C (Umumnya untuk Kelas V dan VI SD/MI)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

1.1 Berpikir Komputasional

Memahami permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pemecahan masalah secara sistematis, serta menuliskan instruksi logis dan terstruktur menggunakan sekumpulan kosakata atau simbol.

1.2 Literasi Digital

Memahami konsep dasar, manfaat, dan dampak teknologi digital, memahami sistem komputer tingkat pradasar, menerapkan pengamanan informasi pribadi dalam komunikasi daring, memanfaatkan internet, dan memproduksi serta mendiseminasi konten digital dalam bentuk teks dan gambar.

1.3 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Memahami konsep KA sederhana, manfaat dan dampak KA pada kehidupan sehari-hari, prinsip bahwa KA dikembangkan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan tidak boleh merugikan manusia, mengetahui perbedaan manusia dan komputer dalam melakukan penginderaan, dan mengetahui perbedaan antara mesin cerdas dan mesin non-cerdas. Memahami etika dasar penggunaan KA seperti empati dan tidak menyakiti orang lain.

1.4 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Menyimulasikan secara sederhana kerja KA saat mengenali pola, mengklasifikasi benda konkret berdasarkan sifatnya, dan mengetahui bagaimana prediksi sistem KA dipengaruhi input benda konkret.

2 Fase D (Umumnya untuk Kelas VII, VIII dan IX SMP/MTs)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

2.1 Berpikir Komputasional

Menerapkan pengelolaan data, pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat secara sistematis, dan menuliskan instruksi.

2.2 Literasi Digital

Memproduksi dan mendiseminasi konten digital berupa audio, video, slide, dan infografis.

2.3 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Memahami perbedaan cara manusia dan KA menggabungkan informasi dari beberapa perangkat penginderaan atau sensor, memahami bagaimana komputer memaknai informasi dari perangkat penginderaan atau sensor, memahami kualitas data, serta manfaat dan dampak KA pada kehidupan masyarakat. Memahami etika penggunaan KA dalam kehidupan sehari-hari seperti menjaga data pribadi dalam menggunakan KA, KA adalah sebagai alat bantu sehingga manusia tidak boleh tergantung dan percaya sepenuhnya pada KA karena KA masih sangat mungkin menghasilkan output yang salah, bias, atau melakukan halusinasi, serta menganalisis konten *deep fake* dalam bentuk gambar, audio, atau video.

2.4 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Menggunakan perangkat KA sederhana dengan kritis dan mampu menuliskan input bermakna ke dalam sistem KA.

3 Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMA/MA)

Pada akhir Fase E, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

3.1 Berpikir Komputasional

Menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan sehari-hari yang kompleks.

3.2 Literasi Digital

Menerapkan produksi dan diseminasi konten digital dalam bentuk sajian multimedia.

3.3 Algoritma Pemrograman

Membandingkan beberapa algoritma dan menerapkan algoritma pemrograman untuk menghasilkan aplikasi.

3. 4 Analisis Data

Memahami konsep dasar basis data dan menerapkan pengolahan data pada basis data.

3.5 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Memahami bagaimana KA mengenali pola citra dan suara, dan memahami profesi di bidang KA. memahami bahwa manusia harus memiliki tanggung jawab etika dan hukum atas penggunaan KA sehingga pada kondisi tertentu pengambilan keputusan tidak sepenuhnya diserahkan pada KA.

3. 6 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Menerapkan *prompt engineering* pada KA generatif, mengevaluasi konten berbasis KA, dan memahami *AI system design* melalui proses *design thinking*.

4

Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMA/MA)

4.1 Berpikir Komputasional

Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan kompleks di kehidupan masyarakat dan melakukan prediksi.

4.2 Literasi Digital

Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital tingkat lanjut untuk mendukung pengembangan aplikasi dan KA.

4.3 Algoritma Pemrograman

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami algoritma dan menerapkan pemrograman berorientasi objek, menerapkan *engineering process*, dan mengembangkan aplikasi untuk perangkat IoT atau aplikasi kompleks lainnya

4.4 Analisis Data

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami data encoding, menerapkan basis data dalam pengembangan aplikasi, dan memahami mahadata.

4.5 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami dampak KA terhadap ketenagakerjaan dan bidang lainnya. memahami bahwa pengembang KA harus bertanggung jawab dan mematuhi prinsip *human-centered* dan etika yang ada.

4.6 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami dasar-dasar algoritma Machine Learning, dasar-dasar Natural Language Processing, mengembangkan model KA sederhana, mengembangkan aplikasi dengan menggunakan model KA yang sudah ada, dan menyelesaikan permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan KA.

5 Fase E (Umumnya untuk Kelas X SMK/MAK)

5.1 Berpikir Komputasional

Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan pada objek sesuai bidang keahlian.

5.2 Literasi Digital

Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital dalam bentuk sajian multimedia sesuai dengan bidang keahlian.

5.3 Algoritma Pemrograman

Pada akhir Fase E, murid mampu membandingkan beberapa algoritma dan menerapkan algoritma pemrograman untuk menghasilkan aplikasi.

5.4 Analisis Data

Pada akhir Fase E, murid mampu memahami konsep dasar basis data dan menerapkan pengolahan data pada basis data.

5.5 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase E, murid mampu memahami prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial secara tepat guna dan bertanggung jawab pada bidang keahlian dengan memperhatikan aspek etika, keamanan data dan dampak sosial penggunaannya.

5.6 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan *prompt engineering* pada KA generatif sebagai evaluasi dari pemahaman rencana proyek, desain dan pengembangan produk berupa barang/jasa.

6 Fase F (Umumnya untuk Kelas XI dan XII SMK/MAK)

6.1 Berpikir Komputasional

Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan kompleks di dunia kerja dan masyarakat serta melakukan prediksi sesuai dengan bidang keahlian.

6.2 Literasi Digital

Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital tingkat lanjut untuk mendukung pengembangan aplikasi dan KA sesuai dengan bidang keahlian.

6.3 Algoritma Pemrograman

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami algoritma dan menerapkan pemrograman berorientasi objek pada *tools* coding tingkat lanjut yang berkaitan dengan pemanfaatan KA.

6.4 Analisis Data

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami data *encoding*, menerapkan basis data untuk menyelesaikan permasalahan di dunia kerja dan masyarakat

6.5 Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase F, murid mampu memahami prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial secara tepat guna dan bertanggungjawab di dunia kerja dan masyarakat dengan memperhatikan aspek etika, keamanan data dan dampak sosial penggunaannya.

6.6 Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial

Pada akhir Fase F, murid mampu mengaktualisasikan produk KA sesuai bidang keahlian untuk memecahkan permasalahan di dunia kerja dan masyarakat.



Penomoran pada elemen Capaian Pembelajaran bukan merupakan suatu urutan pembelajaran, melainkan hanya penomoran sesuai dengan kaidah penulisan regulasi. Oleh karena itu, penyusunan alur tujuan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan tidak harus mengikuti urutan elemen.



Refleksi Pendidik

Menganalisis CP adalah langkah yang sangat penting dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan asesmen. Menganalisis CP juga dapat memantik ide-ide pengembangan rancangan pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa pertanyaan yang dapat digunakan untuk memantik ide:

- Bagaimana capaian dalam fase ini akan dicapai murid?
- Proses atau kegiatan pembelajaran seperti apa yang akan ditempuh murid untuk mencapai CP?
- Alternatif cara belajar apa saja yang dapat dilakukan murid untuk mencapai CP?
- Materi apa saja yang akan dipelajari? Seberapa luas atau seberapa dalam?
- Bagaimana menilai ketercapaian CP setiap fase?

Sebagian pendidik dapat memahami CP dengan mudah, namun berdasarkan hasil umpan balik, bagi sebagian pendidik CP sulit dipahami. Oleh karena itu, ada dua hal yang perlu menjadi perhatian:

- 1) Pelajari CP bersama pendidik lain dalam suatu komunitas belajar. Melalui proses diskusi, bertukar pikiran, mengecek pemahaman, serta berbagai ide, pendidik dapat belajar dan mengembangkan kompetensinya lebih efektif, termasuk dalam upaya memahami CP.
- 2) Pendidik bisa membuat alur tujuan pembelajaran sendiri atau mengikuti contoh yang sudah disediakan oleh panduan. Pendidik dapat berangsur-angsur meningkatkan kapasitasnya untuk terus belajar memahami CP hingga kelak dapat merancang alur tujuan pembelajaran mereka sendiri.

Pemetaan Materi Esensial



Pemetaan Materi Esensial

1. Fase C (Umumnya untuk kelas V dan VI SD/MI)

Berdasarkan capaian pembelajaran pada fase C, dapat diuraikan materi-materi yang dipelajari sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	Pada akhir Fase C, murid mampu memahami permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pemecahan masalah secara sistematis, serta menuliskan instruksi logis dan terstruktur menggunakan sekumpulan kosakata atau simbol.	<p>Kelas 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Berpikir Komputasional • Konsep Dasar Berpikir Komputasional <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah dalam Kehidupan Sehari-hari • Pemecahan Masalah Multi-langkah • Proyek Pemecahan Masalah Multi-langkah • Menuliskan Urutan Instruksi secara Logis
		<p>Kelas 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan Algoritma Sederhana • Pengenalan Representasi Simbol dalam Instruksi • Eksperimen dengan Instruksi Logis

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi Digital	<p>Pada akhir Fase C, murid mampu memahami konsep dasar, manfaat, dan dampak teknologi digital, memahami sistem komputer tingkat pradasar, menerapkan pengamanan informasi pribadi dalam komunikasi daring, memanfaatkan internet, dan memproduksi serta mendiseminasi konten digital dalam bentuk teks dan gambar.</p>	<p>Kelas 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Dasar Teknologi Digital • Sistem Komputer Tingkat Pra Dasar • Keamanan Informasi Pribadi • Interaksi Aman dan Efektif di Beranda Digital <p>Kelas 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan Internet Secara Aman dan Produktif • Dampak Teknologi Digital • Produksi dan Diseminasi Konten Digital Sederhana • Konten Digital Positif
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<p>Pada akhir Fase C, murid mampu memahami konsep KA sederhana, manfaat dan dampak KA pada kehidupan sehari-hari, prinsip bahwa KA dikembangkan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan tidak boleh merugikan manusia, mengetahui perbedaan manusia dan komputer dalam melakukan penginderaan, dan mengetahui perbedaan antara mesin cerdas dan mesin non-cerdas. Memahami etika dasar penggunaan KA seperti empati dan tidak menyakiti orang lain.</p>	<p>Kelas 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Kecerdasan Artifisial • Perbedaan Manusia dan Komputer dalam Penginderaan • Mesin Cerdas versus Mesin Non-Cerdas • Manfaat Kecerdasan Artifisial dalam Kehidupan Sehari-hari <p>Kelas 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara kerja Kecerdasan Artifisial secara sederhana • Dampak Kecerdasan Artifisial • Etika Dasar Penggunaan Kecerdasan Artifisial

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase C, murid mampu menyimulasikan secara sederhana kerja KA saat mengenali pola, mengklasifikasi benda konkret berdasarkan sifatnya, dan mengetahui bagaimana prediksi sistem KA dipengaruhi input benda konkret.	<p>Kelas 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Mengenali Pola dan Klasifikasi dalam Situasi Kehidupan • Mengenali Pola dan Klasifikasi oleh Kecerdasan Artifisial • Simulasi Prediksi Pola dan Klasifikasi Sistem Kecerdasan Artifisial • Pengaruh Data Input terhadap Hasil Mengenali Pola dan Klasifikasi Kecerdasan Artifisial <p>Kelas 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara KA Belajar dari Data • Model Pola dan Klasifikasi Sederhana • Faktor yang Mempengaruhi Prediksi KA • Batasan Sederhana Kecerdasaan Artifisial

Dari materi-materi fase C yang telah diuraikan sebelumnya, materi yang penting untuk diterangkan lebih lanjut adalah **Pengenalan Berpikir Komputasional, Konsep Dasar Kecerdasan Artifisial, Konsep Dasar Algoritma dan Logika, dan Mesin Cerdas versus Mesin Non-Cerdas** sebagai berikut.

a. Pengenalan Berpikir Komputasional

Berpikir komputasional adalah proses berpikir yang diperlukan dalam memformulasikan masalah dan solusinya sedemikian rupa sehingga solusi tersebut dapat dijalankan oleh agen pemroses informasi, baik manusia maupun komputer. Istilah “*Computational Thinking*” menjadi populer setelah Jeannette M. Wing, seorang profesor ilmu komputer dari Carnegie Mellon University, menulis sebuah artikel penting berjudul “*Computational Thinking*” pada tahun 2006. Dalam artikelnya, Wing menyatakan bahwa berpikir komputasional adalah cara berpikir yang harus diajarkan kepada semua orang, bukan hanya untuk ilmuwan komputer.

Empat landasan berpikir komputasional yang mulai distandarisasi sejak tahun 2010-an adalah sebagai berikut:

1. *Decomposition* (Dekomposisi) yaitu memecah masalah besar menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan mudah diatasi.
2. *Pattern Recognition* (Pengenalan Pola) yaitu mengenali kemiripan atau pola dalam masalah atau data.
3. *Abstraction* (Abstraksi) yaitu menyaring informasi penting dan mengabaikan hal-hal yang tidak relevan.
4. *Algorithm Design* (Perancangan Algoritma) yaitu menyusun langkah-langkah terstruktur untuk menyelesaikan masalah.

Materi ini merupakan materi fondasi yang dibutuhkan murid untuk mengembangkan keterampilan penyelesaian masalah multi langkah yang dijumpai dalam situasi kehidupan.

Salah satu strategi pembelajaran materi pengenalan berpikir komputasional yaitu dengan *problem-based learning* di mana murid dihadapkan dengan persoalan sederhana sehari-hari yang membutuhkan pemecahan masalah dengan empat komponen utama berpikir komputasional. Strategi ini dapat diterapkan melalui pembelajaran *unplugged*.

Pada fase C, murid menyusun solusi pengelolaan sampah menggunakan langkah berpikir komputasional dengan tema pengelolaan sampah di lingkungan sekitar. Pembelajaran ini bertujuan agar murid mampu mengidentifikasi masalah lingkungan terkait sampah, mampu mengembangkan solusi dengan pendekatan berpikir komputasional (dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma), dan mampu merefleksikan solusi dan mengkomunikasikannya melalui presentasi atau produk digital sederhana. Kegiatan pengelolaan sampahnya berbasis *Deep Learning & Computational Thinking*. Tahap pertama dalam pembelajarannya, dengan **membangun pengalaman nyata** (*experiencing* – pembelajaran mendalam), contohnya murid diajak mengamati lingkungan satuan pendidikan atau rumah. Kemudian mengambil foto atau mencatat jenis-jenis sampah yang ditemukan. Tahap kedua, **menganalisis & menghubungkan** (*interpreting* – pembelajaran mendalam). Diawali dengan pertanyaan pemantik, “Apa yang menyebabkan sampah menumpuk?”. Setelah melakukan diskusi, murid melakukan dekomposisi yakni memecah masalah “sampah” menjadi bagian-bagian kecil (organik, anorganik, kebiasaan masyarakat, fasilitas daur ulang). Pada tahap ketiga, **mencari pola dan abstraksi** yakni murid mengelompokkan jenis sampah (pola), murid membuat kategori umum dan mengabstraksikan karakteristik tiap jenis sampah. Di tahap keempat, **menyusun solusi** (*reasoning & reflecting*), murid menyusun langkah algoritma untuk mencari solusi. Sebagai contoh flowchart atau storyboard sederhana. “Jika sampah organik → tempat sampah hijau → dibawa ke komposter sekolah”. Pada tahap kelima, **presentasi**

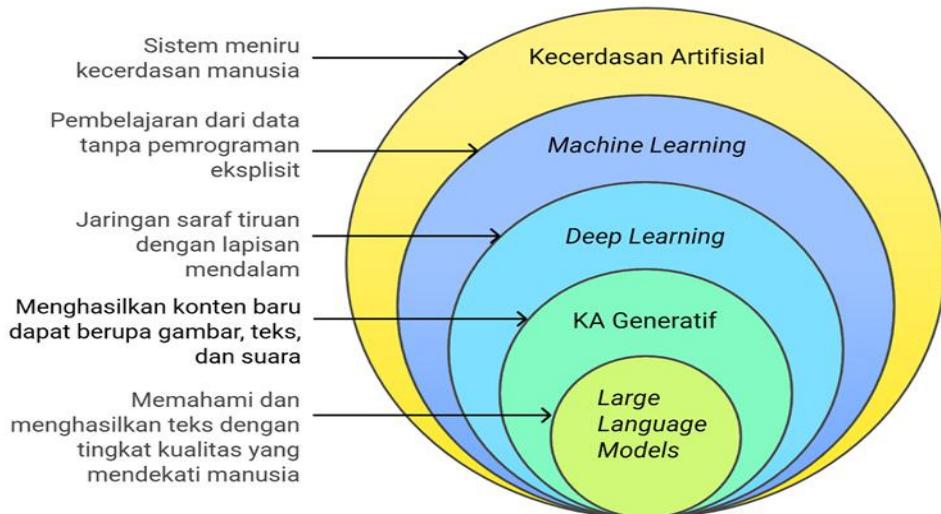
& refleksi (*applying* – pembelajaran mendalam) yakni murid mempresentasikan ide mereka dalam bentuk infografis, video pendek, atau poster digital. Pembelajaran seperti ini memberi manfaat agar murid saling memberi masukan dan refleksi terhadap solusi teman. Selain itu mendorong murid berpikir sistematis dan reflektif, serta menumbuhkan kedulian terhadap lingkungan dan literasi digital. Asesmen pembelajarannya, dapat dilakukan melalui lembar pengamatan tentang pengelolaan sampahnya.

b. Konsep Dasar Kecerdasan Artifisial

Kecerdasan Artifisial (KA) adalah cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada pembuatan sistem atau mesin yang bisa berpikir dan bertindak seperti manusia, terutama dalam hal belajar, menyelesaikan masalah, dan mengambil keputusan. KA mencoba meniru kecerdasan manusia. Konsep dasar KA adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran (*Learning*) di mana KA belajar dari data dan pengalaman, mirip seperti manusia belajar dari latihan.
2. Penalaran (*Reasoning*) di mana KA mampu mengambil kesimpulan logis dari informasi yang ada.
3. Persepsi (*Perception*) di mana KA mampu “melihat” dan “mendengar” menggunakan sensor atau kamera, lalu mengenali objek atau suara.
4. Pengambilan Keputusan (*Decision-Making*) di mana KA mampu memilih tindakan terbaik dari beberapa pilihan berdasarkan data yang ada.
5. Interaksi Bahasa (*Natural Language Processing – NLP*) di mana KA mampu memahami dan menghasilkan bahasa manusia.

Cakupan kecerdasan artifisial ditunjukkan dengan gambar berikut.



Gambar 2. Gambar Cakupan Kecerdasan Artifisial

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan KA

Materi ini penting dipelajari karena KA sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya pada aplikasi, game, kamera ponsel, dan media sosial. Jika murid tidak memahami KA, mereka hanya akan menjadi pengguna pasif, bukan pengguna cerdas. KA bisa salah, bias, atau tidak adil. murid perlu tahu bagaimana KA bekerja dan bagaimana bersikap terhadap hasil KA.

Salah satu strategi pembelajaran materi konsep dasar KA yaitu dengan *discovery learning* di mana murid mengeksplorasi informasi mengenai KA. Strategi ini dapat diterapkan melalui pembelajaran *unplugged* jika referensi berupa *hardcopy* tersedia dengan lengkap di perpustakaan.

Dalam perkembangannya, KA mencakup berbagai subbidang, seperti pembelajaran mesin (*machine learning*), pembelajaran mendalam (*deep learning*), KA generatif, dan model bahasa besar (*large language models*). *Machine Learning* berfokus pada pembelajaran sistem dari data tanpa melakukan pemrograman secara eksplisit. *Deep Learning* menggunakan jaringan syaraf tiruan dengan banyak lapisan mendalam untuk mempelajari pola dari data yang jumlahnya banyak dan dapat digunakan untuk menyelesaikan beberapa tugas kompleks, seperti klasifikasi gambar, deteksi objek, dan segmentasi gambar. Untuk memudahkan pemahaman pada murid, pendidik perlu melakukan analogi antara *machine learning* dengan pembelajaran pada manusia untuk memperoleh pola berdasar observasi/ data. Murid dapat diberi tugas untuk melakukan pengelompokan dari berbagai benda dan mempelajari pola dari setiap kelompok benda tersebut.

Pada Fase C, murid perlu untuk diberikan pemahaman tentang Kecerdasan Artifisial (KA) agar mereka menjadi pengguna aktif dan cerdas, karena tanpa mereka sadari merupakan pengguna aplikasi berbantuan KA seperti YouTube Kids, asisten suara, filter foto, game pintar dan seterusnya. Mereka perlu diajak berpikir mengenai apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dengan bantuan teknologi KA.

Memahami KA membuat mereka lebih sadar tentang teknologi yang mereka gunakan dan mempersiapkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah. Meningkatkan Kesadaran terhadap isu global seperti keamanan data pribadi, inklusi dan kesetaraan akses teknologi, perubahan iklim, lingkungan, pertanian, perkebunan, kesehatan, dan pendidikan. Pembelajaran dapat dirancang melalui penggunaan teknologi ini secara kontekstual dalam kehidupan nyata. Misalkan dalam kehidupan sehari-hari melalui asisten suara seperti Google Assistant atau Siri untuk membantu menjawab pertanyaan, dalam bidang lingkungan untuk memantau dan mendeteksi polusi udara, dalam bidang pertanian dan perkebunan untuk memantau dan mengetahui kapan tanaman harus disiram dengan bantuan drone dan sensor pintar. Pada bidang kesehatan membantu dokter membaca hasil rontgen atau tes kesehatan dengan lebih cermat.

Asesmen dapat dilakukan melalui lembar kerja observasi dimana pada akhir pelajaran, murid menulis 10 kalimat/paragraf tentang apa yang mereka pelajari dari pengalaman sehari-hari tentang KA, dapat juga melalui asesmen sikap dan etika digital, melalui kuis, serta asesmen produk kreatif dalam bentuk tugas cerita pendek tentang bagaimana KA membantu kehidupan mereka sehari-hari.

Konsep Dasar Algoritma dan Logika

Pada Fase C, murid perlu untuk diberikan pemahaman tentang Konsep Dasar Algoritma dan Logika agar mampu berpikir terstruktur dan sistematis, memiliki keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memiliki dasar untuk belajar Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA) ke depan. Pemahaman ini sejatinya tidak hanya untuk Koding dan KA saja, tetapi terkait erat dalam konteks praktik lintas bidang dengan matematika, pengetahuan alam, bahasa, hingga pengetahuan sosial. Di samping itu akan bermanfaat ketika mereka kerap berkali-kali menghadapi situasi yang membutuhkan langkah-langkah logis, mulai dari membuat keputusan saat belajar mandiri hingga menyusun strategi menyelesaikan pekerjaan rumah. Memahami algoritma dan logika, murid dilatih untuk berpikir jernih, menyusun langkah dengan teratur, dan menyelesaikan masalah secara rasional, dan ini merupakan bekal penting untuk menghadapi kehidupan dan dunia teknologi di masa depan.

Pembelajaran dapat dirancang kontekstual melalui penerapan Algoritma dan Logika dalam rutinitas sehari-hari seperti aktivitas menyikat gigi, dimana terdapat langkah berurutan yaitu ambil sikat → beri pasta → sikat gigi → berkumur. Aktivitas pengambilan keputusan logis dalam menyusun jadwal belajar mandiri yaitu dengan mengurutkan materi belajar dari mudah ke sulit atau dari yang paling mendesak untuk dipelajari. Selain itu juga dalam bentuk memilih

algoritma terbaik, misalnya saat mereka mencari jalan tercepat ke satuan pendidikan dengan cara membandingkan rute, waktu dan tempat kemudian memilih jalur tercepat. Pilihan lainnya dapat melalui tugas kerajinan tangan dengan mengikuti instruksi langkah demi langkah sebagai implementasi dari algoritma visual.

Jenis asesmen sebaiknya berbasis aktivitas nyata, tidak terlalu teknis, namun dapat mendorong pemahaman cara berpikir. Misalnya, dilakukan melalui pembuatan jurnal harian sederhana untuk menulis atau menggambar langkah saat menyelesaikan suatu tugas yang diberikan pendidik atau mandiri. Asesmen lain dapat melalui proyek mini untuk menyusun petunjuk dan langkah menyelesaikan sesuatu, misal cara menyiram tanaman, cara bermain permainan tradisional dan seterusnya. Bentuk lain yang bisa dalam bentuk tugas bercerita dengan pernyataan logika "Jika – Maka", dapat juga dengan menggunakan konsep kuis visual seperti penggunaan *worksheet*/lembar kerja (*logical* atau *coding sheet*) sampai dengan aktivitas *unplugged* atau *offline coding* dengan *metode graph paper programming* menggunakan *graph block paper* dan memberikan tanda arah pada kotak kosong untuk menggerakan robot manusia yang diperankan oleh temannya.

Mesin Cerdas versus Mesin Non-Cerdas

1. Mesin Non-Cerdas (Mesin Konvensional)

Mesin non-cerdas adalah mesin yang hanya dapat melakukan tugas tertentu berdasarkan perintah yang sudah diprogram oleh manusia. Mesin ini tidak memiliki kemampuan untuk belajar atau menyesuaikan diri dengan situasi baru.

Ciri-ciri Mesin Non-Cerdas:

- Bekerja sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
- Tidak bisa belajar atau mengubah cara kerja sendiri
- Bergantung sepenuhnya pada input pengguna

Contoh Mesin Non-Cerdas:

- Kalkulator: Hanya bisa menghitung angka berdasarkan perintah pengguna.
- Mesin Cuci: Hanya menjalankan program yang sudah ditetapkan (cuci, bilas, kering).
- Pintu Otomatis: Membuka atau menutup hanya berdasarkan sensor gerak

2. Mesin Cerdas (Mesin dengan KA)

Mesin cerdas adalah mesin yang dilengkapi dengan Kecerdasan Artifisial sehingga dapat belajar dari pengalaman, mengenali pola, dan menyesuaikan diri dengan situasi baru.

Ciri-ciri Mesin Cerdas:

- Dapat mengolah data dan belajar dari pengalaman.
- Bisa membuat keputusan sendiri berdasarkan informasi yang diterima.
- Bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan atau kebutuhan pengguna.

Contoh Mesin Cerdas:

- *AI Assistant*: Dapat menjawab pertanyaan, mengatur jadwal, dan belajar dari kebiasaan pengguna.
- *Mobil Self-Driving*: Bisa mengemudi sendiri dengan mendekripsi rambu lalu lintas dan keadaan jalan.
- *Face Recognition*: Dapat mendekripsi wajah untuk membuka handphone atau *login* ke aplikasi perbankan.

Perbandingan Mesin Cerdas versus Mesin Non-Cerdas

Aspek	Mesin Non-Cerdas	Mesin Cerdas
Cara bekerja	Mengikuti program tetap	Bisa belajar dan menyesuaikan diri
Kemampuan belajar	Tidak bisa belajar	Bisa belajar dari data
Contoh	Mesin Cuci, Kipas Angin	Asisten Virtual

Murid perlu mempelajari materi ini karena dapat membantu murid memahami teknologi di sekitar mereka.

Salah satu strategi pembelajaran materi mesin cerdas vs. mesin non-cerdas yaitu dengan diskusi untuk mengenali perangkat-perangkat digital dan mengklasifikasikannya.

Pada fase C, murid menonton tayangan video tentang 2 jenis alat mesin non-cerdas. Contoh mesin non-cerdas adalah setrika, kipas angin, dispenser. Sementara itu contoh mesin cerdas adalah Google Assistant, robot penyapu otomatis, aplikasi Siri. Penayangan video ini agar murid mampu membedakan antara mesin cerdas dan mesin non-cerdas. Murid mampu menjelaskan ciri-ciri mesin cerdas, contohnya bisa belajar mengenali suara/gambar, memberi respons, dan ciri-ciri mesin non-cerdas. Selain itu murid mampu menyajikan hasil pemahamannya dalam bentuk media kreatif. Setelah penayangan video, pendidik memberikan pertanyaan pemantik, "Apa bedanya cara kerja kipas angin dan Google Assistant?" dan "Apakah semua mesin pintar itu bisa berpikir seperti manusia?". Dari pertanyaan itu, murid diajak berdiskusi untuk menganalisis berbagai kebutuhan manusia sehari-hari yang dapat dipenuhi oleh teknologi kecerdasan artifisial (KA). Contohnya adalah kekhawatiran terhadap kakek atau nenek yang tinggal sendiri. Murid mengeksplorasi bagaimana teknologi KA dapat membantu, misalnya melalui sensor pendekripsi jatuh, pengingat obat otomatis, sistem pengenal suara untuk mematikan kompor, atau kamera pintar yang mengenali gerakan mencurigakan di sekitar rumah. Keterkaitannya dengan pembelajaran mendalam yakni bermakna dan kontekstual yang membuat murid mampu mengaitkan konsep dengan benda yang mereka temui sehari-hari. Berpusat pada murid, mereka meneliti, berdiskusi, dan menyimpulkan sendiri. Berpikir tingkat tinggi yang menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan produk. Mengembangkan kompetensi masa depan dengan mengenal kecerdasan buatan sejak dini secara natural. Asesmen dapat dilakukan melalui lembar kerja, kuis, dan penilaian sikap.

2. Fase D (Umumnya untuk kelas VII, VIII, dan IX SMP/MTs)

Berdasarkan capaian pembelajaran pada fase D, dapat diuraikan materi-materi yang dipelajari sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	Pada akhir Fase D, murid mampu menerapkan pengelolaan data, pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat secara sistematis, dan menuliskan instruksi.	<p>Kelas VII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengelolaan Data dalam Situasi Kehidupan • Pemecahan Masalah Sederhana dalam Situasi Kehidupan • Pengembangan dan Pengujian Instruksi • Kelas VIII • Pengolahan dan Penyajian Data dalam Konteks yang Lebih Luas • Penerapan Langkah-Langkah Sistematis untuk Menyelesaikan Masalah • Penyusunan dan perbaikan Instruksi yang Lebih Kompleks <p>Kelas IX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teknologi untuk Mengolah Data • Pengembangan Solusi Efektif untuk Permasalahan yang Kompleks • Menuliskan Instruksi Menggunakan Teknologi atau Pemrograman Dasar

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi Digital	<p>Pada akhir Fase D, murid mampu memproduksi dan mendiseminasi konten digital berupa audio, video, slide, dan infografis.</p>	<p>Kelas VII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Dasar Konten Digital • Pengembangan Ide dan Cerita Sederhana • Penggunaan Aplikasi Dasar <i>Slide</i> dan Infografis • Tata Letak Visual yang Menarik <p>Kelas VIII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan Aplikasi Dasar Audio dan Video • Mengembangkan Teknik Produksi dan <i>Editing</i> • Teknik <i>Storytelling</i> Digital • Aspek Etika dan Hak Cipta • Diseminasi Konten melalui Platform Digital <p>Kelas IX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produksi Konten Digital yang Kompleks dan Inovatif • Editing Lanjutan • Evaluasi Kualitas Konten Digital • Strategi Diseminasi Konten Digital yang Efektif

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<p>Pada akhir Fase D, murid mampu memahami perbedaan cara manusia dan KA menggabungkan informasi dari beberapa perangkat penginderaan atau sensor, memahami bagaimana komputer memaknai informasi dari perangkat penginderaan atau sensor, memahami kualitas data, serta manfaat dan dampak KA pada kehidupan masyarakat. Memahami etika penggunaan KA dalam kehidupan sehari-hari seperti menjaga data pribadi dalam menggunakan KA, KA adalah sebagai alat bantu sehingga manusia tidak boleh tergantung dan percaya sepenuhnya pada KA karena KA masih sangat mungkin menghasilkan output yang salah, bias, atau melakukan halusinasi, serta menganalisis konten <i>deep fake</i> dalam bentuk gambar, audio, atau video.</p>	<p>Kelas VII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etika Penggunaan Kecerdasan Artifisial • Konsep dan Cara Kerja KA Generatif • Risiko KA Generatif • Manfaat dan Dampak KA Generatif <p>Kelas VIII</p> <ul style="list-style-type: none"> • KA sebagai Alat Bantu Manusia • Perbedaan Cara Manusia dan KA Menggabungkan Informasi • Pemanfaatan Perangkat Penginderaan oleh KA <p>Kelas IX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kualitas Data • Keamanan Data dalam Pemanfaatan KA • Analisis Artefak Hasil KA

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase D, murid mampu menggunakan perangkat KA sederhana dengan kritis dan mampu menuliskan input bermakna ke dalam sistem KA.	<p>Kelas VII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Perangkat KA Sederhana • Menuliskan Input Bermakna ke dalam Sistem KA <p>Kelas VIII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Data Latih dalam Pengembangan KA • Analisis Pemanfaatan KA pada Platform tertentu • Eksperimen Klasifikasi oleh KA <p>Kelas IX</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemanfaatan KA di Berbagai Bidang • Pengembangan Konten Digital dengan Memanfaatkan KA

Dari materi-materi fase D yang telah diuraikan sebelumnya, materi yang penting untuk diterangkan lebih lanjut adalah **Pemecahan Masalah Sederhana dalam Situasi Kehidupan, Aspek Etika dan Hak Cipta, dan Etika Penggunaan Kecerdasan Artifisial** sebagai berikut.

a. Pemecahan Masalah Sederhana dalam Situasi Kehidupan

Pemecahan masalah adalah usaha mencari solusi dari setiap masalah yang dihadapi. Pemecahan masalah dimaksud adalah dengan menggunakan pendekatan berpikir komputasional dan diwujudkan dalam urutan langkah pemecahan masalah.

Materi ini penting dipelajari oleh murid guna membangun kemampuan berpikir komputasional dalam memecahkan masalah yang tidak berkaitan langsung dengan kehidupan pribadinya namun berdampak pada kehidupan bermasyarakat.

Beberapa strategi pembelajaran yang cocok materi ini antara lain:

- pembelajaran berbasis masalah
- pembelajaran *unplugged* dengan memanfaatkan *sticky notes* atau papan tulis atau media lain yang relevan

b. Aspek Etika dan Hak Cipta

Etika produk digital berkaitan dengan cara kita menggunakan, membuat, dan membagikan konten digital secara bertanggung jawab dan bermoral. Hak cipta (*copyright*) adalah hak hukum yang diberikan kepada pembuat karya untuk mengontrol siapa yang boleh menyalin, membagikan, atau memodifikasi karya tersebut dan mendapat pengakuan dan perlindungan atas karyanya. Hak cipta ini merupakan bagian dari HaKI (Hak atas Kekayaan Intelektual). Beberapa jenis HaKI menurut Ditjen Kekayaan Intelektual adalah sebagai berikut:

1. Paten
2. Merek
3. Desain Industri
4. Hak Cipta
5. Indikasi Geografis
6. Rahasia Dagang
7. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

Materi ini penting dipelajari oleh murid guna membangun kesadaran digital, melatih integritas dan tanggung jawab, menghindari pelanggaran hukum, dan mendorong kreativitas yang jujur.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya.

- Studi kasus dan diskusi Hak Cipta dihasilkan oleh industri, akademisi, bahkan murid di satuan pendidikan
- Studi kasus dan diskusi terkait pelanggaran hak cipta
- Pembelajaran berbasis projek terkait kampanye kesadaran terhadap hak cipta

c. Etika Penggunaan Kecerdasan Artifisial

Etika Kecerdasan Artifisial adalah cabang dari etika teknologi yang membahas mengenai bagaimana kita harus menggunakan KA secara adil, bertanggung jawab, dan tidak merugikan manusia. Beberapa isu etika KA di antaranya:

- Privasi
- Bias dan Diskriminasi
- Transparansi

-
- Tanggung jawab

- Penyalahgunaan

Materi ini penting dipelajari oleh murid supaya murid tidak hanya bisa menggunakan teknologi, tetapi juga memahami dampaknya. Etika KA membantu membentuk perilaku digital yang positif dan bertanggung jawab. Selain itu, pemahaman tentang etika KA juga mendorong murid untuk menggunakan perangkat KA secara kritis.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya.

- Studi kasus dan diskusi
- Pembelajaran berbasis masalah
- Bermain peran (*role play*)
- Simulasi perbandingan penggunaan perangkat KA untuk melatih kemampuan berfikir kritis pada Murid: Murid mencoba menggunakan beberapa platform KA populer (seperti ChatGPT, Gemini, Perplexity, DeepSeek, dan Aya) untuk menjawab pertanyaan yang sama, misalnya “Bagaimana cara menjaga lingkungan?” atau “Siapa penemu listrik?”. Murid diminta mencatat hasil dari masing-masing alat, lalu menganalisis apakah ada perbedaan dari segi isi, sudut pandang, panjang jawaban, dan cara menjelaskan. Setelah simulasi, pendidik memfasilitasi diskusi tentang mengapa perbedaan tersebut bisa terjadi.

Beberapa contoh pertanyaan pemantik untuk diskusi kritis:

- Apakah semua jawaban dari alat KA itu benar?
- Apakah sumber data yang digunakan oleh tiap alat sama?
- Mengapa perlu memeriksa ulang jawaban dari mesin cerdas?
- Apa yang akan terjadi jika kita langsung mempercayai semua hasilnya?

3. Fase E (Umumnya untuk kelas X SMA/MA/SMK/MAK)

Berdasarkan capaian pembelajaran pada fase E, dapat diuraikan materi-materi yang dipelajari sebagai berikut.

SMA/MA

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan sehari-hari yang kompleks.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah Kompleks Sehari-hari
Literasi Digital	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital dalam bentuk sajian multimedia.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Multimedia • Teknik Produksi Konten Multimedia • Diseminasi Konten Multimedia
Algoritma Pemrograman	Pada akhir Fase E, murid mampu membandingkan beberapa algoritma dan menerapkan algoritma pemrograman untuk menghasilkan aplikasi.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Perbandingan Algoritma • Pemrograman Berbasis Teks • Melakukan <i>Debugging</i>
Analisis Data	Pada akhir Fase E, murid mampu memahami konsep dasar basis data dan menerapkan pengolahan data pada basis data.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Basis Data • Perangkat Lunak Basis Data • Perintah-perintah dalam Pengelolaan Basis Data

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase E, murid mampu memahami bagaimana KA mengenali pola citra dan suara, dan memahami profesi di bidang KA. memahami bahwa manusia harus memiliki tanggung jawab etika dan hukum atas penggunaan KA sehingga pada kondisi tertentu pengambilan keputusan tidak sepenuhnya diserahkan pada KA.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Pola Citra dan Suara oleh KA • Profesi di Bidang KA • Konsekuensi Pemanfaatan KA
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan prompt engineering pada KA generatif, mengevaluasi konten berbasis KA, dan memahami AI system design melalui proses <i>design thinking</i> .	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Prompt Engineering • Evaluasi Konten Berbasis KA • Perancangan Sistem KA

SMK/MAK

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan pada objek sesuai bidang keahlian.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah Kompleks Sehari-hari

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi Digital	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital dalam bentuk sajian multimedia sesuai dengan bidang keahlian.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Multimedia • Teknik Produksi Konten Multimedia • Diseminasi Konten Multimedia
Algoritma Pemrograman	Pada akhir Fase E, murid mampu membandingkan beberapa algoritma dan menerapkan algoritma pemrograman untuk menghasilkan aplikasi.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Perbandingan Algoritma • Pemrograman Berbasis Teks • Melakukan <i>Debugging</i>
Analisis Data	Pada akhir Fase E, murid mampu memahami konsep dasar basis data dan menerapkan pengolahan data pada basis data.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Basis Data • Perangkat Lunak Basis Data • Perintah-perintah dalam Pengelolaan Basis Data
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase E, murid mampu memahami prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial secara tepat guna dan bertanggung jawab pada bidang keahlian dengan memperhatikan aspek etika, keamanan data dan dampak sosial penggunaannya.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • Prinsip kerja KA • Etika KA • Dampak Pemanfaatan KA

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase E, murid mampu menerapkan <i>prompt engineering</i> pada KA generatif sebagai evaluasi dari pemahaman rencana proyek, desain dan pengembangan produk berupa barang/jasa.	Kelas X <ul style="list-style-type: none"> • <i>Prompt Engineering</i> • Evaluasi Konten Berbasis KA • Perancangan Sistem KA

Dari materi–materi fase E yang telah diuraikan sebelumnya, materi yang cukup penting untuk diterangkan lebih lanjut adalah **Konsep Basis Data**, **Konsekuensi Pemanfaatan KA**, dan **Prompt Engineering** sebagai berikut.

Konsep Basis Data

Basis data (*database*) adalah kumpulan data yang terstruktur dan saling berhubungan, yang disimpan dan dikelola secara terpusat untuk berbagai aplikasi dan tujuan.

Sebuah sistem basis data biasanya terdiri dari:

- **Data:** Ini adalah bahan mentah, fakta, atau informasi yang disimpan dalam basis data. Contohnya: nama pelanggan, alamat, nomor telepon, daftar produk, harga, tanggal transaksi, dll.
- **Skema (Schema):** Ini adalah struktur logis dari basis data. Skema mendefinisikan bagaimana data diorganisasikan, termasuk tabel, kolom, tipe data, dan hubungan antar tabel.
- **Tabel (Table):** Ini adalah struktur dasar untuk menyimpan data dalam basis data. Tabel terdiri dari baris (*records* atau *tuples*) dan kolom (*fields* atau *attributes*). Setiap baris mewakili satu entitas atau *instance*, dan setiap kolom mewakili sebuah atribut atau karakteristik dari entitas tersebut. Contohnya tabel “Pelanggan”.
- **Baris (Record/Tuple):** Ini adalah satu set data lengkap dalam sebuah tabel. Setiap baris mewakili satu entitas. Dalam contoh tabel “Pelanggan”, satu baris akan berisi informasi lengkap tentang satu pelanggan.
- **Kolom (Field/Attribute):** Ini adalah karakteristik atau atribut dari entitas yang disimpan dalam tabel. Dalam tabel “Pelanggan”, kolom bisa berupa “Nama”, “Alamat”, “Email”, “Nomor Telepon”, dll.
- **Kunci (Key):** Ini adalah satu atau lebih kolom dalam tabel yang digunakan untuk mengidentifikasi secara unik setiap baris (*primary key*) atau untuk membangun hubungan antar tabel (*foreign key*)

key). Salah satu contoh *primary key* adalah "NIK Pelanggan" atau "Nomor Membership Pelanggan".

- **Sistem Manajemen Basis Data (DBMS – Database Management System):** Ini adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan basis data. DBMS menyediakan fasilitas untuk membuat, memelihara, dan mengakses basis data secara efisien dan aman. Contoh DBMS diantaranya MySQL, PostgreSQL, Oracle Database, Microsoft SQL Server, dan MongoDB.

Basis data memiliki beberapa fungsi dan tujuan penting, antara lain:

- Organisasi Data: Menyimpan data secara terstruktur dan terorganisir sehingga mudah dicari, diakses, dan dikelola.
- Redundansi Data Minimal: Mengurangi atau menghilangkan duplikasi data, sehingga efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan.
- Integritas Data: Memastikan bahwa data yang disimpan akurat, valid, dan konsisten. DBMS seringkali memiliki mekanisme untuk memberlakukan aturan integritas data.
- Keamanan Data: Mengontrol akses terhadap data, agar hanya pengguna yang berwenang yang dapat melihat atau mengubah data.
- Berbagi Data (*Data Sharing*): Memungkinkan banyak aplikasi dan pengguna mengakses serta menggunakan data secara bersamaan.
- Efisiensi Akses Data: Mempermudah dan mempercepat proses pengambilan informasi yang dibutuhkan.
- Backup dan Pemulihan (*Backup and Recovery*): Memungkinkan pembuatan salinan cadangan data dan pemulihan data jika terjadi kegagalan sistem.

Pada Fase E, murid perlu untuk diberikan pemahaman tentang Konsep Basis Data agar mampu memahami bagaimana cara data disimpan, diatur, dan diakses secara digital sebagai bagian penting yang tidak terpisahkan dalam kehidupan era digital, di mana aktivitas digital kerap menghasilkan data ketika membuka aplikasi, mengisi formulir, berbelanja online dan sebagainya. Pemahaman pada konsep basis data merupakan dasar dasar dari profesi masa yang akan datang, dimana berbagai bidang kerja masa depan seperti kecerdasan artifisial, analisis data, keamanan sistem, informasi dan transaksi elektronik, logistik, kedokteran, dan lain lain akan bergantung pada pengolahan dan manajemen data. Di samping itu mendorong peningkatan literasi dan etika pengelolaan data, dimana murid dapat membedakan data pribadi, data publik, dan pentingnya menjaga keamanan data, termasuk pada isu tentang kesadaran tentang hak atas privasi dan penggunaan data di era global.

Pembelajaran dapat di kontekstualisasi melalui penerapan basis data dalam kehidupan sehari-hari seperti sistem peminjaman buku di perpustakaan sekolah, pencatatan nilai murid, presensi digital, dan

lain lain. Pada tingkat nasional misalnya sistem Data Pokok Pendidikan (Dapodik) yaitu sistem pendataan yang mengelola data satuan pendidikan, murid, pendidik, dan tenaga kependidikan. Selain itu adalah data pemilih saat Pemilu, *database* pasien di Puskesmas dan rumah sakit termasuk dalam sistem Badan Penyelenggara Jaminan Sosial atau BPJS. Sementara dalam konteks global dapat berupa basis data pengguna media sosial, sistem *marketplace* seperti Tokopedia, Shopee, hingga database WHO untuk vaksinasi global. Materi basis data juga terkait dengan ilmu lainnya karena sifatnya yang multidisiplin, misalnya dengan mata pelajaran Ekonomi untuk pengelolaan dan pengolahan data transaksi, stok barang dan menyusun laporan keuangan. Penyimpanan data spasial dan demografis untuk analisis wilayah pada mata pelajaran Geografi, pengolahan data hasil wawancara atau kuesioner dalam laporan berbasis teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Jenis asesmen sebaiknya berbasis aktivitas nyata pada pengelolaan data manual menuju data digital, misalkan melalui proyek mini membuat sistem pencatatan peminjaman buku digital menggunakan spreadsheet. Metode lainnya dengan model studi kasus untuk menganalisis bagaimana sistem e-wallet (ShopeePay, GoPay, dst) mengatur data transaksi, atau proyek lintas mata pelajaran, misalnya merancang survei melalui wawancara pada berbagai topik mata pelajaran lain kemudian mengolah basis data dalam format tabel, dan melakukan analisis sampai dengan menvisualisasikannya. Selain itu dapat juga melalui metode simulasi dengan membuat simulasi basis data sederhana tentang daftar murid dan aktivitas ekstrakurikuler yang diikuti dengan menggunakan aplikasi pengolah data tertentu.

Konsekuensi Pemanfaatan KA

Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial membawa berbagai konsekuensi yang signifikan dan meluas di berbagai aspek kehidupan antara lain. Seiring dengan manfaat besar yang ditawarkan oleh Kecerdasan Artifisial (KA), terdapat pula risiko dan konsekuensi yang harus dipahami oleh murid agar dapat menggunakan teknologi secara bijak, yaitu:

- Hilangnya pekerjaan (*Job Displacement*)
- Ketidaksetaraan ekonomi dan sosial
- Isu etika dan privasi
 - Bias algoritma
 - Pelanggaran privasi
 - Pengawasan dan kontrol
 - Tanggung jawab dan akuntabilitas
- Risiko keamanan dan penyalahgunaan:
 - Serangan Siber yang lebih canggih

- Penggunaan AI untuk tujuan jahat
- Dampak pada kognisi dan keterampilan manusia:
 - Ketergantungan pada AI untuk tugas-tugas kognitif dapat mengurangi kemampuan manusia dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi.
 - Interaksi yang berlebihan dengan sistem AI dapat mempengaruhi keterampilan sosial dan emosional manusia.

Materi ini penting untuk dipelajari oleh murid agar mereka menyadari konsekuensi penggunaan KA yang berlebihan atau penyalahgunaan KA.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya:

- Studi kasus dan diskusi
- Pembelajaran berbasis masalah
- Bermain peran (*role play*)

Prompt Engineering

Prompt adalah instruksi atau pertanyaan yang kita ketikkan ke dalam platform KA untuk mendapatkan respon. *Prompt Engineering* adalah seni dan teknik menyusun *prompt* yang tepat, jelas, dan efektif agar KA memberikan hasil atau jawaban yang sesuai dengan kebutuhan. Semakin baik prompt-nya, semakin tepat, relevan, dan berkualitas hasil yang diberikan. Selain itu, kemampuan menyusun prompt harus diiringi dengan melatih berbagai *soft skill* sebagai berikut: keterampilan berpikir kritis, kreativitas, pemecahan masalah, dan kesadaran sosial. Menggunakan prompt tidak sekadar mencari jawaban, tetapi juga untuk mengeksplorasi sudut pandang, menganalisis informasi, dan mempertimbangkan dampak etis dari hasil yang diperoleh. Kemampuan ini penting agar murid mampu memanfaatkan teknologi kecerdasan artifisial tidak hanya secara teknis, tetapi juga secara reflektif dan bertanggung jawab dalam kehidupan nyata

Prinsip-Prinsip Utama *Prompt* yang Efektif:

- Kejelasan dan Spesifikasi
- Instruksi yang Jelas
- Konteks yang Cukup
- Batasan dan Kendala
- Tujuan yang Terdefinisi

Contoh format *prompt* yang efektif.

"Saya adalah seorang pendidik. Dapatkah kamu memberikan saya contoh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris untuk materi *Expression of Greeting and Parting* dengan metode pembelajaran *role play* dan tidak lebih dari 1000 kata".

Contoh *prompt* untuk melatih *soft skill* kreativitas dimana KA digunakan sebagai alat bantu untuk mengkritisi ide kreatif yang dibuat oleh murid.

"Berikut adalah ide kreatif saya untuk tugas proyek kampanye hemat energi di sekolah: "Mengajak siswa membawa tumbler dan mematikan AC saat kelas kosong, dengan poster berjudul 'Dingin Boleh, Boros Jangan', menampilkan ilustrasi lucu es batu sedang meleleh di ruang kelas." Tolong bantu saya menilai kekuatan dan kelemahan dari ide ini, dan sarankan perbaikan agar lebih efektif dan tidak disalahpahami."

Bagian ide kreatif di dalam tanda kutip dapat diganti dengan hasil karya murid yang sebenarnya. Pendidik dapat meminta murid membuat ide terlebih dahulu, kemudian menggunakan *prompt* ini untuk mengevaluasi ide tersebut secara kritis dengan alat KA.

Dengan pendekatan ini, murid tidak hanya belajar menyusun *prompt* yang efektif, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kesadaran etis. Hal ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran masa depan yang menempatkan manusia sebagai pusat dalam penggunaan teknologi.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya:

- Praktik langsung dengan platform KA
- Diskusi
- Gamifikasi dengan pemberian *challenge* dan *badge prompter* terbaik
- Simulasi kolaboratif, di mana murid menyusun *prompt* secara berkelompok, lalu mendiskusikan efektivitasnya dalam melatih berpikir kritis, empati, atau kreativitas

4. Fase F (Umumnya untuk kelas XI dan XII SMA/MA/SMK)

Berdasarkan capaian pembelajaran pada fase F, dapat diuraikan materi-materi yang dipelajari sebagai berikut.

SMA/MA

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan kompleks di kehidupan masyarakat dan melakukan prediksi.	Kelas XI <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah Kompleks Sehari-hari Kelas XII <ul style="list-style-type: none"> • Prediksi
Literasi Digital	Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital tingkat lanjut untuk mendukung pengembangan aplikasi dan KA.	Kelas XI <ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi dalam Produksi Konten Digital • Teknik Editing • Kelas XII • Evaluasi Dampak dan Efektivitas Konten Digital • Diseminasi Konten Digital pada Audiens Profesional • Integrasi Konten Digital dalam Pengembangan Aplikasi

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Algoritma Pemrograman	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami algoritma dan menerapkan pemrograman berorientasi objek, menerapkan <i>engineering process</i> , dan mengembangkan aplikasi untuk perangkat IoT atau aplikasi kompleks lainnya	Kelas XI <ul style="list-style-type: none"> • Pemrograman Berorientasi Objek • <i>Engineering Process</i> Kelas XII <ul style="list-style-type: none"> • Konsep <i>IoT</i> • Pengembangan Aplikasi <i>IoT</i>
Analisis Data	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami data encoding, menerapkan basis data dalam pengembangan aplikasi, dan memahami mahadata.	Kelas XI <ul style="list-style-type: none"> • <i>Data Encoding</i> • Integrasi Basis Data dengan Aplikasi • Kelas XII • Konsep Teknologi Mahadata • Pemanfaatan Mahadata
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami dampak KA terhadap ketenagakerjaan dan bidang lainnya. memahami bahwa pengembang KA harus bertanggung jawab dan mematuhi prinsip <i>human-centered</i> dan etika yang ada.	Kelas XI <ul style="list-style-type: none"> • Dampak KA Terhadap Ketenagakerjaan • Prinsip pemanfaatan dan pengembangan KA berbasis <i>human-centered</i> Kelas XII <ul style="list-style-type: none"> • Dampak KA Terhadap Ekonomi • Persoalan dalam KA mencakup transparansi, <i>explainability</i>, dan <i>sustainability</i>

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	<p>Pada akhir Fase F, murid mampu memahami dasar-dasar algoritma <i>Machine Learning</i>, dasar-dasar <i>Natural Language Processing</i>, mengembangkan model KA sederhana, mengembangkan aplikasi dengan menggunakan model KA yang sudah ada, dan menyelesaikan permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan KA.</p>	<p>Kelas XI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Dasar <i>Machine Learning</i> • Konsep Dasar dalam <i>Natural Language Processing</i> • Pengembangan Model KA <p>Kelas XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah dengan Memanfaatkan KA • <i>Upscaling</i> dan Integrasi Model KA

SMK/MAK

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Berpikir Komputasional	<p>Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan berpikir komputasional untuk memecahkan permasalahan kompleks di dunia kerja dan masyarakat serta melakukan prediksi sesuai dengan bidang keahlian.</p>	<p>Kelas XI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah Kompleks Sehari-hari <p>Kelas XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prediksi

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi Digital	Pada akhir Fase F, murid mampu menerapkan produksi dan diseminasi konten digital tingkat lanjut untuk mendukung pengembangan aplikasi dan KA sesuai dengan bidang keahlian.	<p>Kelas XI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kolaborasi dalam Produksi Konten Digital • Teknik <i>Editing</i> <p>Kelas XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluasi Dampak dan Efektivitas Konten Digital • Diseminasi Konten Digital pada Audiens Profesional • Integrasi Konten Digital dalam Pengembangan Aplikasi
Algoritma Pemrograman	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami algoritma dan menerapkan pemrograman berorientasi objek pada <i>tools</i> koding tingkat lanjut yang berkaitan dengan pemanfaatan KA.	<p>Kelas XI & XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemrograman Berorientasi Objek
Analisis Data	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami data encoding, menerapkan basis data untuk menyelesaikan permasalahan di dunia kerja dan masyarakat	<p>Kelas XI & XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Data Encoding</i> • Integrasi Basis Data dengan Aplikasi

Elemen	Capaian Pembelajaran	Materi
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase F, murid mampu memahami prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial secara tepat guna dan bertanggungjawab di dunia kerja dan masyarakat dengan memperhatikan aspek etika, keamanan data dan dampak sosial penggunaannya.	<p>Kelas XI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dampak KA Terhadap Ketenagakerjaan • Prinsip pemanfaatan dan pengembangan KA berbasis <i>human-centered</i> <p>Kelas XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dampak KA Terhadap Ekonomi • Persoalan dalam KA mencakup transparansi, <i>explainability</i>, dan <i>sustainability</i>
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Pada akhir Fase F, murid mampu mengaktualisasikan produk KA sesuai bidang keahlian untuk memecahkan permasalahan di dunia kerja dan masyarakat.	<p>Kelas XI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konsep Dasar <i>Machine Learning</i> • Konsep Dasar dalam <i>Natural Language Processing</i> • Pengembangan Model KA <p>Kelas XII</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pemecahan Masalah dengan Memanfaatkan KA • <i>Upscaling</i> dan Integrasi Model KA

Dari materi-materi fase F yang telah diuraikan sebelumnya, materi yang cukup penting untuk diterangkan lebih lanjut adalah **Pemrograman Berorientasi Objek**, **Prinsip Pemanfaatan dan Pengembangan KA Berbasis Human-centered**, dan **Pengembangan Model KA** sebagai berikut.

Pemrograman Berorientasi Objek

Pemrograman Berorientasi Objek (*Object-oriented Programming*) adalah memandang program sebagai kumpulan objek yang saling berinteraksi. Setiap objek ini merupakan representasi dari entitas di dunia nyata atau konsep dalam program.

Komponen kunci dalam Pemrograman Berorientasi Objek antara lain:

- Objek (*Object*)
- Kelas (*Class*)
- Atribut (*Attribute*)
- Properti (*Property*)
- Metode (*Method*)
- Fungsi (*Function*)

Selain komponen di atas, ada empat konsep utama dari Pemrograman Berorientasi Objek yaitu:

- Enkapsulasi (*Encapsulation*)
- Abstraksi (*Abstraction*)
- Pewarisan (*Inheritance*)
- Polimorfisme (*Polymorphism*)

Materi ini penting untuk dipelajari oleh murid agar dapat melatih berpikir abstrak dan sistematis, menjadi fondasi dari banyak bahasa pemrograman, digunakan dalam pengembangan aplikasi, mendorong penggunaan kembali kode (*reusability*).

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya:

- Praktik langsung dengan bahasa pemrograman
- Pembelajaran berbasis proyek

Prinsip Pemanfaatan dan Pengembangan KA Berbasis *Human-centered*

KA (Kecerdasan Artifisial) Berbasis *Human-centered* adalah pendekatan pengembangan dan pemanfaatan KA yang menempatkan manusia sebagai pusat (*centered on human values*). Pendekatan ini menitikberatkan agar sistem KA:

- Meningkatkan kesejahteraan manusia: Kecerdasan Artifisial (KA) dirancang untuk membantu, memberdayakan, dan meningkatkan kualitas hidup penggunanya, bukan menggantikan atau merugikan manusia.
- Mengedepankan etika dan nilai sosial: Setiap proses pengambilan keputusan dan pengembangan teknologi harus mempertimbangkan dampak etis, transparansi, dan keadilan.
- Bersifat partisipatif dan inklusif: Proses pengembangan mengikutsertakan masukan dari berbagai pemangku kepentingan, termasuk pengguna, ahli etika, dan masyarakat luas, sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar relevan dengan kebutuhan manusia.
- Membina kepercayaan dan akuntabilitas: Sistem KA harus mudah dipahami (*explainable*) sehingga pengguna dapat mengetahui bagaimana keputusan diambil, serta ada mekanisme akuntabilitas bila terjadi kesalahan atau bias.

Materi ini penting untuk dipelajari oleh murid agar murid memiliki tanggung jawab moral dalam memanfaatkan dan mengembangkan KA di kemudian hari.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya:

- studi kasus dan diskusi
- pembelajaran berbasis masalah

Pengembangan Model KA

Pengembangan model KA adalah proses menciptakan sistem yang mampu belajar dari data dan membuat keputusan atau prediksi berdasarkan pola yang ditemukan.

Pengembangan model KA dapat dilalui melalui pendekatan *design thinking* atau tahapan sebagai berikut.

1. Identifikasi Masalah
2. Pengumpulan Data
3. Praproses Data (*Data Pre-processing*)
4. Pengembangan Model KA
5. Melatih Model KA (*Training*)
6. Evaluasi Model KA
7. Perbaikan dan Optimalisasi Model

8. Implementasi Model KA

Materi ini penting untuk dipelajari oleh murid agar murid memahami pengembangan KA.

Beberapa strategi pembelajaran materi ini di antaranya.

- Praktik langsung dengan platform KA berbasis komputasi awan atau platform KA sumber terbuka.
- Pembelajaran berbasis proyek

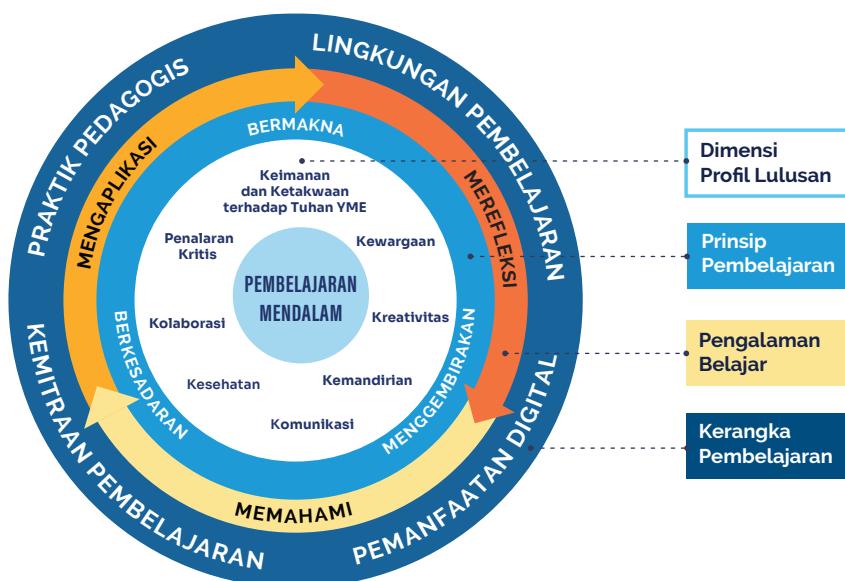
Perencanaan Pembelajaran Mendalam



Perencanaan Pembelajaran Mendalam

1. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Kerangka kerja pembelajaran mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Kerangka pembelajaran mendalam dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi profil lulusan yang merupakan kompetensi dan karakter yang harus dimiliki oleh setiap murid setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan.

Delapan dimensi tersebut adalah:

1	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Dimensi Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME menunjukkan individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan Tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Nilai keimanan ini tercermin dalam perilaku yang berakhhlak mulia, penuh kasih, serta bertanggung jawab dalam menjalankan tugas dan kewajibannya.
2	Kewargaan	Dimensi kewargaan menunjukkan individu yang memiliki rasa cinta tanah air, menaati aturan dan norma sosial dalam kehidupan bermasyarakat, memiliki kepedulian, tanggung jawab sosial, serta berkomitmen untuk menyelesaikan masalah nyata yang terkait keberlanjutan manusia dan lingkungan. Fokus kewargaan yaitu kesadaran murid untuk berkontribusi terhadap kebaikan bersama sebagai warga negara dan warga dunia.
3	Penalaran Kritis	Dimensi penalaran kritis menunjukkan individu yang mampu berpikir secara logis, analitis, dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi. Murid memiliki keterampilan untuk menganalisis masalah, mengevaluasi argumen, menghubungkan gagasan yang relevan, dan merefleksikan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
4	Kreativitas	Dimensi kreativitas adalah individu yang mampu berpikir secara inovatif, fleksibel, dan orisinal dalam mengolah ide atau informasi untuk menciptakan solusi yang unik dan bermanfaat. Mereka dapat melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan banyak gagasan, serta menemukan dan mengembangkan alternatif solusi yang efektif.
5	Kolaborasi	Dimensi kolaborasi adalah individu yang mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain secara gotong royong untuk mencapai tujuan bersama melalui pembagian peran dan tanggung jawab. Mereka menjalin hubungan yang kuat, menghargai kontribusi setiap anggota tim, serta menunjukkan sikap saling menghormati meskipun terdapat perbedaan pendapat atau latar belakang.

6	Kemandirian	Dimensi kemandirian artinya murid mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat tanpa bergantung pada orang lain. Mereka memiliki kebebasan dalam menentukan pilihan, menguasai dirinya, serta gigih dalam berusaha untuk mencapai tujuan.
7	Kesehatan	Dimensi kesehatan menggambarkan murid yang sehat jasmani, menjalankan kebiasaan hidup sehat, memiliki fisik yang bugar, sehat, dan mampu menjaga keseimbangan kesehatan mental dan fisik untuk mewujudkan kesejahteraan lahir dan batin (<i>well-being</i>).
8	Komunikasi	Murid memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menyampaikan ide, gagasan, dan informasi dengan jelas serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai situasi. Dimensi ini memungkinkan murid untuk berinteraksi dengan orang lain, berbagi serta mempertahankan pendapat, menyampaikan sudut pandang yang beragam, dan aktif terlibat dalam kegiatan yang membutuhkan interaksi dua arah.

Dalam mencapai dimensi tersebut, pembelajaran mendalam berlandaskan tiga prinsip pembelajaran, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Ketiga prinsip ini saling melengkapi dalam menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkelanjutan bagi murid.

1 Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar murid yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika murid memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pembelajar sepanjang hayat.

2 Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika murid dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar murid tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan

konten, namun berorientasi pada kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan murid membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan murid dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/nasional/global. Pembelajaran dapat melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

3 Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu murid terhubung secara emosional, sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika murid menikmati proses belajar, motivasi intrinsik mereka akan tumbuh, mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap murid merasa nyaman, murid terpenuhi kebutuhannya seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Ketiga prinsip pembelajaran tersebut di atas dilaksanakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa dan olah raga. Keempat upaya tersebut adalah bagian integral dari pendidikan yang membentuk manusia seutuhnya.

Olah pikir (intelektual)	Olah pikir adalah proses pendidikan yang berfokus pada pengasahan akal budi dan kemampuan kognitif, seperti kemampuan untuk memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
Olah hati (etika)	Olah hati adalah proses pendidikan untuk mengasah kepekaan batin, membentuk budi pekerti, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual. Olah hati berfokus pada pengembangan aspek emosional, etika, dan spiritual murid, sehingga mereka mampu memahami perasaan, memiliki empati, dan menjalankan kehidupan dengan berlandaskan kebenaran, kejujuran, dan kebajikan.

Olah rasa (estetika)	<p>Olah rasa adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kepekaan estetika, empati, dan kemampuan menghargai keindahan serta hubungan antar manusia.</p>
Olah raga (kinestetik)	<p>Olah raga adalah bagian dari pendidikan yang bertujuan untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan fisik, kekuatan tubuh, serta membentuk karakter melalui kegiatan jasmani. Olah raga tidak hanya berfokus pada kebugaran fisik, tetapi juga pada pengembangan disiplin, ketangguhan, dan kerja sama, yang diperlukan untuk mendukung pendidikan holistik.</p>

Pembelajaran mendalam memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan murid untuk memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan materi pembelajaran secara bermakna. Pengalaman belajar ini mencakup berbagai lingkungan dan situasi, serta melibatkan interaksi dengan materi pembelajaran, pendidik, sesama murid, dan lingkungan sekitarnya.

Pengalaman pembelajaran mendalam diciptakan melalui proses memahami, mengaplikasi, dan merefleksi yang digambarkan dan diuraikan sebagai berikut.

a Memahami

Memahami dalam pendekatan pembelajaran mendalam adalah fase awal pembelajaran yang bertujuan membangun kesadaran murid terhadap tujuan pembelajaran, mendorong murid untuk aktif mengkonstruksi pengetahuan agar murid dapat memahami secara mendalam konsep atau materi dari berbagai sumber dan konteks. Jenis pengetahuan pada fase ini terdiri dari pengetahuan esensial, pengetahuan aplikatif, dan pengetahuan nilai dan karakter.

Pengetahuan Esensial	Pengetahuan Aplikatif	Pengetahuan Nilai dan Karakter
<p>Pengetahuan dasar yang fundamental dalam suatu bidang atau disiplin ilmu, yang harus dipahami dan dikuasai untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks.</p>	<p>Pengetahuan yang berfokus pada penerapan konsep, teori, atau keterampilan dalam situasi nyata. Pengetahuan ini digunakan untuk menyelesaikan masalah, membuat keputusan, atau menciptakan sesuatu yang berdampak.</p>	<p>Pengetahuan yang berkaitan dengan pemahaman tentang nilai-nilai moral, etika, budaya, dan kemanusiaan yang berperan penting dalam membentuk kepribadian, sikap, dan perilaku seseorang.</p>
<p>Contoh: Kecerdasan Artifisial dan cara kerjanya (mengetahui macam kecerdasan artifisial dan pengenalan prompt pada ragam mesin kecerdasan artifisial).</p>	<p>Contoh: Pemahaman tentang logika perulangan (<i>looping</i>) dan kondisional (<i>if-else</i>) yang digunakan untuk menyusun alur kerja otomatisasi tugas.</p> <p>Pemahaman bahwa KA dapat menghasilkan bias karena dilatih dari data yang tidak netral.</p>	<p>Contoh: Etika kecerdasan artifisial (memahami dan bertanggung jawab dalam penggunaan data pada pengolahan informasi menggunakan KA).</p>

Pada pengalaman belajar memahami, pendidik memantik rasa ingin tahu murid untuk memperoleh pengetahuan yang esensial dan diaplikasikan dalam berbagai konteks, dengan mengintegrasikan dengan nilai dan karakter. Setelah memperoleh pengetahuan, tahap ini mendorong murid untuk memahami informasi yang diperolehnya. Dengan pendekatan aktif dan konstruktif, murid tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, sehingga membentuk fondasi pemahaman yang menjadi dasar untuk mengaplikasi pengetahuan dalam situasi kontekstual atau tahapan selanjutnya.

Karakteristik pengalaman belajar memahami:

- Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya
- Menstimulasi proses berpikir murid
- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari

- d. Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
- e. Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya
- f. Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter murid

b Mengaplikasi

Mengaplikasi merupakan pengalaman belajar yang menunjukkan aktivitas murid mengaplikasikan pengetahuan secara kontekstual. Pengetahuan yang diperoleh murid pada tahapan memahami diaplikasikan sebagai proses perluasan pengetahuan. Tahapan ini memberikan kesempatan kepada murid untuk menerapkan pengetahuan baik secara individu maupun kolaboratif. Pendalaman pengetahuan ini dilakukan dalam bentuk pengalaman belajar pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan lain-lain. Pengaplikasian pengetahuan ini mengimplementasikan kebiasaan pikiran dalam mengaplikasi pengetahuan yang melibatkan penerapan pola pikir yang mendukung proses belajar, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan secara efektif. Murid melakukan praktik pemecahan masalah/isu yang kontekstual dan memberikan pengalaman nyata murid. Pendidik menghadirkan isu/masalah dalam konteks lokal/nasional/global atau di dalam dunia profesional. Pendekatan multidisiplin dan interdisiplin antar materi pelajaran berperan penting pada tahapan ini. Pada tahap ini, murid membangun solusi kreatif dan inovatif dalam pemecahan masalah konkret, yang hasilnya dapat berupa produk/kinerja murid. Keterlibatan murid ini dapat memberikan manfaat tidak hanya keterampilan akademik namun juga keterampilan hidup sehingga menumbuhkan kedulian atas perannya sebagai bagian dari lingkungan sosial.



Pada tahap ini berikan kesempatan pada murid untuk menerapkan keterampilan atau pengetahuan tertentu dalam berbagai konteks. *Sebagai pendidik, kita sebaiknya tidak berasumsi bahwa jika murid sudah belajar suatu pengetahuan atau keterampilan, murid secara otomatis dengan sendirinya mengetahui kapan dan di mana menggunakan. Penting untuk secara jelas pembelajaran memfasilitasi konteks di mana pengetahuan dan keterampilan tersebut dapat atau tidak dapat diterapkan oleh murid.*

Karakteristik pengalaman belajar mengaplikasi:

- a. Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.
- b. Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
- c. Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
- d. Berpikir Kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.

c Merefleksi

Merefleksi merupakan proses saat murid mengevaluasi dan memaknai proses serta hasil dari tindakan atau praktik nyata yang telah mereka lakukan. Refleksi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai, serta mengeksplorasi kekuatan, tantangan, dan area yang perlu diperbaiki. Tahap refleksi melibatkan regulasi diri sebagai kemampuan individu untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap cara belajar mereka.

Regulasi diri memungkinkan murid untuk mengambil tanggung jawab atas pembelajaran mereka sendiri, meningkatkan motivasi intrinsik, dan mencapai tujuan belajar secara efektif. Dalam proses ini, murid menerima umpan balik yang spesifik dan relevan dari pendidik, teman sebaya, komunitas, atau pihak terkait untuk membantu mereka meningkatkan kompetensi. Refleksi dilakukan secara personal untuk pengembangan diri dan secara kontekstual untuk memahami kontribusi dan peran mereka dalam lingkungan sosial. Dengan refleksi yang efektif, murid tidak hanya menyadari keberhasilan dan kekurangannya, tetapi juga mampu merumuskan langkah-langkah konkret untuk perbaikan di masa depan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berkelanjutan.

Dalam pengalaman belajar merefleksi, murid tidak hanya diminta untuk mengulang atau mengingat kembali materi yang telah dipelajari, tetapi diarahkan untuk mengonstruksi kembali pemahamannya secara kritis, menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas, serta mengidentifikasi implikasi atau kemungkinan penerapan dalam situasi berbeda. Proses ini melibatkan keterampilan metakognitif, seperti menyadari cara berpikir mereka sendiri, mengevaluasi strategi yang digunakan saat belajar, serta menilai keberhasilan atau hambatan dalam pencapaian tujuan belajar. Dengan demikian, refleksi berfungsi sebagai jembatan antara pengalaman belajar dan transfer pengetahuan, memungkinkan murid untuk menggeneralisasi prinsip-prinsip inti, memformulasikan pertanyaan baru, serta mengembangkan alternatif ide atau solusi yang dapat diterapkan di luar konteks awal pembelajaran.

Pendekatan ini memperkuat pembelajaran mendalam karena mendorong murid menjadi pelajar aktif, reflektif, dan adaptif. Hal inilah yang menjadi pembeda antara pengalaman belajar merefleksi dengan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Karakteristik pengalaman belajar merefleksi:

- a. Memotivasi diri sendiri untuk terus belajar bagaimana cara belajar.
- b. Refleksi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran (evaluasi diri).
- c. Menerapkan strategi berpikir.
- d. Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
- e. Meregulasi emosi dalam pembelajaran.

Pertanyaan pada tahap refleksi dapat mendorong murid untuk berpikir kritis terhadap dirinya dan proses belajarnya, sehingga murid dapat mengevaluasi kebermanfaatan dari ide yang telah diberikan, menganalisis keberhasilan/tantangan dari proyek/produknya yang sudah dihasilkan, merancang strategi yang akan dilakukan untuk lebih berperan atau mengembangkan diri selanjutnya.

Penerapan pembelajaran mendalam juga melibatkan empat komponen penting yang saling mendukung dan membentuk pengalaman belajar yang holistik bagi murid. Keempat komponen ini adalah praktik pedagogis, lingkungan pembelajaran, pemanfaatan teknologi digital, dan kemitraan pembelajaran.

Praktik Pedagogis

Praktik pedagogis merujuk pada strategi mengajar yang dipilih pendidik untuk mencapai tujuan belajar dalam mencapai dimensi profil lulusan. Untuk mewujudkan pembelajaran mendalam pendidik berfokus pada pengalaman belajar murid yang autentik, mengutamakan praktik nyata, mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi dan kolaborasi. Pembelajaran mendalam dapat dilaksanakan menggunakan berbagai praktik pedagogis dengan menerapkan tiga prinsip yaitu **berkesadaran, bermakna, menggembirakan**, contohnya: pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis projek, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran stem (*science, technology, engineering, mathematic*), pembelajaran berdiferensiasi, diskusi, peta konsep, *advance organizer*, kerja kelompok, dan sebagainya.

Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran menekankan integrasi antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar untuk mendukung pembelajaran mendalam.

- a. Budaya belajar yang dikembangkan agar tercipta iklim belajar yang aman, nyaman, dan saling memuliakan untuk pembelajaran yang kondusif, interaktif, dan memotivasi murid bereksplorasi, berekspresi, dan kolaborasi.
- b. Optimalisasi ruang fisik sebagai proses interaksi langsung dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung pembelajaran mendalam seperti ruang kelas, ruang konseling, laboratorium, lingkungan satuan pendidikan, perpustakaan, lingkungan/alam sekitar, ruang seni, ruang praktik keterampilan, ruang ibadah, aula/auditorium, museum, dan lainnya.
- c. Pemanfaatan ruang virtual untuk interaksi, transfer ilmu, penilaian pembelajaran tanpa keterbatasan ruang fisik, seperti desain pembelajaran daring, platform pembelajaran daring/*hybrid*, dan penilaian daring, dan lainnya.

Dengan integrasi ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran tidak hanya mendukung perkembangan pengetahuan, tetapi juga membentuk murid yang adaptif dan menjadi pembelajaran mandiri. Misalnya dengan menerapkan Model "*Flipped Classroom*", murid dapat mempelajari materi dasar di rumah (melalui video atau bacaan), kemudian menggunakan waktu di kelas untuk berdiskusi dan mengerjakan proyek.

Pemanfaatan Teknologi Digital

Pemanfaatan teknologi digital juga memegang peran penting sebagai katalisator untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Tersedianya beragam sumber belajar menjadi peluang menciptakan pengetahuan bermakna pada murid. Peran teknologi digital tidak terbatas hanya sebagai alat presentasi dan penyedia informasi namun teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen pembelajaran. Murid mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, fleksibel, dan kolaboratif.

Sebagai contoh, dalam perencanaan pembelajaran, teknologi digital dapat digunakan untuk merancang perencanaan pembelajaran, menyusun perencanaan pembelajaran berbasis proyek, mendesain bahan ajar visual dan infografis, serta membuat konten interaktif seperti kuis dan simulasi. Pada tahap pelaksanaan, teknologi digital memfasilitasi pemanfaatan website sebagai sumber belajar, perpustakaan digital, video edukasi, multimedia interaktif, simulasi, animasi, dan gamifikasi. Sementara itu, dalam asesmen pembelajaran, teknologi digital dapat dimanfaatkan untuk pembuatan tes formatif interaktif, serta pengelolaan portofolio digital. Dengan demikian, teknologi digital menjadi alat yang integral dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

Kemitraan pembelajaran

Kemitraan pembelajaran akan membentuk hubungan yang kolaboratif untuk memberikan pengalaman belajar, kebaruan informasi, umpan balik kepada murid melalui pengetahuan yang kontekstual dan nyata. Pendekatan ini memindahkan kontrol pembelajaran dari pendidik menjadi kolaborasi bersama. Pendidik membangun peran murid sebagai rekan belajar yang aktif mendesain dan mengarahkan strategi belajarnya. Pendidik dapat melibatkan keluarga, masyarakat, atau komunitas sebagai mitra yang memberikan dukungan pembelajaran dalam konteks autentik. Pendidik juga memfasilitasi koneksi dengan ahli atau mitra profesional untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan relevansi pembelajaran.

Kemitraan pembelajaran dapat dibangun dalam berbagai lingkup, seperti lingkungan sekolah (melibatkan kepala sekolah, pengawas sekolah, pendidik, dan murid), lingkungan luar sekolah (melibatkan komite sekolah, mitra profesional, dunia usaha, industri, institusi pendidikan, dan media), dan masyarakat (melibatkan orang tua, komunitas, tokoh masyarakat, dan organisasi keagamaan atau budaya). Dengan melibatkan berbagai pihak, kemitraan ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar murid tetapi juga memperluas jaringan dan sumber daya yang mendukung terciptanya pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan.

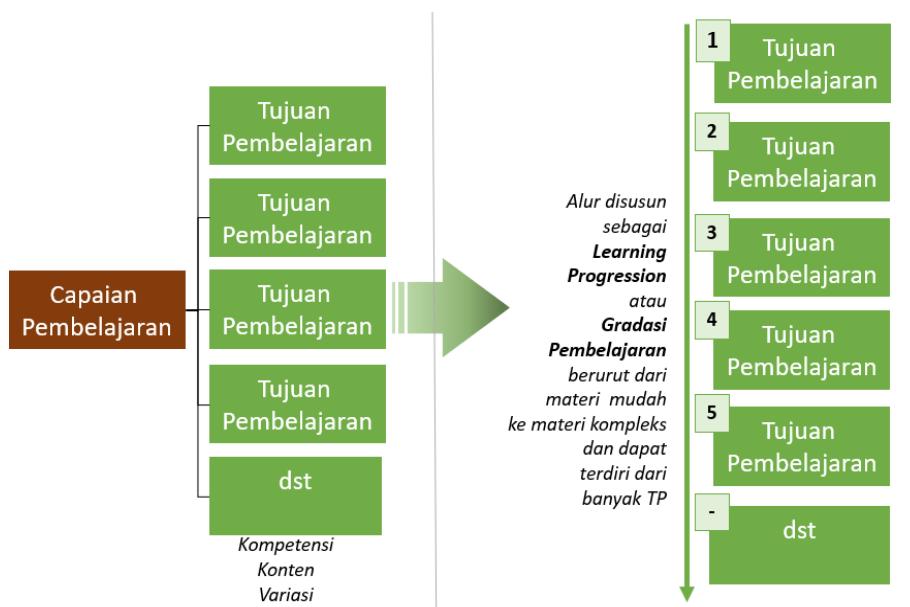
Integrasi (1) praktik pedagogis, (2) kemitraan pembelajaran, (3) lingkungan pembelajaran, dan (4) pemanfaatan teknologi mewujudkan pembelajaran mendalam yang efektif dan mendukung terwujudnya prinsip pembelajaran bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan.

2. Penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran

Mengacu hasil analisis Capaian Pembelajaran per elemen, pendidik merumuskan Tujuan Pembelajaran (TP) dengan menganalisis ‘kompetensi’ dan ‘konten’ pada ruang lingkup materi pada CP atau merumuskan tujuan pembelajaran Lintas Elemen CP. Perumusan tujuan pembelajaran koding dan kecerdasan artifisial dapat dikaitkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, mata pelajaran lain, ilmu pengetahuan dan teknologi, atau kebutuhan isu-isu prioritas secara global dan kearifan lokal daerah seperti perubahan iklim, literasi finansial, kesehatan, kesetaraan gender serta isu aktual dan strategis lainnya berdasar karakteristik, potensi, dan kebutuhan daerah, satuan pendidikan dan murid. Perumusan tujuan pembelajaran di SMK, perlu dikontekstualisasikan dan diperkaya sesuai dengan kebutuhan, alokasi waktu, sumber daya, dan karakteristik kejuruan serta kebutuhan dunia usaha dan industri sehingga koding

dan kecerdasan artifisial menjadi alat bantu yang efisien dalam memahami dan menerapkan materi-materi kejuruan.

Selanjutnya, tujuan pembelajaran disusun menjadi alur tujuan pembelajaran. Alur tujuan pembelajaran adalah rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis menurut urutan pembelajaran sejak awal hingga akhir suatu fase. Alur ini disusun secara linear sebagaimana urutan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dari hari ke hari. Metode pengurutan alur tujuan pembelajaran dapat mengacu pada hal berikut, yaitu pengurutan dari mudah ke yang lebih sulit, pengurutan hierarki, atau pengurutan scaffolding.



Gambar 4. Penyusunan alur tujuan pembelajaran

Penyusunan alur tujuan pembelajaran mata pelajaran Koding dan KA dapat dilihat pada contoh berikut.

a. SD/MI

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Koding dan KA Fase C

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir Komputasional	<ul style="list-style-type: none">• Menerapkan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari• Memahami konsep berpikir komputasional• Menuliskan urutan instruksi secara logis• Menerapkan algoritma sederhana• Menerapkan representasi simbol dalam Instruksi• Melakukan eksperimen dengan instruksi logis	Kelas V <ol style="list-style-type: none">1. Menerapkan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari2. Memahami konsep berpikir komputasional3. Menuliskan urutan instruksi secara logis4. Memahami konsep dasar teknologi digital5. Memahami perangkat keras dan perangkat lunak komputer
Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none">• Memahami konsep dasar teknologi digital• Memahami perangkat keras dan perangkat lunak komputer• Memahami keamanan informasi pribadi• Menerapkan internet secara aman dan produktif• Memahami dampak teknologi digital• Menerapkan produksi konten digital dalam bentuk teks dan gambar• Menerapkan diseminasi konten digital dalam bentuk teks dan gambar	<ol style="list-style-type: none">6. Memahami keamanan informasi pribadi7. Memahami Kecerdasan Artifisial8. Memahami perbedaan komputer dan manusia dalam penginderaan9. Memahami perbedaan mesin cerdas vs. mesin non-cerdas10. Memahami manfaat Kecerdasan Artifisial dalam kehidupan sehari-hari11. Menerapkan konsep klasifikasi dalam kehidupan sehari-hari12. Memahami bagaimana Kecerdasan Artifisial melakukan klasifikasi

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Kecerdasan Artifisial • Memahami perbedaan komputer dan manusia dalam penginderaan • Memahami perbedaan mesin cerdas vs. mesin non-cerdas • Memahami manfaat Kecerdasan Artifisial dalam kehidupan sehari-hari • Memahami cara kerja Kecerdasan Artifisial secara sederhana • Memahami etika dasar penggunaan Kecerdasan Artifisial • Memahami dampak Kecerdasan Artifisial terhadap pekerjaan dan masa depan 	<p>Kelas V</p> <p>13. Menerapkan eksperimen klasifikasi Manual vs. klasifikasi oleh Kecerdasan Artifisial</p> <p>14. Memahami pengaruh data input terhadap hasil klasifikasi Kecerdasan Artifisial</p> <p>Kelas VI</p> <p>15. Menerapkan algoritma sederhana</p> <p>16. Menerapkan representasi simbol dalam Instruksi</p> <p>17. Melakukan eksperimen dengan instruksi logis</p> <p>18. Menerapkan internet secara aman dan produktif</p> <p>19. Memahami dampak teknologi digital</p>
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan konsep klasifikasi dalam kehidupan sehari-hari • Memahami bagaimana Kecerdasan Artifisial melakukan klasifikasi • Menerapkan eksperimen klasifikasi Manual vs. klasifikasi oleh Kecerdasan Artifisial 	<p>20. Menerapkan produksi konten digital dalam bentuk teks dan gambar</p> <p>21. Menerapkan diseminasi konten digital dalam bentuk teks dan gambar</p> <p>22. Memahami cara kerja Kecerdasan Artifisial secara sederhana</p> <p>23. Memahami etika dasar penggunaan Kecerdasan Artifisial</p> <p>24. Memahami bagaimana Kecerdasan Artifisial melakukan klasifikasi</p>

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengaruh data input terhadap hasil klasifikasi Kecerdasan Artifisial • Memahami bagaimana Kecerdasan Artifisial belajar dari data • Memahami model klasifikasi sederhana • Memahami faktor yang memengaruhi Prediksi Kecerdasan Artifisial • Melakukan eksperimen dengan data 	<p>25. Memahami bagaimana Kecerdasan Artifisial belajar dari data</p> <p>26. Memahami model klasifikasi sederhana</p> <p>27. Memahami faktor yang memengaruhi Prediksi Kecerdasan Artifisial</p> <p>28. Melakukan eksperimen dengan data</p>

b. SMP/MTs

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Koding dan KA Fase D (Kelas 7–9)

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir Komputasional	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami pengelolaan data dalam kehidupan masyarakat • Menerapkan pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat • Menerapkan pengembangan dan pengujian instruksi • Menerapkan pengolahan dan penyajian data dalam konteks yang lebih luas • Menerapkan langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah • Menerapkan penyusunan dan perbaikan instruksi yang lebih kompleks • Menerapkan teknologi untuk mengolah data • Mengembangkan solusi efektif untuk permasalahan yang kompleks • Menuliskan instruksi menggunakan teknologi atau pemrograman dasar 	<p>Kelas VII</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami pengelolaan data dalam kehidupan masyarakat 2. Menerapkan pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat 3. Menerapkan pengembangan dan pengujian instruksi 4. Memahami konsep dasar konten digital 5. Menerapkan pengembangan ide dan cerita sederhana 6. Menerapkan penggunaan aplikasi dasar untuk produksi konten digital berupa slide dan infografis 7. Menerapkan tata letak visual yang menarik dalam produksi konten digital 8. Memahami perangkat Kecerdasan Artifisial sederhana 9. Menerapkan input bermakna ke dalam sistem Kecerdasan Artifisial 10. Memahami konsep dan cara kerja Kecerdasan Artifisial Generatif 11. Memahami risiko Kecerdasan Artifisial Generatif 12. Memahami manfaat dan dampak Kecerdasan Artifisial Generatif

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dasar konten digital • Menerapkan pengembangan ide dan cerita sederhana • Menerapkan penggunaan aplikasi dasar untuk produksi konten digital berupa <i>slide</i> dan infografis • Menerapkan tata letak visual yang menarik dalam produksi konten digital • Menerapkan teknik produksi dan <i>editing</i> • Menerapkan aplikasi dasar untuk produksi konten digital berupa audio dan video • Menerapkan teknik <i>storytelling</i> digital • Memahami aspek etika dan hak cipta • Menerapkan diseminasi konten melalui <i>platform</i> digital • Menerapkan produksi konten digital yang kompleks dan inovatif • Menerapkan editing lanjutan • Meng evaluasi kualitas konten digital • Menerapkan strategi diseminasi konten digital yang efektif 	<p>Kelas VIII</p> <p>13. Menerapkan pengolahan dan penyajian data dalam konteks yang lebih luas</p> <p>14. Menerapkan langkah-langkah sistematis untuk menyelesaikan masalah</p> <p>15. Menerapkan penyusunan dan perbaikan instruksi yang lebih kompleks</p> <p>16. Menerapkan teknik produksi dan <i>editing</i></p> <p>17. Menerapkan aplikasi dasar untuk produksi konten digital berupa audio dan video</p> <p>18. Menerapkan teknik <i>storytelling</i> digital</p> <p>19. Memahami aspek etika dan hak cipta</p> <p>20. Menerapkan diseminasi konten melalui <i>platform</i> digital</p> <p>21. Memahami Kecerdasan Artifisial sebagai alat bantu manusia</p> <p>22. Memahami perbedaan cara manusia dan Kecerdasan Artifisial menggabungkan informasi</p> <p>23. Memahami pemanfaatan perangkat penginderaan oleh Kecerdasan Artifisial</p> <p>24. Menerapkan data latih dalam pengembangan Kecerdasan Artifisial</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dan cara kerja Kecerdasan Artifisial Generatif • Memahami risiko Kecerdasan Artifisial Generatif • Memahami manfaat dan dampak Kecerdasan Artifisial Generatif • Memahami Kecerdasan Artifisial sebagai alat bantu manusia • Memahami perbedaan cara manusia dan Kecerdasan Artifisial menggabungkan informasi • Memahami pemanfaatan perangkat penginderaan oleh Kecerdasan Artifisial • Menganalisis kualitas data • Menerapkan keamanan data dalam pemanfaatan Kecerdasan Artifisial • Menganalisis artefak hasil Kecerdasan Artifisial berupa konten <i>deep fake</i> dalam bentuk gambar, audio, atau video 	<p>25. Menganalisis pemanfaatan Kecerdasan Artifisial pada <i>platform</i> tertentu</p> <p>26. Menerapkan eksperimen klasifikasi oleh Kecerdasan Artifisial</p> <p>Kelas IX</p> <p>27. Menerapkan teknologi untuk mengolah data</p> <p>28. Mengembangkan solusi efektif untuk permasalahan yang kompleks</p> <p>29. Menuliskan instruksi menggunakan teknologi atau pemrograman dasar</p> <p>30. Menerapkan produksi konten digital yang kompleks dan inovatif</p> <p>31. Menerapkan editing lanjutan</p> <p>32. Mengevaluasi kualitas konten digital</p> <p>33. Menerapkan strategi diseminasi konten digital yang efektif</p> <p>34. Menganalisis kualitas data</p> <p>35. Menerapkan keamanan data dalam pemanfaatan Kecerdasan Artifisial</p> <p>36. Menganalisis artefak hasil Kecerdasan Artifisial berupa konten <i>deep fake</i> dalam bentuk gambar, audio, atau video</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami perangkat Kecerdasan Artifisial sederhana • Menerapkan input bermakna ke dalam sistem Kecerdasan Artifisial • Menerapkan data latih dalam pengembangan Kecerdasan Artifisial • Menganalisis pemanfaatan Kecerdasan Artifisial pada <i>platform</i> tertentu • Menerapkan eksperimen klasifikasi oleh Kecerdasan Artifisial • Memahami pemanfaatan Kecerdasan Artifisial di berbagai bidang • Menerapkan pengembangan konten digital dengan memanfaatkan Kecerdasan Artifisial 	<p>37. Memahami pemanfaatan Kecerdasan Artifisial di berbagai bidang</p> <p>38. Menerapkan pengembangan konten digital dengan memanfaatkan Kecerdasan Artifisial</p>

C. SMA/MA/SMK/MAK

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Koding dan KA Fase E SMA/MA (kelas 10)

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir Komputasional	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan pemecahan masalah kompleks sehari-hari/kejuruan 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan pemecahan masalah kompleks sehari-hari/kejuruan Memahami konsep multimedia Menerapkan teknik produksi konten multimedia Menerapkan diseminasi konten multimedia
Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep multimedia Menerapkan teknik produksi konten multimedia Menerapkan diseminasi konten multimedia 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan teknik produksi konten multimedia Menerapkan diseminasi konten multimedia Melakukan perbandingan algoritma Menerapkan pemrograman berbasis teks Menerapkan <i>debugging</i> Memahami konsep basis data
Algoritma Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan perbandingan algoritma Menerapkan pemrograman berbasis teks Menerapkan <i>debugging</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan perbandingan algoritma Menerapkan pemrograman berbasis teks Menerapkan <i>debugging</i> Memahami konsep basis data Menerapkan perangkat lunak basis data Menerapkan perintah-perintah dalam pengelolaan basis data Memahami pengenalan pola citra dan suara oleh Kecerdasan Artifisial
Analisis Data	<ul style="list-style-type: none"> Memahami konsep basis data Menerapkan perangkat lunak basis data Menerapkan perintah-perintah dalam pengelolaan basis data 	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan perangkat lunak basis data Menerapkan perintah-perintah dalam pengelolaan basis data Memahami pengenalan pola citra dan suara oleh Kecerdasan Artifisial
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> Memahami pengenalan pola citra dan suara oleh Kecerdasan Artifisial Memahami profesi di bidang Kecerdasan Artifisial Memahami konsekuensi pemanfaatan Kecerdasan Artifisial 	

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan <i>prompt engineering</i> • Mengevaluasi konten berbasis Kecerdasan Artifisial • Menerapkan perancangan sistem Kecerdasan Artifisial melalui proses <i>design thinking</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 12. Memahami profesi di bidang Kecerdasan Artifisial 13. Memahami konsekuensi pemanfaatan Kecerdasan Artifisial 14. Menerapkan <i>prompt engineering</i> 15. Mengevaluasi konten berbasis Kecerdasan Artifisial 16. Menerapkan perancangan sistem Kecerdasan Artifisial melalui proses <i>design thinking</i>

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Koding dan KA Fase F SMA/MA (kelas 11-12)

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir Komputasional	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan pemecahan masalah kompleks masyarakat/kejuruan • Menerapkan prediksi berdasarkan data 	<ul style="list-style-type: none"> Kelas XI 1. Menerapkan pemecahan masalah kompleks masyarakat/kejuruan 2. Menerapkan kolaborasi dalam produksi konten digital 3. Menerapkan teknik editing konten digital 4. Menerapkan pemrograman berorientasi objek

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan kolaborasi dalam produksi konten digital • Menerapkan teknik <i>editing</i> konten digital • Mengevaluasi dampak dan efektivitas konten digital • Menerapkan diseminasi konten digital pada audiens profesional • Menerapkan integrasi konten digital dalam pengembangan aplikasi 	<p>5. Memahami <i>engineering process</i></p> <p>6. Memahami <i>data encoding</i></p> <p>7. Menerapkan integrasi basis data dengan aplikasi</p> <p>8. Memahami dampak Kecerdasan Artifisial terhadap ketenagakerjaan</p> <p>9. Memahami prinsip pemanfaatan dan pengembangan Kecerdasan Artifisial berbasis <i>human-centered</i></p> <p>10. Memahami konsep dasar <i>Machine Learning</i></p>
Algoritma Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan pemrograman berorientasi objek • Memahami <i>engineering process</i> • Memahami <i>Internet-of-Things</i> • Menerapkan pengembangan aplikasi <i>Internet-of-Things</i> 	<p>11. Memahami konsep dasar dalam <i>Natural Language Processing</i></p> <p>12. Menerapkan pengembangan model Kecerdasan Artifisial</p> <p>Kelas XII</p>
Analisis Data	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami <i>data encoding</i> • Menerapkan integrasi basis data dengan aplikasi • Memahami konsep teknologi mahadata (<i>big data</i>) • Menerapkan mahadata 	<p>13. Menerapkan prediksi berdasarkan data</p> <p>14. Mengevaluasi dampak dan efektivitas konten digital</p> <p>15. Menerapkan diseminasi konten digital pada audiens profesional</p>

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dampak Kecerdasan Artifisial terhadap ketenagakerjaan • Memahami prinsip pemanfaatan dan pengembangan Kecerdasan Artifisial berbasis <i>human-centered</i> • Memahami dampak Kecerdasan Artifisial terhadap ekonomi dan bidang lainnya • Memahami persoalan dalam Kecerdasan Artifisial mencakup transparansi, <i>explainability</i>, dan <i>sustainability</i> 	<p>16. Menerapkan integrasi konten digital dalam pengembangan aplikasi</p> <p>17. Memahami <i>Internet-of-Things</i></p> <p>18. Menerapkan pengembangan aplikasi <i>Internet-of-Things</i></p> <p>19. Memahami konsep teknologi mahadata (<i>big data</i>)</p> <p>20. Menerapkan mahadata</p> <p>21. Memahami dampak Kecerdasan Artifisial terhadap ekonomi dan bidang lainnya</p> <p>22. Memahami persoalan dalam Kecerdasan Artifisial mencakup transparansi, <i>explainability</i>, dan <i>sustainability</i></p> <p>23. Manfaatkan Kecerdasan Artifisial untuk melakukan pemecahan masalah kompleks</p> <p>24. Melakukan <i>upscaleing</i> dan integrasi model Kecerdasan Artifisial</p>
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dasar <i>Machine Learning</i> • Memahami konsep dasar dalam <i>Natural Language Processing</i> • Menerapkan pengembangan model Kecerdasan Artifisial • Manfaatkan Kecerdasan Artifisial untuk melakukan pemecahan masalah kompleks • Melakukan <i>upscaleing</i> dan integrasi model Kecerdasan Artifisial 	

Contoh Alur Tujuan Pembelajaran Koding dan KA Fase E SMK/MAK (kelas 10)

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Berpikir Komputasional	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep berpikir komputasional dalam memecahkan masalah • Mengidentifikasi teknik berpikir komputasional sesuai dengan masalah yang dihadapi • Menyusun peta konsep hasil dari berpikir komputasional • Menerapkan berpikir komputasional dengan menggunakan diagram alir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami konsep berpikir komputasional dalam memecahkan masalah 2. Mengidentifikasi teknik berpikir komputasional sesuai dengan masalah yang dihadapi
Literasi Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan hasil produksi konten digital dalam bentuk sajian multimedia • Mendiseminasikan konten digital yang diproduksi melalui platform digital secara relevan, etis dan bertanggung jawab 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyusun peta konsep hasil dari berpikir komputasional 4. Menerapkan berpikir komputasional dengan menggunakan diagram alir 5. Menerapkan hasil produksi konten digital dalam bentuk sajian multimedia 6. Mendiseminasikan konten digital yang diproduksi melalui platform digital secara relevan, etis dan bertanggung jawab

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Algoritma Pemrograman	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dan membandingkan beberapa algoritma dasar pemrograman • Membuat aplikasi sederhana menggunakan <i>tools</i> koding sederhana • Mengevaluasi program sederhana yang dibuat 	<ul style="list-style-type: none"> 7. Memahami konsep dan membandingkan beberapa algoritma dasar pemrograman 8. Membuat aplikasi sederhana menggunakan <i>tools</i> koding sederhana 9. Mengevaluasi program sederhana yang dibuat 10. Memahami Konsep Dasar Basis Data 11. Memahami Konsep Dasar Analisis Data
Analisis Data	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami Konsep Dasar Basis Data • Memahami Konsep Dasar Analisis Data • Menerapkan pengolahan data pada basis data • Menganalisis basis data untuk tren pasar dan tren produk/jasa 	<ul style="list-style-type: none"> 12. Menerapkan pengolahan data pada basis data 13. Menganalisis basis data untuk tren pasar dan tren produk/jasa 14. Menjelaskan prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial dan penerapannya secara tepat guna dan bertanggung jawab 15. Menganalisis aspek etika, keamanan data, dan dampak sosial penggunaan Kecerdasan Artifisial. 16. Merancang peta konsep dan struktur outline produk/jasa

Elemen	Tujuan Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan prinsip kerja teknologi kecerdasan artifisial dan penerapannya secara tepat guna dan bertanggung jawab Menganalisis aspek etika, keamanan data, dan dampak sosial penggunaan Kecerdasan Artifisial. 	17. Membuat prototipe desain dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas, estetika, dan keberlanjutan 18. Memahami prompt engineering untuk kecerdasan artifisial (KA) generatif 19. Melakukan evaluasi terhadap produk/jasa yang dihasilkan prompt kecerdasan artifisial (KA) generatif
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	<ul style="list-style-type: none"> Merancang peta konsep dan struktur outline produk/jasa Membuat prototipe desain dengan mempertimbangkan aspek fungsionalitas, estetika, dan keberlanjutan Memahami prompt engineering untuk kecerdasan artifisial (KA) generatif Melakukan evaluasi terhadap produk/jasa yang dihasilkan prompt kecerdasan artifisial (KA) generatif Menerapkan prompt engineering kecerdasan artifisial (KA) generatif untuk menghasilkan sebuah produk/jasa 	20. Menerapkan prompt engineering kecerdasan artifisial (KA) generatif untuk menghasilkan sebuah produk/jasa

Setelah melihat ketiga contoh alur tujuan pembelajaran dengan model yang berbeda, dapatkah ditemukan persamaan dari ketiganya?

Apakah tujuan pembelajaran yang diuraikan pada contoh telah menggambarkan *goals* (tujuan yang lebih umum) dan bukan *objectives* (tujuan spesifik yang menggambarkan langkah-langkah pembelajaran)?

3. Penerapan Perencanaan Pembelajaran Mendalam

Dalam menyusun perencanaan pembelajaran, pendidik diharapkan merancang pembelajaran secara mendalam seperti pada gambar berikut.



Gambar 5. Perencanaan Pembelajaran dengan Pembelajaran Mendalam

4. Contoh Perencanaan Pembelajaran Mendalam

a. SD/MI

Contoh Perencanaan Pembelajaran Koding dan KA Fase C (Kelas 5-6)

INFORMASI UMUM

Kelas	:	V
Semester	:	1 / Ganjil
Alokasi Waktu	:	2 pertemuan (4x35 menit)

DIMENSI PROFIL LULUSAN

- Penalaran Kritis
- Kolaborasi
- Kemandirian
- Komunikasi

TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan Pembelajaran:

Murid dapat memahami perangkat keras dan perangkat lunak komputer.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:

- Mengidentifikasi berbagai jenis perangkat keras komputer dan fungsinya.
- Mengidentifikasi berbagai jenis perangkat lunak komputer dan kegunaannya.
- Membedakan fungsi perangkat keras dan perangkat lunak dalam sistem komputer.
- Menghubungkan konsep perangkat keras dan perangkat lunak dengan kehidupan sehari-hari.

KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogis

Metode Pembelajaran: Pembelajaran berbasis inkuiri dan eksploratif

Strategi: Diskusi kelompok, demonstrasi, dan eksplorasi langsung perangkat keras & lunak

Lingkungan Pembelajaran

Pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan dukungan alat peraga perangkat komputer nyata atau gambar.

Penggunaan ruang virtual untuk demonstrasi perangkat lunak (opsional).

Kemitraan Pembelajaran

Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain dalam menjelaskan konsep perangkat keras dan lunak di dalam sistem komputer, serta pemanfaatannya di berbagai bidang.

Melibatkan orang tua dalam kegiatan eksplorasi perangkat komputer di rumah.

Pemanfaatan Digital

Video pembelajaran tentang perangkat keras dan lunak komputer.

Penggunaan presentasi digital atau aplikasi simulasi perangkat keras dan lunak.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1 Pertemuan ke-1: Mengenal Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer



Memahami (Berkesadaran)

- Pendidik dapat memberikan analogi tubuh manusia untuk menjelaskan konsep perangkat keras dan perangkat lunak.

Pengantar Konsep Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer dengan Analogi Tubuh Manusia

- Pendidik membuka diskusi dengan pertanyaan: "Apa yang kamu butuhkan untuk bisa bergerak atau melakukan sesuatu?" (Anggota tubuh, seperti tangan, kaki, mata, dll.).

- Pendidik melanjutkan dengan pertanyaan: “Apa yang mengendalikan tubuh kita untuk bergerak?” (Otak, yang mengirimkan sinyal atau perintah untuk melakukan aktivitas)
- Pendidik memberikan penjelasan bahwa perangkat keras dalam komputer adalah seperti anggota tubuh kita, yang melakukan pekerjaan fisik. Sedangkan, perangkat lunak adalah seperti otak kita. Otak memberi perintah kepada anggota tubuh untuk bergerak, sama seperti perangkat lunak memberi perintah kepada perangkat keras untuk melakukan tugas tertentu. Misalnya, saat kita mengetik di papan ketik (perangkat keras), perangkat lunak (seperti aplikasi pengolah kata) mengontrol dan memproses apa yang kita ketik.

Pertanyaan reflektif: “Bagaimana otak kita bisa mempengaruhi gerakan tubuh? Apa yang terjadi jika otak kita tidak mengirimkan perintah?”

- Pendidik meminta murid menjelaskan apa itu perangkat keras menggunakan kata-kata mereka sendiri.
 - **Perangkat keras** adalah komponen fisik komputer yang dapat dilihat dan disentuh yang berfungsi untuk menerima, memproses, dan menampilkan data.
- Murid diminta untuk menyebutkan perangkat keras yang mereka tahu.
- Pendidik menunjukkan contoh fisik (jika satuan pendidikan memiliki fasilitasnya) atau gambar dari berbagai perangkat keras komputer (CPU, layar, papan ketik, tetikus, dll.).
 - Apakah kamu tahu nama perangkat keras berikut ini?
 - Apa fungsi atau kegunaannya?



sumber gambar: <https://vciconnectandlearn.com/tag/fungsi-dasar-sistem-komputer/>

- Murid mengamati dan mengidentifikasi nama serta fungsi masing-masing perangkat keras.
- Pendidik meminta murid menjelaskan apa itu perangkat keras menggunakan kata-kata mereka sendiri.
 - **Perangkat lunak** adalah kumpulan instruksi atau program komputer yang memungkinkan Perangkat keras untuk melakukan tugas tertentu, berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan perangkat keras.
- Murid diminta untuk menyebutkan contoh perangkat lunak yang mereka tahu.
- Pendidik menunjukkan contoh perangkat lunak (misalnya, sistem operasi, aplikasi perkantoran, permainan edukatif).
- Murid mendiskusikan berbagai jenis perangkat lunak dan fungsinya.

**Aktivitas Alternatif: Belajar Perangkat Keras dan Lunak di HP, Tablet, atau Laptop
(hanya jika fasilitas tersedia di lapangan)**

- **HP/Tablet:** Tunjukkan kepada murid bagaimana perangkat keras dan perangkat lunak yang ada di ponsel mereka berfungsi. Misalnya, perangkat keras seperti layar sentuh dan kamera serta perangkat lunak seperti aplikasi pembelajaran atau web peramban. Pendidik bisa membuat proyek kecil yang menghubungkan aplikasi yang ada di ponsel mereka dengan pengetahuan tentang perangkat keras dan lunak (misalnya, aplikasi kamera yang menggunakan perangkat keras kamera dan perangkat lunak pengolah gambar).
- **Laptop:** Untuk laptop, murid bisa melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang cara perangkat lunak seperti sistem operasi mengelola perangkat keras di laptop mereka. Pendidik bisa memberi contoh dengan tugas yang mengajak murid untuk mengeksplorasi pengaturan perangkat keras di laptop (misalnya, pengaturan resolusi layar atau suara) dan menjelaskan bagaimana kode dalam perangkat lunak memungkinkan pengaturan tersebut.



Mengaplikasi (Berkesadaran dan Menggembirakan)

- Murid menceritakan secara singkat pengalaman menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak di rumah atau satuan pendidikan.
 - Apakah kamu pernah menggunakan komputer? Jika ya, untuk apa?
 - Perangkat keras apa saja yang pernah kamu gunakan saat menggunakan komputer?
 - Perangkat lunak apa yang pernah kamu gunakan, dan untuk keperluan apa?
 - Menurutmu, bagaimana komputer bisa membantu dalam kehidupan sehari-hari?
- Murid bermain permainan “Temukan dan Pasangkan”

Pendidik menyiapkan kartu yang berisi gambar perangkat keras dan perangkat lunak secara terpisah.

- Murid bekerja dalam kelompok dan diberikan tugas untuk mencocokkan kartu perangkat keras (BIRU) dengan fungsinya serta kartu perangkat lunak (UNGU) dengan contoh aplikasinya (tautan untuk kartu terlampir di media pembelajaran).

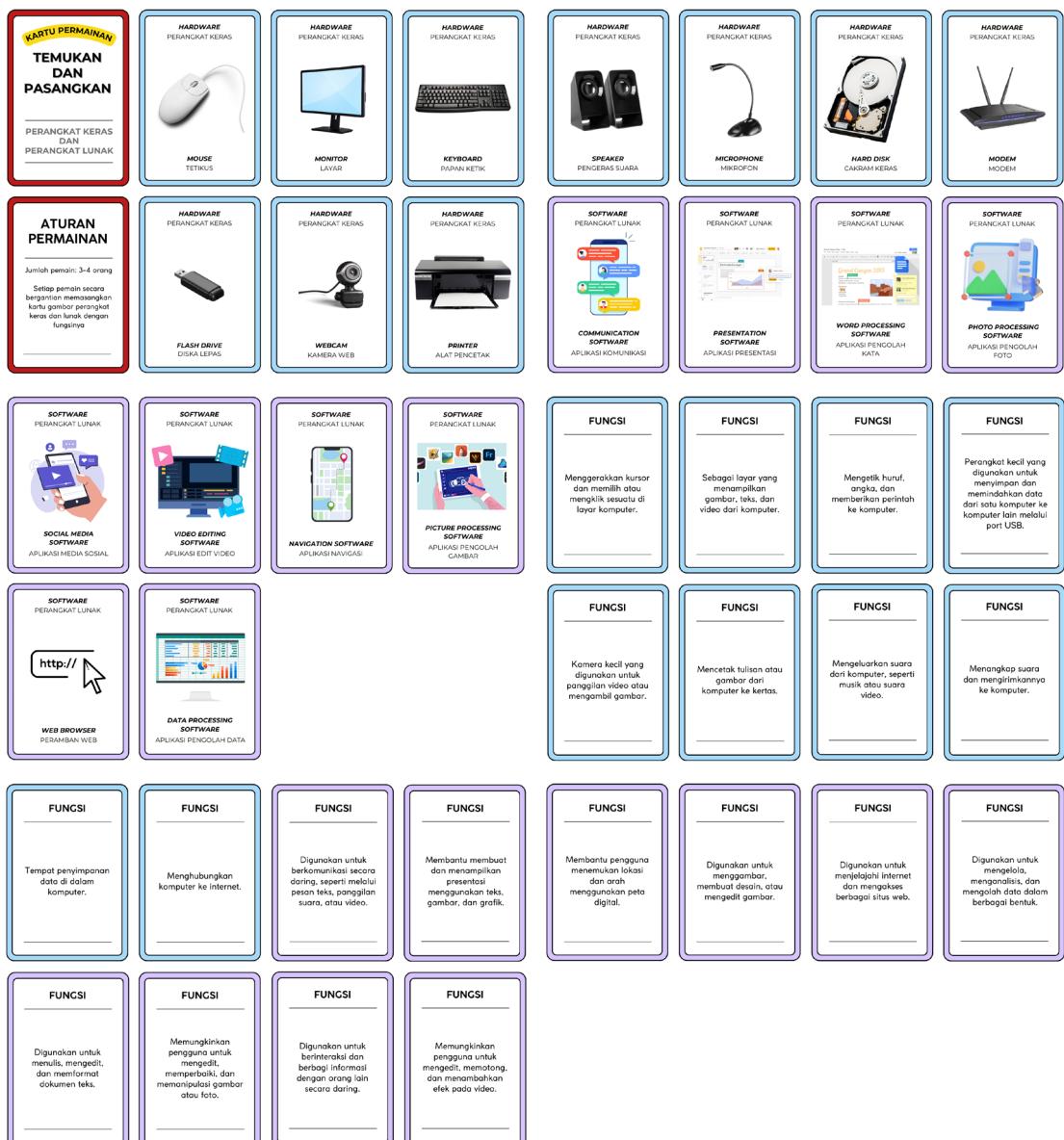
Aktivitas Alternatif: Belajar Perangkat Keras dan Lunak di HP, Tablet, atau Laptop (hanya jika fasilitas tersedia di lapangan)

- **HP/Tablet:** Tunjukkan kepada murid bagaimana perangkat keras dan perangkat lunak yang ada di ponsel mereka berfungsi. Misalnya, perangkat keras seperti layar sentuh dan kamera serta perangkat lunak seperti aplikasi pembelajaran atau web peramban. Pendidik bisa membuat proyek kecil yang menghubungkan aplikasi yang ada di ponsel mereka dengan pengetahuan tentang perangkat keras dan lunak (misalnya, aplikasi kamera yang menggunakan perangkat keras kamera dan perangkat lunak pengolah gambar).
- **Laptop:** Untuk laptop, murid bisa melakukan eksplorasi lebih lanjut tentang cara perangkat lunak seperti sistem operasi mengelola perangkat keras di laptop mereka. Pendidik bisa memberi contoh dengan tugas yang mengajak murid untuk mengeksplorasi pengaturan perangkat keras di laptop (misalnya, pengaturan resolusi layar atau suara) dan menjelaskan bagaimana kode dalam perangkat lunak memungkinkan pengaturan tersebut.



Mengaplikasi (Berkesadaran dan Menggembirakan)

- Murid menceritakan secara singkat pengalaman menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak di rumah atau satuan pendidikan.
 - Apakah kamu pernah menggunakan komputer? Jika ya, untuk apa?
 - Perangkat keras apa saja yang pernah kamu gunakan saat menggunakan komputer?
 - Perangkat lunak apa yang pernah kamu gunakan, dan untuk keperluan apa?
 - Menurutmu, bagaimana komputer bisa membantu dalam kehidupan sehari-hari?
- Murid bermain permainan “Temukan dan Pasangkan”
- Pendidik menyiapkan kartu yang berisi gambar perangkat keras dan perangkat lunak secara terpisah.
- Murid bekerja dalam kelompok dan diberikan tugas untuk mencocokkan kartu perangkat keras (BIRU) dengan fungsinya serta kartu perangkat lunak (UNGU) dengan contoh aplikasinya (tautan untuk kartu terlampir di media pembelajaran).



- Setiap kelompok diminta untuk menempelkan kartu yang sudah mereka pasangkan di papan tulis dan menjelaskan alasan mereka.
- Pendidik memberikan umpan balik, mengoreksi jika diperlukan, dan mendorong diskusi kelas.



Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna, dan Menggembirakan)

- Murid mengerjakan kuis singkat tentang komponen komputer (perangkat keras dan lunak) beserta dengan fungsinya.

Contoh Kuis: Mengenal Perangkat Keras dan Perangkat Lunak Komputer

1. Apa yang dimaksud dengan perangkat keras (hardware) dalam komputer?
 - a) Program yang berjalan di komputer
 - b) Bagian fisik dari komputer
 - c) Sistem operasi komputer
 - d) Koneksi internet
2. Apa fungsi utama dari CPU dalam sebuah komputer?
 - a) Menyimpan data secara permanen
 - b) Memproses data dan menjalankan perintah
 - c) Menampilkan gambar pada layar
 - d) Menghubungkan komputer ke internet
3. Perangkat keras berikut yang berfungsi sebagai alat masukan (*input*) adalah...
 - a) Layar
 - b) Mesin Pencetak
 - c) Papan Tombol
 - d) Pengeras Suara

4. Apa fungsi perangkat lunak (software) dalam komputer?

- a) Mengontrol dan menjalankan perangkat keras
- b) Menghubungkan komputer ke listrik
- c) Mendinginkan CPU
- d) Mengirim sinyal internet

5. Sebutkan satu contoh perangkat keras dan satu contoh perangkat lunak yang sering kamu gunakan! Jelaskan fungsinya!

- Murid menjelaskan kembali hal yang menurut mereka paling menarik mengenai perangkat keras dan perangkat lunak (dari yang sudah dipelajari).
- Murid didorong untuk melakukan eksplorasi perangkat komputer di rumah dengan bimbingan orang tua.

2 Pertemuan ke-2: Hubungan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak



Memahami (Berkesadaran)

- Pendidik menggunakan analogi untuk menjelaskan cara komputer memproses informasi (misalnya, komputer seperti dapur yang mengolah bahan makanan menjadi makanan yang siap untuk disajikan).

Analogi: Komputer seperti Dapur yang Memasak Makanan

1. Bahan Makanan (Masukan/Input): Bahan makanan yang dimasukkan ke dalam dapur bisa disamakan dengan data yang dimasukkan ke dalam komputer. Misalnya, bahan makanan seperti sayur, daging, dan bumbu yang berbeda adalah masukan (input) yang perlu diproses oleh komputer.

Dalam konteks komputer, bahan makanan ini bisa berupa teks, gambar, suara, atau data lainnya yang dimasukkan oleh pengguna, misalnya melalui papan ketik, tetikus, atau perangkat lain.

2. **Koki (Prosesor - CPU):** Koki di dapur adalah seperti CPU (*Central Processing Unit*) pada komputer. Koki yang akan memproses bahan makanan dengan cara memasaknya sesuai resep. CPU bekerja dengan cara yang sama, yaitu memproses data yang diterima sesuai dengan perintah atau program yang diberikan (misalnya, aplikasi atau perangkat lunak).
3. **Proses Memasak (Pemrosesan Data):** Koki akan mengikuti resep dan memasak bahan-bahan tersebut menjadi makanan siap saji. Ini mirip dengan bagaimana CPU memproses data, yaitu dengan mengambil data mentah dan mengubahnya menjadi informasi yang berguna, seperti mengubah angka yang dimasukkan menjadi hasil perhitungan atau gambar yang ditampilkan di layar.

Selama proses memasak, mungkin ada beberapa langkah seperti mencampur bahan, memasak, dan mengatur suhu, yang juga serupa dengan langkah-langkah pemrosesan data yang dilakukan oleh komputer, seperti penghitungan, perbandingan, atau penyimpanan sementara.

4. **Makanan Jadi (Luaran/Output):** Setelah dimasak, makanan siap untuk disajikan. Dalam analogi komputer, makanan siap saji ini adalah luaran (*output*), yaitu hasil dari pemrosesan data yang bisa dilihat atau digunakan oleh pengguna. Misalnya, gambar yang muncul di layar, laporan yang dihasilkan, atau suara yang didengar.

Output ini adalah informasi yang sudah diproses dan siap dipergunakan oleh pengguna, seperti hasil akhir setelah memasukkan data atau perintah.

5. **Peralatan Dapur (Perangkat Keras):** Peralatan dapur seperti kompor, panci, dan pisau adalah analogi untuk perangkat keras komputer seperti layar, papan ketik, dan tetikus. Mereka membantu dalam memproses atau mengeluarkan luaran (*output*), sama seperti peralatan dapur yang mendukung proses memasak.

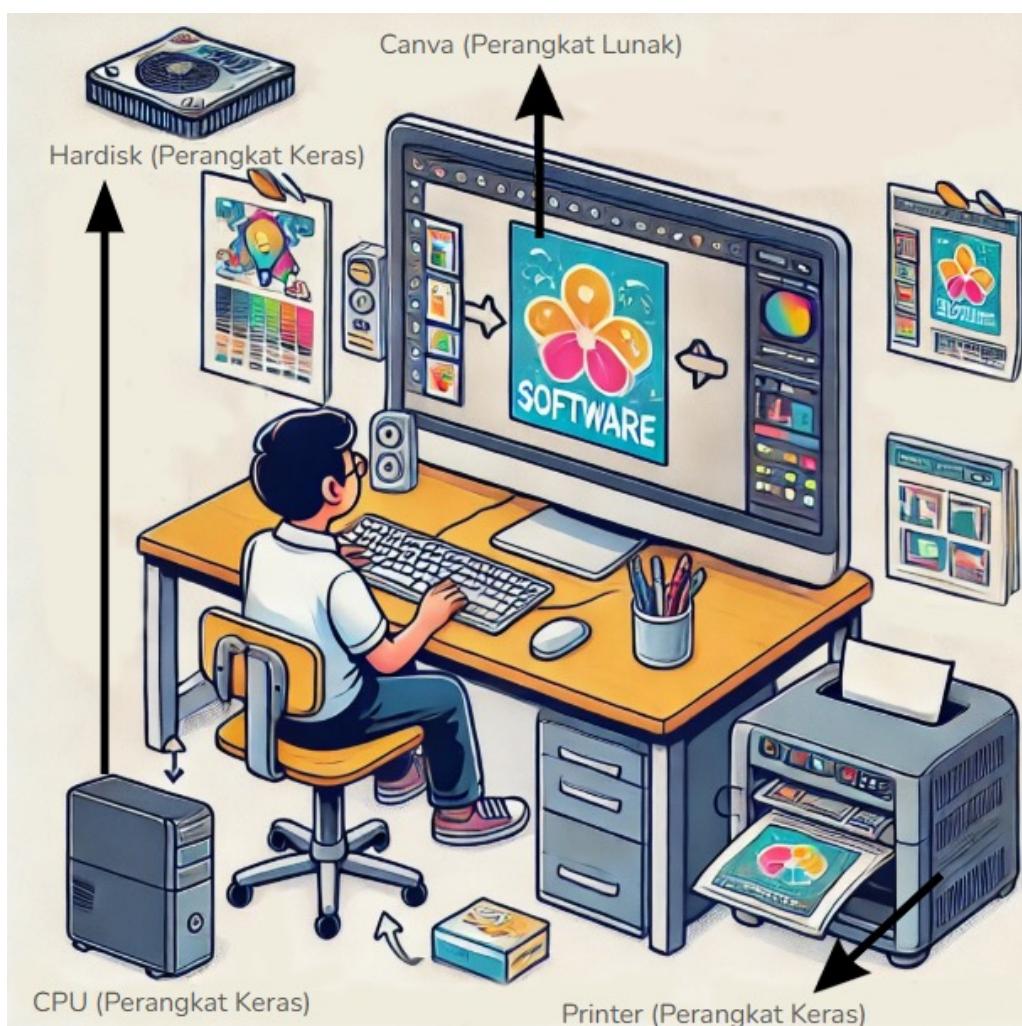
- Murid mengikuti simulasi sederhana dengan peran: masukan/*input* (mengetik), pemrosesan (pendidik sebagai CPU), dan luaran/*output* (menampilkan hasil di layar).
- Diskusi interaktif tentang bagaimana data masuk, diproses, dan dikeluarkan oleh komputer.
- Murid mencoba aktivitas mengetik di komputer/laptop untuk memahami *input-output* langsung.



Mengaplikasi (Bermakna)

- Murid melakukan simulasi penggunaan komputer dengan berbagai perangkat lunak.
- Murid membuat gambar pemanfaatan perangkat keras dan perangkat lunak dari pengalaman mereka (misalnya, murid dapat mengidentifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang mereka gunakan pada saat membuat poster digital untuk pelajaran Bahasa Indonesia dan dibuat ilustrasi sederhananya berupa gambar).

CONTOH GAMBAR:





Merefleksi (Berkesadaran dan Bermakna)

- Murid menyusun kesimpulan mengenai pentingnya perangkat keras dan lunak di dalam sistem kerja komputer.
- Murid diberikan tugas akhir berupa esai singkat 1 halaman tentang bagaimana komputer (pemanfaatan dari perangkat keras dan lunak) membantu kehidupan sehari-hari di berbagai bidang (kesehatan, pendidikan, komunikasi, dll.).

Video referensi untuk murid:

PEMANFAATAN TEKNOLOGI DI BIDANG PENDIDIKAN

<https://www.youtube.com/watch?v=EH8L5ozRD7g>

Contoh Rubrik Penulisan Tugas Akhir Esai Singkat

Nama Murid : _____

Tanggal : _____

Kriteria	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Ditingkatkan 1
Pemahaman konsep	Menjelaskan secara mendalam dan jelas bagaimana perangkat keras dan lunak bekerja serta dampaknya di berbagai bidang.	Menjelaskan konsep dengan cukup jelas, meskipun ada sedikit ketidakjelasan dalam detailnya.	Menunjukkan pemahaman dasar, tetapi kurang mendalam atau kurang relevan.	Tidak menunjukkan pemahaman yang jelas tentang perangkat keras dan lunak.

Kelengkapan Isi	Menjelaskan satu bidang dengan sangat jelas dan mendalam atau beberapa bidang dengan cukup baik.	Menjelaskan satu bidang dengan cukup baik atau beberapa bidang tapi kurang jelas.	Menjelaskan bidang yang dipilih dengan sedikit contoh atau kurang mendalam.	Tidak menjelaskan bidang yang diminta atau tidak memberikan contoh.
Penyusunan Ide	Tulisan tersusun dengan rapi, mudah dibaca, dan mengalir dengan baik.	Tulisan cukup rapi, tapi ada bagian yang kurang terhubung dengan baik.	Tulisan kurang rapi, ada bagian yang sulit dipahami.	Tulisan tidak rapi dan sulit dimengerti.
Kebenaran Informasi	Informasi yang diberikan benar dan sesuai dengan kenyataan.	Sebagian besar informasi benar, tetapi ada beberapa kesalahan kecil.	Ada beberapa informasi yang kurang tepat atau kurang jelas.	Banyak informasi yang salah atau tidak sesuai dengan kenyataan.

TOTAL SKOR: _____ / 20

Keterangan:

17 – 20 : Sangat Baik

13 – 16 : Baik

9 – 12 : Cukup

1 – 8 : Perlu Bimbingan

Catatan & Umpan Balik Pendidik:

ASESMEN PEMBELAJARAN

- Asesmen Awal: Tanya jawab terkait pengalaman menggunakan komputer (terlampir di langkah pembelajaran).
- Asesmen Proses: Observasi saat diskusi, tugas kelompok, dan simulasi.
- Asesmen Akhir: Kuis dan tugas proyek esai singkat (terlampir di langkah pembelajaran).

Asesmen Proses

Contoh Lembar Observasi Murid

Nama murid : _____

Tanggal : _____

Kegiatan : (Diskusi / Tugas Kelompok / Simulasi)

Petunjuk : Beri tanda ✓ pada kategori yang sesuai dengan penilaian murid.

Aspek yang Diamati	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup Baik 2	Perlu Ditingkatkan 1	Catatan Pendidik (opsional)
Partisipasi dalam Diskusi					
Kerjasama dalam Kelompok					
Keaktifan dalam Simulasi					

TOTAL SKOR: _____ / 20

Keterangan:

- 17 – 20 : Sangat Baik
13 – 16 : Baik
9 – 12 : Cukup
1 – 8 : Perlu Bimbingan

MEDIA PEMBELAJARAN

- Gambar dan alat peraga perangkat keras komputer.
Video edukatif tentang perangkat lunak dan perangkat keras: [Mengenal Perangkat Komputer](#)
<https://www.youtube.com/watch?v=P9sbnrCXFWE>
- Simulasi penggunaan perangkat lunak di komputer/laptop.
[Kartu “Temukan dan Pasangkan”](#) dengan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak.
https://www.canva.com/design/DAGhZZbCChw/im9CtxNFiFI-7YnIXLoqvQ/edit?utm_content=DAGhZZbCChw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

REFERENSI BACAAN UNTUK GURU:

Bacaan1: Macam-macam Perangkat Keras Komputer dan Fungsinya

<https://www.tokozoom.com/artikel/macam-macam-perangkat-keras-komputer-dan-fungsinya-hardware>

Bacaan2: Contoh Perangkat Lunak

https://www.gramedia.com/literasi/contoh-software/?srsltid=AfmBOooAhayh8kDSnB8ZqAYmj83CMKOjECX-Z5sC_hQp7LY-bPQQI_8M

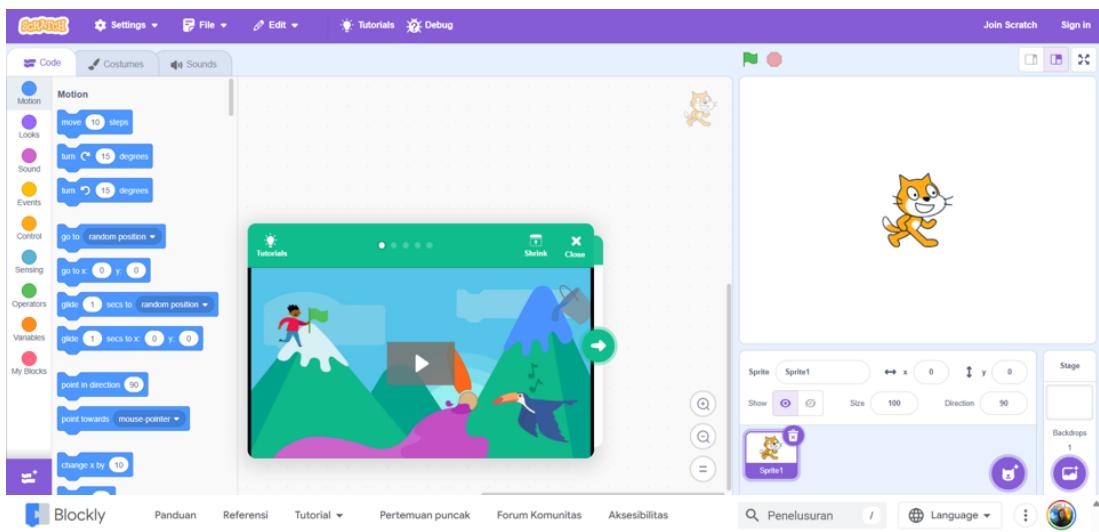
AKTIVITAS PENGAYAAN (TINGKAT LANJUTAN)

→ Hanya dilakukan jika fasilitas di satuan pendidikan mendukung

Menghubungkan Konsep Perangkat Keras dan Lunak dengan Koding

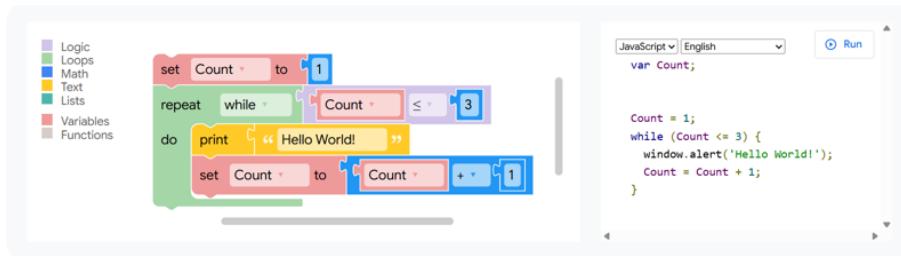
Pendidik bisa menambahkan penjelasan tentang bagaimana perangkat keras dan lunak saling berinteraksi dengan kode program. Misalnya, bagaimana perangkat keras seperti papan ketik atau tetikus mengirimkan input yang diproses oleh perangkat lunak melalui kode yang ditulis dalam bahasa pemrograman.

Pendidik dapat memberikan contoh sederhana menggunakan perangkat lunak (aplikasi) pemrograman berbasis blok visual seperti Scratch <https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted> atau Blockly <https://developers.google.com/blockly?hl=id> yang memungkinkan murid melihat secara langsung bagaimana kode dapat mengontrol perangkat keras melalui perangkat lunak (misalnya, membuat karakter bergerak saat tombol ditekan).



Coba Blockly

Library Blockly menambahkan editor yang dapat disesuaikan ke aplikasi Anda yang menyajikan konsep coding sebagai blok yang saling terkunci. Alat ini menghasilkan kode yang bersih dalam bahasa yang Anda inginkan dan memungkinkan blok kustom yang disesuaikan dengan aplikasi Anda.



Kegiatan Koding

Murid menggunakan perangkat lunak (aplikasi) pemrograman berbasis blok visual seperti *Scratch* atau *Blockly* untuk membuat program sederhana yang menghubungkan perangkat keras (misalnya, tombol pada papan ketik atau layar sentuh) dengan perangkat lunak.

Misalnya, murid diminta untuk membuat program yang menggerakkan karakter di layar ketika tombol tertentu ditekan di papan ketik atau layar sentuh ponsel.

Langkah-langkah Koding:

1. Pilih *sprite* atau objek yang akan dikendalikan.
2. Tambahkan skrip yang menghubungkan masukan/input (misalnya, tombol atau layar sentuh) dengan aksi (misalnya, karakter bergerak).
3. Murid mencoba kode mereka dan melihat bagaimana perangkat keras (papan ketik, tetikus, layar sentuh) bekerja dengan perangkat lunak.

a. SMP/MTs

Contoh Perencanaan Pembelajaran Koding dan KA Fase D (Kelas 7–9)

Informasi Umum

Kelas	: VII (Tujuh)
Fase/Kelas	: 1 (Satu)
Alokasi Waktu	: 4 X 2 JP (1 JP: 40 Menit)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> DPL 1
Keimanan dan
Ketaqwaan terhadap
Tuhan YME | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 3
Penalaran
Kritis | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 5
Kolaborasi | <input type="checkbox"/> DPL 7
Kesehatan |
| <input checked="" type="checkbox"/> DPL 2
Kewargaan | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 4
Kreativitas | <input type="checkbox"/> DPL 6
Kemandirian | <input type="checkbox"/> DPL 8
Komunikasi |

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Memahami Konsep Dasar Konten Digital
------------------------	--------------------------------------

Indikator/ Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)	Murid mampu: <ol style="list-style-type: none">Menjelaskan Pengertian Konten DigitalMengidentifikasi Jenis dan Karakteristik Konten DigitalMenerapkan Prinsip Dasar dalam Membuat Konten DigitalMengeksplorasi Fungsi dan Keunggulan Masing-Masing Jenis Konten Digital
Praktik Pedagogis	Moda pembelajaran: <i>Plugged</i> dan <i>Unplugged</i> Model pembelajaran: <i>Kooperatif learning</i> . Metode Pembelajaran: Diskusi, permainan, penugasan, unjuk kerja, demonstrasi.

Lingkungan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Budaya Belajar: Kolaboratif, eksploratif, dan inovatif.Ruang Fisik: Ruang kelas dengan akses perangkat digital (komputer/laptop/gawai) dan koneksi internet.Ruang Virtual: Platform berbagi konten (Google Drive, Canva, atau YouTube)
Kemitraan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">Rekan Sejawat: Kolaborasi dengan guru mata pelajaran informatika, Bahasa Indonesia dalam produksi konten digital kreatif.Antar Murid: Bertukar ide, Proyek kelompok lintas kelas dalam membuat konten digital.
Pemanfaatan Digital	<ul style="list-style-type: none">Perangkat Lunak: Aplikasi desain grafis, aplikasi presentasi online.Platform Kolaboratif: situs web berbagi video, <i>cloud storage</i>.KA generatif Tools (<i>ChatGPT</i> untuk <i>brainstorming</i> ide dan penyusunan skrip konten digital.DALL-E untuk menghasilkan gambar digital.)Media: LKPD,kartu pertanyaan, video pendek, gambar, contoh konten digital

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

3 Pertemuan ke-1 (2 JP): Menjelaskan Pengertian Konten Digital

Materi Pembelajaran:

- Definisi konten digital.
- Jenis-jenis dan contoh konten digital (teks, gambar, audio, video, interaktif).

Kegiatan Pembelajaran:



Memahami (Berkesadaran, Menggembirakan)

- Pendidik membuka pembelajaran dan memberikan pertanyaan pemantik "Setiap hari

kalian mengakses berbagai konten digital. Bisa kalian sebutkan satu contoh konten yang paling sering kalian lihat atau gunakan?"

- Pendidik mengaitkan jawaban murid dengan tujuan pembelajaran.
- Pendidik memberikan asesmen awal melalui pertanyaan tebak suku kata, dengan aturan murid melengkapi huruf yang rumpang agar sesuai antara gambar dan kata yang dilengkapi.

Moda *plugged* dapat menggunakan tautan <https://s.id/ocfWL>.

Moda *unplugged* pendidik dapat mencetak file berikut <https://s.id/Bgybz>.

- Pendidik menjelaskan berbagai jenis konten digital;

1. **Teks** (artikel berita, caption media sosial)
2. **Gambar** (infografis, poster, ilustrasi digital)
3. **Audio** (podcast, rekaman suara)
4. **Video** (Vlog, tutorial YouTube)
5. **Interaktif** (game, simulasi)



Suplemen materi: <https://s.id/KontendigitalK7>

- Pendidik membimbing murid dalam diskusi kelompok kecil untuk melakukan pengamatan terhadap sebuah konten digital yang ditemukan melalui media sosial berdasarkan kriteria berikut:
 1. Jenis konten? (teks, gambar, video, audio, interaktif)
 2. Tujuan konten? (edukasi, promosi, hiburan)
 3. Siapa audiens konten? (anak-anak, remaja, dewasa, atau komunitas tertentu)



Mengaplikasi (Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan):

- Pendidik memandu murid memilih satu jenis konten digital.
- Setiap murid membuat rancangan konten digital pada buku mereka berdasarkan jenis yang dipilih.



Merefleksi (Bermakna, Berkesadaran):

- Pendidik meminta murid membagikan hasil rancangan kepada murid lain untuk diberi tanggapan.
- Pendidik memandu murid menulis jurnal penilaian diri melalui tautan <https://s.id/s4dBC> terkait pemahaman murid terhadap materi yang telah dipelajari.
- Pendidik mengajak beberapa murid menceritakan hasil refleksinya, terutama pada bagian hal yang sudah dipahami dengan baik tentang konten digital dan hal yang masih membingungkan dan ingin dipelajari lebih lanjut.
- Pendidik memberi apresiasi dan motivasi kepada murid dan menutup pembelajaran.

4

Pertemuan ke-2 (2 JP): Mengidentifikasi Jenis dan Karakteristik Konten Digital

Materi Pembelajaran:

1. Mengidentifikasi berbagai jenis konten digital (teks, gambar, audio, video, interaktif).
2. Mengidentifikasi karakteristik jenis konten digital (misalnya format, keunggulan, dan keterbatasannya).
3. Memberi contoh pemanfaatan konten digital dalam kehidupan sehari-hari.
4. Membandingkan kelebihan dan kekurangan setiap jenis konten digital berdasarkan karakteristiknya.

Kegiatan Pembelajaran:



Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

- Pendidik mengajak murid mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya dengan bertanya: "Siapa yang masih ingat apa saja jenis-jenis konten digital yang telah kita pelajari sebelumnya?"
- Pendidik meminta murid mengidentifikasi jenis-jenis konten digital menggunakan format yang disediakan melalui tautan <https://s.id/sYuQL>.
- Pendidik memandu murid menyampaikan hasil identifikasi untuk ditanggapi oleh murid yang lain guna memperkaya pemahaman murid.



Mengaplikasi (Berkesadaran, Bermakna dan Menggembirakan)

- Pendidik membagi murid menjadi kelompok kecil (3-4 orang). Setiap kelompok mendapatkan skenario studi kasus yang berbeda.
- Pendidik menjelaskan tugas yang akan dikerjakan murid. Mereka diminta untuk membaca studi kasus yang telah disediakan melalui tautan: <https://s.id/WXZUR>.
- Selanjutnya, murid akan menganalisis jenis konten digital yang sesuai dengan studi kasus tersebut. Analisis mencakup karakteristik, keunggulan, dan keterbatasan masing-masing jenis konten berdasarkan kebutuhan dalam studi kasus.
- Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk mind map, dengan dua pilihan moda:
 - Moda *unplugged*: Menggunakan kertas besar dan spidol.
 - Moda *plugged*: Menggunakan aplikasi digital yang dikuasai murid.
- Setiap kelompok akan mempresentasikan *mind map* mereka di depan kelas.

LKPD tersedia pada tautan: <https://s.id/461MI>



Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna):

- Pendidik memandu diskusi reflektif dengan mengajukan pertanyaan berikut kepada murid:
 - Apa wawasan baru yang kalian peroleh tentang berbagai jenis konten digital? Bagaimana karakteristik masing-masing jenis konten mempengaruhi efektivitas penggunaannya?
 - Bagaimana pengalaman ini membantu kalian memahami pemanfaatan konten digital dalam kehidupan sehari-hari?
- Pendidik meminta beberapa murid untuk menuliskan kesimpulan berdasarkan hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

5

Pertemuan ke-3 (2 JP): Menerapkan Prinsip Dasar dalam Membuat Konten Digital

Materi Pembelajaran:

1. Prinsip dasar dalam pembuatan konten digital (seperti keterbacaan, estetika, keterjangkauan, dan interaktivitas).
2. Mengidentifikasi elemen penting dalam konten digital (struktur, desain, warna, tipografi, dan media pendukung).
3. Membandingkan konten digital yang baik dan kurang baik berdasarkan prinsip dasar yang diterapkan.

Kegiatan Pembelajaran:



Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

- Pendidik mengawali pembelajaran dengan pertanyaan pemantik: "Menurut kalian, apa saja yang membuat sebuah konten digital menarik dan mudah dipahami?"
- Pendidik memandu murid mengamati berbagai contoh konten digital seperti teks, gambar, video, audio, interaktif. Murid kemudian mendiskusikan faktor-faktor yang membuat konten tersebut efektif atau kurang efektif dalam menyampaikan informasi.
- Pendidik menjelaskan prinsip dasar dalam pembuatan konten digital, yang mencakup:
 - **Keterbacaan** (Kemudahan dalam memahami isi konten)
 - **Estetika** (Tampilan visual yang menarik dan mendukung pesan yang disampaikan.)
 - **Keterjangkauan** (Aksesibilitas konten bagi berbagai pengguna)
 - **Interaktivitas** (Kemampuan konten untuk melibatkan dan berinteraksi dengan pengguna)

Suplemen materi: <https://s.id/PanduankontenberkualitasK7>





Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

- Pendidik membagikan berbagai contoh konten digital kepada kelompok murid.
- Murid mengamati elemen penting dalam konten tersebut seperti struktur, desain, warna, tipografi, dan media pendukung lalu mencatat hasil pengamatan pada tabel melalui tautan <https://s.id/kWyo>.
- Murid mendiskusikan kelebihan, kekurangan, serta memberikan saran perbaikan berdasarkan prinsip yang telah dipelajari.
- Pendidik meminta murid memperbaiki atau mendesain ulang sebuah konten digital sederhana dengan menerapkan prinsip dasar yang telah dipelajari.
 - Moda *plugged* : menggunakan aplikasi yang dipahami.
 - Moda *unplugged* : membuat rancangan/sketsa, poster manual atau sesuai konten yang diperbaiki.
- Selama proses berlangsung pendidik berkeliling untuk memberikan bimbingan dan umpan balik terhadap proses kerja murid.



Merefleksi (Bermakna)

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil desain ulang konten digital mereka, menjelaskan prinsip dasar yang telah diterapkan, serta alasan di balik perbaikannya. Kelompok lain memberikan tanggapan dan umpan balik konstruktif terhadap presentasi yang disampaikan.
- Pendidik memandu diskusi reflektif dengan mengajukan pertanyaan berikut:
 - Apa tantangan yang kalian hadapi dalam memperbaiki atau mendesain ulang konten digital?
 - Dari pengalaman ini, prinsip mana yang menurut kalian paling penting dalam pembuatan konten digital? Mengapa?
 - Bagaimana prinsip-prinsip ini bisa kalian terapkan dalam kehidupan sehari-hari?
- Pendidik menyimpulkan pembelajaran dan menekankan pentingnya membuat konten digital yang menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan audiens.

6 4. Pertemuan ke-4 (2 JP): Mengeksplorasi Fungsi dan Keunggulan Masing-Masing Jenis Konten Digital

Kegiatan Pembelajaran:



Memahami (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)

- Pendidik menyiapkan game "Misteri Konten Digital".
- Pendidik membagi murid ke dalam beberapa kelompok.
- Setiap kelompok menerima 1 kartu misteri yang berisi petunjuk tentang sebuah konten digital. Kartu ini dapat diakses melalui tautan: <https://s.id/FTzC3>.
- Kelompok mendiskusikan petunjuk yang diberikan dan berusaha menebak jenis konten digital yang dimaksud.
- Setelah menemukan jawabannya, mereka menjelaskan fungsi serta keunggulan dari konten digital tersebut.
- Pendidik memberikan penguatan bahwa konten digital dapat menjadi media yang efektif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan di sekitar kita, baik dalam bidang pendidikan, komunikasi, maupun kehidupan sehari-hari.



Mengaplikasi (Bermakna, Menggembirakan)

- Pendidik memandu murid dalam kelompok untuk menyelesaikan misi membuat sebuah konten digital berdasarkan kartu misteri yang diperoleh. Konten digital ini bertujuan untuk membantu menyelesaikan permasalahan lingkungan di sekitar murid seperti banjir dan masalah sampah atau mengenalkan Produk dari Sampah (*Reduce, Reuse, Recycle*).
- Murid dapat membuat konten digital menggunakan aplikasi desain grafis, aplikasi presentasi berbasis multimedia, atau aplikasi video editing sesuai dengan keterampilan dan pemahaman mereka.
- Pendidik memberikan arahan dan bimbingan selama proses penggerjaan untuk memastikan setiap kelompok dapat mengembangkan konten yang informatif, menarik, dan relevan dengan permasalahan yang diangkat.
- Pendidik membimbing murid dalam memanfaatkan tools kecerdasan artifisial (KA) generatif,

seperti *ChatGPT* dan *DALL·E*, untuk memperkaya wawasan mereka dalam proses pembuatan konten digital. Selain itu, pendidik menekankan pentingnya penggunaan KA secara etis, termasuk dalam mengkonfirmasi informasi, menghargai hak cipta, serta mengembangkan kreativitas dan pemikiran kritis dalam menghasilkan konten yang berkualitas.

- Hasil kerja kelompok disimpan di *cloud storage* yang telah disiapkan oleh pendidik. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan konten digital mereka, dengan menjelaskan:
 - Jenis konten digital yang dibuat
 - Tujuan dari konten tersebut
 - Audiens yang ditargetkan



Merefleksi (Bermakna)

Pendidik memandu murid untuk menuliskan refleksi dampak positif dari konten digital untuk menyelesaikan permasalahan di sekitar.

ASESMEN PEMBELAJARAN	
Jenis Asesmen	Instrumen
Asesmen awal pembelajaran	Tebak suku kata (melengkapi huruf yang rumpang untuk membentuk kata yang sesuai dengan gambar)
Asesmen proses pembelajaran	LKPD: Menganalisis jenis konten digital
Asesmen akhir pembelajaran	Unjuk kerja (Membuat konten digital)

MEDIA PEMBELAJARAN

Buku

- Kata kunci: Explore Bahasa Indonesia Jilid 2 untuk SMP/MTs Kelas VIII
<https://bit.ly/menyajikangagasandalambentukposter>
- Kata kunci: Mahir Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan dan Poster
<https://bit.ly/Mahirmenuliskreatifposter>
- Kata kunci: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar.

<https://bit.ly/3QZtJci>

- Kata kunci: Ngonten Bersama AI
<https://bit.ly/4inhCln>
- Kata kunci: Buku Pintar *Mind Map*
<https://bit.ly/Bukupintermindmap>
- Kata kunci: Prinsip-prinsip pemasaran dalam dunia bisnis
<https://s.id/Prinsippemasaran>

Artikel:

- Kata kunci: Konten Digital Pengertian, Jenis, Manfaat, Contohnya <https://www.belajarlagi.id/post/konten-digital-adalah>.
- Kata kunci: Digitaloka Pengertian, Jenis, dan Hubungannya dengan Marketing
<https://digitaloka.com/konten-adalah/>
- Kata kunci: Definisi konten digital
<https://s.id/aiPhM>
- Kata kunci: Pengertian *Caption Text*, Jenis *Caption Text* & Contoh *Caption Text*
<https://s.id/KeteranganTeks>

-
- Kata kunci: Artikel
<https://www.setneg.go.id/listcontent/listberita/artikel>
 - Kata kunci: Panduan Lengkap Membuat Konten Berkualitas
<https://s.id/PanduankontenberkualitasK7>
 - Kata kunci: Contoh konten digital
<https://s.id/Z8knK>

Materi

Kata kunci: Materi konten digital

<https://s.id/KontendigitalK7>

Video:

- Asesmen awal pembelajaran
<https://s.id/ocfWL>
- Kata kunci: Cara membuat vlog bagi pemula
<https://s.id/7QUYe>
- Kata kunci: Game Simulasi
<https://s.id/CBtU6>

LEMBAR KEGIATAN

- Asesmen awal pembelajaran
<https://s.id/Bgybz>
- Jurnal Refleksi Diri
<https://s.id/s4dBC>

- Tabel identifikasi jenis dan karakteristik konten digital

<https://s.id/sYuQL>

- Studi kasus kegiatan pertemuan kedua

<https://s.id/WXZUR>

- Tabel pengamatan elemen penting pada konten digital

<https://s.id/kWyho>

- Kartu misteri *game* konten digital

<https://s.id/FTzC3>

LAMPIRAN

1. Lampiran Asesmen Awal Pembelajaran (Tebak suku kata contoh konten digital)

Petunjuk: Murid melengkapi huruf yang hilang untuk membentuk kata yang sesuai dengan gambar yang disajikan.

No	Huruf rumpang	Gambar	Kunci Jawaban	Skor
1.	P __ __ C __ __ ST		PODCAST	25
2.	__ B __ __ K		EBOOK	25

3. IN ___ GR ___ F ___ S



INFOGRAFIS 25

4. M ___ D ___ A ___ S O ___
___ L



MEDIA SOSIAL 25

Rubrik Penilaian:

Kategori	Skor	Tindak Lanjut
Pengetahuan awal siap	75-100	Murid telah memiliki pemahaman terhadap materi
Pengetahuan awal cukup siap	50 - 74	Murid cukup memiliki pemahaman terhadap materi
Pengetahuan awal perlu bimbingan	0 - 49	Murid kurang memiliki pemahaman terhadap materi. Pendidik memberikan pembimbingan dengan memberi video pembelajaran konten digital.

Lampiran Asesmen as Learning (Jurnal Refleksi Diri)

a. JURNAL PENILAIAN DIRI

Pertemuan 1: Memahami Pengertian Konten Digital

Nama :

Kelas :

Tanggal I :

Petunjuk: Berikan tanda ✓ di kolom yang sesuai dengan pemahamanmu setelah belajar hari ini.

Pernyataan	Saya belum memahami	Saya cukup memahami	Saya sangat memahami
Saya bisa menjelaskan pengertian konten digital dengan bahasa saya sendiri.			
Saya dapat menyebutkan dan menjelaskan contoh berbagai jenis konten digital (teks, gambar, audio, video, interaktif)			
Saya dapat membedakan tujuan dari berbagai jenis konten digital			
Saya merasa percaya diri untuk menjelaskan konten digital kepada teman saya.			

Refleksi Singkat:

1. Hal yang sudah saya pahami dengan baik tentang konten digital:

.....

2. Hal yang masih membingungkan dan ingin saya pelajari lebih lanjut:

.....

-
3. Bagaimana saya bisa menggunakan pemahaman tentang konten digital dalam kehidupan sehari-hari?
-

Tindak Lanjut Refleksi Diri

Pendidik mengklarifikasi konsep yang masih membingungkan atau kurang dipahami murid, jika;

1. Mayoritas murid sudah memahami materi
→ Pendidik memberikan tantangan tambahan, seperti meminta murid mencari contoh konten digital yang menarik dan menjelaskan mengapa mereka memilihnya.
2. Masih ada murid yang ragu atau kurang paham
→ Pendidik bisa mengulang poin-poin penting dengan cara yang lebih sederhana atau menggunakan media yang lebih interaktif.

b. Lampiran Tabel Identifikasi Jenis dan Karakteristik Konten Digital

Jenis Konten Digital	Contoh dalam Kehidupan Sehari-hari	Karakteristik (Format, Keunggulan, Kelemahan)
contoh: Teks	Artikel berita, postingan media sosial, blog	Format tulisan, mudah diakses, tapi kurang menarik jika tidak disertai visual

Refleksi:

1. Dari berbagai jenis konten digital yang identifikasi, mana yang **paling efektif** untuk menyampaikan informasi? Mengapa?
2. Bagaimana cara memilih jenis konten yang tepat sesuai dengan kebutuhan?
3. Apakah kamu menemukan tantangan saat mengidentifikasi konten digital? Jika iya, jelaskan!

c. Lampiran Skenario Studi Kasus:

- **Skenario 1:**

Seorang pebisnis makanan sehat ingin memperkenalkan produk barunya secara *online*.

Konten digital apa yang paling efektif untuk menarik perhatian pelanggan?

- **Skenario 2:**

Seorang pendidik ingin membuat materi pembelajaran yang menarik bagi murid tentang teks persuasif. Jenis konten digital apa yang paling cocok?

- **Skenario 3:**

Sebuah organisasi sosial ingin meningkatkan kesadaran masyarakat tentang bahaya sampah plastik. Konten digital apa yang paling berdampak untuk kampanye ini?

- **Skenario 4:**

Seorang *influencer* ingin membangun *personal branding* sebagai motivator muda. Jenis konten digital apa yang paling efektif untuk menjangkau audiens lebih luas?

- **Skenario 5:**

Sebuah satuan pendidikan ingin mempromosikan kegiatan ekstrakurikuler mereka agar lebih banyak murid tertarik untuk bergabung. Konten digital apa yang paling sesuai?

Lampiran Assessment for learning

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Menganalisis Jenis Konten Digital Berdasarkan Studi Kasus

Nama Kelompok : _____

Nama Anggota : _____

Kelas : _____

Tanggal : _____

A. Petunjuk Kerja

1. Bentuk kelompok yang terdiri dari 3–4 orang.
2. Akses dan baca studi kasus yang telah disediakan melalui tautan <https://s.id/WXZUR>.

-
3. Diskusikan dalam kelompok untuk menentukan jenis konten digital yang paling sesuai dengan studi kasus yang diberikan.
 4. Analisis konten digital berdasarkan:
 - a. Jenis konten digital yang sesuai
 - b. Karakteristik dari konten digital tersebut
 - c. Keunggulan dan manfaat dari penggunaan konten tersebut
 - d. Keterbatasan yang mungkin muncul saat menggunakan konten tersebut
 - e. Buat *mind map* hasil analisis dengan pilihan moda berikut:
Moda *unplugged*: Menggunakan kertas besar dan spidol.
Moda *plugged*: Menggunakan aplikasi digital yang dikuasai.
 5. Presentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas.

B. Lembar Kerja

1. Studi Kasus

Tuliskan skenario studi kasus yang diberikan:

.....

2. Jenis Konten Digital yang Dipilih

Tuliskan jenis konten digital yang menurut kelompokmu paling sesuai dengan studi kasus di atas:

.....

3. Analisis Konten Digital

Aspek	Penjelasan
Jenis Konten Digital	
Karakteristik	
Keunggulan	
Keterbatasan	

4. Mind map Hasil Analisis

(Gambarkan *mind map* pada kertas besar atau gunakan aplikasi digital. Sertakan foto/screenshot *mind map* di sini jika menggunakan aplikasi digital).

Lampiran *mind map*:

.....

5. Refleksi Kelompok

Jawab pertanyaan berikut sebagai refleksi:

1. Apa tantangan terbesar yang kelompokmu hadapi dalam menganalisis konten digital?
-

2. Prinsip apa yang menurut kelompokmu paling penting dalam memilih konten digital? Mengapa?
-

C. Rubrik Penilaian

Aspek Penilaian	Kriteria 4 (Sangat Baik)	Kriteria 3 (Baik)	Kriteria 2 (Cukup)	Kriteria 1 (Kurang)	Skor
Analisis Jenis Konten Digital	Jenis konten digital yang dipilih sangat relevan dan didukung dengan penjelasan yang mendalam.	Jenis konten digital yang dipilih cukup relevan dan didukung dengan penjelasan yang baik.	Jenis konten digital yang dipilih kurang relevan dan penjelasannya masih terbatas.	Jenis konten digital tidak relevan dan tidak ada penjelasan.	

Aspek Penilaian	Kriteria 4 (Sangat Baik)	Kriteria 3 (Baik)	Kriteria 2 (Cukup)	Kriteria 1 (Kurang)	Skor
Karakteristik, Keunggulan, dan Keterbatasan	Analisis sangat jelas, mendalam, dan mencakup semua aspek dengan contoh konkret.	Analisis cukup jelas, mencakup semua aspek, tetapi masih kurang mendalam.	Analisis masih terbatas dan kurang mendukung pemahaman.	Analisis tidak jelas dan tidak mencakup aspek yang diperlukan.	
Kreativitas dan Kerapihan <i>Mind Map</i>	<i>Mind map</i> disajikan dengan sangat kreatif, rapi, dan mudah dipahami.	<i>Mind map</i> cukup kreatif dan rapi, meskipun masih bisa diperbaiki.	<i>Mind map</i> kurang kreatif dan meskipun kurang rapi, sulit untuk dipahami.	<i>Mind map</i> tidak jelas, tidak rapi, dan sulit dimengerti.	
Presentasi Kelompok	Penyampaian sangat jelas, percaya diri, dan menjawab pertanyaan dengan baik.	Penyampaian cukup jelas, percaya diri, tetapi masih perlu perbaikan.	Penyampaian kurang jelas dan kurang percaya diri.	Penyampaian tidak jelas, kurang percaya diri, dan tidak menjawab pertanyaan dengan baik.	

Total skor:/16

Keterangan:

- Sangat Baik (14-16)
- Baik (10-13)
- Cukup (6-9)
- Kurang (≤ 5)

Tabel Observasi Konten Digital (Mengamati jenis konten digital)

No	Jenis Konten Digital	Elemen yang diamati	Kelebihan	Kekurangan	Saran Perbaikan
1.	Teks (Artikel, Blog, <i>Caption</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Keterbacaan (<i>font</i>, ukuran, warna) • Struktur (judul, paragraf) 			
2.	Gambar (Infografis, Poster)	<ul style="list-style-type: none"> • Desain dan warna • Kesesuaian dengan pesan 			
3.	Audio (Podcast, Musik, Suara Narasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan suara • Kesesuaian dengan topik 			
4.	Video (Animasi, Tutorial, Iklan)	<ul style="list-style-type: none"> • Visual (grafik, warna) • Keterbacaan teks dalam video 			
5.	Interaktif (Website, Aplikasi, <i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan navigasi • Interaktivitas dengan pengguna 			

Rubrik penilaian:

Aspek Penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Jenis konten digital	Pemilihan jenis konten sangat relevan	Pemilihan jenis konten relevan	Pemilihan jenis konten kurang relevan	Pemilihan jenis konten tidak relevan
Kemampuan mengamati	Pengamatan yang dilakukan sangat baik sehingga mampu menemukan kelebihan dan kekurangan dari konten yang dibuat	Pengamatan yang dilakukan baik sehingga mampu menemukan kelebihan dan kekurangan dari konten yang dibuat	Pengamatan cukup baik sehingga mampu menemukan kelebihan dan belum mampu menemukan kekurangan dari konten yang dibuat	Pengamatan yang dilakukan belum mampu menemukan kelebihan dan kekurangan dari konten yang dibuat
Saran yang diberikan	Masukan yang diberikan sangat sesuai dengan prinsip dasar membuat konten	Masukan yang diberikan sesuai dengan prinsip dasar membuat konten	Masukan yang diberikan cukup sesuai dengan prinsip dasar membuat konten	Masukan yang diberikan tidak sesuai dengan prinsip dasar membuat konten

$$Nilai Akhir = \frac{\Sigma skor}{12} \times 100$$

Keterangan:

Nilai Akhir	Keterangan
0 – 60	Perlu bimbingan
61 – 70	Cukup
71 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

d. Assessment of Learning (Penilaian unjuk kerja)

Rubrik pembuatan konten digital

Jenis Konten Digital	Aspek penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Teks (Artikel, Blog, Caption)	Keterbacaan (<i>font</i> , ukuran, warna) Struktur (judul, paragraf)	Penyajian unsur keterbacaan sangat baik, struktur penulisan sangat baik	Penyajian unsur keterbacaan baik, struktur penulisan baik	Penyajian unsur keterbacaan kurang sesuai, struktur penulisan kurang sesuai	Penyajian unsur keterbacaan tidak sesuai, struktur penulisan tidak sesuai
Gambar (Infografis, Poster)	Desain dan warna Kesesuaian dengan pesan	Kesesuaian desain, warna dan pesan sangat baik	Kesesuaian desain, warna dan pesan cukup baik	Kesesuaian desain, warna dan pesan kurang sesuai	Kesesuaian desain, warna dan pesan tidak sesuai
Audio (Podcast, Musik, Suara Narasi)	Kejelasan suara Kesesuaian dengan topik	Suara dan topik yang disampaikan jelas	Suara dan topik yang disampaikan cukup jelas	Suara dan topik yang disampaikan kurang jelas	Suara dan topik yang disampaikan tidak jelas

Jenis Konten Digital	Aspek penilaian	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Video (Animasi, Tutorial, Iklan)	Visual (grafik, warna) Keterbacaan teks dalam video	Tampilan visual dan keterbacaan teks dalam video sangat baik	Tampilan visual dan keterbacaan teks dalam video baik	Tampilan visual dan keterbacaan teks dalam video kurang baik	Tampilan visual dan keterbacaan teks dalam video tidak sesuai
Interaktif (Website, Aplikasi, Game)	Kemudahan navigasi Interaktivitas dengan pengguna	Kemudahan penggunaan dan interaksi dengan pengguna sangat baik	Kemudahan penggunaan dan interaksi dengan pengguna baik	Kemudahan penggunaan dan interaksi dengan pengguna cukup baik	Kemudahan penggunaan dan interaksi dengan pengguna belum tersedia

$$Nilai Akhir = \frac{\sum \text{skor}}{20} \times 100$$

Keterangan:

Nilai Akhir	Keterangan
0 – 60	Perlu bimbingan
61 – 70	Cukup
71 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

e. SMA/MA/SMK/MAK

Contoh Perencanaan Pembelajaran Koding dan KA Fase E (Kelas 10)

Informasi Umum

Kelas	:	X
Semester	:	1 (Satu)
Alokasi Waktu	:	2 Pertemuan (2 x 90 Menit)

Identifikasi

Dimensi Profil Lulusan

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> DPL 1
Keimanan dan
Ketaqwaan terhadap
Tuhan YME | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 3
Penalaran
Kritis | <input type="checkbox"/> DPL 5
Kolaborasi | <input type="checkbox"/> DPL 7
Kesehatan |
| <input type="checkbox"/> DPL 2
Kewarganegaraan | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 4
Kreativitas | <input checked="" type="checkbox"/> DPL 6
Kemandirian | <input type="checkbox"/> DPL 8
Komunikasi |

Desain Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran Murid mampu melakukan perbandingan algoritma

Praktik Pedagogis Model pembelajaran yang digunakan:
Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

Lingkungan Pembelajaran

- Ruang fisik: Pembelajaran dilakukan secara tatap muka di laboratorium komputer
- Ruang virtual: Pembelajaran daring melalui platform LMS seperti Google Classroom
- Budaya belajar: diskusi, eksplorasi mandiri, dan kolaborasi antar murid dalam menyelesaikan proyek.

Kemitraan Pembelajaran Lingkungan Luar Sekolah: Kolaborasi dengan praktisi industri atau dosen tamu dalam seminar singkat mengenai penerapan algoritma pemrograman dalam dunia nyata.

Pemanfaatan Digital	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Integrated Development Environment (IDE)</i> dan <i>Online Compiler</i> seperti <i>Google Collab</i> atau <i>Jupyter Notebook</i> atau sejenisnya untuk bahasa pemrograman <i>Python</i> dan <i>Visual Studio Code</i>, <i>Dev-C++</i>, <i>OnlineGDB</i> atau sejenisnya untuk bahasa pemrograman <i>C++</i> 2. Penggunaan simulator visualisasi algoritma seperti <i>VisuAlgo</i>, <i>Python Tutor</i> atau sejenisnya <p>Video (Youtube)</p>
----------------------------	---

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

1 Pertemuan ke-1 (Pengenalan Algoritma dan Perbandingan Kinerja)



Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Diskusi interaktif tentang pengertian algoritma dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.
 - a. Pendidik membuka dengan memberikan pertanyaan pemandik kepada murid, "Apa yang kalian ketahui tentang algoritma?" dan memberikan kesempatan kepada murid untuk menjawab berdasarkan pemahaman mereka.
 - b. Pendidik menjelaskan bahwa algoritma adalah serangkaian langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah, kemudian memberikan contoh seperti langkah-langkah memasak mie instan atau mengurutkan buku di rak.
 - c. Pendidik meminta murid memberikan contoh lain dari kehidupan sehari-hari, lalu menggali lebih dalam dengan menanyakan, "Apakah menurut kalian semua algoritma selalu efisien?" untuk memancing pemikiran kritis.
 - d. Pendidik memfasilitasi murid untuk berdiskusi kelompok kecil untuk membedakan algoritma yang efisien dan tidak efisien berdasarkan contoh yang mereka temukan.
2. Mengenalkan konsep efisiensi algoritma dengan contoh sederhana.
 - a. Pendidik meminta murid mencoba secara langsung bagaimana mereka mencari nama teman di daftar kontak HP apakah mereka meng gulir satu per satu atau menggunakan fitur pencarian.
 - b. Pendidik meminta beberapa murid mencoba kedua metode tersebut di HP mereka dan melaporkan waktu yang dibutuhkan untuk menemukan nama yang dicari.

- c. Pendidik menjelaskan bahwa pencarian satu per satu merupakan *Linear Search*, sedangkan pencarian menggunakan fitur pencari lebih mirip dengan *Binary Search*, yang lebih cepat jika daftar sudah diurutkan.
 - d. Pendidik memberikan analogi lain, seperti mencari halaman di buku menggunakan daftar isi dibandingkan mencarinya secara manual, lalu membimbing murid untuk menyimpulkan pentingnya efisiensi algoritma.
3. Studi Kasus: Perbandingan Algoritma Pencarian dalam Berbagai Konteks
 - a. Pendidik membagikan beberapa daftar data (sudah diurutkan dan belum diurutkan) kepada murid dan meminta mereka mencari suatu elemen menggunakan *Linear Search* dan *Binary Search*.
 - b. Pendidik meminta murid mencatat jumlah langkah yang mereka lakukan dalam masing-masing metode dan membandingkan hasilnya.
 - c. Pendidik menjelaskan perbedaan mendasar antara kedua metode dan kapan masing-masing lebih efektif digunakan.
 4. Simulasi Algoritma Pencarian di *VisuAlgo* atau *Python Tutor*.
 - a. Pendidik memperkenalkan platform *VisuAlgo* atau *Python Tutor* dan menjelaskan bahwa ini adalah alat bantu untuk memvisualisasikan cara kerja algoritma pencarian.
 - b. Pendidik mendemonstrasikan bagaimana *Linear Search* dan *Binary Search* bekerja dengan menjalankan simulasi di *VisuAlgo* atau *Python Tutor*
 - c. Murid mengamati pola pencarian dan jumlah langkah yang dibutuhkan dalam berbagai ukuran data.
 - d. Dengan bimbingan pendidik, murid untuk mencatat pola yang mereka temukan dan menjelaskan alasan di balik perbedaan efisiensi antar algoritma.
 - e. Murid menyampaikan kesimpulan mereka dan mendiskusikan kapan masing-masing metode lebih optimal digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
 - f. Pendidik menyampaikan kepada murid agar dapat mengakses ruang virtual melalui platform LMS seperti *Google Classroom* untuk eksplorasi mendalam terkait materi *Linear Search* dan *Binary Search* (penjelasan detail, pseudocode dan koding) yang telah disiapkan.



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

1. Studi Kasus
 - a. Murid memilih studi kasus untuk dianalisis dalam kelompok:
 - Mencari Nama di Daftar Kontak HP → Menentukan efisiensi *Linear Search* vs

Binary Search.

- Mencari Buku di Perpustakaan → Menjelaskan bagaimana sistem katalog mempermudah pencarian dibandingkan pencarian manual di rak.
 - Menemukan File di Komputer → Membandingkan pencarian sekuensial dengan indeks pencarian cepat.
 - Menemukan Produk di E-Commerce → Menganalisis bagaimana fitur pencarian berbasis kata kunci dibandingkan pencarian berdasarkan kategori.
- b. Murid berdiskusi dalam kelompok, menjawab pertanyaan pemandu dari pendidik, serta menarik kesimpulan dari studi kasus masing-masing.
2. Murid mengimplementasikan *Linear Search* dan *Binary Search* dalam bahasa pemrograman *Python*.
- a. Pendidik memberikan pengantar singkat tentang sintaks dasar dalam *Python* untuk pencarian data yang tertera dalam materi *Binary Search* dan *Linear Search* menggunakan *Google Collab*.
 - b. Pendidik memberikan kode program *Linear Search* dan *Binary Search*, kemudian meminta murid untuk mencoba mengeksekusi program tersebut pada *google collab*.
 - c. Pendidik membimbing murid dalam memahami perbedaan struktur kode dan bagaimana setiap algoritma bekerja secara praktis.
 - d. Pendidik memantau murid saat menjalankan kode, serta membantu menyelesaikan kendala yang muncul.
3. Eksperimen dengan Dataset Kecil dan Analisis Waktu Eksekusi.
- a. Murid mendapatkan beberapa dataset kecil yang terdiri dari daftar angka atau nama untuk diuji dengan kedua algoritma.
 - b. Murid menjalankan program mereka dengan dataset tersebut dan mencatat waktu eksekusi menggunakan fungsi bawaan *Python* seperti *time.time()* atau *timeit*.
 - c. Murid membandingkan hasil eksekusi dari kedua metode pencarian, lalu mendiskusikan bagaimana ukuran dataset mempengaruhi kecepatan pencarian.



Merefleksi (Menggembirakan)

1. Diskusi hasil percobaan dan faktor yang mempengaruhi efisiensi algoritma.
 - a. Pendidik mengajak murid berdiskusi tentang hasil eksperimen, mengajukan pertanyaan refleksi seperti:
 - “Dari percobaan kalian, mana yang lebih cepat? Mengapa demikian?”

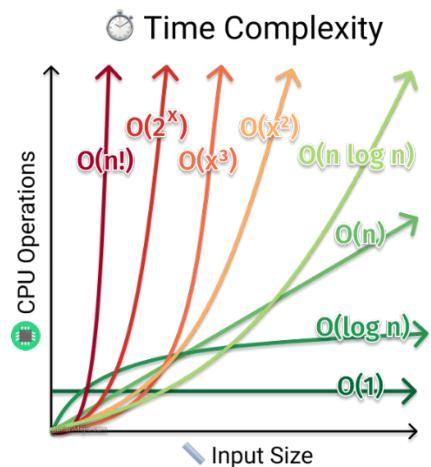
- "Apa yang terjadi jika dataset lebih besar? Bagaimana prediksi kalian terhadap performa algoritma?"
 - b. Murid mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi efisiensi algoritma, seperti ukuran dataset, apakah data sudah terurut atau belum, dan kompleksitas algoritma.
2. Pertanyaan Reflektif tentang Kapan Menggunakan *Linear Search* atau *Binary Search*.
- a. Murid menjawab pertanyaan berikut secara individu atau dalam kelompok kecil:
 - "Jika kalian memiliki data yang sangat besar dan sudah terurut, algoritma mana yang akan kalian pilih? Mengapa?"
 - "Apakah ada situasi di mana *Linear Search* lebih baik daripada *Binary Search*? Jelaskan alasannya."
 - b. Pendidik meninjau jawaban murid dan memberikan umpan balik untuk memastikan pemahaman mereka.
 - c. Pendidik menutup sesi dengan menyimpulkan bahwa pemilihan algoritma yang tepat bergantung pada kondisi dataset dan kebutuhan efisiensi dalam pencarian data.

2 Pertemuan ke-2: Implementasi dan Perbandingan Algoritma Pengurutan



Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Penjelasan tentang algoritma pengurutan: *Bubble Sort*, *Quick Sort*, dan *Merge Sort*.
 - a. Pendidik membuka sesi dengan bertanya kepada murid, "Bagaimana cara kalian biasanya mengurutkan daftar nama atau angka?" untuk memancing pemahaman awal.
 - b. Pendidik menjelaskan konsep dasar dari *Bubble Sort*, *Quick Sort*, dan *Merge Sort*, termasuk bagaimana setiap algoritma bekerja dan kompleksitas waktunya ($O(n^2)$ vs $O(n \log n)$).



Gambar 6. Time Complexity (<https://medium.com/>)

Tabel 1. Perbandingan Kompleksitas Waktu Algoritma

Algoritma	Kompleksitas Waktu	Cara Kerja	Kelebihan	Kekurangan
<i>Bubble Sort</i>	$O(n^2)$	Bandingkan elemen bersebelahan & tukar	Mudah dipahami, cocok untuk data kecil	Lambat untuk dataset besar
<i>Quick Sort</i>	$O(n \log n)$ (rata-rata)	Pilih pivot (titik referensi dalam pemisahan data), bagi menjadi dua, rekursi (lakukan langkah yang sama secara berulang)	Cepat untuk sebagian besar kasus	Bisa $O(n^2)$ jika pivot buruk

Merge Sort	$O(n \log n)$	Bagi dua, urutkan, gabungkan kembali	Stabil, bagus untuk dataset besar	Butuh memori tambahan
------------	---------------	---	---	-----------------------------

- c. Pendidik menyampaikan terkait Pemilihan Algoritma:
- Gunakan *Bubble Sort* jika dataset sangat kecil dan hanya untuk pembelajaran.
 - Gunakan *Quick Sort* jika ingin sorting yang cepat dengan sedikit penggunaan memori.
 - Gunakan *Merge Sort* jika perlu sorting yang stabil dan efisien dalam dataset besar
- d. Pendidik memberikan analogi sederhana, Misalnya, *Bubble Sort* itu seperti menyusun bola-bola kecil di dalam air, di mana yang lebih ringan naik ke atas secara bertahap. Sedangkan *Quick Sort* mirip dengan membagi tumpukan barang menjadi bagian-bagian kecil, lalu menyusunnya kembali dengan cepat dan efisien.
2. Diskusi mengenai kelebihan dan kekurangan masing-masing metode.
- a. Murid berdiskusi dengan kelompok tentang kelebihan dan kekurangan dari ketiga algoritma.
 - b. Pendidik memberikan panduan diskusi dengan pertanyaan seperti:
 - "Menurut kalian, kapan *Bubble Sort* masih bisa digunakan meskipun lambat?"
 - "Mengapa *Quick Sort* sering digunakan dalam sistem nyata seperti *database* atau pemrosesan data besar?"
 - "Apa perbedaan utama antara *Merge Sort* dan *Quick Sort* dalam cara mereka membagi data?"
 - c. Pendidik mencatat poin-poin penting dari diskusi di papan atau layar untuk merangkum hasil diskusi.
3. Visualisasi proses eksekusi algoritma menggunakan *VisuAlgo* atau *Python Tutor*.
- a. Pendidik memperkenalkan *VisuAlgo* dan *Python Tutor* sebagai alat bantu visualisasi algoritma *sorting*.
 - b. Pendidik mendemonstrasikan bagaimana *Bubble Sort*, *Quick Sort*, dan *Merge Sort* bekerja dalam bentuk animasi, sambil menjelaskan langkah-langkahnya.
 - c. Pendidik meminta murid untuk mengamati pola pergerakan data dan mencatat perbedaan utama antara algoritma *sorting* yang ditampilkan.

- d. Pendidik menyampaikan kepada murid agar dapat mengakses ruang virtual melalui platform LMS seperti *Google Classroom* untuk eksplorasi mendalam terkait materi *Bubble Sort*, *Quick Sort*, dan *Merge Sort* (penjelasan detail, pseudocode dan koding) yang telah disiapkan.



Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

1. Studi Kasus: Menyusun dan Mengurutkan Data dalam Berbagai Konteks.
 - a. Pendidik membagi murid ke dalam kelompok (4–5 orang) dan memberikan masing-masing kelompok satu skenario untuk dianalisis. Setiap kelompok harus menentukan algoritma sorting yang paling tepat digunakan, kemudian mempresentasikan alasan mereka.
 - Menyusun Ranking Nilai Ujian murid
 - Data: Daftar nilai ujian murid dalam satu kelas.
 - Tantangan: murid harus menentukan metode sorting terbaik untuk mengurutkan nilai dari tertinggi ke terendah.
 - Pertanyaan Panduan: "Jika jumlah murid sedikit, apakah *Bubble Sort* cukup efisien? Jika jumlah murid banyak, metode apa yang lebih baik?"
 - Mengurutkan Nama dalam Daftar Kehadiran
 - Data: Daftar nama murid yang harus disusun secara alfabetis.
 - Tantangan: Menentukan algoritma yang paling sesuai jika data sudah hampir terurut.
 - Pertanyaan Panduan: "Apakah *Bubble Sort* cocok jika hanya ada sedikit perubahan dalam daftar nama? Bagaimana dengan *Merge Sort* atau *Quick Sort*?"
 - Mengurutkan Produk di Situs *E-Commerce* Berdasarkan Harga
 - Data: Ribuan produk dengan harga berbeda di toko online.
 - Tantangan: Memilih algoritma sorting yang paling efisien dalam menangani jumlah data yang besar.
 - Pertanyaan Panduan: "Mengapa metode dengan $O(n \log n)$ lebih baik dibandingkan $O(n^2)$ dalam skenario ini?"
 - Mengurutkan Kartu Remi
 - Data: Sekumpulan kartu remi acak yang perlu disusun berdasarkan urutan nilai dan

jenisnya (misalnya, dari As hingga King dalam setiap simbol: Sekop, Hati, Keriting, dan Wajik).

- Tantangan: Mengurutkan kartu dengan cepat, terutama saat kartu baru terus ditambahkan ke dalam tumpukan.
 - Pertanyaan Panduan: "Jika kartu terus ditambahkan secara acak ke dalam tumpukan, algoritma mana yang lebih efisien dan fleksibel untuk menyusun ulang dengan cepat?"
 - Mengurutkan Peringkat Atlet Berdasarkan Waktu Lomba
 - Data: Hasil waktu lomba lari dari berbagai atlet dalam kompetisi.
 - Tantangan: Memilih metode *sorting* yang paling optimal untuk menentukan juara dari yang tercepat ke yang paling lambat.
 - Pertanyaan Panduan: "Apakah ada keuntungan menggunakan *Quick Sort* dibandingkan *Merge Sort* dalam hal ini?"
- b. Murid menganalisis dan memilih algoritma *sorting* terbaik untuk skenario mereka.
 - c. Setiap kelompok mempraktikkan implementasi *sorting* dalam *Python* berdasarkan studi kasus yang diberikan dengan referensi kode program dari beberapa alamat situs yang disediakan pendidik.
 - d. Pendidik meminta setiap kelompok memaparkan hasil analisis mereka, termasuk pemilihan algoritma, efisiensi waktu, dan alasan pemilihannya.
2. Implementasi *Bubble Sort*, *Quick Sort*, dan *Merge Sort* dalam *Python* menggunakan *Jupyter Notebook* atau *Google Colab*.
- a. Pendidik memberikan kode program kepada murid dan meminta mengimplementasikan masing-masing algoritma *sorting* menggunakan *google collab*.
 - b. Pendidik membimbing murid dalam memahami bagaimana setiap algoritma bekerja dengan langkah-langkah kode yang mereka tulis.
 - c. Pendidik meminta murid melakukan *debug* kode mereka jika ada *error* dan mendiskusikan bagaimana mengoptimalkan implementasi.
3. Pengukuran waktu eksekusi dengan dataset yang berbeda.
- a. Pendidik memberikan beberapa dataset dengan ukuran yang berbeda (<https://bit.ly/ContohDataSet>).
 - b. Murid menjalankan setiap algoritma pada dataset tersebut dan mencatat waktu eksekusi menggunakan *time.time()* atau *timeit*.
 - c. Murid membandingkan hasil eksekusi dan mendiskusikan bagaimana ukuran dataset mempengaruhi performa algoritma.



Merefleksi (Menggembirakan)

1. Analisis hasil eksperimen dan pemilihan algoritma yang optimal berdasarkan kondisi tertentu.
 - a. Murid menyusun laporan singkat tentang hasil percobaan mereka, termasuk perbandingan waktu eksekusi dan efisiensi dari masing-masing algoritma.
 - b. Murid menganalisis situasi di mana masing-masing algoritma lebih optimal digunakan.
2. Diskusi perbandingan algoritma berdasarkan kecepatan dan efisiensi penggunaan memori.
 - a. Pendidik mengajukan pertanyaan reflektif seperti:
 - "Dari eksperimen kita, algoritma mana yang paling cepat? Mengapa?"
 - "Jika kita memiliki keterbatasan memori, algoritma mana yang sebaiknya dipilih?"
 - b. Murid menyimpulkan bahwa *Quick Sort* sering lebih cepat dalam kebanyakan kasus, tetapi *Merge Sort* lebih stabil dalam data besar dan *Bubble Sort* hanya cocok untuk dataset kecil atau sudah hampir terurut.
 - c. Pendidik menutup sesi dengan merangkum pentingnya memilih algoritma sorting berdasarkan kebutuhan dan kondisi dataset.
3. Peningkatan pemahaman murid terhadap materi
 - a. Pendidik memberikan asesmen dalam bentuk soal kepada murid untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan dalam 2 pertemuan yaitu membandingkan algoritma *searching* dan algoritma *sorting*.

ASESMEN

Asesmen Awal

Pertanyaan Pemantik pada awal pembelajaran (yang tercantum dalam langkah pembelajaran)

Asesmen Proses

Asesmen proses ini dilakukan pada langkah pembelajaran pertemuan pertama dan kedua pada pengalaman belajar Mengaplikasi point 1 dalam bentuk “Studi Kasus”, di mana murid diminta untuk menganalisis skenario yang diberikan dan menentukan algoritma *searching* yang paling sesuai dengan alasan yang logis serta implementasi dalam kode selama proses pembelajaran.

Aspek	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Pemahaman Konsep algoritma	Tidak dapat menjelaskan perbedaan antara dua algoritma serta tidak bisa memberikan contoh.	Menjelaskan perbedaan kedua algoritma tetapi masih kurang tepat atau kurang lengkap, serta memberikan contoh yang kurang sesuai.	Menjelaskan perbedaan kedua algoritma dengan cukup jelas dan memberikan contoh yang relevan.	Menjelaskan perbedaan kedua algoritma dengan sangat jelas, memberikan contoh yang akurat, serta menghubungkannya dengan penerapan di dunia nyata.
Analisis Efisiensi	Tidak dapat menganalisis kecepatan atau efisiensi algoritma dalam studi kasus yang diberikan.	Mampu membandingkan kecepatan kedua algoritma dalam studi kasus yang diberikan tetapi masih kurang tepat.	Menganalisis efisiensi kedua algoritma dengan contoh yang cukup jelas.	Menganalisis efisiensi kedua algoritma dengan perbandingan yang akurat serta memahami kompleksitas waktu (<i>Big O Notation</i>).
Kerja Sama dalam Kelompok	Tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok.	Berpartisipasi dengan sedikit kontribusi.	Aktif berkontribusi dalam diskusi dan kerja kelompok.	Sangat aktif dan membantu anggota lain dalam memahami materi.

Asesmen Akhir

Asesmen sumatif ini dilakukan pada langkah pembelajaran di pertemuan kedua pada pengalaman belajar Mengaplikasi point 1 dalam bentuk "Studi Kasus", di mana murid diminta untuk menganalisis skenario yang diberikan dan menentukan algoritma *searching* dan *sorting* yang paling sesuai dengan alasan yang logis serta implementasi dalam kode.

Aspek	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Perbandingan Algoritma	Tidak dapat membandingkan algoritma atau memilih algoritma yang tepat sesuai skenario.	Membandingkan algoritma tetapi masih ada kesalahan atau kurang mendalam, serta alasan pemilihan kurang jelas.	Membandingkan algoritma dengan cukup baik, menjelaskan kelebihan dan kekurangan serta memberikan alasan pemilihan yang cukup kuat.	Membandingkan algoritma dengan sangat baik, menjelaskan keunggulan dan kelemahan masing-masing secara kritis serta memilih algoritma yang paling sesuai berdasarkan efisiensi dan skenario.
Analisis dan Refleksi	Tidak dapat menganalisis hasil atau memberikan refleksi terkait efisiensi algoritma.	Memberikan analisis sederhana tetapi kurang mendalam atau hanya mengulang teori tanpa penerapan nyata.	Mampu menganalisis efisiensi algoritma dengan baik menggunakan contoh kasus dan data yang sesuai.	Dapat membandingkan algoritma secara kritis, memberikan wawasan tambahan, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan setiap algoritma berdasarkan hasil implementasi.

Aspek	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Laporan Hasil Analisis	Laporan tidak lengkap, banyak bagian yang hilang, atau tidak sesuai format.	Laporan cukup lengkap tetapi kurang rapi, ada bagian yang kurang jelas atau kurang mendalam.	Laporan tersusun dengan baik, analisis cukup jelas, tetapi masih bisa ditingkatkan dalam penggunaan data atau argumentasi.	Laporan sangat rapi dan sistematis, analisis mendalam, data digunakan dengan baik, serta argumentasi kuat dan logis.
Pemaparan Hasil	Tidak dapat memaparkan hasil atau penyampaian tidak jelas.	Memaparkan hasil tetapi kurang lancar atau kurang didukung dengan data yang kuat.	Memaparkan hasil dengan cukup baik, menggunakan data untuk mendukung argumen.	Memaparkan hasil dengan sangat baik, komunikasi jelas, percaya diri, serta menggunakan visualisasi (slide, grafik, dll.) untuk memperkuat penjelasan.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum \text{skor}}{16} \times 100$$

Keterangan:

Nilai Akhir	Keterangan
0 – 60	Perlu bimbingan
61 – 70	Cukup
71 – 85	Baik
86 – 100	Sangat Baik

1 Pendahuluan: Konsep Dasar Pencarian

Pencarian adalah proses menemukan elemen tertentu dalam suatu kumpulan data. Dalam ilmu komputer, ada dua algoritma pencarian utama:

- **Linear Search (Pencarian Linear)**: Mencari elemen dengan mengecek satu persatu dari awal hingga akhir.
- **Binary Search (Pencarian Biner)**: Mencari elemen dengan membagi data menjadi dua bagian secara berulang.

Kedua algoritma ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan kita bahas lebih lanjut.

2 *Linear Search*

a Konsep dan Cara Kerja

Linear Search adalah metode pencarian sederhana yang bekerja dengan memeriksa setiap elemen dalam daftar secara berurutan hingga elemen yang dicari ditemukan atau daftar habis diperiksa.

b Algoritma *Linear Search*

1. Mulai dari elemen pertama.
2. Bandingkan setiap elemen dengan elemen yang dicari.
3. Jika cocok, kembalikan posisi elemen tersebut.
4. Jika tidak ditemukan hingga akhir daftar, kembalikan nilai "tidak ditemukan".

c Kompleksitas Waktu

1. Kasus terbaik (*Best Case*): $\$O(1)\$$ (elemen ditemukan di awal daftar)
2. Kasus rata-rata (*Average Case*): $\$O(n)\$$
3. Kasus terburuk (*Worst Case*): $\$O(n)\$$ (elemen tidak ditemukan atau berada di akhir daftar)

d Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM LinearSearch(arr, target)
BEGIN
    FOR i FROM 0 TO length(arr) - 1 DO
        IF arr[i] == target THEN
            RETURN i // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
        ENDIF
    ENDFOR
    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END
```

Penjelasan

1. **FOR loop** digunakan untuk menelusuri setiap elemen dalam array arr.
2. **IF condition** mengecek apakah elemen saat ini sama dengan target.
3. Jika ditemukan, **RETURN i** mengembalikan indeks elemen tersebut.
4. Jika setelah semua iterasi elemen tidak ditemukan, maka **RETURN -1**.

e Implementasi dalam Python

Kode dalam Python: <https://bit.ly/LinierSearch>

```
# Linear Search dalam Python
def linear_search(arr, target):
    for i in range(len(arr)):
        if arr[i] == target:
            return i # Mengembalikan indeks elemen jika ditemukan
    return -1 # Mengembalikan -1 jika tidak ditemukan

# Contoh penggunaan
arr = [10, 20, 30, 40, 50]
target = 30
result = linear_search(arr, target)
print(f'Elemen ditemukan di indeks: {result}' if result != -1 else 'Elemen tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/LinierSearchC>

3 Binary Search

a Konsep dan Cara Kerja

Binary Search bekerja dengan membagi daftar menjadi dua bagian dan hanya mencari

di bagian yang kemungkinan mengandung elemen yang dicari. Algoritma ini hanya dapat digunakan pada daftar yang sudah terurut.

b Algoritma *Binary Search*

1. Tentukan nilai tengah dari daftar.
2. Bandingkan elemen tengah dengan elemen yang dicari:
 - Jika cocok, kembalikan indeks elemen tersebut.
 - Jika lebih kecil, cari di bagian kanan daftar.
 - Jika lebih besar, cari di bagian kiri daftar.
3. Ulangi langkah 1 dan 2 sampai elemen ditemukan atau tidak ada lagi elemen yang tersisa.

c Kompleksitas Waktu

1. Kasus terbaik (*Best Case*): $O(1)$ (elemen ditemukan di tengah daftar)
2. Kasus rata-rata (*Average Case*) dan terburuk (*Worst Case*): $O(\log n)$ (karena daftar dibagi dua setiap iterasi)

d Penulisan Pseudocode

```

ALGORITHM BinarySearch(arr, target)
BEGIN
    left ← 0
    right ← length(arr) - 1

    WHILE left ≤ right DO
        mid ← (left + right) // 2

        IF arr[mid] == target THEN
            RETURN mid // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
        ELSE IF arr[mid] < target THEN
            left ← mid + 1 // Cari di bagian kanan
        ELSE
            right ← mid - 1 // Cari di bagian kiri
        ENDIF
    ENDWHILE

    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END

```

Penjelasan:

- Inisialisasi variabel** `left` dan `right` untuk menentukan batas pencarian dalam array.
- WHILE loop** berjalan selama `left` masih lebih kecil atau sama dengan `right`, menandakan masih ada elemen yang perlu diperiksa.
- Tentukan nilai tengah (`mid`)** dari array dengan rumus `(left + right) // 2`.
- Cek apakah `arr[mid]` adalah `target`:**
 - Jika ya, **RETURN `mid`** (indeks elemen ditemukan).
 - Jika `arr[mid] < target`, maka pencarian dilanjutkan ke **bagian kanan** (`left = mid + 1`).
 - Jika `arr[mid] > target`, maka pencarian dilanjutkan ke **bagian kiri** (`right = mid - 1`).
- Jika loop berakhir tanpa menemukan target, **RETURN -1** untuk menunjukkan elemen tidak ditemukan.

e Implementasi dalam Python

Kode dalam Python: <https://bit.ly/BinarySearch1>

```
# Binary Search dalam Python
def binary_search(arr, target):
    left, right = 0, len(arr) - 1
    while left <= right:
        mid = (left + right) // 2
        if arr[mid] == target:
            return mid
        elif arr[mid] < target:
            left = mid + 1
        else:
            right = mid - 1
    return -1

# Contoh penggunaan
arr = [10, 20, 30, 40, 50]
target = 30
result = binary_search(arr, target)
print(f'Elemen ditemukan di indeks: {result}' if result != -1 else 'Elemen tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/BinarySearchC>

f Studi Kasus dan Penyelesaiannya

1. Mencari Nama dalam Daftar murid

a. Langkah Penyelesaian:

- Jika daftar tidak terurut: Gunakan *Linear Search*.
- Jika daftar terurut: Gunakan *Binary Search* setelah mengurutkan data.

b. Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM CariNama(daftar, target)
BEGIN
    hasil ← LinearSearch(daftar, target)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT target, " ditemukan di indeks: ", hasil
    ELSE
        PRINT target, " tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM LinearSearch(arr, target)
BEGIN
    FOR i FROM 0 TO length(arr) - 1 DO
        IF arr[i] == target THEN
            RETURN i // Mengembalikan indeks jika ditemukan
        ENDIF
    ENDFOR
    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
daftar_siswa = ["Ali", "Budi", "Citra", "Dewi", "Eka"]
nama_dicari = "Dewi"
CALL CariNama(daftar_siswa, nama_dicari)
```

```
ALGORITHM CariNama(daftar, target)
BEGIN
    hasil ← LinearSearch(daftar, target)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT target, " ditemukan di indeks: ", hasil
    ELSE
        PRINT target, " tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM LinearSearch(arr, target)
BEGIN
    FOR i FROM 0 TO length(arr) - 1 DO
        IF arr[i] == target THEN
            RETURN i // Mengembalikan indeks jika ditemukan
        ENDIF
    ENDFOR
    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
daftar_siswa ← ["Ali", "Budi", "Citra", "Dewi", "Eka"]
nama_dicari ← "Dewi"
CALL CariNama(daftar_siswa, nama_dicari)
```

Penjelasan:

1. Algorithm CariNama

- Memanggil *LinearSearch* untuk mencari target dalam daftar.
- Jika ditemukan (*hasil* ≠ -1), cetak indeksnya.
- Jika tidak ditemukan (*hasil* == -1), cetak pesan bahwa nama tidak ditemukan.

2. Algorithm LinearSearch

- Mengiterasi daftar dari awal hingga akhir.
- Jika elemen cocok dengan target, kembalikan indeksnya.
- Jika tidak ditemukan setelah semua elemen diperiksa, kembalikan -1.

c. Kode Implementasi:

Kode dalam Python: <https://bit.ly/DaftarNama>

```
daftar_siswa = ["Ali", "Budi", "Citra", "Dewi", "Eka"]
nama_dicari = "Dewi"

def cari_nama(daftar, target):
    return linear_search(daftar, target)

hasil = cari_nama(daftar_siswa, nama_dicari)
print(f'{nama_dicari} ditemukan di indeks: {hasil}' if hasil != -1 else 'Nama tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/DaftarNamaC>

g Pencarian Harga Produk dalam E-Commerce

a. Langkah Penyelesaian:

- Urutkan produk berdasarkan harga.
- Gunakan *Binary Search* untuk pencarian harga tertentu.

b. Penulisan *Pseudocode*

```
ALGORITHM CariHarga(produk, harga_dicari)
BEGIN
    // Urutkan produk berdasarkan harga
    SORT produk BY harga ASCENDING

    // Ekstrak daftar harga dari produk
    daftar_harga < []
    FOR each item IN produk DO
        ADD item[1] TO daftar_harga
    ENDFOR

    // Gunakan Binary Search untuk mencari harga
    hasil <- BinarySearch(daftar_harga, harga_dicari)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT "Produk dengan harga ", harga_dicari, " ditemukan: ", produk[hasil]
    ELSE
        PRINT "Produk tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM BinarySearch(arr, target)
BEGIN
    left <- 0
    right <- length(arr) - 1

ALGORITHM CariHarga(produk, harga_dicari)
BEGIN
    // Urutkan produk berdasarkan harga
    SORT produk BY harga ASCENDING

    // Ekstrak daftar harga dari produk
    daftar_harga < []
    FOR each item IN produk DO
        ADD item[1] TO daftar_harga
    ENDFOR

    // Gunakan Binary Search untuk mencari harga
    hasil <- BinarySearch(daftar_harga, harga_dicari)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT "Produk dengan harga ", harga_dicari, " ditemukan: ", produk[hasil]
    ELSE
        PRINT "Produk tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM BinarySearch(arr, target)
BEGIN
    left <- 0
    right <- length(arr) - 1
```

```
WHILE left ≤ right DO
    mid ← (left + right) // 2

    IF arr[mid] == target THEN
        RETURN mid // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
    ELSE IF arr[mid] < target THEN
        left ← mid + 1 // Cari di bagian kanan
    ELSE
        right ← mid - 1 // Cari di bagian kiri
    ENDIF
ENDWHILE

RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
produk ← [("Laptop", 700000), ("Mouse", 150000), ("Keyboard", 300000)]
harga_dicari ← 300000
CALL CariHarga(produk, harga_dicari)
```

Penjelasan:

1. ALGORITHM CariHarga

- Mengurutkan daftar produk berdasarkan harga menggunakan *SORT*.
- Mengekstrak harga produk ke dalam daftar baru *daftar_harga*.
- Memanggil *BinarySearch* untuk mencari *harga_dicari* dalam *daftar_harga*.
- Jika ditemukan, cetak produk yang sesuai.
- Jika tidak ditemukan, cetak pesan bahwa produk tidak tersedia.

2. ALGORITHM BinarySearch

- Menggunakan metode **pencarian biner** untuk menemukan *harga_dicari*.
- Jika harga ditemukan, mengembalikan indeksnya.
- Jika tidak ditemukan, mengembalikan -1.

c. Kode Implementasi:

Kode dalam Python: <https://bit.ly/ECommercePhyton>

```
produk = [("Laptop", 7000000), ("Mouse", 150000), ("Keyboard", 300000)]  
produk.sort(key=lambda x: x[1])  
  
def cari_harga(produk, harga):  
    return binary_search([p[1] for p in produk], harga)  
  
harga_dicari = 300000  
hasil = cari_harga(produk, harga_dicari)  
print(f'Produk dengan harga {harga_dicari} ditemukan: {produk[hasil]}')  
    if hasil != -1 else 'Produk tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/ECommerceC1>

Mencari Nomor Pegawai dalam Database

a. Langkah Penyelesaian:

- Data pegawai disusun berdasarkan ID.
- Gunakan *Binary Search* untuk pencarian cepat.

b. Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM CariIDPegawai(pegawai, id_dicari)  
BEGIN  
    hasil ← BinarySearch(pegawai, id_dicari)  
  
    IF hasil ≠ -1 THEN  
        PRINT "Pegawai dengan ID ", id_dicari, " ditemukan di indeks: ", hasil  
    ELSE  
        PRINT "Pegawai tidak ditemukan"  
    ENDIF  
END  
  
ALGORITHM BinarySearch(arr, target)  
BEGIN  
    left ← 0  
    right ← length(arr) - 1  
  
    WHILE left ≤ right DO  
        mid ← (left + right) // 2
```

```
IF arr[mid] == target THEN
    RETURN mid // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
ELSE IF arr[mid] < target THEN
    left ← mid + 1 // Cari di bagian kanan
ELSE
    right ← mid - 1 // Cari di bagian kiri
ENDIF
ENDWHILE

RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
pegawai ← [101, 105, 110, 120, 130]
id_dicari ← 110
CALL CariIDPegawai(pegawai, id_dicari)
```

Penjelasan:

1. ALGORITHM CariIDPegawai

- Memanggil *BinarySearch* untuk mencari id_dicari dalam daftar pegawai.
- Jika ditemukan (hasil ≠ -1), cetak indeksnya.
- Jika tidak ditemukan (hasil == -1), cetak pesan bahwa pegawai tidak ditemukan.

2. ALGORITHM BinarySearch

- Menggunakan metode **pencarian biner** untuk menemukan id_dicari.
- Jika ID ditemukan, mengembalikan indeksnya.
- Jika tidak ditemukan, mengembalikan -1.

c. Kode Implementasi:

Kode dalam Python: <https://bit.ly/PegawaiPython>

```
pegawai = [101, 105, 110, 120, 130]
id_dicari = 110
hasil = binary_search(pegawai, id_dicari)
print(f'Pegawai dengan ID {id_dicari} ditemukan di indeks: {hasil}')
if hasil != -1 else 'Pegawai tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/PegawaiC>

4 Mencari Skor murid dalam Ujian

a Langkah Penyelesaian:

- Urutkan skor dari tertinggi ke terendah.
- Gunakan *Binary Search* untuk menemukan murid dengan skor tertentu.

b Penulisan *Pseudocode*

```
ALGORITHM CariSkorSiswa(skor_siswa, skor_dicari)
BEGIN
    hasil ← BinarySearch(skor_siswa, skor_dicari)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT "Skor ", skor_dicari, " ditemukan di indeks: ", hasil
    ELSE
        PRINT "Skor tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM BinarySearch(arr, target)
BEGIN
    left ← 0
    right ← length(arr) - 1

    WHILE left ≤ right DO
        mid ← (left + right) // 2

        IF arr[mid] == target THEN
            RETURN mid // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
        ELSE IF arr[mid] < target THEN
            right ← mid - 1 // Cari di bagian kiri (karena data terurut menurun)
        ELSE
            left ← mid + 1 // Cari di bagian kanan
        ENDIF
    ENDWHILE

    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
skor_siswa ← [95, 90, 85, 80, 75] // Daftar skor terurut menurun
skor_dicari ← 85
CALL CariSkorSiswa(skor_siswa, skor_dicari)
```

Penjelasan:

1. ALGORITHM CariSkor

- Memanggil *BinarySearch* untuk mencari skor_dicari dalam daftar skor_.
- Jika ditemukan (hasil ≠ -1), cetak indeksnya.
- Jika tidak ditemukan (hasil == -1), cetak pesan bahwa skor tidak ditemukan.

2. ALGORITHM BinarySearch

- Menggunakan metode **pencarian biner**, tetapi diperhatikan bahwa **daftar terurut menurun**.
- Jika arr[mid] < target, pencarian dilanjutkan ke **bagian kiri** (right = mid - 1).
- Jika arr[mid] > target, pencarian dilanjutkan ke **bagian kanan** (left = mid + 1).
- Jika skor ditemukan, kembalikan indeksnya, jika tidak, kembalikan -1.

d. Kode Implementasi:

Kode dalam Python: <https://bit.ly/SkorPython>

```
skor_siswa = [95, 90, 85, 80, 75]
skor_dicari = 85
hasil = binary_search(skor_siswa, skor_dicari)
print(f'Skor {skor_dicari} ditemukan di indeks: {hasil}')
if hasil != -1 else 'Skor tidak ditemukan')
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/SkorBahasaC>

5 Pencarian Buku di Perpustakaan

a Langkah Penyelesaian:

- Urutkan buku berdasarkan nomor ISBN.
- Gunakan *Binary Search* untuk mencari buku tertentu.

b Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM CariBuku(buku, isbn_dicari)
BEGIN
    SORT buku // Mengurutkan daftar buku berdasarkan ISBN

    hasil ← BinarySearch(buku, isbn_dicari)

    IF hasil ≠ -1 THEN
        PRINT "Buku dengan ISBN ", isbn_dicari, " ditemukan di indeks: ", hasil
    ELSE
        PRINT "Buku tidak ditemukan"
    ENDIF
END

ALGORITHM BinarySearch(arr, target)
BEGIN
    left ← 0
    right ← length(arr) - 1

    WHILE left ≤ right DO
        mid ← (left + right) // 2

        IF arr[mid] == target THEN
            RETURN mid // Mengembalikan indeks elemen yang ditemukan
        ELSE IF arr[mid] < target THEN
            left ← mid + 1 // Cari di bagian kanan
        ELSE
            right ← mid - 1 // Cari di bagian kiri
        ENDIF
    ENDWHILE

    RETURN -1 // Mengembalikan -1 jika elemen tidak ditemukan
END

// Contoh penggunaan
buku ← ["978-0-13-110362-7", "978-0-321-99278-9", "978-1-59327-584-6"]
isbn_dicari ← "978-0-321-99278-9"
CALL CariBuku(buku, isbn_dicari)
```



c Penjelasan Pseudocode:

1. ALGORITHM CariBuku

- Mengurutkan daftar ISBN dengan SORT.
- Memanggil BinarySearch untuk mencari isbn_dicari dalam daftar buku.
 - Jika ditemukan (hasil ≠ -1), cetak indeksnya.
 - Jika tidak ditemukan (hasil == -1), cetak pesan bahwa buku tidak ditemukan.

2. ALGORITHM BinarySearch

- Menggunakan metode **pencarian biner** untuk mencari ISBN dalam daftar yang sudah diurutkan.
- Jika ISBN ditemukan, kembalikan indeksnya, jika tidak, kembalikan -1.

d Kode Implementasi:

Kode dalam Python: <https://bit.ly/CariBukuPython>

```
buku = ["978-0-13-110362-7", "978-0-321-99278-9", "978-1-59327-584-6"]
buku.sort()

isbn_dicari = "978-0-321-99278-9"
hasil = binary_search(buku, isbn_dicari)
print(f'Buku dengan ISBN {isbn_dicari} ditemukan di indeks: {hasil}')
if hasil != -1 else 'Buku tidak ditemukan'
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/CariBukuC>

Materi

Materi Pengurutan: *Bubble Sort, Quick Sort, dan Merge Sort*

1 Pendahuluan: Konsep Dasar Pengurutan

Pengurutan (*Sorting*) adalah proses mengatur elemen dalam suatu kumpulan data agar tersusun dalam urutan tertentu, seperti *ascending* (menaik) atau *descending* (menurun). Dalam ilmu komputer, ada beberapa algoritma pengurutan yang umum digunakan:

- **Bubble Sort:** Metode sederhana yang menukar elemen berdekatan jika dalam urutan yang salah.
- **Quick Sort:** Metode berbasis “divide and conquer” yang membagi daftar menjadi dua bagian.
- **Merge Sort:** Metode yang membagi daftar menjadi bagian kecil, menguratkannya, lalu menggabungkannya kembali.

Ketiga algoritma ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang akan kita bahas lebih lanjut.

2 Bubble Sort

a Konsep dan Cara Kerja

Bubble Sort bekerja dengan cara membandingkan dua elemen berdekatan dan menukar jika dalam urutan yang salah. Proses ini diulang hingga seluruh daftar terurut.

b Algoritma Bubble Sort

- Bandingkan dua elemen berdekatan.
- Tukar jika elemen pertama lebih besar dari elemen kedua (untuk ascending).
- Lanjutkan proses ini hingga akhir daftar.
- Ulangi langkah 1-3 sampai tidak ada lagi elemen yang perlu ditukar.

c Kompleksitas Waktu

- Kasus terbaik (*Best Case*): $\$O(n)\$$ (jika daftar sudah terurut)
- Kasus rata-rata (*Average Case*) dan terburuk (*Worst Case*): $\$O(n^2)\$$

d Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM BubbleSort(arr)
BEGIN
    n ← length(arr) // Menentukan panjang array

    FOR i FROM 0 TO n-1 DO
        FOR j FROM 0 TO n-1-i DO
            IF arr[j] > arr[j+1] THEN
                SWAP(arr[j], arr[j+1]) // Menukar elemen jika urutan salah
            ENDIF
        ENDFOR
    ENDFOR

    RETURN arr // Mengembalikan array yang sudah terurut
END

// Contoh penggunaan
DECLARE arr AS ARRAY OF INTEGER ← [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
PRINT "Hasil pengurutan: ", BubbleSort(arr)
```

Penjelasan Pseudocode:

1. ALGORITHM BubbleSort

- Menentukan panjang array (n).
- Loop pertama (FOR i) mengontrol jumlah iterasi untuk setiap langkah penyortiran.
- Loop kedua (FOR j) membandingkan dua elemen yang berdekatan dan menukar mereka jika tidak dalam urutan yang benar.
- Proses ini diulangi hingga array terurut sepenuhnya.
- Array yang sudah terurut dikembalikan sebagai *output*.

2. Contoh Penggunaan

- Array [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90] diberikan sebagai *input*.
- Fungsi *BubbleSort* dipanggil untuk mengurutkan array.
- Hasil pengurutan ditampilkan.

e Kode Implementasi

Kode dalam Python: <https://bit.ly/BubbleSortPython>

```
# Bubble Sort dalam Python
def bubble_sort(arr):
    n = len(arr)
    for i in range(n-1):
        for j in range(n-1-i):
            if arr[j] > arr[j+1]:
                arr[j], arr[j+1] = arr[j+1], arr[j]
    return arr

# Contoh penggunaan
arr = [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
print("Hasil pengurutan:", bubble_sort(arr))
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/BubbleSortC>

3 Quick Sort

a Konsep dan Cara Kerja

Quick Sort bekerja dengan memilih satu elemen sebagai pivot, lalu membagi daftar menjadi dua bagian: elemen yang lebih kecil dari pivot (titik referensi dalam pemisahan data) dan yang lebih besar. Proses ini dilakukan secara rekursif (berulang).

b Algoritma Quick Sort

- Pilih elemen sebagai pivot.
- Pisahkan elemen yang lebih kecil ke kiri dan lebih besar ke kanan.
- Rekursi untuk bagian kiri dan kanan daftar hingga seluruh elemen terurut.

c Kompleksitas Waktu

- Kasus terbaik (*Best Case*) dan rata-rata (*Average Case*): $\mathcal{O}(n \log n)$
- Kasus terburuk (*Worst Case*): $\mathcal{O}(n^2)$ (jika pivot selalu dipilih buruk)

d Penulisan Pseudocode

```
ALGORITHM QuickSort(arr)
BEGIN
    IF length(arr) <= 1 THEN
        RETURN arr // Jika array berisi 1 atau 0 elemen, kembalikan array

    pivot ← arr[length(arr) // 2] // Pilih elemen tengah sebagai pivot

    left ← [] // List untuk elemen yang lebih kecil dari pivot
    middle ← [] // List untuk elemen yang sama dengan pivot
    right ← [] // List untuk elemen yang lebih besar dari pivot

    FOR EACH x IN arr DO
        IF x < pivot THEN
            APPEND x TO left
        ELSE IF x == pivot THEN
            APPEND x TO middle
        ELSE
            APPEND x TO right
    ENDIF
ENDFOR
```



```
    RETURN QuickSort(left) + middle + QuickSort(right) // Rekursif untuk mengurutkan bagian
END

// Contoh penggunaan
DECLARE arr AS ARRAY OF INTEGER ← [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
PRINT "Hasil pengurutan: ", QuickSort(arr)
```

Penjelasan *Pseudocode*

1. *ALGORITHM QuickSort*

- Jika *array* memiliki 1 atau 0 elemen, langsung dikembalikan karena sudah terurut.
- Pilih elemen tengah sebagai **pivot**.
- Buat tiga bagian:
 - Left: Elemen yang lebih kecil dari pivot.
 - Middle: Elemen yang sama dengan pivot.
 - Right: Elemen yang lebih besar dari pivot.
- Urutkan *left* dan *right* secara rekursif, lalu gabungkan hasilnya.

2. Contoh Penggunaan

- *Array* [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90] diberikan sebagai input.
- Fungsi *QuickSort* dipanggil untuk mengurutkan *array*.
- Hasil pengurutan ditampilkan.

e Kode Implementasi

Kode dalam Python: <https://bit.ly/QuickSortPython>

```
# Quick Sort dalam Python
def quick_sort(arr):
    if len(arr) <= 1:
        return arr
    pivot = arr[len(arr) // 2]
    left = [x for x in arr if x < pivot]
    middle = [x for x in arr if x == pivot]
    right = [x for x in arr if x > pivot]
    return quick_sort(left) + middle + quick_sort(right)

# Contoh penggunaan
arr = [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
print("Hasil pengurutan:", quick_sort(arr))
```

Kode dalam C++: <https://bit.ly/QuickSortC>

4 Merge Sort

a Konsep dan Cara Kerja

Merge Sort bekerja dengan membagi daftar menjadi dua bagian, mengurutkan masing-masing bagian secara rekursif, lalu menggabungkannya kembali.

b Algoritma Merge Sort

- Bagi daftar menjadi dua bagian.
- Rekursi untuk mengurutkan masing-masing bagian.
- Gabungkan kembali kedua bagian yang telah terurut.

c Kompleksitas Waktu

Semua kasus (Best, Average, Worst): $O(n \log n)$

d Penulisan Pseudocode

```

ALGORITHM MergeSort(arr)
BEGIN
    IF length(arr) ≤ 1 THEN
        RETURN arr // Jika array hanya memiliki 1 atau 0 elemen, kembalikan langsung

        mid ← length(arr) // 2 // Tentukan titik tengah
        left ← MergeSort(arr[0:mid]) // Rekursi untuk bagian kiri
        right ← MergeSort(arr[mid:length(arr)]) // Rekursi untuk bagian kanan

        RETURN Merge(left, right) // Gabungkan hasil
    END

    ALGORITHM Merge(left, right)
    BEGIN
        sorted_list ← [] // List untuk hasil penggabungan
        i ← 0, j ← 0 // Indeks untuk left dan right

        WHILE i < length(left) AND j < length(right) DO
            IF left[i] < right[j] THEN
                APPEND left[i] TO sorted_list
                i ← i + 1
            ELSE
                APPEND right[j] TO sorted_list
                j ← j + 1
            ENDIF
        ENDWHILE

        // Tambahkan sisa elemen jika ada
        APPEND left[i:length(left)] TO sorted_list
        APPEND right[j:length(right)] TO sorted_list

        RETURN sorted_list
    END

    // Contoh penggunaan
    DECLARE arr AS ARRAY OF INTEGER ← [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
    PRINT "Hasil pengurutan: ", MergeSort(arr)

```

Penjelasan Pseudocode:

1. Fungsi MergeSort(arr)

- Jika array memiliki **1 atau 0 elemen**, langsung dikembalikan.
- Bagian kiri (left) dan kanan (right) dipisah berdasarkan titik tengah.
- Dilakukan **rekursi** untuk mengurutkan masing-masing bagian.
- Hasilnya **digabung** menggunakan fungsi *Merge(left, right)*.

2. Fungsi Merge(left, right)

- Dua sub-array **digabungkan secara berurutan**.
- Elemen dari kedua array dibandingkan dan dimasukkan ke dalam *sorted_list*.
- Jika masih ada elemen yang tersisa di *left* atau *right*, ditambahkan ke *sorted_list*.
- Hasil akhir dikembalikan sebagai array yang sudah terurut.

3. Contoh Penggunaan

- Array [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90] diberikan sebagai input.
- Fungsi *MergeSort* memprosesnya dan menampilkan hasil pengurutan.

e Kode Implementasi

Kode dalam Python: <https://bitly/MergeSortPython>

```
# Merge Sort dalam Python
def merge_sort(arr):
    if len(arr) <= 1:
        return arr
    mid = len(arr) // 2
    left = merge_sort(arr[:mid])
    right = merge_sort(arr[mid:])
    return merge(left, right)

def merge(left, right):
    sorted_list = []
    i = j = 0
    while i < len(left) and j < len(right):
        if left[i] < right[j]:
            sorted_list.append(left[i])
            i += 1
        else:
            sorted_list.append(right[j])
            j += 1
    sorted_list.extend(left[i:])
    sorted_list.extend(right[j:])
    return sorted_list
```

Kode dalam C++: <https://bitly/MergeSortC>

```
# Contoh penggunaan
arr = [64, 34, 25, 12, 22, 11, 90]
print("Hasil pengurutan:", merge_sort(arr))
```

MEDIA PEMBELAJARAN

Panduan/Tutorial

Penggunaan Google Collab <https://bit.ly/PenggunaanGoogleCollab>

Google Collab untuk Pemula <https://www.geeksforgeeks.org/getting-started-with-google-colab/>

Penggunaan OnlineGDB <https://www.youtube.com/watch?v=1iyIJ9GaYCk>

Jupyter Notebook <https://realpython.com/jupyter-notebook-introduction/>

Simulasi Algoritma (VisuAlgo) <https://visualgo.net>

Dasar Python

Tutorials Point <https://www.tutorialspoint.com/python/index.htm>

Real Python <https://realpython.com/>

W3Schools <https://www.w3schools.com/python/default.asp>

Buku & Modul:

- *Introduction to the Design and Analysis of Algorithms* – Anany Levitin.
(https://homel.vsb.cz/~fai0013/Kniha_Algoritmy.pdf)
- Analisis Perbandingan Kompleksitas Algoritma Pengurutan Nilai (*Sorting*)
(<https://ejurnal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/702>)
- Perbandingan Algoritma *Binary Search* dan *Sequential Search* untuk Pencarian Persediaan Stok Barang Berbasis Web
(<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/STRING/article/view/16475>)

-
- *Sorting Algorithms*
(<https://www.geeksforgeeks.org/sorting-algorithms/>)
 - *Quick Sort*
(<https://www.geeksforgeeks.org/quick-sort-algorithm/>)

Video:

- Visualization and Comparison of Sorting Algorithms
(<https://www.youtube.com/watch?v=ZZuD6iUe3Pc>)
- *Data Structures and Algorithms in Python – Full Course for Beginners*
(<https://www.youtube.com/watch?v=pkYVOmU3MgA>)
- *Merge Sort vs Quick Sort*
(<https://www.youtube.com/watch?v=es2T6KY45cA>)
- *Algorithms and Data Structures Tutorial – Full Course for Beginners*
(<https://www.youtube.com/watch?v=8hly31xKliO>)
- *Algoritma Pengurutan (Sorting): Bubble Sort, Selection Sort, Insertion Sort, Merge Sort*
(<https://www.youtube.com/watch?v=PxJcqZbrxHI>)
- Belajar Algoritma *Searching*
(<https://www.youtube.com/watch?v=IpS3AUuE3tU>)

Glosarium

Abstraksi/*abstraction*

Abstraksi adalah proses mengurangi hal-hal detail dan merangkum deskripsi objek, sistem atau persoalan menjadi hal-hal penting terkait menjadi tujuan pemecahan persoalan. Dengan abstraksi, kita dapat lebih mudah memahami, memanipulasi, dan berinteraksi dengan objek atau sistem tersebut. Abstraksi dinyatakan dalam bentuk lain dari deskripsi semula, dikenal sebagai model. Abstraksi mewakili persoalan atau sesuatu dengan berfokus pada sudut pandang tertentu yang dianggap penting. Contoh: gambar denah atau maket rumah mewakili rumah, walaupun bukan wujud rumahnya.

Dalam konteks Berpikir komputasional, abstraksi adalah proses menyaring – pada dasarnya mengabaikan – karakteristik masalah yang tidak diperlukan agar dapat berkonsentrasi pada yang diperlukan untuk pemecahan masalah. agar dapat tercipta gambaran tentang apa yang harus diselesaikan.

Abstraksi memungkinkan kita menciptakan gambaran umum tentang apa masalahnya dan bagaimana menyelesaiannya. Proses tersebut memerintahkan kita untuk menghapus semua detail spesifik yang tidak akan membantu dalam pemecahan masalah. Dengan abstraksi, kita sekaligus memperoleh pola persoalan. Deskripsi abstraksi sering menjadi model, yaitu representasi suatu benda berwujud atau tidak berwujud dalam bentuk lain.

Algoritma/*algorithm*

Urutan dari sejumlah langkah logis dan sistematis untuk memecahkan suatu masalah tertentu, yang dapat dijalankan oleh manusia atau oleh komputer.

Algoritma standar/ <i>standard algorithm</i>	Algoritma yang sudah baku dan dipakai bersama dan sebagai model/contoh belajar, misalnya algoritma perhitungan, pencetakan, pencarian, pengurutan. Untuk setiap kelompok umum tersebut tersedia satu atau lebih algoritma. Misalnya algoritma pencarian secara berurutan (<i>sequential sort</i>), <i>insertion sort</i> , <i>bubble sort</i> dan masih banyak lainnya. Tahukah anda bahwa ada ratusan cara untuk mengurutkan? Jika tertarik, dapat membaca salah satu bagian Buku karya Donald Knuth "The Art of Computer Programming" volume 3 (Knuth, Donald, 1998) tentang <i>searching and sorting</i> yang seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, saat ini sudah bertambah lagi dengan algoritma-algoritma <i>searching</i> dan <i>sorting</i> yang lebih canggih.
Berpikir komputasional/ <i>computational thinking</i>	Proses berpikir untuk memformulasikan persoalan dan solusinya, serta menuliskan solusinya untuk dapat dikerjakan oleh orang lain atau mesin komputasi. Berpikir Komputasional menjadi dasar dalam menghasilkan produk komputasi dan otomasi. Pada prakteknya, berpikir komputasional terjalin erat (<i>inter twisted</i>) dengan pendekatan berpikir kritis, sistemik (<i>system thinking</i>), berpikir desain yang fokus perhatiannya ke pengguna produk (<i>design thinking</i>) dan berpikir kreatif.
Dengan komputer/ <i>plugged</i>	Melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat teknologi digital, terutama komputer
Digital/digital	Berkaitan dengan "digit" 0 dan 1
Deepfake	Video atau audio yang sangat realistik yang dimanipulasi menggunakan kecerdasan artifisial untuk menciptakan adegan atau kejadian palsu, seperti video pernyataan orang terkenal dimana sebenarnya tidak pernah dibuatnya.
Diseminasi konten/ <i>content dissemination</i>	Dalam konteks konten digital, adalah penyebarluasan ide, gagasan, produk digital ke banyak orang melalui teknologi komunikasi dan informasi, misalnya laman internet, media sosial, email, aplikasi dsb.
Hak atas kekayaan intelektual/ <i>intellectual property right</i>	HaKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual adalah hak eksklusif yang diberikan suatu hukum atau peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya.
Himpunan data/ <i>dataset</i>	Suatu kumpulan data atau <i>record</i> untuk diproses, menggunakan komputer (jika data dalam bentuk digital), atau di atas kertas/media lain jika manual.

Ilmu Komputer/ <i>Computer Science</i>	Studi tentang teori dan prinsip komputer, proses algoritmik, desain perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi, dan dampaknya terhadap masyarakat.
Instruksi/ <i>Instruction</i>	Perintah yang diberikan kepada komputer untuk melakukan operasi tertentu.
Internet/ <i>internet</i>	Jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer organisasi di seluruh dunia. Bedakan dengan WWW (<i>world wide web</i>), bagian dari Internet yang diakses melalui antarmuka pengguna grafis dan berisi dokumen yang sering dihubungkan melalui hyperlink.
Kecerdasan buatan, Kecerdasan artifisial/ <i>artificial intelligence</i>	Program komputer dalam meniru kecerdasan manusia, seperti mengambil keputusan, menyediakan dasar penalaran, dan karakteristik manusia lainnya
Kode program yang ditulis dengan suatu notasi yang lebih dipahami manusia/ <i>pseudocode</i>	Bahasa informal atau sederhana yang dapat digunakan untuk mewakili algoritma di luar lingkungan komputasi.
Kompleks, Kompleksitas/ <i>Complexity</i>	Jumlah minimum sumber daya, memori, waktu, atau pesan, yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah atau menjalankan algoritma.
<i>Computing</i> , Komputasi/ <i>computing</i> , <i>computation</i>	<i>Computing</i> dipakai sebagai padanan dari Informatika atau ilmu komputer.
Konteks/ <i>context</i>	Dikaitkan dengan kurikulum Merdeka, konteks artinya semua kondisi spesifik yang akan mendukung atau mempersulit implementasi/penerapan kurikulum, kompetensi dan kecukupan guru pengajar, kondisi murid, kondisi geografis, ketersediaan fasilitas TIK, dikaitkan dengan bacaan, bagian suatu uraian atau kalimat yang dapat mendukung atau menambah kejelasan makna bahan bacaan tersebut.

Literasi digital/ <i>digital literacy</i>	<p>Literasi Digital adalah kemampuan mengakses, mengelola, memahami, mengkomunikasikan dan menciptakan keamanan informasi melalui teknologi digital untuk ketenagakerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan. Mengacu ke <i>DigComp2.2</i>, kompetensi digital melibatkan "penggunaan dan keterlibatan dengan teknologi digital secara percaya diri, kritis dan bertanggung jawab untuk pembelajaran, di tempat kerja, dan untuk berpartisipasi dalam masyarakat. Kompetensi ini didefinisikan sebagai kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan sikap".</p> <p>Walaupun digital literasi mempunyai definisi yang lebih terkait dengan praktik, Digital literasi mempunyai banyak keterkaitan bahkan beririsan dengan Informatika, dan dijalankan bersama.</p>
Logis/ <i>logic</i>	<p>Logis: sesuai dengan logika; benar menurut penalaran; masuk akal</p> <p>Salah satu cabang dari disiplin ilmu Filsafat dan matematika.</p> <p>Informatika mengadaptasi konsep logika pada matematik, dan perlu pemahaman pernyataan logika (<i>logical preposition</i>) dan aljabar boolean {benar,salah} dan operatornya {= < > <= > =} yang menjadi dasar sistem digital 0 dan 1.</p>
Mahadata/ <i>big data</i>	<p>Kumpulan data dalam jumlah sangat besar, kompleks, dan terus berkembang dengan cepat. Data ini berasal dari berbagai sumber. Ciri mahadata adalah:</p> <p><i>Volume</i> – Ukuran data yang sangat besar (dalam skala <i>terabyte</i>, <i>petabyte</i>, atau lebih).</p> <p><i>Velocity</i> – Kecepatan pembaruan atau aliran data yang tinggi (contoh: data media sosial, sensor <i>IoT</i>).</p> <p><i>Variety</i> – Ragam format data (terstruktur, tidak terstruktur, semi-terstruktur seperti teks, gambar, video, <i>log</i>).</p> <p><i>Veracity</i> – Kualitas dan keakuratan data yang bervariasi.</p> <p><i>Value</i> – Potensi nilai-nilai bisnis yang bisa diekstrak dari data.</p> <p>Mahadata bukan sekadar tentang ukuran, tapi juga bagaimana data itu dikumpulkan, dianalisis, dan digunakan untuk pengambilan keputusan cerdas.</p>

Masyarakat digital madani/ <i>civilized digital citizen, digital citizenship</i>	<p>Pengertian <i>Digital citizenship</i> menurut situs Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemdikdasmen): "<i>Digital citizenship</i> adalah norma dan perilaku tanggung jawab yang diterapkan saat menggunakan teknologi informasi." Pengertian tersebut mengacu pada semua warga negara yang bisa menggunakan internet secara teratur juga efektif. Baca juga: 9 Komponen Kewargaan Digital beserta Contohnya Agar bisa menyandang kewarganegaraan digital, seseorang harus memiliki keterampilan yang luas, pengetahuan, juga akses internet menggunakan perangkat teknologi. <i>Digital citizenship</i> adalah konsep dimana warga digital harus menggunakan teknologi dengan baik dan bertanggung jawab. Kesimpulannya, pengertian <i>digital citizenship</i> adalah norma dan perilaku tanggung jawab seseorang saat menggunakan perangkat teknologi informasi.</p> <p>Madani adalah terjemahan bahasa Indonesia dari <i>civilized</i>, artinya menjunjung tinggi nilai, norma, hukum yang ditopang oleh penguasaan iman, ilmu, dan teknologi yang berperadaban (KBBI)</p> <p><i>Civilized digital citizen</i> artinya warganya sudah menjunjung tinggi nilai, norma, hukum yang ditopang oleh penguasaan iman, ilmu, dan teknologi yang berperadaban.</p>
Membaca lateral/ <i>lateral reading</i>	<p>Membaca lateral adalah penerapan berpikir lateral dalam membaca bermakna. Berpikir Lateral dikenalkan oleh Edward de Bono pada tahun 1967 seperti dijelaskan pada situs De Bono, Eduard (n.d.) dan situs De Bono Group (n.d.)</p> <p>Pada Koding dan KA, membaca lateral diterapkan pada sekumpulan bacaan untuk secara reflektif menyimpulkan:</p> <p>Siapa "dalang" atau penulis di balik informasi tsb ?</p> <p>Mengecek Fakta: Apakah ada bukti tentang informasi tersebut</p> <p>Apa kata sumber lain?. Selalu terbuka untuk informasi lain dari sumber yang sedang dibaca.</p> <p>Selain berpikir lateral, de Bono juga memperkenalkan strategi berpikir tingkat tinggi lainnya (deBono grup n.d))</p>
Mendisposisikan	Disposition dalam pendidikan artinya kesiapan/kesiagaan murid dalam menerapkan konsep atau menjalankan praktik berdasarkan konsep yang dipahaminya
Mengatasi masalah atau kegagalan sistem/ <i>troubleshooting</i>	Pendekatan sistematis untuk pemecahan masalah yang sering digunakan untuk menemukan dan menyelesaikan masalah dalam perangkat lunak atau sistem komputasi.

Menyaring	Memilih dan menentukan sejumlah data dari sebuah himpunan data yang memenuhi syarat lolos "saringan" (kondisi, syarat tertentu yang ditetapkan penyaring. Misalnya dari semua data murid SMP hanya mengambil data murid Kelas 7.
Merancang/ <i>design</i>	Proses membuat abstraksi produk sebelum mengembangkan/mengimplementasinya
Mesin pencari/ <i>search engine</i>	<p>Ada dua istilah dalam bahasa Inggris yaitu <i>web browser</i> (peramban) dan <i>search engine</i> (mesin pencari)</p> <p><i>Browser web</i> adalah aplikasi untuk mengakses situs web. Ketika pengguna meminta halaman web dari situs web tertentu, browser mengambil filenya dari <i>server web</i> dan kemudian menampilkan halaman tersebut di layar pengguna. Browser digunakan di berbagai perangkat, termasuk desktop, laptop, tablet, dan ponsel cerdas. Pada tahun 2020, diperkirakan 4,9 miliar orang telah menggunakan <i>browser</i>. <i>Browser</i> yang paling banyak digunakan adalah Google Chrome, dengan 64% pangsa pasar global di semua perangkat, diikuti oleh Safari dengan 19%.</p> <p>Peramban web tidak sama dengan mesin pencari, meskipun keduanya seringkali membingungkan. Mesin pencari adalah situs web yang menyediakan tautan ke situs web lain. Namun, untuk terhubung ke server situs web dan menampilkan halaman webnya, pengguna harus menginstal browser web.^[5] Dalam beberapa konteks teknis, browser disebut sebagai agen pengguna.</p>
Model jaringan komputer/ <i>computer network</i> model	Model jaringan komputer, bagaimana simpul dan koneksi diabstraksikan, dirancang dan diterapkan agar setiap komputer dapat berkomunikasi. Secara teknik, disebut dengan topologi jaringan komputer.
Modul pustaka program siap pakai/platform, platform komputer	Modul siap pakai dalam pemrograman, yang mempermudah pengembang dalam mengembangkan program terutama program berukuran besar, Library bersifat black box, jelas pemakaiannya tanpa perlu tahu detail isi kodennya.

Orang yang menyelesaikan masalah, penyelesaian masalah/ <i>problem solver</i> , <i>problem solving</i>	<p><i>Problem solver</i> adalah seseorang atau tim yang mempunyai kapabilitas <i>problem solving</i> dan menyelesaikan permasalahan atau persoalan berdasarkan berpikir kritis, kreatif dan konstruktif, kemudian mengusulkan strategi dan implementasi solusinya yang efektif, efisien dan optima . PISA 2012 mendefinisikan kompetensi <i>problem solving</i> sebagai kapasitas kognitif individu untuk memahami dan menyelesaikan situasi masalah di mana metode penyelesaiannya tidak segera terlihat, guna mencapai potensi diri sebagai warga negara yang konstruktif dan reflektif. Untuk itu, OECD mendefinisikan dan menentukan indikator <i>PISA 2012 Creative problem solving</i> menurut OECD (n.d (1)) dan <i>PISA 2015 Collaborative problem solving</i> menurut OECD, (n.d. (2))</p>
Paradigma pemrograman/ <i>programming paradigm</i>	Suatu sudut pandang atau fondasi berpikir utama yang mendasari konstruksi program. Pada bidang informatika, dikenal beberapa paradigma paradigma pemrograman prosedural, fungsional, deklaratif, relasional, logis. Untuk tingkatan pendidikan dasar dan menengah, hanya diberikan paradigma prosedural yang merupakan paradigma yang paling dekat dengan mesin von Neumann
Pembelajaran berbasis inkuiri/ <i>inquiry-based learning</i>	Pembelajaran berbasis inkuiri adalah suatu bentuk pembelajaran aktif yang dimulai dengan mengajukan pertanyaan, masalah atau skenario. Model pembelajaran ini berbeda dengan pendidikan tradisional, yang umumnya mengandalkan pendidik untuk menyajikan fakta dan pengetahuan mereka tentang mata pelajaran. Pembelajaran berbasis inkuiri seringkali dibantu oleh fasilitator dibandingkan dosen. Penyelidik akan mengidentifikasi dan meneliti masalah dan pertanyaan untuk mengembangkan pengetahuan atau solusi. Pembelajaran berbasis inkuiri mencakup pembelajaran berbasis masalah, dan umumnya digunakan dalam penyelidikan dan proyek skala kecil, serta penelitian. Pembelajaran berbasis inkuiri pada prinsipnya sangat erat kaitannya dengan pengembangan dan praktik keterampilan berpikir dan pemecahan masalah.
Pembelajaran berbasis masalah/ <i>problem-based learning</i>	Pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan yang berpusat pada murid dimana murid belajar tentang suatu subjek .dengan bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah terbuka. Masalah inilah yang mendorong motivasi dan pembelajaran

Pembelajaran berbasis projek/ <i>project-based learning</i>	<p>Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) melibatkan murid untuk merancang, mengembangkan, dan membangun solusi langsung terhadap suatu masalah. Nilai pendidikan PjBL bertujuan untuk membangun kapasitas kreatif murid untuk mengatasi masalah yang sulit atau tidak terstruktur, biasanya dalam tim kecil. PjBL dalam mata pelajaran Koding dan KA merupakan praktik inti, di mana murid diminta untuk menghasilkan suatu produk komputasional dengan menjalankan proses rekayasa (<i>engineering process</i>)</p> <p>Tergantung pada tujuan pembelajaran, ukuran dan ruang lingkup proyek bisa sangat bervariasi. Murid dapat menyelesaikan empat fase yang tercantum di atas selama beberapa minggu, atau bahkan beberapa kali dalam satu periode kelas.</p> <p>Karena fokusnya pada kreativitas dan kolaborasi, PjBL ditingkatkan ketika murid merasakan peluang untuk bekerja lintas disiplin ilmu, menggunakan teknologi untuk membuat komunikasi dan realisasi produk lebih efisien, atau untuk merancang solusi terhadap masalah dunia nyata yang ditimbulkan oleh organisasi atau perusahaan luar. Proyek tidak perlu terlalu rumit agar murid dapat memperoleh manfaat dari teknik PjBL. Seringkali, proyek yang cepat dan sederhana untuk sebuah elemen Koding dan KA sudah cukup dan perlu dilakukan sebelum mengerjakan projek yang lebih besar, untuk memberikan murid peluang berharga untuk menjalin hubungan antara konten dan praktik.</p>
Pembelajaran berpusat pada murid	<p>SCL (<i>Student Centered Learning</i>) adalah suatu model, metode atau pendekatan pembelajaran yang menempatkan murid atau murid sebagai pusat dari proses belajar mengajar, sehingga akan mengembangkan minat, motivasi, dan kemampuan individu menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif serta bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.</p> <p>SCL berlawanan dengan <i>Teacher Centered Learning</i>, di mana pendidik lebih banyak menyampaikan materi pembelajaran dan murid hanya mendengarkan.</p>
Pembelajaran mesin/ <i>machine learning</i>	<p>Program atau sistem yang melatih model dari data input. Model terlatih dapat membuat prediksi yang berguna dari data baru (yang belum pernah dilihat) yang diambil dari distribusi yang sama dengan yang digunakan untuk melatih model.</p>

Pemeliharaan/
maintenance

Suatu produk baik itu berupa hardware atau software perlu dipelihara (dirawat) secara berkala, untuk mengoreksi kerusakan, kesalahan, ketidakcocokan. Proses merawat tersebut disebut pemeliharaan atau maintenance. Contoh memelihara aplikasi atau sebuah program adalah dengan menambah fitur, mengoreksi "bug" atau kesalahan yang baru ditemukan. Setiap kali dilakukan proses perawatan yang mengakibatkan perubahan hardware atau kode program harus dicatat dalam suatu sistem, dan dilacak melalui versinya. Perubahan program dapat dilakukan dengan cepat dan baik dengan membuat proses implementasi, debugging dan test secara otomatis.

Pemodelan dan
simulasi/*modeling and simulation*

Model adalah representasi sesuatu dalam bentuk lain. Model dapat direpresentasikan dalam bentuk benda berwujud (misalnya patung yang memodelkan seseorang), diagram (misalnya pada model proses, model data, model mesin von Neumann), atau persamaan matematis yang menunjukkan relasi antara suatu variabel dengan variabel lainnya. Model dapat merepresentasi sesuatu yang statik (tidak berubah seiring waktu), atau sistem dinamik yang berubah seiring waktu. Model yang dinamik dapat dipakai untuk memprediksi sesuatu yang belum terjadi. Jika model dinamik dijalankan maka istilahnya disimulasi. Model dapat menjadi salah satu bentuk solusi suatu permasalahan.

Simulasi dapat mempunyai makna lebih luas, misalnya simulasi kebakaran atau gempa yang dilakukan pada gedung bertingkat dimana orang dalam gedung dilatih untuk melakukan tindakan saat ada kebakaran untuk bersiaga jika kebakaran gedung atau gempa betul-betul terjadi.

Simulasi adalah representasi tiruan dari eksekusi suatu proses atau sistem yang mungkin ada di dunia nyata. Dalam pengertian luas ini, simulasi seringkali dapat digunakan secara bergantian dengan model. Terkadang ada perbedaan yang jelas antara kedua istilah tersebut, dimana simulasi memerlukan penggunaan model; model mewakili karakteristik atau perilaku utama dari sistem atau proses yang dipilih, sedangkan simulasi mewakili evolusi model dari waktu ke waktu. Cara lain untuk membedakan istilah-istilah tersebut adalah dengan mendefinisikan simulasi sebagai eksperimen dengan bantuan model. Definisi ini mencakup simulasi yang tidak tergantung waktu. Seringkali, komputer digunakan untuk menjalankan simulasi, dalam hal ini model diprogram menjadi program komputer.

Pengenalan pola/ <i>pattern recognition</i>	<p>Pengenalan pola seringkali diartikan mengenali pola sebuah persoalan. Lebih penting adalah memanfaatkan pola sebuah persoalan untuk: (1) merujuk ke pola persoalan yang sama yang pernah kita selesaikan (2) membentuk tabungan pola persoalan pada dirinya agar dapat dipakai kelak.</p> <p>Setelah mengenal pola persoalan, jika ada persoalan yang mirip dan mempunyai abstraksi yang sama, maka dengan lebih efisien (cepat) pemikir dapat menghasilkan solusi.</p> <p>Pemikir kemudian “menabung” solusi ini berikut pola solusi yang juga akan mempercepat penyelesaian persoalan.</p>
Penyempurnaan kode sumber/ <i>source code refinement</i>	<p><i>Refining</i> adalah proses menyempurnakan, memperbaiki suatu produk. <i>Software atau source code refinement</i> adalah proses menyempurnakan kode program yang sudah ada, dengan tujuan menambah fitur, memperbaiki performansi, menghilangkan <i>bugs</i> yang masih tersisa, <i>refinement</i> termasuk dalam praktik inti mata pelajaran Koding dan KA.</p>
Perangkat teknologi digital/ <i>digital device</i>	<p>Unit fisik, perangkat keras, peralatan yang berisi komputer atau mikrokontroler. Saat ini, banyak sekali perangkat digital termasuk ponsel pintar, tablet, dan jam tangan pintar. Sebaliknya, terdapat banyak perangkat non-digital (analog), seperti termometer, kipas angin listrik, dan sepeda. Mobil, mesin cuci, dan banyak produk lainnya bersifat digital dan analog. Lihat perangkat, komputer, mikrokontroler, digital dan analog.</p>

Persoalan/problem

Problem dalam bahasa Inggris dapat diterjemahkan menjadi permasalahan atau persoalan yang perlu diselesaikan melalui proses *problem solving*. Dalam konteks mata pelajaran Koding dan KA, kemampuan "*problem solving*" merupakan kemampuan penting yang perlu untuk diintegrasikan dalam pencapaian pembelajaran. Secara umum *problem solving* adalah proses menghasilkan solusi permasalahan atau persoalan. Dalam bahasa Indonesia, khususnya untuk bidang ilmu informatika yang memakai terminologi yang tepat, kata "*problem*" dalam bahasa Inggris dapat diterjemahkan menjadi permasalahan atau persoalan atau tantangan seperti yang dinyatakan dalam CP Berpikir Komputasional. Berikut ini penjelasan lebih rinci tentang 3 (tiga) istilah saling berkaitan yang sering dipakai dalam pembelajaran Koding dan KA, khususnya elemen Berpikir Komputasional.

Tantangan adalah suatu persoalan yang tidak harus dijawab.

Permasalahan adalah gejala, persepsi, fenomena yang muncul ke permukaan dan dirasakan dampaknya. Permasalahan dapat timbul dari berbagai penyebab (akar persoalan.). Untuk menyelesaikan permasalahan, diperlukan analisis sistematis, sebab akibat dan evaluasi akar persoalannya. Contoh permasalahan: pusing, udara tiba-tiba menjadi panas sekali di luar yang biasanya.

Persoalan adalah pernyataan yang harus diselesaikan dan menghasilkan solusi (jawaban, penjelasan). Satu persoalan terkadang dapat menghasilkan lebih dari satu solusi. Dalam hal ini, *problem solver* perlu menentukan mana yang terbaik (paling efektif, efisien, optimal).

Tantangan, adalah suatu *problem* yang tidak harus dijawab, namun perlu ditanggapi oleh yang tertantang untuk mengusulkan solusi. Jika tantangan dijawab, maka tantangan menjadi persoalan.

Perundungan digital/ <i>cyber bullying</i>	<p><i>Cyberbullying</i> (perundungan dunia maya) ialah bullying/perundungan dengan menggunakan teknologi digital. Hal ini dapat terjadi di media sosial, platform chatting, platform bermain game, dan ponsel. Adapun menurut <i>Think Before Text</i>, Unicef (n.d.), <i>cyberbullying</i> adalah perilaku agresif dan bertujuan yang dilakukan suatu kelompok atau individu, menggunakan media elektronik, secara berulang-ulang dari waktu ke waktu, terhadap seseorang yang dianggap tidak mudah melakukan perlawanan atas tindakan tersebut. Jadi, terdapat perbedaan kekuatan antara pelaku dan korban. Perbedaan kekuatan dalam hal ini merujuk pada sebuah persepsi kapasitas fisik dan mental.</p> <p><i>Cyberbullying</i> merupakan perilaku berulang yang ditujukan untuk menakuti, membuat marah, atau memermalukan mereka yang menjadi sasaran. Contohnya termasuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyebarluaskan kebohongan tentang seseorang atau mengunggah foto memalukan tentang seseorang di media sosial. Mengirim pesan atau Ancaman yang menyakitkan melalui platform chatting, menuliskan kata-kata menyakitkan pada kolom komentar media sosial, atau mengunggah sesuatu yang memalukan/menyakitkan. Meniru atau mengatasnamakan seseorang (misalnya dengan akun palsu atau masuk melalui akun seseorang) dan mengirim pesan jahat kepada orang lain atas nama mereka. <i>Trolling</i> - pengiriman pesan yang mengancam atau menjengkelkan di jejaring sosial, ruang obrolan, atau <i>game online</i>. Mengucilkan, mengecualikan, anak-anak dari <i>game online</i>, aktivitas, atau grup pertemanan. Menyiapkan/membuat situs atau grup (<i>group chat, room chat</i>) yang berisi kebencian tentang seseorang atau dengan tujuan untuk menebar kebencian terhadap seseorang. Menghasut anak-anak atau remaja lainnya untuk memermalukan seseorang. Memberikan suara untuk atau menentang seseorang dalam ajakan pendapat yang melecehkan. Membuat akun palsu, membajak, atau mencuri identitas digital untuk memermalukan seseorang atau menyebabkan masalah dalam menggunakan nama mereka. Memaksa anak-anak agar mengirimkan gambar sensual atau terlibat dalam percakapan seksual.
Pesan digital/ <i>digital message</i>	Pesan dalam bentuk digital, melalui aplikasi bertukar pesan, <i>email</i> , media, atau media sosial

Platform/ <i>platform</i>	Platform komputasi atau platform digital, atau platform perangkat lunak adalah sistem komputer di mana perangkat lunak dijalankan. Ini mungkin perangkat keras atau sistem operasi (OS), bahkan <i>browser</i> web dan antarmuka pemrograman aplikasi terkait, atau perangkat lunak lain yang mendasarinya, selama kode program dijalankan dengannya. Platform komputasi memiliki tingkat abstraksi yang berbeda, termasuk arsitektur komputer, OS, atau pustaka runtime. Program komputer dapat dijalankan di atas Platform komputasi.
Prediksi/ <i>prediction</i>	Prediksi adalah ramalan atau prakiraan. Pada mata pelajaran Koding dan KA, meramal atau melakukan prakiraan dilakukan melalui analisis data.
Produk sistem komputasi/ <i>computation system product</i>	Produk berupa perangkat keras, perangkat lunak atau gabungan keduanya, yang berfungsinya berdasarkan sistem komputasi.
Program komputer/ <i>computer program</i>	Program Komputer adalah sederetan instruksi dalam bahasa pemrograman tertentu yang dapat dijalankan oleh komputer. Program komputer dapat berupa program dalam bahasa tingkat rendah atau bahasa mesin dalam bentuk 0 dan 1, bahasa asembler yaitu bahasa yang masih dekat dengan manusia, atau bahasa tingkat tinggi yang mudah ditulis dan dipahami manusia
Program komputer terstruktur/ <i>structured computer program</i>	Program Komputer yang terstruktur, ditulis dengan "baik", bukan "spaghetti code" yaitu kode yang sulit ditelusuri karena aliran eksekusinya tidak jelas ada instruksi GOTO yang memungkinkan dari satu instruksi pergi ke instruksi lain yang manapun. Bahasa pemrograman modern lebih memaksa pemrogram membuat program terstruktur dengan mendefinisikan blok kode. Kumpulan kata/istilah (<i>vocabulary</i>) dan sintaks (aturan penulisan kalimat yang baku seperti halnya dalam bahasa Indonesia dikenal SPOK)
Sekumpulan kosakata	Contoh kosakata dan aturan penulisan kalimat instruksional yang dipakai pada mata pelajaran informatika adalah: Lakukan... Simpan nilai ... pada variabel Jika ... maka.... Ulangi ... Sekumpulan kalimat instruksional akan membentuk sebuah proses yang dapat dijalankan oleh mesin atau oleh orang lain tergantung kepada kosa katanya yang ditentukan.

Simbol/ <i>symbol</i>	Simbol adalah lambang berupa gambar yang merepresentasi sesuatu sesuai dan bermakna dengan konvensi pemakaianya. Misalnya tanda lalu lintas dinyatakan dalam simbol-simbol yang standar untuk seluruh dunia.
Sistem komputasi/ <i>computing system</i>	Kumpulan satu atau lebih komputer atau perangkat komputasi, bersama dengan perangkat keras dan perangkat lunaknya, terintegrasi untuk tujuan menyelesaikan tugas bersama. Meskipun sistem komputasi dapat dibatasi pada satu komputer atau perangkat komputasi, itu lebih sering mengacu pada kumpulan beberapa komputer, perangkat komputasi, dan perangkat keras yang terhubung.
Sistem komputer/ <i>computer system</i>	Sebuah sistem yang bekerjanya berdasarkan komputasi, dan salah satu komponen pentingnya adalah komputer.
Sistematis/ <i>systematic</i>	sistematis artinya teratur menurut sistem; memakai sistem; dengan cara yang diatur baik-baik (KBBI). Berkaitan dengan atau terdiri dari suatu sistem, disajikan atau dirumuskan sebagai kumpulan ide atau prinsip yang koheren pemikiran sistematis, ketelitian dan keteraturan dan berkaitan dengan klasifikasi (Merriam Webster dictionary). Mengacu ke proses <i>problem solving</i> , solusi adalah jawaban atau deskripsi penyelesaian suatu permasalahan. Solusi dapat direpresentasi dalam berbagai bentuk, a.l. (1) deskripsi jawaban persoalan (2) model dan model yang dapat disimulasikan (3) "program" yang dapat dijalankan oleh orang lain atau mesin komputer.
Tanpa komputer/ <i>unplugged</i>	Berlawanan dengan aktivitas " <i>plugged</i> " di atas, pada kegiatan <i>unplugged</i> murid melakukan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan perangkat teknologi digital, terutama komputer. Dalam mata pelajaran Koding dan KA, moda pembelajaran unplugged diwujudkan dalam bentuk persoalan yang membutuhkan pemikiran, permainan peran di mana semua aktivitas terutama menjalankan "program". Moda pembelajaran unplugged diperkenalkan oleh Tim Bell dan Timnya (team) sejak 1990 seperti dijelaskan pada csunplugged (n.d.) dan selalu diperbarui sampai saat ini Selain situs tersebut, yang saat ini contoh-contoh kegiatan <i>unplugged</i> yang banyak diakses adalah di situs Code.org(n.d.)

Teknologi digital/ <i>digital technology</i>	Kata "digital" berasal dari bahasa Latin— <i>digitus</i> , jari—dan mengacu pada salah satu alat penghitungan tertua. Ketika informasi disimpan, dikirim, atau diteruskan dalam format digital, informasi tersebut diubah menjadi angka—di tingkat mesin paling dasar sebagai "mati atau nyala", "nol atau satu" atau (0 atau 1). Definisi teknologi digital mengacu pada perangkat, sistem, dan sumber daya digital yang membantu membuat, menyimpan, dan mengelola data.. Aspek penting dari teknologi digital adalah teknologi informasi (TI) yang mengacu pada penggunaan komputer untuk memproses data dan informasi. Dalam konteks bab ini, istilah tersebut mewakili teknologi yang mengandalkan penggunaan <i>mikroprosesor</i> ; karenanya, komputer dan aplikasi yang bergantung pada komputer seperti Internet, serta perangkat lain seperti kamera video, dan perangkat seluler seperti telepon dan <i>personal-digital Assistant</i> (PDA).
Teks data gambar suara/ <i>sound, audio, image data text</i>	Data suara (audio) atau gambar (image) yang ditranslasi menjadi teks tertulis. Merupakan fitur yang tersedia di banyak media sosial. Misalnya saat menonton suatu rekaman video, seiring dengan suara yang diperdengarkan, secara otomatis akan keluar teks dalam bahasa Indonesia atau bahasa Inggris.
Variabel/ <i>variable</i>	Istilah variabel dalam pemrograman, artinya adalah suatu nama yang akan diasosiasikan suatu alamat memori internal di komputer untuk menyimpan sebuah nilai sesuai tipe data variabel tersebut pada suatu saat. Nilai yang disimpan dapat diubah melalui instruksi pemrograman, Siklus hidup sebuah variabel dalam program adalah: pendeklarasian nama dan tipe data yang akan disimpannya, inisialisasi isinya, dan perubahan nilainya karena ditimpa dengan nilai lain melalui instruksi pembacaan/input atau instruksi " <i>assignment</i> " (pengisian nilai dari variabel lain atau suatu nilai yang ditetapkan). Setelah program selesai dijalankan, nilai yang disimpan dalam variabel akan " <i>hilang</i> " tidak dapat dibaca lagi karena program tidak berada dalam memori. Untuk menyimpan nilai variabel sebelum program berhenti, disediakan instruksi tulis/output variabel ke suatu tempat penyimpanan eksternal/sekunder

Video/video	Video adalah salah satu format konten digital, yang memadukan teks, audio dan gambar serta dapat dijalankan untuk ditonton.
-------------	---

Daftar Pustaka

Cek Fakta. (n.d.). Cek Fakta. Retrieved from <https://cekfakta.com/>

Code.org. (n.d.). *Unplugged Curriculum*. Code.org. Retrieved from <https://code.org/curriculum/unplugged>

CSUnplugged. (n.d.). *CS Unplugged*. Retrieved from <https://www.csunplugged.org/en/>, <https://www.csunplugged.org/en/resources/>, <https://classic.csunplugged.org/>, <https://classic.csunplugged.org/books/>

Jurnal Pendidikan Tambusai. (2024). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1).

Rekacipta ITB. (2024, November 26). *Rekacipta ITB*.

Computer Science Teachers Association [CSTA]. (2017). *Computer Science Teachers Association (CSTA) K-12 Computer Science Standards*. Chicago: Computer Science Teachers Association. Retrieved from <https://csteachers.org/k12standards/>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. (n.d.). *Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual*. Retrieved from <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual>

UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers*. Paris: UNESCO.

UNESCO. (2022). *K-12 AI Curricula: A Mapping of Government-Endorsed AI Curricula*. Paris: UNESCO. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380602>

UNESCO. (2024a). *AI Competency Framework for Students*. Paris: UNESCO.

UNESCO. (2024b). *AI Competency Framework for Teachers*. Paris: UNESCO.

OECD. (2025). *Empowering learners for the age of AI: An AI literacy framework for primary and secondary education (Review draft)*. <https://ailiteracyframework.org>



**BADAN STANDAR, KURIKULUM,
DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENDIKDASMEN**