

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
BAB 3: TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Informatika**
Kelas / Fase /Semester : **VII / D / I (Ganjil)**
Alokasi Waktu : **10 JP (5 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik diasumsikan pernah berinteraksi dengan antarmuka grafis (*Graphical User Interface* - GUI) melalui *smartphone* atau komputer, serta pernah menggunakan peramban (*browser*) untuk mengakses internet.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat dalam menggunakan internet untuk mencari informasi, berkomunikasi, dan menggunakan berbagai aplikasi.
- **Latar Belakang:** Peserta didik adalah pengguna aktif teknologi digital, namun pemahaman mereka tentang pengelolaan file, etika komunikasi surel, dan fitur-fitur aplikasi perkantoran mungkin masih terbatas.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar melalui demonstrasi langsung penggunaan aplikasi, ikon-ikon, dan tata letak antarmuka.
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui instruksi lisan dari guru dan diskusi mengenai fungsi-fungsi perkakas TIK.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar secara efektif melalui praktik langsung (*hands-on*) menggunakan komputer untuk mengelola folder, mengirim surel, dan membuat dokumen.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami fungsi dari antarmuka pengguna, folder dan file, peramban, mesin pencari, surel, dan berbagai jenis aplikasi perkantoran.
 - **Prosedural:** Mampu mengoperasikan perkakas TIK untuk mengelola file, mencari informasi secara efektif, berkomunikasi melalui surel, serta membuat dokumen dan presentasi sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membekali peserta didik dengan keterampilan praktis yang akan mereka gunakan secara terus-menerus, baik untuk mengerjakan tugas sekolah di berbagai mata pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan:** Rendah ke Sedang. Konsepnya mudah dipahami, namun membutuhkan latihan dan ketelitian dalam praktik untuk menguasai berbagai fitur aplikasi.

- **Struktur Materi:** Materi disusun berdasarkan alur kerja digital yang logis: dimulai dari pengenalan antarmuka, pengelolaan data (folder & file), pencarian informasi (peramban & *search engine*), komunikasi (surel), hingga produksi karya (aplikasi perkantoran).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Mandiri:** Menjadi fokus utama, di mana peserta didik dilatih untuk menggunakan berbagai perangkat TIK secara mandiri untuk menyelesaikan tugas.
 - **Bernalar Kritis:** Diasah saat peserta didik belajar memilih kata kunci yang efektif dalam pencarian dan memilih informasi yang kredibel dari internet.
 - **Kreativitas:** Diterapkan saat peserta didik merancang dan memformat dokumen atau presentasi agar menarik dan informatif.
 - **Akhlak Mulia:** Ditekankan pada materi surel, di mana peserta didik belajar tentang etika dan sopan santun dalam berkomunikasi digital.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik belajar berkomunikasi dengan akhlak yang mulia saat berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok.
- **Kewargaan:** Memahami perannya sebagai warga digital yang beradab dan bertanggung jawab di tengah perkembangan teknologi.
- **Penalaran Kritis:** Mampu mengidentifikasi pentingnya informatika untuk masa depan dan menyusun strategi penyelesaian tugas kelompok secara logis.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan ide-ide untuk merencanakan pekerjaan dan menyajikan hasil kerja secara menarik.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dalam tim yang inklusif, berbagi peran, dan menghargai kontribusi setiap anggota.
- **Kemandirian:** Mampu menjalankan tugas sesuai perannya dalam kelompok dan mencari informasi yang dibutuhkan secara mandiri.
- **Kesehatan:** Membangun kesadaran untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas di dunia maya dan dunia nyata.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide, gagasan, dan hasil kerja secara lisan maupun tulisan dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Literasi Digital:** Memahami cara kerja dan penggunaan mesin pencari di internet; mengetahui kualitas informasi dan kredibilitas sumber informasi digital; mengenal ekosistem media pers digital; membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pemanfaatan perangkat teknologi pengolah dokumen, lembar kerja, dan presentasi; mampu mendeskripsikan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer; memahami konsep dan penerapan konektivitas jaringan lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, membuat kata sandi yang aman; memahami pengamanan perangkat dari berbagai jenis malware, memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (*mindfulness*) dalam dunia digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Semua Mata Pelajaran:** Keterampilan yang dipelajari dalam bab ini (membuat laporan, presentasi, mencari informasi) merupakan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk mengerjakan tugas di semua mata pelajaran.
- **Bahasa Indonesia:** Penerapan kaidah penulisan dan penyusunan kalimat yang baik dalam membuat dokumen dan surel.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengenali berbagai objek pada antarmuka pengguna grafis (GUI) serta mampu mengelola folder dan file (membuat, menyalin, memindah, mengubah nama, menghapus).
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menggunakan peramban dan mesin pencari untuk menemukan informasi yang relevan dan kredibel dengan menggunakan kata kunci yang efektif.
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu membuat, mengirim, dan membalas surel dengan memperhatikan etika komunikasi digital.
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menggunakan aplikasi pengolah kata untuk membuat dokumen sederhana yang berisi teks terformat dan gambar.
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menggunakan aplikasi presentasi untuk membuat beberapa slide sederhana yang berisi teks, gambar, dan animasi dasar.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menggunakan Perangkat Digital untuk Keperluan Sekolah dan Komunikasi Sehari-hari.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Direct Instruction* (Instruksi Langsung) untuk demonstrasi penggunaan fitur aplikasi, diikuti dengan *Project Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek) sederhana di mana peserta didik membuat produk digital (brosur, presentasi).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik merasakan langsung manfaat dari setiap perkakas yang dipelajari untuk menyelesaikan tugas-tugas nyata.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dibuat menarik melalui tugas-tugas kreatif seperti membuat brosur acara sekolah atau presentasi tentang hobi.
- **Metode Pembelajaran:** Demonstrasi, Praktik Langsung, Latihan, Penugasan Proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan topik proyek yang bervariasi sesuai minat peserta didik (misalnya, membuat brosur tentang ekstrakurikuler, hobi, atau acara kelas).
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan panduan langkah-demi-langkah bagi pemula, sementara peserta didik yang lebih mahir diberi kebebasan untuk mengeksplorasi fitur-fitur lanjutan.
 - **Diferensiasi Produk:** Kriteria penilaian fokus pada pemenuhan fungsi dasar. Peserta didik yang lebih mahir dapat dinilai berdasarkan kreativitas dan penggunaan fitur yang lebih kompleks.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Antarmuka Pengguna, Folder, dan File

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT):** Guru membuka pelajaran dan melakukan apersepsi dengan menampilkan desktop komputer dan bertanya fungsi dari ikon-ikon yang ada.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT):**
 1. Guru mendemonstrasikan cara membuka File Explorer dan menjelaskan struktur folder.
 2. Peserta didik melakukan praktik terbimbing: membuat folder utama dengan nama "Tugas Informatika - [Nama Siswa]".
 3. Di dalam folder tersebut, peserta didik berlatih membuat sub-folder, menyalin file (yang disediakan guru), memindahkan file antar sub-folder, mengubah nama file, dan menghapus file.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT):** Refleksi tentang pentingnya merapikan file dalam folder agar mudah ditemukan kembali.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Peramban dan Mesin Pencari

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT):** Guru bertanya, "Jika kalian ingin tahu tentang Candi Borobudur, apa yang kalian ketik di Google?". Guru mengenalkan konsep kata kunci (*keyword*) dan sumber kredibel.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT):**
 1. Guru mendemonstrasikan cara menggunakan mesin pencari dengan berbagai teknik

- (menggunakan tanda petik, operator).
2. Peserta didik diberi tugas mencari informasi tentang topik tertentu (misalnya, "Sejarah Candi Borobudur").
 3. Peserta didik diminta untuk menemukan jawaban dari 2-3 situs yang berbeda dan membandingkan informasinya, serta mencatat alamat situsnya. Guru menekankan cara mengidentifikasi situs resmi (misalnya, .go.id, .ac.id, atau organisasi terpercaya).
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT):** Diskusi singkat tentang tantangan menemukan informasi yang benar di internet dan pentingnya bersikap kritis.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Surel (Surat Elektronik)

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT):** Guru menjelaskan fungsi surel sebagai alat komunikasi formal dan perbedaannya dengan *chat*. Guru membahas etika dasar (subjek yang jelas, sapaan, bahasa sopan).
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT):**
 1. Guru mendemonstrasikan cara membuat dan mengirim surel, termasuk fungsi "To", "Cc", dan "Subject".
 2. Peserta didik melakukan praktik mengirim surel ke alamat email guru dengan subjek "Latihan Surel - [Nama Siswa]". Isi surel adalah perkenalan diri singkat.
 3. Guru membalas beberapa surel, dan peserta didik berlatih menggunakan fitur "Reply".
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT):** Refleksi tentang kapan sebaiknya menggunakan surel dan kapan menggunakan aplikasi pesan instan.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Aplikasi Pengolah Kata

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT):** Guru menunjukkan contoh brosur atau surat dan menjelaskan fungsi aplikasi pengolah kata.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT):**
 1. Guru mendemonstrasikan fitur-fitur dasar: mengubah jenis dan ukuran huruf, membuat teks tebal/miring, perataan teks (rata kiri/kanan/tengah), dan menyisipkan gambar.
 2. Peserta didik diberi tugas membuat brosur satu halaman tentang acara "Pentas Seni Akhir Semester" di sekolah mereka. Brosur harus berisi judul, informasi acara (waktu, tempat), dan sebuah gambar.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT):** Peserta didik menyimpan hasil kerjanya. Guru memberikan apresiasi atas kreativitas peserta didik.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Aplikasi Presentasi

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT):** Guru menjelaskan fungsi aplikasi presentasi untuk memaparkan ide secara visual.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT):**

1. Guru mendemonstrasikan cara membuat presentasi baru, menambah slide, memilih tata letak (*layout*), memasukkan teks dan gambar.
 2. Peserta didik diberi tugas membuat presentasi 3 slide tentang hobi mereka. Slide 1: Judul dan Nama. Slide 2: Penjelasan singkat tentang hobi dan gambar. Slide 3: Penutup (Terima Kasih).
 3. Jika waktu cukup, guru mendemonstrasikan cara menambahkan animasi sederhana pada objek.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT):** Beberapa peserta didik secara sukarela menampilkan hasil presentasinya di depan kelas.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Mengajukan pertanyaan di awal bab seperti, "Siapa yang pernah membuat folder di komputer?" atau "Siapa yang punya alamat email?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi Praktik:** Guru mengamati langsung kemampuan peserta didik saat mengerjakan latihan di setiap pertemuan.
- **Hasil Latihan:** File-file yang dibuat peserta didik (struktur folder, dokumen brosur, file presentasi) dikumpulkan dan diperiksa kelengkapannya.
- **Tanya Jawab:** Mengajukan pertanyaan selama proses, misalnya "Tombol apa yang digunakan untuk menebalkan huruf?"

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Peserta didik diberi tugas membuat presentasi 5 slide tentang "Manfaat Belajar Informatika". Mereka harus mencari informasi menggunakan mesin pencari, menyusun konten, dan mendesain presentasi.

- **Tes Tertulis:**

Pilihan Ganda

1. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses informasi di World Wide Web disebut...
 - a. Mesin Pencari
 - b. Surel
 - c. Peramban (Browser)
 - d. Pengolah Kata
2. Untuk mengirimkan salinan surel kepada orang lain tanpa diketahui oleh penerima utama, kita menggunakan kolom...
 - a. To
 - b. Cc (Carbon Copy)
 - c. Subject
 - d. Bcc (Blind Carbon Copy)

Esai

1. Jelaskan perbedaan antara Peramban (Browser) dan Mesin Pencari (Search Engine). Berikan contoh untuk masing-masing!
2. Saat mengirim surel (email) formal kepada guru, apa saja etika yang harus diperhatikan? Jelaskan setidaknya tiga hal.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.