



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Informatika**

Fase D, Kelas / Semester : **VIII (Delapan) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
BAB 1: INFORMATIKA DAN PEMBELAJARANNYA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Informatika**
Kelas / Fase /Semester : **VIII / D / I (Ganjil)**
Alokasi Waktu : **2 JP (1 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah mempelajari dasar-dasar Informatika di kelas VII, termasuk pemahaman bahwa Informatika tidak selalu memerlukan komputer dan konsepnya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mereka memiliki pengalaman dasar dengan sistem komputasi dan berpikir komputasional.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat untuk belajar Informatika melalui cara yang menarik seperti permainan dan aktivitas yang tidak selalu menggunakan komputer, serta menghubungkan konsep dengan pengalaman nyata.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari lingkungan belajar yang mendorong eksplorasi dan refleksi, terbiasa membuat jurnal belajar untuk mencatat pengalaman belajarnya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan materi yang disajikan dengan peta pikiran, gambar (contoh: Gambar 1.2 di buku siswa), dan tabel (contoh: Tabel 1.2, 1.3, 1.4) untuk memvisualisasikan koneksi antar konsep dan rencana pembelajaran.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan dari guru mengenai rencana pembelajaran, diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman, dan presentasi hasil refleksi.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas langsung seperti permainan refleksi kelompok, menulis jurnal, dan mengatur potongan kertas untuk memicu diskusi, yang memungkinkan mereka belajar melalui tindakan.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami esensi dan ruang lingkup Informatika, merefleksikan keterkaitan antar elemen Informatika (BK, TIK, SK, JKI, AD, AP, DSI, PLB), dan menyadari bahwa Informatika adalah sebuah ilmu yang melatarbelakangi penggunaan komputer.
 - **Prosedural:** Mampu melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar sebelumnya, membuat perencanaan pembelajaran untuk satu semester, dan berdiskusi secara terstruktur dalam kelompok.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini membantu peserta didik menyadari bahwa konsep Informatika yang telah dan akan mereka pelajari sangat relevan

dan dapat ditemukan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, bukan hanya di dalam laboratorium komputer.

- **Tingkat Kesulitan:** Rendah. Materi ini bersifat pengantar dan reflektif, berfungsi sebagai jembatan antara materi kelas VII dan VIII, serta tidak mengandung konsep teknis yang kompleks.
- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sekuensial, dimulai dari refleksi pengalaman belajar masa lalu (Kelas VII), dilanjutkan dengan pengenalan dan perencanaan materi yang akan datang (Kelas VIII).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Memulai dan mengakhiri pembelajaran dengan doa.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis dan merefleksikan pengalaman belajar, menjawab pertanyaan reflektif, serta memberikan masukan yang membangun terhadap jurnal teman.
 - **Kreativitas:** Membuat peta pikiran untuk menghubungkan elemen-elemen Informatika dan menyajikan hasil refleksi dalam format yang menarik.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok kecil untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan saling memberikan umpan balik.
 - **Kemandirian:** Bekerja mandiri dalam merefleksikan jurnal belajar pribadi sebelum berdiskusi dengan kelompok.
 - **Kepedulian:** Menunjukkan empati dan sikap saling menghargai saat berdiskusi dan memberikan masukan kepada teman sekelompok.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik mengawali dan mengakhiri kegiatan dengan doa sebagai wujud syukur.
- **Kewargaan:** Menghargai pendapat teman saat berdiskusi dan berkolaborasi dengan baik dalam masyarakat digital (konteks kelas).
- **Penalaran Kritis:** Mampu merefleksikan pembelajaran secara kritis, menghubungkan konsep, dan mengevaluasi proses belajar diri sendiri dan teman.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal saat membuat rangkuman dan peta pikiran mengenai elemen-elemen Informatika.
- **Kolaborasi:** Aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, berbagi ide, dan membangun pemahaman bersama.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses belajar pribadi dengan membaca kembali jurnal dan menjawab pertanyaan reflektif secara mandiri.
- **Kesehatan:** Menjaga keseimbangan antara aktivitas belajar individu dan kelompok, serta antara refleksi dan perencanaan.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan hasil refleksi dan pemikirannya secara lisan dan tulisan dengan jelas kepada teman dan guru.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

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

- **Berpikir Komputasional:** Menerapkan berpikir komputasional untuk problem dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi masalah komputasi; memahami konsep himpunan data terstruktur dalam kehidupan sehari-hari; memahami konsep lembar kerja pengolah data; menerapkan berpikir komputasional dalam menyelesaikan persoalan yang mengandung himpunan data berstruktur sederhana dengan volume kecil; serta menuliskan sekumpulan instruksi dengan menggunakan sekumpulan kosakata terbatas atau simbol dalam format pseudocode.
- **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

- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan membaca pemahaman, menulis laporan reflektif, dan berkomunikasi efektif saat diskusi kelompok.
- **Matematika:** Logika berpikir yang digunakan dalam merefleksikan elemen berpikir komputasional dan analisis data.
- **Pendidikan Pancasila:** Penerapan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila seperti gotong royong, bernalar kritis, dan mandiri dalam proses pembelajaran.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu merefleksikan materi Informatika yang sudah diperoleh di kelas VII dan menjelaskan materi Informatika yang akan dipelajari di kelas VIII. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Menjadi Pembelajar yang Reflektif:** Menggunakan pengalaman belajar masa lalu untuk merencanakan masa depan pembelajaran yang lebih baik.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project Based Learning* (PBL) sederhana, di mana proyeknya adalah membuat jurnal refleksi dan perencanaan belajar.
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar penuh saat melakukan refleksi (Aktivitas IP-K8-01-U), memperhatikan detail pengalaman belajar mereka dan dampaknya terhadap pemahaman mereka.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan pengalaman belajar di kelas VII dengan rencana belajar di kelas VIII, memahami tujuan dan makna dari setiap kegiatan yang akan dilakukan.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dibuat menyenangkan melalui aktivitas kelompok yang interaktif (permainan kartu bab) dan diskusi yang membangun, menciptakan suasana belajar yang positif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan Mandiri dan Kelompok, Refleksi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Peserta didik menggunakan jurnal kelas VII mereka masing-masing yang isinya unik dan personal sebagai sumber utama refleksi.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih cara mereka mencatat refleksi (tulisan, peta pikiran). Guru memfasilitasi kelompok dengan kecepatan belajar yang berbeda.
 - **Diferensiasi Produk:** Hasil akhir berupa isian Tabel Refleksi dan Tabel Perencanaan pada Buku Kerja Peserta Didik, di mana kedalaman dan detailnya akan bervariasi sesuai kemampuan individu.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Kolaborasi antar peserta didik dalam kelompok belajar. Guru berperan sebagai fasilitator utama.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Orang tua dapat diajak untuk melihat hasil jurnal refleksi anak sebagai bentuk dukungan terhadap proses belajar.
- **Mitra Digital:** Tidak ada mitra digital eksternal khusus untuk bab ini, fokus pada interaksi tatap muka.

LINGKUNGAN BELAJAR

Lingkungan pembelajaran yang mengintegrasikan antara ruang fisik, ruang virtual, dan budaya belajar:

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan tempat duduk yang fleksibel untuk mendukung kerja individu dan kelompok.
 - Papan tulis/whiteboard untuk menuliskan tujuan pembelajaran dan poin-poin penting diskusi.
 - Area untuk presentasi kelompok.
- **Ruang Virtual:**
 - Tidak ada pemanfaatan ruang virtual khusus pada pertemuan ini.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang aman dan nyaman bagi peserta didik untuk berbagi pengalaman tanpa takut salah.

- Mendorong budaya saling menghargai dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
- Menekankan bahwa refleksi adalah bagian penting dari proses belajar untuk menjadi lebih baik.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Tidak digunakan secara spesifik pada bab ini.
- **Forum Diskusi Daring:** Tidak digunakan.
- **Penilaian Daring:** Tidak digunakan.
- **Media Presentasi Digital:** Guru dapat menggunakan proyektor/infokus untuk menampilkan tujuan pembelajaran atau kerangka materi kelas VIII.
- **Media Publikasi Digital:** Tidak digunakan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 90 MENIT)

Topik: Refleksi Pembelajaran Kelas VII dan Perencanaan Pembelajaran Kelas VIII

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama (**Mindful**).
- **Apersepsi:** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Apakah kalian sudah pernah mencoba mempelajari Informatika melalui sebuah permainan? Ceritakan pengalaman kalian!" untuk menghubungkan dengan pengalaman peserta didik (**Meaningful**).
- **Motivasi:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pentingnya melakukan refleksi untuk merencanakan pembelajaran yang lebih baik ke depannya.
- **Pengkondisian:** Guru memeriksa kehadiran dan kesiapan peserta didik, termasuk memastikan mereka membawa jurnal kelas VII.
- **Informasi Penilaian:** Guru menjelaskan bahwa penilaian akan berfokus pada keaktifan dalam diskusi dan kelengkapan jurnal refleksi.

KEGIATAN INTI (70 MENIT)

- **Pengantar Guru (10 Menit):** Guru memberikan pengantar singkat mengenai pentingnya refleksi (materi kelas VII) dan perencanaan (materi kelas VIII), menciptakan suasana belajar yang santai dan terbuka (**Joyful**).
- **Aktivitas Mandiri (20 Menit) - Refleksi Individu:** Peserta didik secara mandiri membaca kembali jurnal kelas VII mereka, kemudian menjawab pertanyaan reflektif dan mengisi tabel refleksi materi (Tabel 1.2) di buku kerja mereka. Ini adalah momen untuk berkonsentrasi pada pengalaman pribadi (**Mindful, Meaningful**).
- **Aktivitas Kelompok (30 Menit) - Refleksi Kelompok:** Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil. Mereka menggunakan permainan kartu bab untuk memicu diskusi, berbagi pengalaman belajar dari jurnal masing-masing, dan memberikan umpan balik. Proses ini membangun koneksi sosial dan pemahaman bersama (**Joyful, Meaningful**).
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok dibentuk secara heterogen. Peserta didik dengan pemahaman lebih dapat membantu temannya. Guru berkeliling untuk memfasilitasi diskusi di setiap kelompok, memberikan bimbingan sesuai kebutuhan.
- **Perencanaan Pembelajaran (10 Menit):** Guru menjelaskan rencana pembelajaran Informatika untuk kelas VIII (semester 1 & 2). Peserta didik mencatat rencana tersebut

ke dalam jurnal mereka (Tabel 1.4).

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Produk:** Peserta didik mencatat rencana pembelajaran. Detail dan format catatan bisa disesuaikan (misal: dengan tambahan ikon atau warna bagi yang visual) namun intinya tetap sama.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran hari ini. Guru bertanya, "Hal baru apa yang kalian sadari setelah merefleksikan pengalaman belajar kalian?" (**Mindful**).
- **Rangkuman:** Guru menegaskan kembali pentingnya refleksi dan perencanaan dalam belajar.
- **Tindak Lanjut:** Guru menginformasikan kegiatan untuk pertemuan berikutnya dan mengingatkan untuk selalu membawa buku kerja.
- **Penutup:** Guru memberikan motivasi agar peserta didik tetap semangat, kemudian menutup pelajaran dengan salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Dilakukan di awal pembelajaran melalui pertanyaan pemantik untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman awal peserta didik terkait pembelajaran Informatika yang menyenangkan.
- **Kuis Singkat:** Tidak dilakukan pada bab ini.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Dari refleksi tadi, elemen Informatika mana yang paling kalian sukai dan mengapa?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan peserta didik, kemampuan berkolaborasi, dan cara mereka memberikan umpan balik kepada teman selama Aktivitas IP-K8-01-U.
- **Observasi:** Guru mengobservasi sikap (kemandirian, gotong royong, nalar kritis) selama proses pembelajaran berlangsung.
- **Produk (Proses):**
 - Kelengkapan dan kualitas isian Tabel 1.2 (Refleksi terhadap Materi Kelas VII).
 - Kelengkapan dan kualitas isian Tabel 1.3 (Refleksi Pembuatan Jurnal).
 - Kelengkapan isian Tabel 1.4 (Perencanaan Kegiatan Pembelajaran).

ASESMEN SUMATIF

Tidak ada asesmen sumatif berupa tes tertulis untuk bab ini, karena fokusnya adalah pada refleksi dan perencanaan. Penilaian akhir didasarkan pada kumpulan hasil asesmen formatif (produk proses).

(Contoh tes tertulis di bawah ini bersifat hipotetis jika diperlukan asesmen sumatif pengetahuan dasar)

Contoh Tes Tertulis:

Pilihan Ganda

1. Tujuan utama melakukan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari adalah...
 - a. Untuk mendapatkan nilai tinggi.
 - b. Untuk mengetahui kelemahan teman.

- c. Untuk memahami lebih dalam dan merencanakan pembelajaran selanjutnya.
- d. Untuk mengisi waktu luang.
- 2. Salah satu elemen dalam Informatika yang berfokus pada cara memberikan instruksi kepada komputer adalah...
 - a. Dampak Sosial Informatika (DSI)
 - b. Jaringan Komputer dan Internet (JKI)
 - c. Algoritma dan Pemrograman (AP)
 - d. Sistem Komputer (SK)

Essay

- 1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri, mengapa belajar Informatika tidak selalu harus menggunakan komputer! Berikan satu contoh aktivitas *unplugged* yang kamu ingat dari kelas VII.
- 2. Menurutmu, apa manfaat membuat perencanaan belajar di awal tahun ajaran?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.