Informatika | Kelas X SMA/MA

E-LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik

Informatika dan Keterampilan Generik



Disusun oleh
Muhammad Abdi Gusti Awwabi

Mengacu pada buku Informatika untuk SMA Kelas X, Kemendikbud

LIVEWORKSHEETS

E-LKPD Informatika dan Keterampilan Generik

Informatika Kelas X SMA/MA | Fase E | Bab 1

Nama		**Kelas**	
No. Absen		**Tanggal**	

Identitas E-LKPD

Mata pelajaran	Informatika
Fase / Kelas	E / X SMA/MA
Bab	Bab 1. Informatika dan Keterampilan Generik
Subbab	A. Tentang Informatika di Sekolah Menengah Atas; B. Keterampilan Generik
Alokasi waktu	3 JP (3 × 45 menit)
Sumber belajar	Buku Informatika untuk SMA Kelas X (Mushthofa, dkk., 2021)

LIVEWORKSHEETS

Petunjuk Penggunaan E-LKPD

E-LKPD ini kamu kerjakan secara daring melalui Liveworksheets. Bacalah materi pada setiap bagian dengan teliti, lalu kerjakan latihan dan aktivitas yang tersedia. Hasil latihanmu akan dinilai otomatis, sedangkan aktivitas kelompok dan refleksi diperiksa oleh gurumu.

1. Isi identitas (nama, kelas, nomor absen, dan tanggal) pada halaman Daftar Isi.
2. Baca capaian, tujuan pembelajaran, dan peta konsep agar kamu tahu arah belajarmu.
3. Pelajari materi secara berurutan: Bagian A lalu Bagian B. Perhatikan kotak **Tahukah Kamu?** dan **Ingat!** karena berisi hal penting.
4. Kerjakan **Latihan 1** setelah Bagian A dan **Latihan 2** setelah Bagian B. Setiap jenis soal punya cara menjawab yang berbeda (lihat tabel di bawah).
5. Kerjakan **Aktivitas Kelompok** bersama teman (3–5 orang) sesuai arahan gurumu, lalu ketik hasil diskusinya pada kotak yang tersedia.
6. Isi **Refleksi dan Jurnal Belajar** dengan jujur menurut pengalamanmu sendiri.
7. Setelah semua selesai, klik tombol Finish dan kirim jawabanmu kepada guru.

Cara menjawab setiap jenis soal

Jenis soal	Cara menjawab
Pilihan ganda	Klik satu pilihan jawaban (A, B, C, D, atau E) yang paling tepat.
Isian singkat	Ketik jawaban singkat pada kotak yang tersedia.
Menjodohkan	Tarik garis dari titik (○) di kiri ke titik pasangannya di kanan.
Seret dan lepas	Seret kotak jawaban berwarna kuning ke tempat tujuan yang sesuai.
Benar / Salah	Klik kata Benar atau Salah pada setiap pernyataan.
Isian bebas	Ketik jawaban dengan kalimatmu sendiri. Bagian ini diperiksa oleh guru.

Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian bab

Setelah mempelajari bab ini, kamu mampu **berkolaborasi dalam tim dan mengomunikasikan hasilnya dengan efektif dan efisien.**

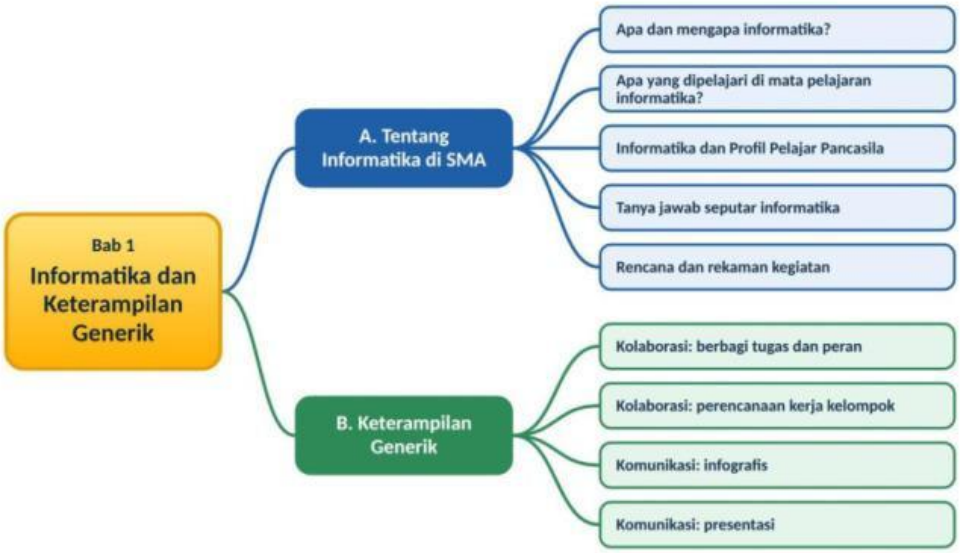
Tujuan pembelajaran dan cara menilainya

No	Tujuan pembelajaran	Dinilai melalui
1	Menjelaskan pengertian informatika dan alasan informatika dipelajari di SMA.	Latihan 1 (Bagian A, B, E)
2	Mengidentifikasi bidang-bidang pengetahuan informatika dan materi yang dipelajari di kelas X.	Latihan 1 (Bagian C)
3	Menghubungkan informatika dengan Profil Pelajar Pancasila dan bidang ilmu lain.	Latihan 1 (Bagian D)

LIVEWORKSHEETS

No	Tujuan pembelajaran	Dinilai melalui
4	Menerapkan kolaborasi: membagi tugas dan peran serta menyusun perencanaan kerja kelompok.	Latihan 2, Aktivitas 1 dan 2
5	Mengomunikasikan hasil kerja melalui infografis dan presentasi yang baik.	Latihan 2, Aktivitas 3 dan 4

Peta Konsep dan Kata Kunci



Gambar 1. Peta konsep Informatika dan Keterampilan Generik

Kata kunci

Informatika, bidang pengetahuan, keterampilan generik, bekerja dalam kelompok, perencanaan kerja, pengomunikasian hasil kerja, presentasi, infografis.

Ayo Mulai: Pertanyaan Pemantik

Pernahkah kamu bermain gim di ponsel? Gim adalah salah satu produk yang lahir dari ilmu informatika. Membuat produk yang rumit membutuhkan kolaborasi tim yang baik agar prosesnya efektif dan hasilnya sesuai harapan. Sebelum masuk ke materi, jawablah pertanyaan pemantik berikut dengan pengalamanmu sendiri.

1. Kapan terakhir kali kamu bekerja dalam kelompok? Apa tugasnya dan bagaimana perasaanmu saat itu?

2. Apakah kelompokmu membuat kesepakatan (misalnya pembagian tugas) sebelum mulai bekerja? Apa saja yang disepakati?

LIVEWORKSHEETS

3. **Menurutmu, apa yang membuat sebuah presentasi terasa menarik atau justru membosankan?**

LIVEWORKSHEETS

A. Tentang Informatika di Sekolah Menengah Atas

Informatika adalah mata pelajaran yang buku pelajaran resminya baru diterbitkan. Bagian ini merangkum gambaran umum kurikulum informatika di SMA agar kamu tahu apa yang akan dipelajari dan mengapa itu penting.

1. Apa dan Mengapa Informatika?

Informatika adalah bidang ilmu yang mempelajari perancangan dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip dasar yang melandasi perancangan itu. Padanan istilahnya dalam bahasa Inggris adalah Informatics, Computing, atau Computer Science.

> **Tahukah Kamu? Apa itu komputasi?**
> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komputasi memiliki dua arti: (1) perhitungan yang memakai komputer, dan (2) dalam matematika, perhitungan dengan bilangan atau peubah yang dikerjakan menurut urutan langkah tertentu.

Landasan berpikir dalam belajar informatika disebut **berpikir komputasional** (computational thinking). Berpikir komputasional adalah kerangka dan proses berpikir yang melibatkan perangkat keras, perangkat lunak, serta penalaran (reasoning) tentang sistem dan persoalan. Cara berpikir ini ditopang pengetahuan teoretis dan praktis, juga teknik untuk menganalisis, memodelkan, dan memecahkan persoalan. Dengan belajar informatika, kamu mendalami bagaimana sebuah "sistem komputasional" bekerja, baik yang mengandung komputer maupun yang tidak.

Informatika kini diakui sebagai disiplin ilmu yang berdiri sendiri karena tiga alasan berikut.

- Informatika membawa seseorang pada **cara berpikir yang unik** (computational thinking) dan berbeda dari bidang ilmu lain.
- Ide-idenya **tahan lama**: sudah dipakai lebih dari 20 tahun dan masih relevan sampai sekarang.
- Prinsip-prinsip intinya **dapat diajarkan tanpa bergantung pada teknologi tertentu**.

Dahulu informatika hanya diajarkan di perguruan tinggi. Sekarang, di banyak negara termasuk Indonesia, informatika sudah diajarkan sejak jenjang pendidikan dini, dasar, dan menengah.

Informatika di era Industri 4.0 dan masyarakat 5.0

Saat ini manusia hidup di era digital yang sering disebut **Industri 4.0**, ketika banyak pekerjaan dilakukan dengan bantuan mesin cerdas berbasis komputer dan internet. Masyarakat masa kini juga disebut *masyarakat 5.0 (society 5.0) karena kita beraktivitas di dunia fisik sekaligus di dunia siber (maya) saat melakukan kegiatan daring, misalnya berkomunikasi lewat media sosial, bermain gim online*, memesan makanan dan transportasi, mendaftar sekolah, dan belajar daring.

LIVEWORKSHEETS

Perubahan itu terasa jelas jika kita membandingkan cara hidup dahulu dan sekarang.

Aspek	Dahulu	Sekarang
Berbelanja	Pembeli pergi ke toko atau pasar.	Pembeli berbelanja dari rumah lewat internet.
Berjualan	Penjual perlu bangunan kios atau toko dan pegawai gudang serta kasir.	Penjual dapat berjualan dari rumah tanpa kios atau toko.
Pembayaran	Membawa uang tunai yang diambil dari bank.	Membayar dengan uang digital.
Belajar	Belajar tatap muka di sekolah.	Belajar daring, seperti yang dialami pada masa pandemi.
Pekerjaan rutin di industri	Dikerjakan manusia.	Banyak dikerjakan robot yang mengerjakan tugas berulang secara otomatis.

Dunia seperti ini berubah makin cepat, banyak hal menjadi tidak pasti, dan persoalan yang dihadapi manusia makin rumit. Di sisi lain, banyak orang kehilangan pekerjaan yang semula dikerjakannya, misalnya kasir, pegawai gudang, pengepak barang di pabrik, atau teller bank, karena teknologi mengambil alih pekerjaan itu. Di masa depan peran teknologi pasti makin besar, dan sebaliknya, **para pencipta teknologi justru makin dibutuhkan**.

> **Ayo Berpikir Kritis**
> Sebutkan satu pekerjaan di sekitarmu yang berubah atau berkurang karena teknologi, dan satu pekerjaan baru yang muncul karena teknologi. Jelaskan alasanmu.

Mengapa siswa SMA belajar informatika?

Siswa SMA perlu berpikir kritis dan mulai memikirkan masa depannya. Tentu tidak semua orang akan berkarier di bidang komputer. Namun, hampir semua ilmu membutuhkan komputasi, penyimpanan informasi, dan pembentukan pengetahuan yang melibatkan komputer. Bidang yang semula sulit diteliti kini terbantu oleh kemampuan komputasi, misalnya untuk menyimulasikan alam raya dan benda langit atau menengok struktur mikro sel, molekul, atom, dan gen manusia. Ahli sejarah, ekonom, guru, apoteker, dokter, perawat, ilmuwan, insinyur, hingga pedagang, semuanya memakai alat bantu kerja yang "mengandung" komputer. Gim, video, dan film pun adalah karya digital yang dibuat dengan bantuan ahli media digital dan ahli seni.

Karena itu, melalui mata pelajaran informatika, kamu diharapkan:

- melatih berpikir komputasional untuk menghadapi persoalan sehari-hari;
- memanfaatkan teknologi komunikasi lewat jaringan, perangkat keras, dan perangkat lunak dengan lebih efisien;
- mendalami teori informatika, terutama analisis data, pemrograman, dan dampak informatika dalam kehidupan dan pekerjaan;
- mempraktikkan teori, sebab teori baru berguna jika dapat dipraktikkan;

LIVEWORKSHEETS

- tidak hanya mampu memakai teknologi, tetapi juga memahami strategi pemecahan persoalan dan mampu mengembangkan program serta sistem komputasi sederhana untuk mengatasi berbagai persoalan.

2. Apa yang Dipelajari dalam Mata Pelajaran Informatika?

Informatika mencakup aspek teoretis dan praktis. Kamu didorong mengembangkan daya pikir kritis dan kreatif untuk menghasilkan penemuan (invention) yang berkaitan dengan komputer dan sistem komputasi. Dengan memadukan **prinsip, praktik, dan penemuan** (principles, practice, and invention), kamu akan menjadi kreatif dan merasakan manfaatnya. Karena tidak hanya teoretis, penerapan informatika memberi "kejutan": produknya dapat diamati, berfungsi dengan baik, dan bahkan bisa tampak indah.

Pengetahuan informatika dikelompokkan menjadi delapan bidang. Setiap bidang dibahas pada satu bab di buku kelas X (Bab 2 sampai Bab 9).



Gambar 2. Delapan bidang pengetahuan informatika dan babnya pada buku kelas X

LIVEWORKSHEETS

Gambaran materi informatika kelas X

Materi kelas X dirancang untuk siswa yang sudah belajar informatika di SMP. Kini saatnya kamu berlatih berpikir lebih kritis dan kreatif, mempelajari hal yang lebih konseptual, serta berpraktik lebih mendalam dengan teknologi.

Bidang	Bab	Fokus di kelas X
Berpikir Komputasional (BK)	Bab 2	Persoalan yang solusinya membutuhkan program komputer. Strategi penyelesaian dituntut efisien dan optimal, bukan sekadar intuitif. Topiknya: pencarian, pengurutan, serta tumpukan dan antrean.
Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)	Bab 3	Integrasi antaraplikasi perkantoran, pemanfaatan fitur lanjut yang lebih advanced, dan fitur otomasi.
Sistem Komputer (SK)	Bab 4	Perangkat keras dan setiap komponen komputer secara lebih rinci, serta sistem operasi. Termasuk cara data dan program disimpan di memori dan cara instruksi diproses.
Jaringan Komputer dan Internet (JKI)	Bab 5	Jaringan lokal dan internet, komunikasi data dengan ponsel, serta proteksi data saat berinternet.
Analisis Data (AD)	Bab 6	Pengelolaan dan penyajian data bervolume lebih besar, analisis yang lebih kompleks, dan otomasi pengambilan data dari internet.
Algoritma dan Pemrograman (AP)	Bab 7	Membuat program dengan bahasa pemrograman tekstual. Peralihan dari program visual menuntut abstraksi yang lebih tinggi, tetapi menantang.
Dampak Sosial Informatika (DSI)	Bab 8	Dampak informatika di bidang ekonomi, hukum, dan keterbukaan informasi, serta peluang karier di bidang informatika.
Praktik Lintas Bidang (PLB)	Bab 9	Bekerja sama secara kolaboratif merancang solusi persoalan sosial yang harus memuat perangkat lunak aplikasi.

3. Informatika dan Profil Pelajar Pancasila

Untuk menyiapkan diri menghadapi masa depan di era digital, kamu perlu membangun kebiasaan baik yang menumbuhkan karakter yang baik di dunia nyata maupun di dunia digital. Citra bangsa Indonesia terpapar di dunia digital yang sangat terbuka melalui konten yang diunggah orang Indonesia. Karakter pelajar Indonesia yang

LIVEWORKSHEETS

baik dirumuskan sebagai **Profil Pelajar Pancasila** dengan enam ciri berikut. Melalui informatika, kamu juga melatih ciri-ciri itu sebagai warga dunia nyata dan warga dunia maya.

Ciri Profil Pelajar Pancasila	Contoh penumbuhannya dalam belajar informatika
Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia	Berkomunikasi dengan sesama secara baik, termasuk di dunia maya, dengan meyakini bahwa semua makhluk ciptaan Tuhan itu baik dan harus dihormati.
Berkebhinekaan global	Bergaul dengan teman dari berbagai daerah, bahkan dari berbagai negara lewat dunia maya, sehingga tumbuh sikap toleran dan saling menghargai.
Mandiri	Mengerjakan tugas-tugas dari guru secara mandiri.
Bergotong royong	Bekerja sama dalam diskusi dan proyek bersama teman-teman.
Bernalar kritis	Mengasah nalar saat berdiskusi dan memecahkan masalah, serta mengaitkan satu elemen pengetahuan dengan elemen lainnya.
Kreatif	Berkreasi membuat proyek dan mengusulkan solusi atas suatu masalah.

4. Tanya Jawab seputar Informatika

Berikut pertanyaan yang sering muncul tentang informatika beserta jawabannya.

Pertanyaan	Jawaban
Apa bedanya informatika dengan TIK dan Teknologi Informasi?	Ketiganya berbeda, sehingga istilahnya harus dipakai tepat sesuai konteks. Ketiganya sudah dibahas sejak fase SMP.
Apa persamaan dan perbedaan informatika di SMP dan SMA?	Elemen mata pelajarannya sama, tetapi di SMA pembahasannya lebih mendalam dan praktiknya lebih banyak memakai komputer serta perkakas sesuai bidang. Proyeknya lebih luas dan menuntut penggalian masalah yang lebih dalam agar solusinya efektif dan efisien.
Persoalan jenis apa yang dilatih di SMA?	Di SMP persoalan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari, sedangkan di SMA kasusnya lebih bernuansa informatika, yaitu solusi yang dapat diprogram dan dijalankan komputer. Program di SMP lebih bersifat kreativitas, sedangkan program di kelas X dipakai untuk memodelkan komputasi.
Apakah informatika diperlukan di bidang sosial humaniora dan seni?	Ya. Riset sosial membutuhkan perkakas pengolah data yang berbasis informatika. Antarmukanya disederhanakan sehingga pengguna non-informatika cukup memandangnya sebagai black box, seperti memakai televisi tanpa memahami rangkaian elektroniknya. Sistem sosial juga dimodelkan dan disimulasikan untuk analisis "what if" (bagaimana jika ...).
Apa hubungan informatika dengan matematika?	Matematika adalah akar informatika, terutama logika dan matematika diskrit, statistika, dan analisis data. Informatika memadukan teori matematika dan bidang lain menjadi model komputasi yang dapat disimulasikan komputer.
Apa hubungan informatika dengan ilmu pengetahuan alam?	Informatika menjadi alat berpikir untuk membangun model komputasi di bidang kimia, biologi, fisika, dan lainnya. Sebaliknya, kebutuhan sains mendorong teknik pengolahan, analisis, dan interpretasi data yang makin baik.

LIVEWORKSHEETS

Pertanyaan	Jawaban
Apa hubungan informatika dengan rekayasa (engineering)?	Dalam rekayasa, insinyur menentukan kebutuhan, menganalisis, merancang, mengimplementasikan, dan menguji produk. Praktik Lintas Bidang memberi kesempatan kamu menjalani proses itu sebelum mengembangkan artefak komputasional.
Kegiatan apa yang dilakukan dalam pelajaran informatika?	Seperti di SMP: pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning/PBL), berpusat pada siswa (Student Centered Learning/SCL), dan berbasis inkuiri (Inquiry Based Learning/IBL). Pada PBL siswa membuat karya secara berkelompok, pada IBL siswa mengeksplorasi topik dari guru dan merumuskan pertanyaannya. Dalam keduanya siswa menjadi aktor utama di kelas.
Apa itu transformasi digital?	Proses dan strategi memakai teknologi digital untuk mengubah praktik kerja dan kehidupan sehari-hari menjadi lebih "digital". Hal ini makin mungkin karena masyarakat makin melek digital, perangkat keras makin canggih sekaligus murah, perangkat lunak makin mudah dipakai, dan sistem beroperasi lebih efisien.
Apa itu big data?	Data terstruktur maupun tidak terstruktur yang volumenya besar dan cepat bertambah. Yang penting bukan jumlahnya, melainkan apa yang dilakukan terhadap data itu: dianalisis untuk mengarahkan keputusan, memberi rekomendasi, atau mendukung keputusan strategis bisnis.
Apa itu Artificial Intelligence (AI)?	Teknologi yang memungkinkan mesin belajar dari pengalaman, menyesuaikan diri dengan masukan baru, dan mengerjakan tugas seperti manusia. Contohnya komputer pemain catur dan mobil tanpa awak, yang bertumpu pada pembelajaran mendalam dan pemrosesan bahasa alami untuk mengenali pola dari data besar.

5. Rencana dan Rekaman Kegiatan

Selama dua semester, kamu akan melaksanakan serangkaian kegiatan yang disampaikan guru. **Urutan kegiatan ditentukan oleh guru** dan belum tentu sama dengan urutan bab di buku, karena bahan di buku sengaja dibuat lebih banyak dan tidak semuanya dibahas di kelas. Sebelum mempelajari materi inti, ada dua kemampuan umum yang perlu kamu kenal dan alami lebih dulu, yaitu **bekerja dalam kelompok** dan **mengomunikasikan hasil kerja**. Keduanya akan disimulasikan di awal dan terus kamu latih sepanjang belajar. Catatlah urutan kegiatan dari guru ke dalam dua tabel Program Kegiatan Semester (satu lembar tiap semester), lalu simpan di Map Buku Kerja.

Jurnal siswa

Setiap kali melakukan kegiatan, catatlah dalam jurnal, buat catatan, kerjakan latihan, dan isi lembar kerja yang dibagikan. Contoh format jurnal:

Minggu ke	Aktivitas	Topik yang kupelajari	Rangkuman	Refleksiku
1				
2				

LIVEWORKSHEETS

Di akhir semester, lakukan evaluasi diri: (1) perasaanmu terhadap pelajaran (sangat senang/senang/kurang senang/tidak senang) beserta alasannya, (2) penilaian usahamu pada skala 1 sampai 4, dan (3) catatan pribadimu.

Buku Kerja Siswa

Buku Kerja Siswa adalah himpunan semua hasil belajarmu selama satu tahun. Susunlah dengan map dan kertas binder (kertas lepasan yang dapat disisipkan sesuai kebutuhan) sebagai catatan terpisah. Dengan begitu, kamu ikut menjaga lingkungan karena Buku Siswa dapat dipakai adik kelasmu, sehingga **jangan mencoret-coret Buku Siswa**. Jika perlu mencatat, tulislah pada selembar kertas dan kaitkan dengan nomor halaman buku.

- Setiap lembar kerja memuat identitas, topik yang dipelajari, dan nomor halaman. Nomor halaman cukup berurutan dalam satu kelompok laporan.
- Sisipkan lembar pemisah antarkelompok berkas agar lembar tertentu cepat ditemukan.
- Catat di halaman akhir lembar tugas kapan tugas diserahkan dan kapan dikembalikan oleh guru, lalu arsipkan.
- Kreativitasmu dihargai: kamu boleh menambahkan gambar atau ilustrasi pada catatan.
- Buku Kerjamu akan dinilai secara menyeluruh di akhir tahun.

> **Ingat! Ini Informatika!**
> Menyusun kode lembar kerja, menyimpannya sebagai arsip, lalu menemukannya kembali dengan mudah adalah praktik informatika. Kerapianmu menata lembar kerja mencerminkan kemampuanmu mengorganisasi file dan folder di komputer. Bedanya hanya pada medianya.

LIVEWORKSHEETS

Latihan 1: Tentang Informatika di SMA

Kerjakan latihan berikut setelah membaca Bagian A. Setiap bagian dinilai otomatis, jadi bacalah petunjuknya dengan teliti.

Bagian A. Pilihan Ganda

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

1. Istilah berikut sepadan dengan informatika, **kecuali** ....
   A. Informatics
   B. Computing
   C. Computer Science
   D. Information Technology

2. Landasan berpikir untuk belajar informatika disebut ....
   A. berpikir kreatif
   B. berpikir komputasional
   C. berpikir linear
   D. berpikir intuitif

3. Informatika dipandang sebagai cabang ilmu yang berdiri sendiri karena ....
   A. hanya diajarkan di perguruan tinggi
   B. membawa cara berpikir yang unik dan ide-idenya tahan lama
   C. bergantung pada satu merek komputer tertentu
   D. tidak memerlukan teori maupun praktik

4. Masyarakat masa kini disebut masyarakat 5.0 (society 5.0) karena ....
   A. hidup di dunia fisik sekaligus di dunia siber (maya)
   B. seluruh pekerjaan dikerjakan oleh robot
   C. tidak lagi memakai uang tunai sama sekali
   D. semua orang bekerja di bidang komputer

5. Pada bidang Analisis Data di kelas X, siswa juga belajar ....
   A. mengotomasi pengambilan data dari internet
   B. merakit komputer dari komponennya
   C. membuat poster pelajaran seni
   D. menghafal sandi pengguna

6. Praktik Lintas Bidang bertujuan agar siswa ....
   A. menghafal istilah informatika
   B. bekerja sama merancang solusi persoalan sosial yang memuat perangkat lunak aplikasi
   C. mengerjakan semua tugas sendiri-sendiri
   D. memperbaiki perangkat keras yang rusak

7. Pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai aktor utama di kelas disebut pembelajaran yang ....
   A. berpusat pada guru
   B. berpusat pada siswa
   C. berbasis hafalan
   D. berbasis ceramah

LIVEWORKSHEETS

8. Matematika disebut sebagai "akar" informatika, terutama pada bidang ....
   A. seni rupa dan seni musik
   B. logika, matematika diskrit, statistika, dan analisis data
   C. olahraga dan kesehatan
   D. bahasa dan sastra

9. Proses dan strategi memakai teknologi digital untuk mengubah praktik kerja dan kehidupan sehari-hari menjadi lebih digital disebut ....
   A. transformasi digital
   B. otomasi pabrik
   C. pembelian perangkat baru
   D. penghapusan data lama

10. Agar Buku Siswa dapat dipakai adik kelas, sebaiknya kamu ....
   A. mencatat pada kertas terpisah di Buku Kerja
   B. mencoret bagian penting dengan pulpen
   C. menyobek halaman yang sudah dipelajari
   D. menjual buku setelah selesai belajar

Bagian B. Isian Singkat

Ketik jawaban yang tepat pada kotak di sebelah kanan!

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Informatika adalah bidang ilmu tentang perancangan dan pembuatan sistem	
2	Singkatan PLB kepanjangannya Praktik ... Bidang.	
3	Dalam bahasa Inggris, Berpikir Komputasional disebut ... thinking.	
4	Pembelajaran saat siswa mengeksplorasi topik secara mandiri dan merumuskan pertanyaan disebut pembelajaran berbasis	
5	Profil Pelajar Pancasila memiliki ... ciri (jawab dengan angka).	
6	Himpunan semua hasil belajar siswa selama satu tahun yang disusun dengan map dan kertas binder disebut Buku ... Siswa.	

LIVEWORKSHEETS

Bagian C. Menjodohkan

Tarik garis dari titik (○) bidang pengetahuan di kiri ke titik (○) fokus materinya di kelas X pada sisi kanan!

Analisis Data	○	○	Dampak informatika di bidang ekonomi dan hukum, serta karier di bidang informatika.
Algoritma dan Pemrograman	○	○	Komponen perangkat keras dan sistem operasi secara rinci, termasuk penyimpanan data dan program di memori.
Sistem Komputer	○	○	Pengelolaan dan penyajian data bervolume lebih besar serta otomasi pengambilan data dari internet.
Teknologi Informasi dan Komunikasi	○	○	Kolaborasi merancang solusi persoalan sosial yang memuat perangkat lunak aplikasi.
Dampak Sosial Informatika	○	○	Membuat program dengan bahasa pemrograman tekstual dan abstraksi yang lebih tinggi.
Praktik Lintas Bidang	○	○	Integrasi antaraplikasi perkantoran, fitur lanjut, dan fitur otomasi.

LIVEWORKSHEETS