

LAMPIRAN 1. Contoh Inspiratif Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran PJOK

A. Program Tahunan dan Semester

Satuan Pendidikan : SMP Model 7
 Mata pelajaran : PJOK
 Kelas/semester : VII
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

Capaian Pembelajaran			
<p>Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat menganalisis nilai-nilai aktivitas jasmani.</p>			
Capaian Elemen	Alur Tujuan pembelajaran	Alokasi waktu	Alternatif Materi/ Kegiatan/Aktivitas Pembelajaran
Elemen Keterampilan Gerak			
<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil analisis gerak spesifik aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas olahraga air (kondisional).</p>	<p>1.1. Aktivitas Permainan dan Olahraga Pilihan Mempraktikkan permainan sebenarnya dengan menggunakan gerak spesifik yang mengarah pada penguasaan keterampilan permainan (sederhana, invasi, net, lapangan) dan keterampilan olahraga (beladiri, atletik, tradisional).</p>	9 – 27 JP	a. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan invasi (*): 1) Permainan sepak bola. 2) Permainan bola basket 3) Permainan bola tangan.
		9 – 27 JP	b. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan net (*): 1) Permainan bola voli. 2) Permainan bulu tangkis. 3) Permainan tenis meja.
		9 – 27 JP	c. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan lapangan (*): 1) Permainan kasti. 2) Permainan rounders. 3) Permainan bola bakar. 4) Permainan softball.
		9 JP	d. Mempraktikkan gerak olahraga beladiri (**): 1) Pencak silat 2) Karate 3) Taekwondo
		6 – 24 JP	e. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai olahraga atletik (*): 1) Jalan 2) Lari 3) Lompat 4) Lempar
		9 JP	f. Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai olahraga tradisional (**): 1) Permainan sepak takraw. 2) Permainan tradisional anak-anak Indonesia.

	<p>1.2. Aktivitas Gerak Berirama</p> <p>Mempraktikkan pola langkah yang mengarah pada tarian pergaulan, lompat tali, pantulan bola, dan <i>juggling</i>.</p>	6 JP	<p>g. Mempraktikkan gerak dasar aktivitas gerak berirama:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak. 2) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak mengarah pada tarian daerah. 3) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak mengarah pada lompat tali.
	<p>1.3 Aktivitas Senam</p> <p>Mempraktikkan gerak spesifik keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas senam lantai.</p>	6 JP	<p>h. Mempraktikkan gerak spesifik senam lantai:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Keseimbangan menggunakan kaki. 2) Keseimbangan menggunakan lengan. 3) Keseimbangan menggunakan kepala. 4) Guling depan. 5) Guling belakang.
	<p>1.4. Aktivitas Permainan dan Olahraga Air (Pilihan)</p> <p>Mempraktikkan keterampilan satu gaya renang menempuh jarak 25 meter, serta bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik.</p>	6 JP	<p>i. Menganalisis gerak spesifik aktivitas di air (***)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mempraktikkan gerak spesifik pengenalan air, gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, gerakan mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada menempuh jarak 25 meter. 2) Mempraktikkan bentuk-bentuk gerakan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik.
Elemen Pengetahuan Gerak			
<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis fakta dan prosedur dalam melakukan berbagai gerak spesifik aktivitas jasmani dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan aktivitas</p>	<p>2.1. Aktivitas Permainan dan Olahraga Pilihan</p> <p>Menganalisis permainan sebenarnya dengan menggunakan gerak spesifik yang mengarah pada penguasaan keterampilan permainan (sederhana, invasi, net, lapangan)</p>	9 – 27 JP	<p>a. Menganalisis gerak spesifik dalam berbagai permainan invasi (*):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan sepak bola. 2) Permainan bola basket 3) Permainan bola tangan.
		9 – 27 JP	<p>b. Menganalisis gerak spesifik dalam berbagai permainan net (*):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan bola voli. 2) Permainan bulu tangkis. 3) Permainan tenis meja.
		9 – 27 JP	<p>c. Menganalisis gerak spesifik dalam berbagai permainan lapangan (*):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan kasti. 2) Permainan rounders. 3) Permainan bola bakar. 4) Permainan softball.

olahraga air (kondisional).		9 JP	d. Menganalisis gerak olahraga beladiri (**): 1) Pencak silat 2. Karate 3. Taekwondo
		6 – 24 JP	e. Menganalisis gerak spesifik dalam berbagai olahraga atletik (*): 1) Jalan 2) Lari 3) Lompat 4) Lempar
		9 JP	f. Menganalisis gerak spesifik dalam berbagai olahraga tradisional (**): 1) Permainan sepak takraw. 2) Permainan tradisional anak-anak Indonesia.
	2.2. Aktivitas Gerak Berirama Menganalisis gerak dasar pola langkah yang mengarah pada tarian pergaulan, lompat tali, pantulan bola, dan <i>juggling</i> .	6 JP	g. Menganalisis gerak dasar aktivitas gerak berirama: 1) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak. 2) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak mengarah pada tarian daerah. 3) Langkah dasar, gerak dan ayunan lengan dan tangan, pelurusan sendi, dan irama gerak mengarah pada lompat tali.
	2.3. Aktivitas Senam Menganalisis gerak spesifik keterampilan berbentuk rangkaian gerak sederhana secara konsisten, tepat, dan terkontrol dalam aktivitas senam lantai.	6 JP	h. Menganalisis gerak spesifik senam lantai: 1) Keseimbangan menggunakan kaki. 2) Keseimbangan menggunakan lengan. 3) Keseimbangan menggunakan kepala. 4) Guling ke depan. 4) Guling ke belakang.
	2.4. Aktivitas Permainan dan Olahraga Air • Menganalisis keterampilan satu gaya renang menempuh jarak 25 meter, serta bentuk-bentuk keselamatan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik.	6 JP	i. Menganalisis gerak spesifik aktivitas di air (***) 1) Menganalisis gerak spesifik pengenalan air, gerakan meluncur, gerakan kaki, gerakan lengan, gerakan mengambil napas, dan koordinasi gerakan renang gaya dada menempuh jarak 25 meter. 2) Menganalisis bentuk-bentuk gerakan penyelamatan dan keselamatan di air dengan koordinasi yang baik.

Elemen Pemanfaatan Gerak			
<p>Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis fakta, konsep dan prosedur latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>), berdasarkan prinsip latihan (<i>Frequency, Intensity, Time, Type/FITT</i>) untuk mendapatkan kebugaran dengan status baik. Peserta didik juga dapat menunjukkan kemampuan dalam memahami perkembangan tubuh remaja dan menerapkan pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.</p>	<p>3.1. Menganalisis konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan aktivitas jasmani sesuai dengan pedoman kebutuhan gerak.</p>	3 JP	<p>a. Menganalisis dan mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pemeliharaan dan peningkatan kesehatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jalan santai. 2) Jogging. 3) Bersepeda. 4) Senam aerobik.
	<p>3.2. menganalisis konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan dua jenis latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) serta pengukuran hasilnya, serta mempromosikannya melalui media yang sesuai.</p>	3 JP	<p>b. Menganalisis dan mempraktikkan aktivitas kebugaran jasmani untuk kesehatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Latihan kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (komposisi tubuh, daya tahan jantung dan paru-paru/ cardiovascular, daya tahan otot, kelenturan, dan kekuatan). 2) Pengukuran kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan dan hasilnya, serta mempromosikannya melalui media yang sesuai.
	<p>3.3. Menganalisis konsep, prinsip, dan prosedur dan mempraktikkan pola perilaku hidup sehat.</p>	6 JP	<p>c. Menganalisis dan mempraktikkan pola perilaku hidup sehat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pertumbuhan, perkembangan, faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan fisik sekunder, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan mental. 2) Pola makan sehat, bergizi dan seimbang serta pengaruhnya terhadap kesehatan.
Elemen Pengembangan Karakter			
<p>Pada akhir fase ini peserta didik proaktif melakukan dan mengajak untuk memelihara dan memonitor peningkatan derajat kebugaran jasmani dan kemampuan aktivitas jasmani lainnya, serta menunjukkan keterampilan</p>	<p>4.1. Menunjukkan pribadi yang memiliki etika dan berperilaku saling menghormati.</p>		<p>a. Menunjukkan nilai-nilai pengembangan tanggung jawab personal seperti: jujur, disiplin, patuh dan taat pada aturan, menghormati diri sendiri, dan lain-lain.</p>
	<p>4.2 Menunjukkan perilaku sosial dengan bekerja sama dengan dan memberikan dukungan kepada teman, serta tidak melecehkan orang lain.</p>		<p>b. Menunjukkan nilai-nilai pengembangan tanggung jawab sosial seperti: kerja sama, toleran, peduli, empati, menghormati orang lain, gotong-royong, dan lain-lain.</p>

bekerja sama dengan merujuk peraturan dan pedoman untuk menyelesaikan perbedaan dan konflik antar individu.			
Elemen Nilai Nilai Gerak			
Pada akhir fase ini peserta didik dapat menganalisis hubungan antara aktivitas jasmani dan kesehatan, untuk dapat memilih aktivitas yang berperan sebagai media menumbuhkan unsur kegembiraan, tantangan, percaya diri, serta dapat mengekspresikan diri dalam berinteraksi di lingkungan sosial.	5.1 Menjelaskan hubungan antara aktivitas fisik dan kesehatan.		a. Menjelaskan besarnya keuntungan berbagai aktivitas fisik yang dapat digunakan untuk menjaga kesehatan.
	5.2 Menjelaskan tantangan dan keriang akan muncul dari adanya aktivitas fisik baru.		b. Mengukur kemampuan diri terkait dengan kesenangan dan tantangan yang harus dihadapi.
	5.3 Menjelaskan alasan terhadap aktivitas jasmani untuk ekspresi diri dan interaksi sosial.		c. Menjelaskan bentuk bentuk aktivitas jasmani yang dapat dijadikan sebagai media untuk ekspresi diri dan interaksi sosial.

Keterangan:

- 1) Tanda bintang satu (*), hal ini berarti sekolah dapat memilih salah satu materi atau lebih sesuai dengan kondisi sekolah.
- 2) Tanda bintang dua (**), hal ini berarti sekolah dapat memilih jenis beladiri (pencak silat, karate, taekwondo, dan lain-lain) sesuai dengan kompetensi tenaga pendidiknya.
- 3) Tanda bintang tiga (***), hal ini berarti sekolah dapat melaksanakan atau tidak sesuai ketersediaan sarana dan prasarananya yang dimiliki. Apabila sekolah tidak dapat melaksanakan kegiatan tersebut, maka dapat digantikan dengan aktivitas yang lainnya seperti: penjelajahan, berkemah, atau aktivitas yang lainnya.

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

B. Silabus Pembelajaran/ATP

Satuan Pendidikan : SMP Model 7
Mata pelajaran : PJOK
Kelas/semester : VII
Tahun Pelajaran : 2021/2022

NO.	TUJUAN PEMBELAJARAN	MATERI	ALOKASI WAKTU	PENILAIAN
1	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik permainan invasi	Gerak spesifik permainan bola basket	8 jp	Sikap Menggunakan jurnal Pengetahuan Tes tulis Keterampilan Unjuk kerja
2	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik permainan net	Gerak spesifik permainan bola voli	8 jp	
3	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik permainan tradisional	Gerak spesifik permainan kasti	8 jp	
4	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik permainan lapangan	Softball	8 jp	
5	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak atletik	Lari jarak pendek	8 jp	
6	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik beladiri	Gerak spesifik pencak silat	8 jp	
7	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik senam lantai	Gerak guling depan, guling belakang dan keseimbangan	6 jp	
8	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik senam irama	Gerak spesifik langkah kaki dan ayunan tangan	6 jp	
9	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik renang	Renang gaya dada		
10	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan kebugaran jasmani	Gerak spesifik kebugaran jasmani	6 jp	
11	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan menjelaskan pola hidup sehat	Pola makan sehat	4 jp	Sikap Menggunakan jurnal Pengetahuan Tes tulis Keterampilan Unjuk kerja
12	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan pertumbuhan	Pertumbuhan dan perkembangan	4 jp	
13	Peserta didik dapat menganalisis dan mempraktikkan projek	Projek	36 jp	
Jumlah jam			108 jp	

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7
.....
NIP.

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran
.....
NIP.

C. Contoh inspirasi Rencana Pelaksana Pembelajaran Mata Pelajaran PJOK

RPP PERMAINAN BOLA BASKET KELAS VII

Mata Pelajaran Kelas / Semester Alokasi Waktu	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan VII / 1 9 jam pelajaran
	Capaian Pembelajaran
	Pada akhir fase D, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai aktivitas jasmani dan olahraga sebagai hasil analisis pengetahuan yang benar, melakukan latihan aktivitas jasmani dan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip latihan, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial serta memonitornya secara mandiri, selain itu juga dapat menganalisis nilai-nilai aktivitas jasmani.
	Tujuan
	Peserta didik dapat menganalisis konsep dan mempraktikkan gerak spesifik permainan invasi
Materi	Permainan invasi bola basket
Model Saintific	Langkah Pembelajaran
Produk Gerak spesifik	1. Pendahuluan : Doa; absensi; menyampaikan tujuan; menyampaikan penilaian
Dekripsi Peserta didik mempelajari gerak spesifik permainan bola basket dengan mengembangkan sikap mandiri dan gotong royong	2. Inti : Mengamati ✚ Guru menjelaskan variasi dan kombinasi dribbling, passing, shooting, pivot, lay up / menayangkan video pembelajaran ✚ Peserta didik memperhatikan ; membaca buku siswa halaman Atau menyaksikan video pembelajaran ✚ Guru memberikan contoh Menanya Peserta didik bertanya terkait pembelajaran dilanjutkan pemanasan Mencoba ✚ Peserta didik mencoba gerakan passing ✚ Peserta didik mencoba gerakan dribling ✚ Peserta didik mencoba gerakan shootting ✚ Peserta didik mencoba gerakan pivot ✚ Peserta didik mencoba variasi dan kombinasi gerakan spesifik Menalar/mengasosiasi ✚ Bersama kelompoknya peserta didik membuat rangkaian gerak pembelajaran dalam permainan bola basket yang terdiri dari dribbling ; passing dan shooting, pivot. Mengomunikasikan ✚ Peserta didik menampilkan hasil kelompoknya ✚ Guru Bersama peserta didik menyimpulkan
Alat Bahan Bola basket Cone Video pembelajaran	3. Penutup : Kesimpulan; menyampaikan pembelajaran akan datang, Doa
Assesmen : Penilaian sikap; Penilaian pengetahuan menggunakan test tertulis ; Penilaian keterampilan menggunakan test unjuk kerja	

D. Contoh inspirasi Rencana Proyek Mata Pelajaran PJOK

Proyek pelajaran PJOK tahun 2021 – 2022 adalah:

Tema : bugar mandiri

Salah satu materi pembelajaran permainan invasi untuk kelas VII adalah permainan bola basket, salah satu indikator permainan ini adalah chest pass. Permainan bola basket juga membutuhkan lompatan yang tinggi.

Penanggung jawab kegiatan Guru PJOK

Jenjang : SMP N Model 7

Kelas : VII

Mata pelajaran : PJOK

Tema Proyek : Chest pass

Nilai-nilai : Mandiri; kreatif

Waktu : empat minggu

Deskripsi Proyek : Dengan bantuan teman peserta didik melakukan *chest pass* ke arah dinding dengan jarak dua meter selama satu menit, dan pengukuran *vertical jump*, lalu hitung jumlah perolehan hasil *chest pass* kemudian catat hasil *chest pass* dan *vertical jump*, selanjutnya buat program latihan untuk meningkatkan jumlah capaian hasil *chest pass* dan *vertical jump* tersebut. (contoh: setelah pemanasan melakukan *squat trush* dan *push up* selama satu menit setiap hari selama empat minggu)

Tugas : Secara individu peserta didik melakukan pengukuran awal *chest pass* dan *vertical jump*, lalu membuat program sederhana untuk meningkatkan hasil *chest pass* dan *vertical jump*, melaksanakan program selama empat minggu, melakukan tes akhir.

Pelaporan : 1. Test awal
2. Program latihan sederhana
3. Test akhir

LAMPIRAN 2. Contoh Inspiratif Perangkat Pembelajaran Mata Pelajaran Informatika

A. Program Tahunan dan Semester

Sekolah : SMP Model 7
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/ Semester : VII/ 1 dan 2
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<p>Pada akhir fase D, siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> menyadari keberadaan perangkat TIK, dirinya dan orang lain dalam sebuah lingkungan digital serta mampu beretika sebagai warga digital, mampu menjelaskan komponen utama dan fungsi dari sebuah komputer dan bagaimana data dikodifikasi dan disimpan dalam sistem komputer, jaringan komputer, dan internet; mengakses, mengolah, dan mengelola data secara efisien, terstruktur, dan sistematis, menganalisis, menginterpretasi, dan melakukan prediksi berdasarkan data dengan menggunakan perangkat atau secara manual; menerapkan berpikir komputasional secara mandiri untuk menyelesaikan persoalan dengan data diskrit bervolume kecil dan mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain; dan mengembangkan atau menyempurnakan program dalam bahasa blok (visual) dan mampu menggunakan berbagai aplikasi untuk berkomunikasi, mencari, dan mengelola konten informasi, serta bergotong royong untuk menciptakan produk dan menjelaskan karakteristik serta fungsi produk dalam laporan dan presentasi yang menggunakan aplikasi 	

1. Semester 1

Kode Elemen	Capaian Pembelajaran Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
BK	Siswa mampu menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume kecil serta mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain terutama dalam literasi, numerasi, dan literasi sains (<i>computationally literate</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi persoalan sehari-hari yang mengandung struktur data sederhana dan berpola.. Menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume kecil yang mengandung struktur data sederhana dan berpola. mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain yang mengandung struktur data sederhana dan berpola 	8 JP	Pembelajaran Reguler	Minggu ke 3 dan 4 bulan Juli, minggu ke 1 dan 2 bulan Agustus
TIK	Siswa mampu memanfaatkan aplikasi surel dalam berkomunikasi, aplikasi peramban dalam	<ol style="list-style-type: none"> Melalui kolaborasi menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan 	8 JP	Pembelajaran Reguler	Minggu ke 3 s.d. 5 bulan Agustus dan minggu ke 1

Kode Elemen	Capaian Pembelajaran Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
	pencarian informasi di internet, CMS dalam pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perkakas TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.	<p>laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data</p> <p>2. Menggunakan aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data</p>			bulan september
SK	Siswa mampu menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi, serta memahami proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat input pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 2. Menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat output pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 3. Menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat proses pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 4. Menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja media penyimpanan pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 5. Menjelaskan proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer 	8 JP	Pembelajaran Reguler/ Intrakuriuler	Minggu ke 2 s.d. 4 bulan September dan minggu ke 1 bulan oktober
JKI	Siswa mengenal Internet dan jaringan lokal, komunikasi data via HP, konektivitas internet melalui jaringan kabel dan nirkabel (bluetooth, wifi, internet), dan memahami enkripsi untuk memproteksi data, serta mampu melakukan koneksi perangkat ke jaringan lokal maupun internet yang tersedia.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis beberapa koneksi jaringan internet. 2. Menganalisis beberapa koneksi jaringan lokal. 3. Melakukan komunikasi data via HP secara sederhana. 4. Melakukan koneksi internet melalui jaringan kabel yang tersedia. 5. Melakukan koneksi internet melalui jaringan nirkabel yang tersedia. 	12 JP	Pembelajaran Reguler/ Intrakuriuler Pembelajaran Proyek	Minggu ke 3 s.d 4 bulan oktober, minggu ke 1 s.d. 4 bulan November

Kode Elemen	Capaian Pembelajaran Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
		Jumlah	36		

2. Semester 2

Kode Elemen	Capaian Pembelajaran Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
AD	Siswa mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan perkakas TIK atau manual.	<ol style="list-style-type: none"> Mengakses sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari mengolah, dan mengelola sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari untuk menginterpretasi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan aplikasi pengolah angka. memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari dengan menggunakan aplikasi pengolah angka 	8 JP	Pembelajaran Reguler	Minggu ke 2 s.d 5 bulan Januari,
AP	Siswa mampu mengenali objek-objek dan memahami perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual untuk mengembangkan program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan dan mengembangkan karya digital kreatif (game, animasi, atau presentasi), menerapkan aturan translasi konsep dari satu bahasa visual ke bahasa visual lainnya, serta mengenal pemrograman tekstual sederhana.	<ol style="list-style-type: none"> Mencoba objek-objek perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual. Menjelaskan perintah atau instruksi dalam sebuah lingkungan pemrograman blok/visual untuk mengembangkan program visual sederhana Membuat program visual sederhana berdasarkan contoh-contoh yang diberikan. 	8 JP	Pembelajaran Reguler	Minggu ke 1 s.d. 4 bulan Februari,
DSI	Siswa menyadari keberadaan dunia digital disekitarnya,	<ol style="list-style-type: none"> mengidentifikasi keberadaan dunia digital di kehidupan 	8 JP	Pembelajaran Reguler	Minggu ke 1 s.d. 4 bulan Maret

Kode Elemen	Capaian Pembelajaran Elemen	Alur Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
	ketersediaan data dan informasi lewat aplikasi sosial media, serta memahami keterbukaan informasi, memilih informasi yang bersifat publik atau privat, menjaga keamanan dirinya dalam masyarakat digital dan menerapkan etika dunia maya.	<p>dan lingkungan sekitarnya,</p> <ol style="list-style-type: none"> mengakses ketersediaan data dan informasi sederhana melalui aplikasi sosial media. Menganalisis informasi sebagai bagian dari keterbukaan informasi memilih informasi yang bersifat publik atau privat 			
PLB	Siswa mampu bergotong royong untuk mengidentifikasi persoalan, merancang, mengimplementasi, menguji, dan menyempurnakan artefak komputasional yang merupakan solusi dari persoalan tersebut, serta mengomunikasikan (presentasi, dokumentasi) produk dan proses pengembangan solusi dalam bentuk karya kreatif yang menyenangkan.	<p>Melakukan gotong royong, budaya kerja kolaboratif masyarakat digital dalam tim yang inklusif yang mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> mengidentifikasi persoalan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, merancang pemecahan persoalan sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara komputasi, mengimplementasi pemecahan persoalan sederhana dalam kehidupan sehari-hari secara komputasi, menguji hasil pemecahan persoalan kehidupan sehari-hari secara komputasi, menyempurnakan artefak komputasional yang merupakan solusi dari persoalan tersebut. mengomunikasikan hasil penyempurnaan artefak komputasional yang merupakan solusi dari persoalan tersebut. 	10 JP	<p>Pembelajaran Reguler</p> <p>Pembelajaran proyek profil pelajaran pancasila</p>	minggu ke 2 s.d. 3 bulan April, minggu ke 2 s.d. 4
		Jumlah Alokasi Waktu	36 JP		

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

B. Silabus Pembelajaran/Atp

Sekolah : SMP Model 7
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/ Semester : VII/ 1 (satu)
 Tahun Pelajaran : 2021/2022

Kode Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian
BK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi persoalan sehari-hari yang mengandung struktur data sederhana dan berpola.. 2. Peserta didik dapat menerapkan berpikir komputasional untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume kecil yang mengandung struktur data sederhana dan berpola. 3. Peserta didik dapat mendisposisikan berpikir komputasional dalam bidang lain yang mengandung struktur data sederhana dan berpola 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melalui diskusi dan kolaborasi melakukan pengamatan dan mengidentifikasi persoalan sehari-hari yang mengandung struktur data sederhana dan berpola dilingkungan sekitar. • Peserta didik melalui diskusi dan kolaborasi merancang, mengimplementasi untuk menghasilkan beberapa solusi dari persoalan dengan data diskrit bervolume kecil • Peserta didik melalui diskusi mendisposisikan dan menyajikan berpikir komputasional dalam bidang lain yang mengandung struktur data sederhana dan berpola 	8 JP	Teknik dan bentuk penilaian: Penugasan dan Lembar penugasan Tes Praktik dan Lembar Praktik
TIK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kolaborasi peserta didik dapat menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data 2. Melalui kolaborasi peserta didik dapat menggunakan aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data 	<ul style="list-style-type: none"> • Memanfaatkan perangkat yang tersedia melalui kolaborasi dan diskusi peserta didik mengamati dan menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data • Memanfaatkan perangkat yang tersedia melalui kolaborasi dan diskusi peserta didik mengamati dan menggunakan aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet untuk mendukung pembuatan 	8 JP	Teknik dan bentuk penilaian: Penugasan dan Lembar penugasan Tes Praktik dan Lembar Praktik

Kode Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian
		laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data		
SK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat input pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 2. Peserta didik dapat menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat output pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 3. Peserta didik dapat menjelaskan komponen, fungsi, dan cara kerja alat proses pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi 4. Peserta didik dapat menjelaskan proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer. 5. Peserta didik dapat menyajikan proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan pengamatan baik secara langsung atau tayangan video tentang komponen, fungsi, dan cara kerja alat pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi dan proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer • Peserta didik melalui kegiatan berdiskusi dan berkolaborasi mencari informasi dan menyimpulkan serta menyajikan tentang komponen, fungsi, dan cara kerja alat pada sistem komputer yang membentuk sebuah sistem komputasi dan proses kodifikasi data dan penggunaan kodifikasi untuk menyimpan dalam memori komputer berdasarkan lembar kerja 	8 JP	<p>Teknik dan bentuk penilaian: Tes Tertulis dan Uraian</p> <p>Tes Praktik dan Lembar Praktik</p>
JKI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menganalisis beberapa koneksi jaringan internet. 2. Peserta didik dapat menganalisis beberapa koneksi jaringan lokal. 3. Peserta didik dapat melakukan komunikasi data via HP secara sederhana. 4. Peserta didik dapat melakukan koneksi 	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan pengamatan baik secara langsung atau tayangan video tentang koneksi jaringan internet dan koneksi jaringan lokal serta melakukan komunikasi data via HP. • Peserta didik melalui kegiatan berdiskusi dan berkolaborasi mencari informasi dan menyimpulkan serta menyajikan tentang 	12 JP	<p>Teknik dan bentuk penilaian: Penugasan dan Lembar penugasan</p> <p>Proyek dan Lembar Proyek</p>

Kode Elemen	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Penilaian
	internet melalui jaringan kabel yang tersedia. 5. Peserta didik dapat melakukan koneksi internet melalui jaringan nirkabel yang tersedia.	koneksi jaringan internet dan koneksi jaringan lokal serta melakukan komunikasi data <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melalui kegiatan berdiskusi dan berkolaborasi melakukan koneksi jaringan internet dan koneksi jaringan lokal serta melakukan komunikasi data via HP. 		
	Jumlah		36	

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

C. Rencana Pelaksana Pembelajaran

Sekolah : SMP Model 7
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/ Semester : VII/ 1 (satu)
Elemen : Teknologi Informasi dan Komunikasi
Topik : Pemanfaatan aplikasi surel dalam berkomunikasi
Alokasi Waktu : 2 x 2 JP

Capaian Pembelajaran : Peserta didik mampu memanfaatkan aplikasi surel dalam berkomunikasi, aplikasi peramban dalam pencarian informasi di internet, CMS dalam pengelolaan konten digital, dan memanfaatkan perangkat TIK untuk mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data.

Model pembelajaran: Problem Base Learning

Penumbuhan Karakter: teliti, santun, tanggung jawab, inovatif, kreatif, kolaboratif

Pert.	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
1.	Melalui Pembelajaran kolaborasi peserta didik dapat menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik melakukan persiapan pembelajaran dengan kegiatan:<ul style="list-style-type: none">- Berdoa- Memotivasi diri yang dipicu oleh fasilitasi guru- Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran.• Peserta didik melalui diskusi kelompok dan kolaborasi serta memanfaatkan perangkat yang tersedia melakukan pengamatan dan mengidentifikasi permasalahan penggunaan aplikasi surel untuk berkomunikasi.• Peserta didik melalui diskusi kelompok dan kolaborasi serta memanfaatkan perangkat yang tersedia mencari solusi melalui berbagai media TIK penyelesaian permasalahan menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data• Peserta didik bersama guru menyimpulkan dan merefleksikan kegiatan penggunaan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data .	Teknik dan bentuk penilaian: Penugasan dan Lembar penugasan Tes Praktik dan Lembar Praktik

Pert.	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian
2.	Melalui Pembelajaran kolaborasi peserta didik dapat menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan persiapan pembelajaran dengan kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa - Memotivasi diri yang dipicu oleh fasilitasi guru - Menyimak dan memahami tujuan pembelajaran. • Peserta didik melalui diskusi kelompok dan kolaborasi serta memanfaatkan perangkat yang tersedia menggunakan aplikasi surel untuk berkomunikasi dengan melampirkan berbagai tipe file yang dapat mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data • Peserta didik bersama guru menyimpulkan dan merefleksikan kegiatan penggunaan aplikasi surel untuk berkomunikasi melampirkan berbagai tipe file yang dapat mendukung pembuatan laporan yang mendukung pembuatan laporan, presentasi serta analisis dan interpretasi data . 	Teknik dan bentuk penilaian: Tes Praktik dan Lembar Praktik

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN 3. Format Pogram Tahunan

Satuan Pendidikan : SMP Model 7
Mata pelajaran :
Kelas/semester :/
Tahun Pelajaran : 2021/2022

SEMESTER	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KETERANGAN
1	1.		
	2.		
	3.		
	Dst		
	Jumlah		
2	1.		
	2.		
	3.		
	Dst		
	Jumlah		

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

.....
NIP.

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

LAMPIRAN 4. Format Perhitungan Alokasi waktu

Satuan Pendidikan : SMP/M.Ts
Mata pelajaran :
Kelas/semester :/.....
Tahun Pelajaran : 2021/2022

NO	BULAN	BANYAKNYA MINGGU	MINGGU TIDAK EFEKTIF	MINGGU EFEKTIF
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
JUMLAH				

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

.....
NIP.

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

LAMPIRAN 5. format Distribusi Alokasi waktu

Satuan Pendidikan : SMP Model 7

Mata pelajaran :

Kelas/semester :/ 1 (satu)

Tahun Pelajaran : 2021/2022

KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU	KETERANGAN
1.		
2.		
3.		
Penilaian Harian		
Pengayaan		
Penilaian Akhir Semester		
Jumlah		

Mengetahui,
Kepala SMP Model 7

.....
NIP.

Jakarta, 2021
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

Lampiran 6 Tabel Inspirasi Perencanaan Proyek Cerlang Budaya

Bentuk Penugasan	Hasil	Lokasi	Alokasi Waktu	Pembina	Strategi pelaksanaan*	Pendanaan*	Keterangan*
1	2	3	4	5	6	7	8
Kelompok	Berbagai Karya seni dan kerajinan, makanan, Laporan Infografis	Obyek wisata TMII	4 minggu	Koord: Wakil Kesiswaan Anggota: Guru Bahasa Indonesia Guru Matematika Guru Seni Budaya Guru Prakarya	Kunjungan	Tanpa biaya	Bentuk kegiatan proyek yang menguatkan: <ul style="list-style-type: none"> • Literasi baca tulis, literasi numerasi • Pengembangan estetika dan budaya;

Tabel Inspirasi Pelaksanaan Proyek Cerlang Budaya

NO	PERTEMUAN	KEGIATAN	KETERANGAN
1	Tahap 1	Merancang perencanaan proyek meliputi teknis pelaksanaan dan memberikan gambaran apa yang akan dilakukan peserta didik saat kunjungan serta pembuatan laporan.	dilakukan di sekolah
2	Tahap 2	Kunjungan ke lokasi	disesuaikan dengan rencana kelompok masing-masing.
3	Tahap 3	Mengolah data hasil kunjungan	di sekolah/dirumah
4	Tahap 4	Membuat produk sebagai <i>problem solving</i> dari temuan yang didapat	di sekolah/dirumah
5	Tahap 5	Manyajikan hasil dengan berbagai model penyajian seperti laporan, video, vlog, artikel, leaflet dan sebagainya.	media sosial/media cetak atau bentuk lainnya.

Lampiran 7 Tabel capaian unit mata pelajaran

CAPAIAN UNIT MATA PELAJARAN

No.	Mata Pelajaran	Target Unit Mata Pelajaran	Strategi yang dilakukan
1	Pend. Agama dan budi pekerti.	Menjadikan peserta didik sebagai hamba Allah dan hubungannya dengan sesama manusia, dapat mengimplementasikan keimanan dan ketaqwaan dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual melibatkan komunitas belajar tidak hanya capaiannya dalam prosesnya menumbuhkan nilai-nilai keagamaan untuk tercapainya CP 2. Menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam lingkungan sekolah dan melibatkan seluruh komunitas belajar. 3. Melaksanakan perayaan kegiatan keagamaan sebagai wadah untuk berinovasi dan berkreasi menciptakan kegiatan yang menumbuhkan nilai-nilai keagamaan
2	PPKn	Menjadikan peserta didik untuk dapat menyadari bahwa peserta didik memiliki hak dasar dan bagian bangsa Indonesia dan dapat mengimplementasikan nilai-nilai kebangsaan baik secara tersurat maupun tersirat dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual melibatkan komunitas belajar menumbuhkembangkan nilai-nilai kebangsaan dan persamaan hak sebagai warga negara, serta kebinekaan dalam ketercapainya CP. 2. Memperingati hari-hari nasional melalui kegiatan Inovasi, kreasi dan ekspresi

			serta melibatkan komunitas sekolah. 3. Melaksanakan kegiatan pembiasaan rutin sebagai upaya menumbuhkan nilai-nilai kebangsaan.
3	Bahasa Indonesia	Menjadikan peserta didik bangga terhadap Bahasa Indonesia dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual melibatkan komunitas belajar menggunakan bahasa indonesia yang baik dan benar untuk tercapainya CP 2. Menerapkan penggunaan bahasa indonesia yang dan benar pada lingkungan sekolah melibatkan komutas sekolah. 3. Membuat program kegiatan bulan bahasa di sekolah.
4	Matematika	Peserta didik dapat mengimplementasikan konsep matematika dalam memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan secara kontekstual melibatkan komunitas belajar tidak hanya capaiannya dalam prosesnya penggunaan konsep matematika untuk tercapainya CP 2. Menerapkan konsep matemati di lingkungan sekolah dan melibatkan seluruh komunitas belajar serta dalam kehidupan sehari-hari.
5	IPA	Peserta didik dapat menerapkan konsep sains untuk memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran yang dilakukan prosesnya menerapkan konsep sains secara kontekstual melibatkan komunitas

			<p>belajar untuk tercapainya CP</p> <ol style="list-style-type: none"> Memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengikuti kegiatan ilmiah pada komunitas belajar yang dibentuk oleh sekolah. Menfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil inovasi dan kreasi sains dalam kegiatan-kegiatan eksebsi atau pameran.
6	IPS	Peserta didik dapat bersosialisasi, berkomunikasi serta beradaptasi dengan kehidupan lingkungan sekitar.	<ol style="list-style-type: none"> Menerapkan sosial sains dalam setiap kegiatan pembelajaran dan melibatkan interaksi sesama komunitas belajar untuk tercapainay CP Menfasilitasi kegiatan-kegiatan yang melibatkan komunitas sekolah untuk berekpresi, berinovasi dan berkreasi dalam rangka penerapakan sosial sains.
7	Bahasa Inggris	Peserta didik dapat menggunakan Bahasa inggris untuk berkomunikasi, berliterasi, dengan tujuan terlatih dan menambah wawasan global	<ol style="list-style-type: none"> Mengimplementasikan Bahasa Inggris dalam komunikasi di kegiatan Pembelajaran untuk mencapai CP. Memprogramkan kegiatan rutin untuk English day.
8	Seni Budaya	Peserta didik dapat berekpresi melalui karya seni sesuai dengan bakat, minat dan potensi diri serta keberagaman budaya dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.	<ol style="list-style-type: none"> Pembelajaranya yang dilakukan mengekspresikan produk/karya sesuai dengan bakat, minat, postensi, dan

			<p>kebutuhan peserta didik untuk mencapai CP.</p> <p>2. Memfasilitasi Produk/karya peserta didik untuk dipamerkan dalam kegiatan sekolah dan melibatkan komunitas sekolah untuk mengapresiasi produk/karya peserta didik</p>
9	PJOK	<p>Peserta didik dapat menjalankan hidup sehat dan bugar melalui aktivitas olahraga yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>1. Mengimplementasikan hidup sehat dan kebugaran dalam setiap aktivitas pembelajaran untuk tercapainya CP.</p> <p>2. Membuat pembiasaan rutin jadwal kegiatan perilaku hidup sehat dan olah raga bersama komunitas sekolah.</p>
10	Prakarya	<p>Peserta didik dapat berinovasi dan berkrativitas untuk menciptakan sebuah produk dengan memecahkan persoalan kebutuhan akan produk dan persoalan bahan limbah melalui penerapan berpikir teknologi (pikir, gambar, buat, dan uji)</p>	<p>1. Melalui kegiatan kolaborasi menerapkan berpikir teknologi (pikir, gambar, buat, dan uji) dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk mencapai CP.</p> <p>2. Memfasilitasi untuk menyajikan karya/produk dalam bentuk kegiatan pameran.</p>

Lampiran 8: Evaluasi Kurikulum

Evaluasi kurikulum yang dimaksud terkait dengan dokumen perencanaan kurikulum, pelaksanaan kurikulum, dan keberhasilan kurikulum. Evaluasi kurikulum dilaksanakan setiap tahun berjalan, sesuai kebutuhan evaluasinya.

1. Evaluasi untuk perencanaan kurikulum dilakukan telaah dokumen kurikulum yang telah di susun berdasarkan kebutuhan sekolah dan kesesuaian dengan komponen kurikulum.

Berikut daftar checklist dalam evaluasi perencanaan kurikulum

NO	Uraian	Keseuaian dengan komponen		Ketersediaan dokumen		Alasan jika tidak sesuai atau tersedia
		YA	TIDAK	YA	TIDAK	
1	Analisis konteks karakteristik satuan pendidikan					
2	Mengembangkan visi					
3	Menterjemahkan misi					
4	Menyusun tujuan					
5	Membuat profil pelajar					
6	Membuat struktur kurikulum sekolah					
7	Menyusun rencana pembelajaran					
8	Evaluasi kurikulum					

2. Evaluasi untuk pelaksanaan kurikulum menyangkut pelaksanaan kurikulum secara keseluruhan berdasarkan kurikulum operasional di SMP N Model 7

NO	Uraian	Deskripsi keterlaksanaan	Dokumen Pendukung
1	Analisis konteks karakteristik satuan pendidikan		
2	Mengembangkan visi		
3	Menterjemahkan misi		
4	Menyusun tujuan		
5	Membuat profil pelajar		
6	Membuat struktur kurikulum sekolah		
7	Menyusun rencana pembelajaran		
8	Evaluasi kurikulum		

3. Evaluasi untuk keberhasilan kurikulum menyangkut keberhasilan kurikulum secara keseluruhan berdasarkan tujuan kurikulum operasional di SMP N Model 7

NO	Uraian	Deskripsi keberhasilan	Dokumen Pendukung
1	Tercapainya hasil belajar peserta didik mencapai ketuntasan belajar.		

2	Tercapaian kelulusan peserta didik 100% dan untuk semua mata pelajaran		
3	Tercapainya peserta didik mengikuti lomba		
4	Terlaksanan kegiatan membuka ruang kelas (<i>open class</i>).		
5	Tercapainya kegiatan MGMP sekolah untuk forum diskusi dalam merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan penilaian untuk semua mata pelajaran		
6	Terdapat 70% guru yang mengikuti pendidikan dan atau pelatihan yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu		
7	Seluruh peserta didik mengikuti kegiatan ekstrakurikuler minimal dengan nilai baik		
8	Terlaksananya sosialisasi kepada komunitas orang tua terkait dengan pola/strategi pendampingan belajar online (belajar dari rumah) pada masa pandemi untuk putra dan putrinya.		
9.	Terlaksananya proyek profil pelajar Pancasila untuk seluruh peserta didik 3 kali dalam setahun		
10	Terlaksananya pengintegrasian nilai profil pelajar pancasila dalam perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian		
11	Terlaksananya pengintegrasian nilai profil pelajar pancasila dalam kegiatan pembiasaan rutin sekolah dan budaya sekolah.		
12	Tersedia fasilitas pembelajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus.		
13	Tersedia fasilitas pembelajaran dengan mengedepankan persamaan hak.		
14	Terlaksana kegiatan saling bantu dan dibantu antar peserta didik.		
15	Terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model yang beragam untuk semua mata pelajaran.		

16	Terlaksananya pembiasaan bagi peserta didik untuk melaksanakan tugas dalam bentuk proyek		
17	Terlaksananya kegiatan belajar mengajar mengembangkan sikap kritis, kreatif, kolaboratif, komunikatif		
18	Terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan mengintegrasikan literasi dan numerasi.		
19	Terlaksananya kegiatan belajar mengajar dengan menumbuhkan pendidikan karakter		

LAMPIRAN 9: Landasan Hukum Penyusunan Kurikulum Operasional SMP N Model 7

- a. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,
- b. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 jo Peraturan Pemerintah No 32 Tahun 2013 jo Peraturan Pemerintah No 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan,
- c. Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan,
- d. Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi,
- e. Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses,
- f. Permendikbud No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian,
- g. Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Kurikulum SMP,
- h. Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Lampiran Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan menengah,
- i. Permendikbud No. 61 Tahun 2014 tentang KTSP,
- j. Permendikbud No. 62 Tahun 2014 tentang Kegiatan Ekstrakurikuler,
- k. Permendikbud No. 63 Tahun 2014 tentang Kepramukaan,
- l. Permendikbud No. 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru TIK,
- m. Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal,
- n. Permendikbud No. 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah,
- o. Permendikbud No. 53 Tahun 2015 tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik pada Pendidikan Dasar dan Menengah,
- p. Permendikbud No. 159 Tahun 2014 tentang Evaluasi Kurikulum,
- q. Permendikbud No. 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum 2006 dan Kurikulum 2013,
- r. Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti,
- s. Permendikbud No. 37 Tahun 2015 tentang perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan NOMOR 24 TAHUN 2016 tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah.
- t. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 14 tahun 2019 tentang penyederhanaan rencana pelaksanaan pembelajaran,
- u. Rencana Kerja Jangka Menengah (RKJM) dan Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) satuan pendidikan,