



Program Pembelajaran **Informatika**

Part of





Koding sebagai Dasar Literasi Digital Masa Depan

Informatika Diginusa adalah program pendidikan **berbasis Kurikulum Merdeka** yang dirancang untuk **meningkatkan kreativitas** dan **kemampuan bernalar kritis siswa** melalui pendekatan yang inovatif dan menyenangkan.

Salah satu elemen unggulannya adalah **pembelajaran coding yang dirancang progresif mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 SD**.

Informatika Diginusa juga **memiliki nilai-nilai lebih** yang melampaui Capaian Pembelajaran 4 elemen yang telah ada.

Dengan pendekatan yang komprehensif, program ini mencakup berbagai elemen informatika, seperti pengolahan data, pemrograman, desain grafis, dan animasi.

Diginusa



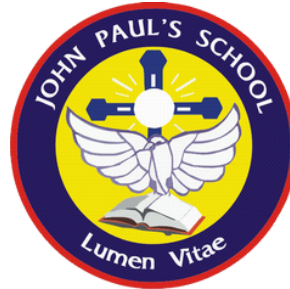
Diginusa merupakan lembaga penyedia layanan kurikulum pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang telah melayani sekolah selama 35 tahun.

Diginusa menghadirkan pembelajaran Informasi Teknologi & Komunikasi untuk sekolah, mulai dari tingkat TK hingga SMA. Dengan program ini, sekolah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan digital mereka sejak dini.

Diginusa meyakini dengan memperkenalkan program pembelajaran Informatika dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan yang relevan sehingga memiliki daya saing yang kuat dalam lingkungan yang didorong oleh teknologi.

Bertumbuh Bersama Kami

Diginusa telah melayani lebih dari 300 sekolah yang tersebar di seluruh Indonesia, beberapa di antaranya



SD MARSUDIRINI BSB
SEMARANG



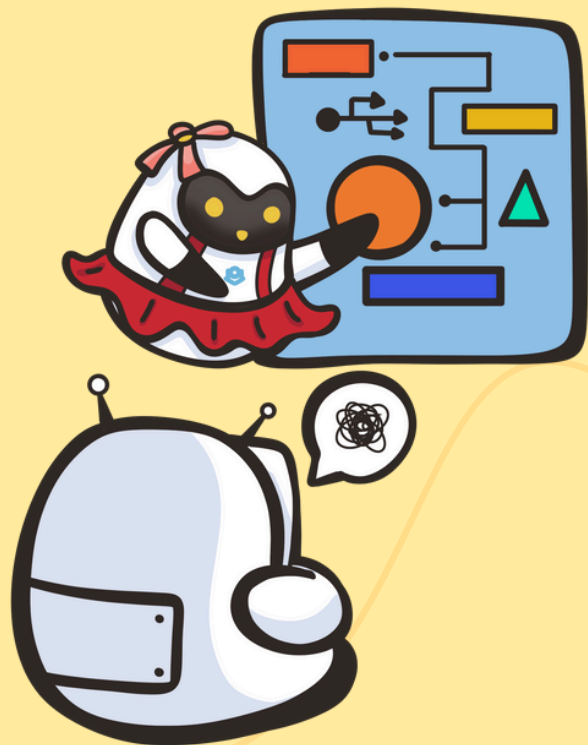
REGINA PACIS FMM JAMBI
Fransiskan Misionaris Maria
recisfmmjambi.com



COR JESU
MALANG



+ 300 sekolah lainnya



**PROGRAM
PEMBELAJARAN
INFORMATIKA**

Program Pembelajaran Informatika Diginusa



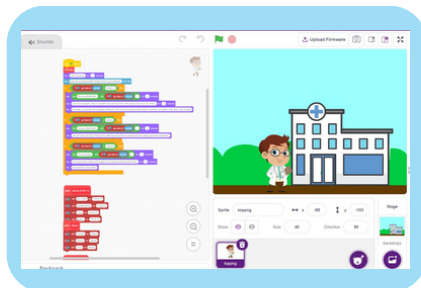
Coding Menyenangkan Sejak Dini

Kenalkan coding sejak dini! Mulai dari kelas 1, siswa akan belajar membuat animasi sederhana dengan visual programming yang merupakan langkah awal yang menyenangkan menuju dunia teknologi kreatif!



Proyek Berbasis Tujuan Pembangunan Berkelanjutan

Di kelas 6, siswa mengembangkan proyek coding berupa gim edutainment bertema Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Proyek ini tidak hanya mengasah kemampuan teknis tetapi juga menumbuhkan empati terhadap isu sosial seperti iklim, lingkungan, dan kesehatan.



Kreativitas & Nalar Kritis sebagai Fokus Utama

Kurikulum Diginusa dirancang melampaui standar Capaian Pembelajaran dengan menekankan pada kreativitas (desain grafis, animasi, video editing) dan berpikir kritis (problem solving coding, pengelompokan data sederhana).

Gambaran Materi



Fase A (Kelas 1 & 2)

- Pengenalan dasar TIK,
- Pengenalan dasar koding dengan Visual Block,
- Pengenalan aplikasi pengolah gambar

Projek Kreatif:

- Membuat animasi sederhana menggunakan koding
- Membuat cerita bergambar



Fase B (Kelas 3 & 4)

- Koding lanjutan yang lebih kompleks
- Pengolah data sederhana
- Membuat berbagai projek kreatif dengan presentasi
- Pengenalan dasar Photoshop

Projek Kreatif:

- Membuat gim sederhana
- Coding menggunakan origami
- Desain gambar



Fase C (Kelas 5 & 6)

- Pengenalan dasar koding berbasis Text (HTML)
- Pengenalan rumus fungsi Excel
- Membuat video kreatif dengan aplikasi video editing

Projek Kreatif:

- Membuat gim bertemakan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)



Fokus Utama Pembelajaran



Meningkatkan Kreativitas

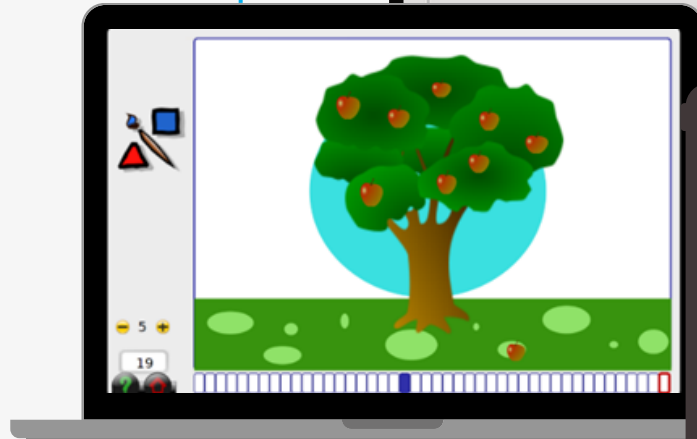


Ada empat bidang utama yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas anak, yaitu **desain grafis, animasi, pengeditan foto, dan pengeditan video.**

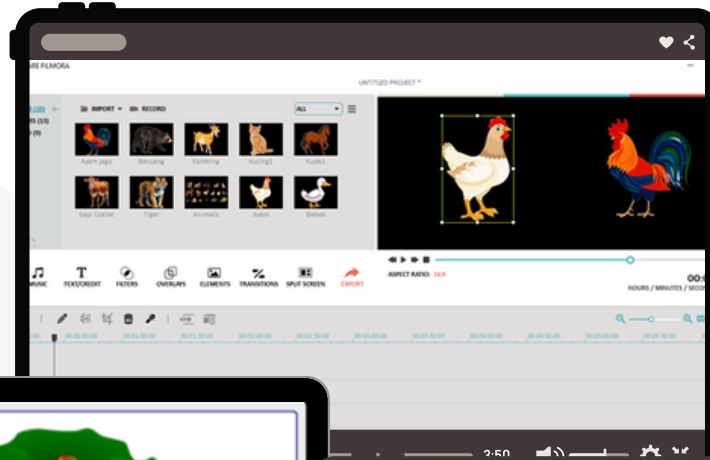
Empat bidang tersebut saling terhubung, memberikan keterampilan yang mendukung untuk menciptakan karya visual digital yang menarik dan inovatif

Hasil Karya Digital

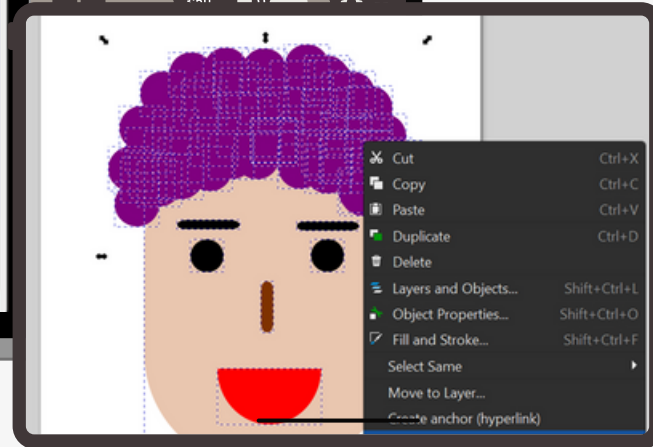
Project Animasi



Project
Video Editing



Project
Desain Grafis





Fokus Utama Pembelajaran



Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis



Ada dua bidang utama yang dirancang untuk mengasah kemampuan Berpikir Kritis siswa, yaitu **Symbolic Programming** & **Visual Programming** melalui proyek animasi dan gim edutainment bertemakan Tujuan Pembelajaran Berkelanjutan (SDGs).

Hasil Karya Digital



Project Animasi

Project Animasi & Gim
Sederhana

Symbol programming,
pemrograman atau coding
berbasis simbol untuk
memudahkan siswa dalam
membuat animasi.



Project
Games

Kegiatan Pembelajaran Informatika Diginusa



Tujuan Pembelajaran

Pemimpin Masa Depan.

✧ ✧ ✧ Pemimpin Teknologi ✧ ✧ ✧

Anak-anak adalah pemimpin masa depan. Di dunia yang terus berubah, keterampilan teknologi menjadi fondasi penting untuk keberhasilan mereka.

Anak - anak tidak hanya belajar teknologi, tetapi juga diasah kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kreatif. Dengan bekal ini, siswa bukan sekadar menjadi pengguna teknologi, tetapi dipersiapkan sejak dini menjadi calon kreator hebat di masa mendatang!



