

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING (RPP DARING)

Sekolah : SMP Negeri 3 Ponorogo
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : VIII/Ganjil
Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika
Alokasi waktu : 4 x daring (8 JP)

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi peserta didik diharapkan :

1. Memakai media social dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan Menyebutkan sejarah perkembangan komputer dan teknologi, serta dampaknya pada kehidupan sehari-hari
2. Mengetahui media sosial yang banyak dipakai saat ini dan kegunaannya
3. Memakai media sosial dengan baik, dan memperhatikan aspek-aspek privacy dan hak orang lain

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.5a Mengetahui lebih dalam perkembangan komputer dan teknologi yang mengubah kehidupan sehari-hari.	Mengamati sejarah perkembangan komputer dan bagian-bagian komputer Mendiskusikan dan membuat laporan tentang klasifikasi dan cara bekerja sebuah komputer
5b Mengetahui media sosial dan dampaknya.	Menyajikan laporan hasil diskusi tentang komputer sebagai hasil industry cangguh
4.5 Memakai media sosial dengan baik dan berguna, dengan memperhatikan privacy dan hak orang lain.	Berdiskusikan tentang dampak media sosial dan menyajikan laporan hasil tentang etika penggunaan media sosial

Focus Penguasaan karakter:

Religius, kejujuran, ketelitian, percaya diri, cermat.

C. MATERI PEMBELAJARAN

Terlampir

D. METODE PEMBELAJARAN

Diskusikan, Tanya jawab dan presentasi
Model pembelajaran dengan video
PBL (Problem Base Learning)

E. MEDIA PEMBELAJARAN

Internet, Handphone/laptop/pc, Aplikasi classroom

F. SUMBER BELAJAR

- a. Agung Maulana, Aprilia. 2019. Informatika *SMP/MTs Kelas VIII Buku Siswa*. Bandung: Mukti Selaras.
- b. Video Pembelajaran Jaringan internet
- c. Modul

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Pendahuluan

Melalui WA Group

- a. Guru menyampaikan salam, dan menanyakan keadaan siswa.
- b. Guru meminta siswa untuk berdoa dulu sebelum memulai pembelajaran.
- c. Guru memberikan motivasi dan mengingatkan untuk selalu mematuhi protokol covid 19
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- e. Guru menyampaikan lingkup penilaian dan teknik penilaian yang digunakan .
- f. Guru menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan
- g. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari tentang Dampak social informatika yang telah di upload di WA Group selama pembelajaran daring.
- h. WA dibuka dua arah untuk menanyakan bila ada siswa yang belum paham.

2. Kegiatan Inti

Pertemuan Daring 1:

- a. Peserta didik mengunduh materi IT dalam kehidupan sehari-hari yang dikirim melalui google sites yang telah diupload oleh guru.
- b. Peserta didik membaca materi yang telah diberikan
- c. Peserta didik menjawab pertanyaan bacaan yang telah diberikan
- d. Peserta didik mencari referensi sesuai dengan materi pembelajaran
- e. Peserta didik bersama guru menganalisis tentang materi serta komunikasi data lewat Hp, dan guru memberikan tanggapan
- f. Peserta didik menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan
- g. Guru memberikan tanggapan hasil kesimpulan siswa
- h. Siswa mengerjakan Lembar Kerja yang diberikan guru dengan jujur tanggung jawab dan disiplin dengan tagihan dikumpulkan melalui google form

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- b. Guru memberikan umpan balik terhadap siswa dalam proses dan hasil pembelajaran..
- c. Guru meminta Siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran terkait dengan penguasaan materi, pendekatan, dan model pembelajaran yang digunakan.
- d. Guru memberitahukan kepada siswa untuk mempelajari materi berikutnya
- e. Guru mengakhiri pelajaran dan mengucapkan salam

H. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- 1. Teknik/jenis : kuis, tugas individu/kelompok, unjuk kerja, dan portofolio
- 2. Bentuk instrument : pertanyaan lisan, tes tertulis, dan pengamatan sikap
- 3. Pedoman penskoran:

PENILAIAN SIKAP

Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian	Instrumen Penilaian
1. Bersahabat/komunikatif	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan
2. Disiplin	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan
3. Rasa ingin tahu	Pengamatan	Proses	Lembar pengamatan

Keterangan:

- 1. **BT** (Belum Tampak), jika sama sekali tidak menunjukkan usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas
- 2. **MT** (Mulai Tampak), jika menunjukkan sudah ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas tetapi masih sedikit dan belum ajeg/konsisten
- 3. **MB** (Mulai Berkembang), jika menunjukkan ada usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas yang cukup sering dan mulai ajeg/konsisten
- 4. **MK** (Membudaya), jika menunjukkan adanya usaha sungguh-sungguh dalam menyelesaikan tugas secara terus-menerus dan ajeg/konsisten

PENILAIAN PENGETAHUAN

Penilaian Hasil Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
1. Mengamati sejarah perkembangan komputer dan bagian-bagian computer	Tes tertulis	Uraian	1. Uraikan yang kamu ketahui tentang computer generasi kedua?
2. Mendiskusikan dan membuat laporan tentang klasifikasi dan cara			2. Jelaskan tentang computer analog yang kamu ketahui?

bekerja sebuah computer			
3. Menyajikan laporan hasil diskusi tentang computer sebagai hasil industry canggih			3. Jelaskan komunitas online yang kamu ketahui?
4. Berdiskusi tentang dampak media sosial dan menyajikan laporan hasil tentang etika penggunaan media sosial			4. Sebutkan komunitas online yang sering digunakan?

Kriteria :

- Relevansi merujuk pada ketepatan atau keterhubungan fakta yang diamati dengan informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan Kompetensi Dasar/Tujuan Pembelajaran.
- Kebahasaan menunjukkan bagaimana siswa mendeskripsikan fakta-fakta yang dikumpulkan dalam bahasa tulis yang efektif (tata kata atau tata kalimat yang benar dan mudah dipahami).
- Kelengkapan dalam arti semakin banyak komponen fakta yang terliput atau semakin sedikit sisa (residu) fakta yang tertinggal

Rentang Skor: 1 – 4

1 = Kurang; 2 = Cukup; 3 = Baik; 4 = Sangat Baik

PENILAIAN KETRAMPILAN

Instrumen tugas laporan/presentasi

Sistematik laporan	Performans	Presentasi	Jumlah nilai

Rubrik penilaian kinerja

Indikator	Penilaian		
	0-30	31-65	66-100
Sistematika Laporan	Sistematika tidak sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Sistematika Sebagian sesuai dengan aturan yang telah ditentukan	Sistematika sesuai dengan aturan yang telah ditentukan
Performans	Performans laporan kurang baik	Performans laporan baik	Performans laporan sangat baik
Presentasi	Presentasi dilakukan dengan kurang baik	Presentasi dilakukan dengan baik	Presentasi dilakukan dengan sangat baik

Mengetahui
Kepala Sekolah

Ponorogo,
Guru Mata Pelajaran

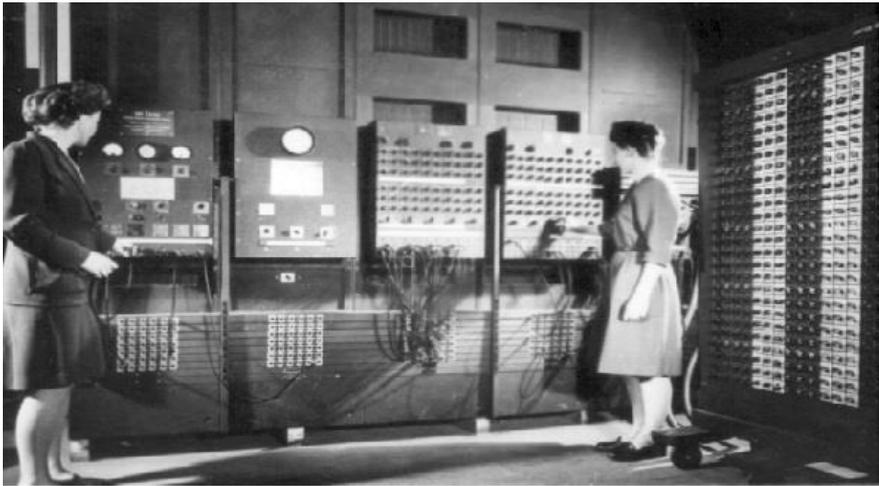
MATERI

A. PERKEMBANGAN KOMPUTER DAN TEHNOLOGI

1. Sejarah perkembangan computer

Generasi Pertama (1940-1956)

Selama periode ini, generasi pertama dari komputer mulai dikembangkan. Komputer generasi pertama menggunakan tabung vakum untuk sirkuit dan drum magnetik untuk penyimpanan memori. Tabung vakum digunakan untuk memeperkuat sinyal dengan mengendalikan gerakan elektron di ruang evakuasi. Komputer generasi pertama sangatlah sulit untuk dioperasikan dan berbiaya sangat mahal.



UNIVAC dan ENIAC adalah contoh komputer generasi pertama yang digunakan badan sensus Amerika Serikat.

Generasi Kedua (1964-1971)

Teknologi tabung vakum mulai tergantikan dengan transistor. Penggunaan transistor pada komputer mulai digunakan di akhir 1950-an. Keunggulan transistor adalah bentuknya yang lebih kecil. Dengan bentuk minimalis dari transistor, komputer menjadi lebih kecil dan hemat energi. Di generasi kedua ini, bahasa pemograman mulai diperkenalkan, seperti contohnya COBOL dan Fortran. Teknologi penyimpanan memori juga berubah dari drum magnetik menjadi teknologi magnetik.



IBM 7000, NCR 304, IBM 650, IBM 1401, ATLAS and Mark III adalah contoh dari generasi kedua komputer.

Generasi Ketiga (1964-1971)

Pengembangan sirkuit terpadu adalah ciri khas dari generasi ketiga komputer. Bentuk transistor semakin diperkecil dan ditempatkan di chip silikon, yang dinamakan semikonduktor. Teknologi ini semakin mempercepat kinerja komputer. Selama periode ini, mouse dan keyboard mulai diperkenalkan, generasi ketiga juga sudah dilengkapi dengan sistem operasi



PDP-8, PDP-11, ICL 2900, IBM 360 and IBM 370 adalah contoh dari komputer generasi ketiga

Generasi Keempat (1971-sekarang)

Di periode ini prosesor mikro mulai diperkenalkan, saat ribuan sirkuit terpadu dimasukan ke dalam sebuah silikon chip yang kecil. Prosesor pertama Intel, 404 chip mulai menjadi otak utama di sebuah komputer. saat periode inilah istilah Personal Computer (pc) mulai digunakan. Dengan teknologi yang lebih maju, generasi keempat menjadi tonggak awal pembangunan internet.



IBM 4341, DEC 10, STAR 1000, PUP 11 and APPLE II adalah contoh komputer generasi keempat.

Generasi kelima (sekarang-masa depan)

Komputer generasi kelima dibangun berdasarkan teknologi kecerdasan buatan, dan masih dalam tahap pengembangan. Contoh teknologi yang sudah sering digunakan adalah teknologi pengenalan suara. Penggunaan pemrosesan paralel dan superkonduktor menjadi dasar dari kecerdasan buatan. Tujuan dari komputasi generasi terbaru adalah untuk mengembangkan perangkat yang merespon bahasa manusia.

2. Bagian-bagian computer
3. Klasifikasi Komputer
4. Cara Bekerja sebuah computer

B. DAMPAK DAN ETIKA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL

1. Dampak media social
 - a. Dampak positif
 - b. Dampak negatif
2. Etika penggunaan media social
 - a. Karakteristik media social
 - b. Jenis-jenis media social
 - c. Peranan media social