

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP DARING)

Sekolah : SMP Negeri 2 Purworejo  
Mata Pelajaran : Informatika  
Materi Pokok : HaKI ( Hak Kekayaan Intelektual).  
Alokasi Waktu : 1 Jam Pelajaran (30 menit)  
Kelas/Semester : VII/Genap

### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar

- 3.4. Memahami makna kolaborasi dalam masyarakat digital

### C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.3 Menjelaskan tentang HaKI (Hak Kekayaan Intelektual)

### D. Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. Mengajarkan kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan HaKI( Hak Kekayaan Intelektual).
2. Mengajarkan kepada peserta didik bahwa ada peraturan yang mengatur dan melindungi HaKI( Hak Kekayaan Intelektual).

### E. Materi Pembelajaran

#### 1. Fakta

Adanya perlindungan terhadap HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) yang dijamin selain oleh negara juga internasional.

#### 2. Konsep

Perlindungan atas HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) sangat penting karena selain dapat berhubungan dengan bisnis yang besar besar juga berpengaruh terhadap Hak Cipta.

#### 3. Prinsip

Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri adalah contoh yang dilindungi oleh HaKI (Hak Kekayaan Intelektual).

#### 4. Prosedur

- Pengenalan HaKI (Hak Kekayaan Intelektual)
- Pemahaman HaKI (Hak Kekayaan Intelektual)
- Analisis apa saja yang dilindungi dari Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri

### F. Pendekatan, Model dan Metode

1. Pendekatan : *scientific learning*
2. Model : *inquiry learning* dengan model pembelajaran daring
3. Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

## G. Sumber Belajar

1. Buku Paket Informatika Kelas 7
2. LKS Informatika MGMP Purworejo
3. Jurnal Scholar di Internet
  - <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/QISTIE/article/download/578/699>
  - <http://jurnal.ulb.ac.id/index.php/advokasi/article/view/250>

## H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru dan peserta didik bergabung dalam room Google Meet yang sama sesuai jadwal pembelajaran jarak jauh</li><li>• Guru dan peserta didik saling memberi dan mengucapkan salam</li><li>• Guru mengkondisikan siswa (berdoa dan melakukan cek kehadiran siswa )</li><li>• Guru memberikan motivasi kepada siswa</li><li>• Guru melakukan apersepsi (mengevaluasi garis besar materi yang sudah dipelajari sebelumnya tentang menulis ulang program sederhana)</li><li>• Guru menyampaikan garis besar materi, kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya</li></ul>	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru berceramah mengenai contoh mengenai definisi HaKI (Hak Kekayaan Intelektual)</li><li>• Guru menyajikan tayangan atau menugaskan siswa mengamati tayangan mengenai HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) melalui video YouTube dengan link : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Pv1Mf6hLmXw">https://www.youtube.com/watch?v=Pv1Mf6hLmXw</a></li><li>• Siswa mengamati tayangan mengenai HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) tersebut</li><li>• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan HaKI (Hak Kekayaan Intelektual)</li><li>• Guru menugaskan kepada masing-masing siswa untuk mencari apa saja contoh yang dilindungi dari Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri dengan menggunakan gadget/laptop kemudian dianalisa contohnya.</li><li>• Siswa melakukan pencarian kasus contoh yang dilindungi dari Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri dengan menggunakan fasilitas gadget/laptop</li><li>• Siswa melakukan analisa contoh apa saja mengenai perlindungan pada Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri</li><li>• Guru memfasilitasi presentasi pada Aplikasi Google Meet</li><li>• Perwakilan siswa mempresentasikan hasil analisa Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri yang ditemukan</li><li>• Guru menyampaikan kesimpulan</li></ul>	20 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"><li>• Guru menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari</li><li>• Guru mengumpulkan hasil tugas siswa tentang analisa kasus</li><li>• Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya</li><li>• Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur</li></ul>	5 menit

## I. Alat Pembelajaran

1. Gadget : HP/Smartphone/Tablet
2. Komputer PC/Laptop
3. Aplikasi Google Meet

## J. Penilaian

### 1. Sikap

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Indikator penilaian
1.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/ latihan</li><li>2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran</li><li>3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan</li><li>4. Menunjukkan sikap teliti dalam melaksanakan tugas yang diberikan</li></ol>	Pengamatan / Observasi	Selama pembelajaran jarak jauh dan saat siswa melakukan pencarian dan analisa

#### Pedoman Penilaian Sikap

Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai x jumlah kriteria.

Nilai sikap = (jumlah skor perolehan : skor maksimal) x 100

Nilai sikap dikualifikasikan menjadi predikat sebagai berikut:

SB = Sangat Baik = 80 – 100

C = Cukup = 60 - 69

B = Baik = 70 – 79

K = Kurang = < 60

### 2. Pengetahuan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Indikator penilaian
1.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penugasan mencari contoh nyata dari perlindungan Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri</li></ol>	Penilaian proyek/tugas	Siswa dapat mencari contoh perlindungan HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) dan menganalisa contoh nyata dari perlindungan Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri

### 3. Keterampilan

No.	Aspek yang dinilai	Teknik penilaian	Indikator penilaian
1.	Mempraktekan pencarian informasi di internet menggunakan Gadget / PC / Laptop	Praktek	Siswa dapat melakukan pencarian informasi sesuai contoh perlindungan HaKI (Hak Kekayaan Intelektual) dan menganalisa contoh nyata dari perlindungan Hak Merek, Rahasia Dagang dan Desain Industri

## **Materi Pembelajaran**

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) merupakan salah satu hak dasar yang dilindungi oleh produk-produk hukum di berbagai negara. Tak hanya itu, jaminan atas HAKI juga dicantumkan oleh beragam dokumen dan kesepakatan internasional.

Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia (*Universal Declaration of Human Rights / UDHR*) misalnya, dalam Pasal 27 ayat (2) menyatakan bahwa, “Setiap manusia memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan, baik secara moral, maupun kepentingan material, yang dihasilkan dari hasil karya saintifik, literatur, maupun seni yang dibuatnya.”

Indonesia sendiri juga sudah memiliki kerangka hukum untuk menjamin HAKI. Diantaranya adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten. Dalam Pasal 1 UU Hak Cipta misalnya, dinyatakan bahwa “*Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.*”

Sementara itu, dalam Pasal 1 UU Paten, disebutkan bahwa paten adalah “*hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.*”

Sejarah produk hukum perlindungan HAKI di Indonesia juga bisa ditarik hingga sebelum Indonesia merdeka. Pemerintah Kolonial Belanda misalnya, memberlakukan Undang-Undang Merek pada tahun 1885 dan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1912. Pasca kemerdekaan, tahun 1953, Menteri Kehakiman Republik Indonesia mengeluarkan peraturan nasional pertama tentang paten, yakni Pengumuman Menteri Kehakiman no. J.S 5/41/4.

Akan tetapi sayangnya, meskipun Indonesia sudah memiliki kerangka hukum perlindungan HAKI yang diikuti sejarah yang panjang, namun implementasi atas Undang-Undang tersebut masih terlalu minim.

Berdasarkan indeks Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual tahun 2020 dari Kamar Dagang Amerika Serikat (*U.S. Chamber of Commerce*) misalnya, dari 53 negara yang disurvei, Indonesia menduduki peringkat ke 46. Hal tersebut tentu merupakan sesuatu yang sangat memprihatinkan, dan seyogyanya harus bisa diperbaiki di kemudian hari (*U.S. Chamber of Commerce, 2020*).

Tidak hanya secara global, Indonesia juga menduduki peringkat bawah dalam hal perlindungan HAKI untuk negara-negara di kawasan Asia. *U.S. Chamber of Commerce* mencatat bahwa perlindungan hak cipta, ditengah maraknya pembajakan, merupakan salah satu permasalahan besar di Indonesia terkait perlindungan HAKI.

Bagi seseorang yang banyak menghabiskan waktu di Indonesia, khususnya di kota-kota besar seperti Jakarta, hal ini tentu merupakan sesuatu yang bisa dengan sangat mudah kita temui. Bila kita pergi ke berbagai pusat perbelanjaan misalnya, kita tidak akan bisa menutup mata dari banyaknya toko-toko yang menjual berbagai produk bajakan, mulai dari film, album musik, *fashion*, *software* komputer, dan *video games*. Berbagai produk tersebut dijual dengan harga yang sangat jauh di bawah produk aslinya.

Seseorang misalnya, dapat membeli film atau album lagu dengan harga di bawah Rp10.000, atau membeli produk *fashion* dengan harga di bawah 10% dari harga aslinya. Hal ini tentu sangat merugikan mereka yang sudah bekerja dan berpikir keras untuk berkarya dan berinovasi.

Selain itu, *U.S. Chamber of Commerce* juga mencatat bahwa Indonesia tidak memiliki penelitian yang sistematis yang meneliti mengenai hubungan antara perlindungan HAKI dengan pertumbuhan ekonomi. Hal ini tentu membuat insentif pemerintah untuk menegakkan aturan perundang-undangan yang melindungi HAKI menjadi berkurang, atau bahkan tidak ada.

Ada beberapa penelitian yang menunjukkan hubungan antara perlindungan HAKI dengan pertumbuhan ekonomi. Park & Ginarte (1997) misalnya, menemukan ada hubungan yang erat antara kedua hal tersebut. Perlindungan HAKI dapat meningkatkan akumulasi faktor produksi, seperti modal *research and development*. Adanya perlindungan HAKI dapat mendorong mereka yang bergerak di bidang penelitian untuk berinvestasi lebih besar dan mengambil resiko yang lebih tinggi, yang tentu akan mendorong pertumbuhan ekonomi (Mrad, 2017).

Meskipun demikian, *U.S. Chamber of Commerce* juga mencatat ada beberapa perkembangan positif terkait perlindungan HAKI di Indonesia. Diantaranya adalah implementasi perlindungan hak cipta yang lebih baik dalam ranah dunia maya, dengan menutup beberapa situs *streaming* gratis, dan koordinasi pada tingkat kabinet yang semakin baik terkait penegakan perlindungan HAKI.

Contoh inisiatif kebijakan pemerintah terkait perlindungan HAKI di Indonesia, salah satunya dapat dilihat dari upaya yang dilakukan oleh Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkumham) melalui Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (Ditjen KI). Pada tahun 2017 lalu, Ditjen KI memberlakukan kebijakan untuk memperkuat fungsi Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) dalam menegakkan perlindungan HAKI di Indonesia.

Salah satu hal untuk meningkatkan fungsi PPNS Ditjen KI ini diantaranya adalah menambahkan wewenang PPNS untuk melakukan proses mediasi bila ada sengketa terkait perkara HAKI. Mediasi ini merupakan salah satu bentuk alternatif untuk menyelesaikan sengketa terkait HAKI di luar dari lembaga peradilan (Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, 2017).

Hal ini tentu merupakan sesuatu yang patut dirayakan dan diapresiasi. Perlindungan HAKI di Indonesia tentu merupakan sesuatu yang sangat penting, untuk menjaga hak para inovator, seniman, dan pembuat konten kreatif agar mereka bisa menikmati hasil kerja keras dan kreativitas yang mereka lakukan.

Dengan demikian, diharapkan tentu akan semakin banyak para inovator dan orang-orang kreatif yang lahir di Indonesia, yang dapat membawa dampak yang sangat positif bagi perekonomian dan peningkatan kesejahteraan.