

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP DARING)

Sekolah : SMP Negeri 2 Purworejo
Mata Pelajaran : Informatika
Materi Pokok : Hak Cipta
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

- 3.4.2 Menjelaskan tentang hak cipta

D. Tujuan Pembelajaran

Dengan kegiatan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat :

1. Mengajarkan kepada peserta didik apa yang dimaksud dengan Hak Cipta.
2. Mengajarkan kepada peserta didik bahwa Hak Eksklusif pada suatu ciptaan ada dua buah, yaitu Hak Moral dan Hak Ekonomi.

E. Materi Pembelajaran

1. Fakta

Banyak pelanggaran hak cipta dengan semakin mudahnya akses informasi berkat adanya kemajuan teknologi di bidang informasi.

2. Konsep

Memahami Hak Cipta dapat diartikan dengan tidak menggunakan hasil kreasi orang lain tanpa ijin atau mencantumkan sumber.

3. Prinsip

Hak Cipta dalam dunia informasi sudah dilindungi secara otomatis dengan tracking publikasi, mulai dari siapa yang melakukan publikasi pertama kali, kapan dipublikasikan pertama kali, melalui media apa dipublikasikan, dan lain-lain

4. Prosedur

- Pengenalan Hak Cipta
- Pemahaman Hak Eksklusif pada suatu ciptaan
- Analisis akibat tidak memperdulikan Hak Cipta

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://jurnal.ugm.ac.id/jmh/article/download/16222/10768>
 - <https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/QISTIE/article/download/551/672>

H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">• Guru dan peserta didik bergabung dalam room Google Meet yang sama sesuai jadwal pembelajaran jarak jauh• Guru dan peserta didik saling memberi dan mengucapkan salam• Guru mengkondisikan siswa (berdoa dan melakukan cek kehadiran siswa)• Guru memberikan motivasi kepada siswa• Guru melakukan apersepsi (mengevaluasi garis besar materi yang sudah dipelajari sebelumnya tentang menulis ulang program sederhana)• Guru menyampaikan garis besar materi, kegiatan yang akan dilakukan serta penilaiannya	5 menit
Kegiatan Inti	<ul style="list-style-type: none">• Guru berdiskusi dengan peserta didik mengenai pengertian dari Hak Cipta• Guru menyajikan tayangan atau menugaskan siswa mengamati tayangan mengenai Hak Cipta melalui video YouTube dengan link : https://www.youtube.com/watch?v=ggEN1absf3s• Siswa mengamati tayangan mengenai Hak Cipta• Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan berkaitan dengan Hak Cipta• Guru menugaskan kepada masing-masing siswa untuk mencari kasus yang pernah terjadi mengenai pelanggaran Hak Cipta kemudian menganalisa dampak yang terjadi pada pelanggar Hak Cipta tersebut• Siswa melakukan pencarian kasus pelanggaran Hak Cipta dengan menggunakan fasilitas gadget/laptop• Siswa melakukan analisa kasus yang mereka temukan dan menentukan dampak yang terjadi pada pelanggar Hak Cipta• Guru memfasilitasi presentasi pada Aplikasi Google Meet• Perwakilan siswa mempresentasikan hasil analisa kasus etika dan penyalahgunaan media sosial yang ditemukan• Guru menyampaikan kesimpulan	20 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none">• Guru menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari• Guru mengumpulkan hasil tugas siswa tentang analisa kasus• Guru menyampaikan kepada siswa materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya• Guru menutup pembelajaran di pertemuan hari ini dengan mengucapkan syukur	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.	1. Menunjukkan sikap jujur dalam kegiatan mengerjakan tugas/ latihan 2. Menunjukkan sikap disiplin dalam kegiatan pembelajaran 3. Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam kegiatan melaksanakan tugas yang diberikan 4. Menunjukkan sikap teliti dalam melaksanakan tugas yang diberikan	Pengamatan / Observasi	Selama pembelajaran jarak jauh dan saat siswa melakukan analisa kasus

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.	1. Penugasan mencari kasus pelanggaran Hak Cipta	Penilaian proyek/tugas	Siswa dapat mencari kasus dan menganalisa dampak yang terjadi pada pelanggar Hak Cipta tersebut

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 kasus pelanggaran Hak Cipta

Materi Pembelajaran

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu ciptaan yang terdiri atas beberapa bagian

Jika suatu ciptaan terdiri atas beberapa bagian yang diciptakan dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu.

Hak Eksklusif yang didapat dari Hak Cipta

a. Hak Moral

Hak Moral merupakan hak yang melekat pada ciptaan yang bersifat abadi. Hal yang berkaitan dengan hal ini adalah nama pencipta dan isi ciptaan.

b. Hak Ekonomi

Hak Ekonomi adalah hak yang melekat pada suatu ciptaan terkait dengan pemanfaatan suatu ciptaan, misalnya adalah hak untuk melakukan penggandaan pendistribusian, komunikasi kepada publik. Apabila suatu ciptaan akan dialihkan haknya kepada pihak lain maka yang dialihkan adalah Hak Ekonominya saja.

Perlindungan hak cipta

Perlindungan terhadap suatu ciptaan timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata. Pendaftaran ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya akan mendapat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap penciptaan tersebut. Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan, karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreatifitas atau keahlian, sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca atau didengar.

Ciptaan yang dilindungi mencakup:

1. Buku, program komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
5. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
7. Arsitektur;
8. Peta;
9. Seni batik;
10. Fotografi;
11. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, dan karya lain dari hasil pengalihwujud

Apakah Hak Cipta dapat Dialihkan?

Dalam hak cipta, hak eksklusif yang dapat dialihkan kepada pihak lain adalah berupa hak ekonomi atas ciptaan tersebut. Dengan memiliki hak ekonomi, pencipta atau pemegang hak cipta dapat

memanfaatkan ciptaan tersebut untuk memperoleh keuntungan, antara lain dengan cara menerbitkan ciptaan, menggandakan dan mendistribusikan ciptaan, serta melakukan pertunjukan atas ciptaan. Berdasarkan **Pasal 16 ayat (2) UU Hak Cipta**, hak cipta dapat dialihkan antara lain karena:

1. pewarisan;
2. hibah;
3. wakaf;
4. wasiat;
5. perjanjian tertulis; atau
6. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan

Apabila hak ekonomi tersebut sudah dialihkan seluruhnya ke pihak lain, maka pencipta atau pemegang hak cipta tidak dapat menggunakan hak ekonomi tersebut lagi. Selain dapat dialihkan, hak cipta merupakan barang tidak terwujud yang dianggap sebagai aset sehingga hak cipta juga dapat dijadikan jaminan, misalnya digunakan sebagai jaminan utang.

Perbedaan Pengalihan Hak Cipta dan Pemberian Lisensi

Selain pengalihan hak ekonomi atas suatu ciptaan, UU Hak Cipta memberikan skema lain bagi pihak ketiga untuk dapat melaksanakan hak ekonomi atas suatu ciptaan tanpa mengalihkan hak tersebut dari pencipta atau pemegang hak cipta. Skema ini merupakan lisensi, yang diartikan sebagai izin tertulis yang diberikan oleh pencipta, pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.

Pemberian lisensi ini dilakukan dengan perjanjian dan sebagai pemberi lisensi, pencipta atau pemegang hak cipta dapat memperoleh imbalan yang disebut dengan royalti. Penentuan mengenai besaran royalti dan tata cara pemberian royalti dapat diatur dalam perjanjian lisensi antara pencipta atau pemegang hak cipta dengan penerima lisensi.

Jadi, perbedaan utama antara pengalihan hak cipta dengan pemberian lisensi terletak pada kepemilikan atas hak tersebut. Dalam pengalihan hak cipta, maka pencipta atau pemegang hak cipta mengalihkan kepemilikan atas hak ekonomi yang terdapat pada ciptaan sehingga ia tidak dapat melaksanakan haknya lagi setelah dialihkan. Sedangkan dalam pemberian lisensi, hak ekonomi atas ciptaan tersebut hanya dapat digunakan oleh pihak lain sebagai penerima lisensi tanpa mengalihkan kepemilikan atas hak tersebut.

Dalam pembuatan perjanjian baik untuk pengalihan hak maupun pemberian lisensi, Anda harus benar-benar memperhatikan hal-hal yang tercantum dalam perjanjian. Misalnya untuk perjanjian pemberian lisensi, Anda sebagai pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk mendapatkan royalti sehingga hal tersebut perlu dicantumkan dalam perjanjian beserta mekanisme dan jumlah besaran royalti yang akan diterima. Untuk menghindari berbagai risiko yang mungkin timbul, Anda bisa meminta bantuan profesional dari LIBERA. Sebagai startup hukum, LIBERA dapat membantu Anda membuat perjanjian atas pengalihan hak cipta dengan cara mengenali risiko-risiko yang mungkin terjadi di masa yang akan datang. Selain itu, seluruh perjanjian bisnis yang dibuat LIBERA juga telah menggunakan standar law firm dengan bahasa kontrak yang mudah dimengerti dan dikostumisasi sesuai dengan kebutuhan Anda. Jadi tunggu apalagi? Buat perjanjian untuk kebutuhan bisnis Anda sekarang juga di LIBERA.