



PEMERINTAH KABUPATEN BANGKA BARAT
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 5 KELAPA

Jl. Pangkal beras, Dusun Baginde Kec. Kelapa Kab. Bangka Barat Prop. Kep. Bangka Belitung 33364

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Komponen	: Layanan Dasar
Bidang Layanan	: Sosial
Topik / Tema Layanan	: Etika Bergaul di Media Sosial
Kelas / Semester	: 7 / Ganjil
Alokasi Waktu	: 1 jam pelajaran

A. Tujuan Layanan 1. Peserta didik/konseli dapat memahami pengertian etika bermedia sosial 2. Peserta didik/konseli dapat memahami tata cara berkenalan melalui media sosial 3. Peserta didik/konseli dapat memahami etika dalam percakapan melalui media sosial
B. Langkah-langkah Kegiatan Layanan 1. Tahap Awal/Pendahuluan 1.1. Memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan keakraban kepada peserta didik, kemudian mengajak peserta didik untuk mengawali kegiatan dengan berdo'a. 1.2. Guru BK memberikan pengantar singkat tentang tujuan kegiatan layanan. 1.3. Membina hubungan baik dengan peserta didik serta membuat suasana kegiatan menjadi lebih semangat/bergairah (Mencairkan kebekuan di kelas) 2. Tahap Inti 2.1. Guru pembimbing menayangkan videoyang berhubungan dengan materi layanan tersebut diatas. 2.2. Setelah itu, peserta didik memperhatikan, mengamati tampilan video yang terkait dengan "Etika Bergaul di media Sosial" 2.3. Peserta didik memperhatikan penjelasan materi yang diberikan . 2.4. Guru BK mengajak peserta didik berdialog interaktif tentang contoh penerapannya. 2.4. Guru BK mengajak curah pendapat dan tanya jawab setelah peserta didik melihat tayangan 3. Tahap Penutup 3.1. Guru BK mengajak peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan 3.2. Guru BK mengajak peserta didik agar dapat bergaul dengan menjunjung tinggi etika bergaul di media sosial 3.3. Guru BK menyampaikan materi layanan yang akan datang dan mengakhiri kegiatan dengan berdo'a dan salam.
C. Evaluasi 1. Evaluasi Proses : Guru BK memperhatikan proses layanan serta melakukan refleksi dari kegiatan layanan klasikal tersebut menggunakan lembar observasi(Laiseg) 2. Evaluasi Hasil : Peserta didik mengisi evaluasi Layanan Jangka Pendek.

Kelapa, 14 April 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP N 5 Kelapa

Guru BK

Sumaryatno, S.Pd
NIP 196803251998021001 NIP 196803251998021001

Sumaryatno, S.Pd.

1. URAIAN MATERI

ETIKA BERGAUL DI MEDIA SOSIAL

Kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi selalu mengalami perkembangan dengan sangat pesat, yang paling signifikan dalam perkembangan teknologi saat ini yaitu Internet.

Internet (Interconnection Networking) adalah suatu jaringan besar yang menghubungkan antara pengguna satu dengan yang lainnya di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah pengguna dan menjadikan satu jaringan yang dapat saling berkomunikasi.

Alasan kenapa internet saat ini berdampak sangat besar untuk kehidupan dan kegiatan manusia dari berbagai aspek yaitu :

- Internet dapat diakses 24 jam tanpa dibatasi waktu untuk mencari sebuah informasi
- Biaya terbilang cukup murah dan ada juga yang gratis
- Memudahkan untuk mencari sebuah informasi dan melakukan sebuah transaksi
- Kemudahan menjalin hubungan dengan para pengguna lainnya

Internet berhubungan erat dengan yang namanya dunia maya (*Cyber Space*). Inilah yang menjadi landasan adanya media sosial. Setiap hari kita menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dengan teman baik yang kawan sekitar maupun kawan yang di dapat dari dunia maya

Hadirnya Internet di dalam kehidupan manusia sangat memudahkan untuk menjalankan kehidupan antar individu, Sebagai contoh surat menyurat yang dulunya harus di kirim melalui kantor pos sekarang sudah bisa dilakukan hanya duduk dan mengetikkan surat tersebut melalui sebuah komputer/Hp, karena hal itulah perlu diperhatikan pula pentingnya etika dalam dunia internet terutama media sosial yang akan dijabarkan sebagai berikut :

1. Perlu diketahui bahwa para pengguna internet/media sosial berasal dari seluruh pelosok negeri maupun berasal dari berbagai negara yang berbeda di seluruh dunia yang tentunya memiliki adat , budaya, bahasa yang berbeda - beda.
2. Pengguna internet/media sosial tidak diharuskan menunjukkan identitas aslinya atau biasa disebut anonymouse dalam berinteraksi di dunia maya.
3. Internet/media sosial sudah menyediakan berbagai macam fasilitas - fasilitas yang digunakan untuk memudahkan para pengguna . Tetapi ada juga para penggunayang dapat merugikan pengguna internet lainnya.
4. Perlu diperhatikan juga pengguna media sosial semakin lama maka akan semakin banyak para penghuni baru .

Karena seiring berkembangnya jaman terdapat pelanggaran pelanggaran etika dalam dunia internet seperti media sosial yang dapat merugikan para pengguna lainnya "

- Seperti etika yang berada dalam kehidupan di masyarakat sanksi yang didapat dari para pelanggar biasanya berupa sanksi sosial
- Sanksi sosial biasanya berupa teguran , nasehat - nasehat atau bahkan bisa dikucilkan dalam masyarakat
- Begitu juga dengan pelanggar -pelanggar dalam dalam etika penggunaan media sosial , sanksi yang di terima jika melanggar etika atau norma -norma yang berlaku yaitu berupa teguran atau dikucilkan dalam kehidupan dalam media sosial terserbut.

Maka sebaiknya adalah :

- Jangan melakukan hal hal yang dapat merugikan para pengguna media sosial lainnya
- Jangan memberi komen atau saran - saran yang kurang mengena di hati
- Jangan melakukan penyadapan informasi pengguna lainnya
- Jangan melakukan transaksi yang dilarang oleh pemerintah seperti narkoba , barang illegal atau yang lainnya
- Memberi saran atau komen yang baik
- Mengakses hal -hal yang baik dan bersifat tidak dilarang

- Tidak melakukan seruan atau ajakan ajakan yang sifatnya tidak baik
- Memberikan informasi - informasi yang baik dan berguna bagi para pengguna lainnya

Inti dari hal Etika dalam pengguna media sosial adalah tidak melakukan hal hal yang buruk dalam penggunaan media sosial/internet maka dari itu kita sendiri yang dapat mengubah dan memperbaiki hal hal yang berhubungan dengan etika baik dan buruk agar kedepannya memberi manfaat dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia .

Lampiran 1 : Penilaian LAISEG

PENILAIAN PROSES LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Instrumen observasi/ pengamatan

Isilah dengan memberi tanda cek (✓) pada kolom ya atau tidak sesuai dengan keadaan waktu proses Bimbingan Klasikal berjalan.

NO	Kegiatan Peserta Didik	YA	TIDAK
1	Peserta didik aktif mengikuti proses layanan klasikal		
2	Peserta didik mengungkapkan perasaan Brain storming		
3	Peserta didik aktif bertanya dalam mengikuti layanan		
4	Peserta didik inovatif dalam memberikan pendapat		
5	Peserta didik memahami materi dan mengerjakan kuis		
6	Peserta didik membuat kesimpulan		

Kelapa, 14 April 2021

Guru BK

Sumaryatno,S.Pd

PENILAIAN HASILLAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

Hari, Tanggal Layanan : Kamis,14 April 2015

Jenis Layanan : Klasikal

Pemberi Layanan : Sumaryatno,S.Pd

Isilah titik-titik di bawah ini dengan singkat.

1. Topik/ apakah yang telah dibahas melalui layanan tersebut?
.....
2. Hal-hal atau pemahaman baru apakah yang Anda peroleh dari layanan tersebut?
.....
.....
3. Bagaimanakah perasaan Anda setelah mengikuti layanan tersebut?
.....
.....
4. Hal-hal apakah yang akan Anda lakukan setelah mengikuti layanan tersebut?
.....
.....
5. Apakah layanan yang Anda ikuti berkaitan langsung dengan masalah yang Anda alami?
6. Apabila ya, keuntungan apa yang Anda peroleh?
.....
.....
7. Apabila tidak, keuntungan apa yang Anda peroleh?
.....
.....
8. Tanggapan, saran, pesan atau harapan apa yang ingin Anda sampaikan kepada pemberi layanan?
.....
.....

Filename: 1. RPL DAN MATERI BK - ETIKA BERGAUL DI DUNIA MAYA (CYBER) - Copy
Directory: C:\RPL,SUMARYATNO,BK
Template: C:\Users\lenovo
pc\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dotm
Title:
Subject:
Author: ok
Keywords:
Comments:
Creation Date: 2/16/2020 7:19:00 AM
Change Number: 11
Last Saved On: 4/13/2021 11:10:00 PM
Last Saved By: lenovo pc
Total Editing Time: 93 Minutes
Last Printed On: 4/13/2021 11:30:00 PM
As of Last Complete Printing
Number of Pages: 4
Number of Words: 1.411 (approx.)
Number of Characters: 8.047 (approx.)