

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL

IDENTITAS

Komponen Layanan : Layanan Dasar	Kelas/Semester : VII
Bidang Layanan : Pribadi/ Sosial	Tahun Pelajaran : 2020/2021
Tema/topic : Etika Bermedia Sosial	Alokasi waktu : 3 X 40 Menit.

TUJUAN LAYANAN			
5. Kesadaran Tanggung Jawab Sosial			
1. Tujuan Umum (RK)	Pengenalan	Akomodasi	Tindakan
	5.1 Mempertahankan Etika Bermedia Sosial Dalam Kehidupan Sehari-hari (C5)	5.2 Berpegang pada Etika Bermedia Sosial Dalam Kehidupan Sehari-hari (A4)	5.3 Merumuskan Etika Bermedia Sosial Dalam Kehidupan Sehari-hari. (P4)
2. Tujuan Khusus (IPK)	1. Menjelaskan Pengertian Etika (C2) 2. Menerapkan etika bermedia sosial yang baik dalam kehidupan sehari-hari (C3) 3. Megenali Kesalahan bermedia sosial dalam kehidupan sehari-hari (C4)	1. Berlatih etika bermedia sosial dalam kehidupan sehari-hari(A2) 2. Menunjukkan nilai-nilai beretika bermedia sosial dalam kehidupan sehari-hari. (A3)	1. Mempraktekan etika bermedia sosial dalam kehidupan sehari-hari (P3)
KEGIATAN LAYANAN			
<i>Model Problem Based Learning</i>			
1. Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru BK/konselor menyapa dengan salam, berdoa ✓ Guru BK/konselor menyampaikan tujuan, menjelaskan langkah kegiatan, mengarahkan (konsolidasi), peralihan (Transisi) 		
2. Kegiatan Inti	Kegiatan layanan melalui <i>model problem based learning</i>		
<i>a. Pertemuan 1</i>	1. Orientasi Masalah <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengshare tayangan/slide power point video Etika Bermedia Sosial ✓ Peserta didik mengidentifikasi masalah dari tayangan yang mereka amati ✓ Guru mengupload LKPD di WA grup (<i>Teckhnologi/TIK</i>) 2. Mengorganisasi <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik dibimbing guru memunculkan pertanyaan yang sesuai dengan tujuan layanan (<i>Critical-4C</i>) 		
<i>b. Pertemuan 2</i>	3. Membimbing penyelidikan <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik diberikan kesempatan untuk mencari informasi atau data melalui pengalaman pribadi dan searching internet terkait materi layanan Etika Bermedia Sosial (<i>Componen/CK</i>) ✓ Peserta didik dibimbing guru mengolah data yang telah didapatkan dan menuangkannya ke dalam LKPD (<i>Creativity-4C</i>) 4. Mengembangkan dan menyajikan hasil <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengajak siswa untuk melakukan diskusi dengan chat di WA grup (<i>Collaboration-4C</i>) ✓ Beberapa perwakilan siswa menyajikan hasil telaah tentang Etika Bermedia Sosial (<i>Communication-4C</i>) 		

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Beberapa perwakilan siswa menyajikan hasil telaah tentang cara Etika Bermedia sosial (<i>Communication-4C</i>) ✓ Peserta didik difasilitasi guru menanggapi hasil paparan yang telah disajikan.
c. Pertemuan 3	Menganalisis dan mengevaluasi <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik bersama guru menganalisis dan mengevaluasi permasalahan yang telah disajikan oleh peserta didik ✓ Guru menginstruksikan peserta didik untuk nantinya memperbaiki jawaban di LPKD mereka kemudian di upload melalui WA pribadi guru besok harinya.
5. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru BK/konselor memberikan penguatan ✓ Guru BK/konselor merencanakan tindak lanjut
METODE DAN MEDIA/ALAT	
1. Metode	Daring
2. Media dan Alat	LCD, Laptop, HP, Komputer yang terkoneksi dengan internet, Materi PPT yang diupload pada, youtube, video, media social WhatsApp
SUMBER BELAJAR	
1. Daftar Rujukan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aisyah Siti, dkk.2014.Bimbingan Konseling Untuk SMP/MTS. Jakarta: CV. Pustaka Mulia 2. https://www.maxmanroe.com/vid/umum/pengertian-etika.html 3. https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/4419/Menkominfo%3A+Pasal+27+Ayat+3+UU+ITE+Tidak+Mungkin+Dihapuskan/0/berita_satker 4. https://blog.spotqoe.com/yuk-pahami-uu-ite-agar-lebih-bijak-menggunakan-media-sosial#:~:text=%22Setiap%20Orang%20yang%20dengan%20sengaja%20dan%20tanpa%20hak%20menyebarkan%20informasi,2)%20dipidana%20dengan%20pidana%20penjara 5. https://www.rapendik.com/single-post/2016/03/24/DUNIA-PERGAULAN-DAN-ETIKA-PERGAULAN-REMAJA 6. https://pakarkomunikasi.com/etika-komunikasi-di-media-sosial 7. https://pospapua.com/berinteraksi-di-media-sosial-perhatikan-etika/
PENILAIAN	
1. Penilaian Proses	Evaluasi proses focus pada identifikasi kekuatan dan kelemahan strategi pelaksanaan layanan yang meliputi materi, metode, teknik, media, waktu, dll
2. Penilaian Hasil	Penilaian hasil meliputi perubahan perilaku peserta didik yang difokuskan pada pemahaman baru, perasaan positif, dan rencana tindakan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Sambas,
Guru BK/Konselor

EMERENSIANA TIWL, S. Pd

MEISKE DWITA, S. Pd

MATERI BAHAN AJAR

Etika adalah suatu norma atau aturan yang dipakai sebagai pedoman dalam berperilaku di masyarakat bagi seseorang terkait dengan sifat baik dan buruk.

K. Bertens

Menurut K. Bertens, definisi etika adalah nilai dan norma moral yang menjadi suatu acuan bagi umat manusia secara baik secara individual atau kelompok dalam mengatur semua tingkah lakunya.

Media sosial adalah salah satu bentuk [komunikasi digital](#) saat ini. Memang ada [ciri-ciri media sosial](#) yang khas yang bisa kita ketahui. Melalui media sosial, banyak orang bisa terhubung dengan mudah. Penyebaran informasi pun relatif lebih cepat dengan adanya media sosial. Ini adalah termasuk [jenis metode komunikasi daring](#).

Pada UU ITE ini juga diatur berbagai ancaman hukuman bagi kejahatan melalui internet. UU ITE mengakomodir kebutuhan para pelaku bisnis di internet dan masyarakat pada umumnya guna mendapatkan kepastian hukum, dengan diakuinya bukti elektronik dan tanda tangan digital sebagai bukti yang sah di pengadilan.

Apa saja hal-hal yang perlu dihindari saat bermain media sosial agar Kamu tidak terkena jeratan hukum sesuai UU ITE? Mari simak poin-poin di bawah ini:

1. Penghinaan dan/atau pencemaran nama baik

Di media sosial kita tidak bisa sembarangan menjelek-jelekan individu maupun lembaga tertentu karena di Pasal 45 ayat 3: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp750.000.000,00 (tujuh ratus lima puluh juta rupiah).

2. Melanggar kesusilaan

Pelanggaran kesusilaan diatur dalam Pasal 45 ayat 1: Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud

dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Baca Juga: [Suasana Bekerja untuk Mengatasi Sindrom Post Holiday Blues](#)

3. Menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen

Saat Kamu memiliki keluhan tentang suatu lembaga, instansi ataupun produk, baiknya Kamu tidak mengembor-gemborkan di sosial media. Perilaku seperti itu dapat dianggap berita bohong yang menyesatkan dan diatur dalam Pasal 45A ayat 1:

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

4. Menyebarkan kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA)

Karena Kamu tentunya tidak sendirian bermain sosial media, maka sebisa mungkin hindari memposting hal-hal yang berbau SARA. Hukumannya terdapat di Pasal 45A ayat 2:

"Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan informasi yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

Nah, kurang lebih hal-hal diatas dapat menjadi tolak ukurmu dalam bermain media sosial. Ingat untuk selalu menyebarkan kebaikan karena lebih banyak memberi manfaat kepada orang-orang di sekitarmu dan ketika kedamaian terjaga, kebahagiaan senantiasa mengiringi.