

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Prambanan
Kelas / Semester : VII / 2
Tema : Inovasi Digital dan Pengaruhnya
Sub Tema : Tantangan Di Era Masyarakat Digital, Contoh Inovasi Digital Di Berbagai Bidang, Dampak Inovasi Digital
Pembelajaran ke : 2
Alokasi waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mempelajari materi pada bab ini, diharapkan siswa mampu:

1. mengetahui inovasi-inovasi digital di berbagai bidang kehidupan
2. mengetahui dan menjelaskan pengaruh positif dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
3. mengetahui dan menjelaskan pengaruh negative dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN:

1. Siswa menjawab salam dan berdoa Bersama dengan guru.
2. Siswa menyimak guru memberikan apersepsi (guru menanyakan tentang inovasi digital yang sudah diketahui oleh peserta didik).
3. Siswa menyimak guru menyampaikan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

INTI:

1. Siswa Bersama dengan guru berdiskusi tentang materi inovasi digital dan pengaruhnya.
2. siswa diminta untuk mengetahui inovasi-inovasi digital diberbagai bidang kehidupan.
3. siswa dapat mengetahui dan menjelaskan pengaruh positif dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
4. siswa dapat mengetahui dan menjelaskan dampak negative dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
5. Siswa membuka web rumah belajar tentang inovasi digital dan pengaruhnya.

PENUTUP:

Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran yang terdiri dari :

1. inovasi digital diberbagai bidang kehidupan
2. dampak positif dan negatif penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Jenis/teknik penilaian
 - a. Sikap (spiritual dan sosial)

No.	Nama Siswa	Sikap			
		Disiplin	Tanggung Jawab	Percaya diri	Nilai
1					
2					

Rubrik Penilaian:

Nilai (skala 0-100)	Kriteria
90 - 100	Amat Baik (AB)
78 - 89	Baik (B)
66 - 77	Cukup (C)
<u>≤ 65</u>	Kurang (K)

b. Pengetahuan

1. Siswa menjawab pertanyaan (berupa *quiz*) dan bagi yang bisa menjawab akan mendapat nilai tambahan.
2. Siswa mengerjakan tugas rumah dari guru kemudian siswa mengumpulkan pada pertemuan yang akan datang.

TUGAS 1:

1. Sebutkan dampak positif TIK di bidang Pendidikan!
2. Sebutkan dampak positif TIK di bidang ekonomi!
3. Sebutkan manfaat TIK di bidang kesehatan!
4. Sebutkan manfaat TIK di bidang transportasi!
5. Sebutkan dampak negative TIK di berbagai bidang

Pedoman Penilaian:

NO	SOAL	JAWABAN	
		Benar (2)	Salah (0)
1.	Sebutkan dampak positif TIK di bidang Pendidikan!		
2	Sebutkan dampak positif TIK di bidang ekonomi!		
3	Sebutkan manfaat TIK di bidang kesehatan!		
4	Sebutkan manfaat TIK di bidang transportasi!		
5	Sebutkan dampak negative TIK di berbagai bidang		
Skor		10	

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{10} \times 100$$

TUGAS 2:

1. Buatlah kelompok dengan jumlah anggota sebanyak 3 orang.
2. Perhatikan beberapa contoh informasi yang beredar di internet di bawah ini:
 - a. Terlalu banyak bermain game online dapat mengganggu kesehatan mata.
 - b. Banteng benci dengan warna merah.
 - c. Radiasi ponsel dapat menyebabkan kanker otak
 - d. Sering membaca dapat membantu mencegah penyakit Alzheimer (pikun).
 - e. Makan kacang dapat menyebabkan jerawat.
 - f. Kombinasi kata sandi yang rumit membuat akun media social kita lebih aman dari serangan peretas (hacker).
 - g. Manusia baru mamakai 10% kapasitas otaknya.
3. Bersama dengan kelompokmu, diskusikanlah informasi yang beredar tersebut, lalu tentukanlah apakah informasi tersebut tergolong sebagai fakta (*fact news*) atau berita palsu (*fake news*). Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sesuai.

Informasi	Fakta	Palsu

4. Berilah alasan mengapa informasi tersebut digolongkan sebagai fakta/ berita palsu.
5. Jika sudah selesai, presentasikan hasilnya di depan kelas.

Pedoman Penilaian:

NO	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian jawaban dengan pertanyaan				
2	Keserasian bukti jawaban				
3	Cara penyampaian presentasi				
4	Keaktifan anggota kelompok				
5	Kemampuan mempertahankan dan menanggapi pertanyaan atau sanggahan				

Keterangan:

4 : 75-100

3 : 50 -75

2 : 25 – 50

1 : 0 - 25

Mengetahui,
Kepala SMP Negeri 3 Prambanan

Sleman, 2021
Guru mata pelajaran

NURANI, M.Pd.
NIP. 19641103 199003 2 007

Rini Setiyani, S.Kom.
NIP. -