

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 BAURENO  
 Mata Pelajaran / Tema : INFORMATIKA  
 Kelas / Semester : X (SEPULUH) / GENAP  
 Materi Pokok : Dampak sosial informatika  
 Alokasi Waktu : 6 x 45 ( 2 x Pertemuan )

1. Tujuan Pembelajaran. Supaya siswa Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer, Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi, Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.
2. Langkah Langkah Kegiatan Pembelajaran
  - 2.1 Alat dan Bahan
    - 2.1.1 Alat : Spidol, Papan tulis, Laptop & LCD, Laboratorium komputer, Smartphone dan Koneksi Internet.
    - 2.1.2 Bahan : Bahan ajar di <http://classroom.google.com> (Ahmad Muzakki) dan <http://edmodo.com> (Ahmad Muzakki)
    - 2.1.3 Pertanyaan : Apa yang dimaksud dengan algoritma dan pemrograman?
  - 2.2 Siswa berlatih praktek atau mengerjakan tugas halaman buku. Siswa praktek dengan menggunakan buku atau media internet sebagai bahan referensi
  - 2.3 Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompok atau individu. Siswa mempresentasikan kedepan bersama kelompoknya
  - 2.4 Menyimpulkan dan penilaian pembelajaran
    - 2.4.1 Kesimpulan pembelajaran. Anak bisa memahami dampak sosial perkembangan teknologi baik dampak positif maupun negatif sehingga bisa menggunakan dengan bijak dan sehingga bisa melanjutkan kemateri berikutnya
    - 2.4.2 Penilaian

No	Nama Siswa	Aspek Sikap				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai	Aspek Pengetahuan		Jumlah Skor	Skor Pengetahuan	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS				Teori	Prak			
1	MOKHAMAD IKHSAN UDIN	85	90	85	80	340	85	SB	75	85	160	80	SB
2		...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS: Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:
  - 100 = Sangat Baik
  - 75 = Baik
  - 50 = Kurang
  - 25 = Sangat Kurang
2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = 100 x 4 = 400
3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = 275 : 4 = 68,75
4. Kode nilai / predikat :
  - 75,01 – 100,00 = Baik (B)
  - 50,01 – 75,00 = Cukup (C)
  - 25,01 – 50,00 = Kurang (K)
  - 00,00 – 25,00 = Sangat Kurang (SK)

Baureno, 01 Agustus 2021  
 Guru Mata Pelajaran  
 Informatika

Mengetahu  
 Kepala Sekolah



**Drs. MUHADI. M. Pd**



**AHMAD MUZAKKI S. Kom**