

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN



Tema : Kolaborasi dalam Masyarakat Digital
Sub Tema : Transaksi Digital
Kelas / Semester : VII / Genap
Nama : Ayu Septiana Dewi, S.Pd.
NIP : 19860923 201101 2 014

**PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMP 3 JEKULO
TAHUN 2022**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

| | |
|-------------------|---------------------------------------|
| Satuan Pendidikan | : SMP 3 Jekulo |
| Kelas / Semester | : VII / Genap |
| Tema | : Kolaborasi dalam Masyarakat Digital |
| Sub Topik | : Transaksi Digital |
| Mata Pelajaran | : Informatika |
| Pembelajaran ke | : 2 |
| Alokasi Waktu | : 10 Menit |

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based learning (PBL)* diharapkan:

1. Peserta didik dapat memahami konsep kolaborasi dalam masyarakat digital, khususnya transaksi digital
2. Peserta didik dapat memahami manfaat dan dampak negatif dari transaksi digital

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan |
|--------------------------------------|---|
| Pendahuluan (2menit) | <ul style="list-style-type: none">● Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan berdoa, menyapa peserta didik dan menyiapkan peserta didik untuk belajar dan mengecek kehadiran peserta didik● Guru melakukan apersepsi melalui tanya jawab tentang transaksi digital dan menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya● Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran tentang topik yang akan diajarkan |
| Kegiatan Inti (6 menit) | <ul style="list-style-type: none">● Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok masing-masing 5-6 orang secara heterogen.● Peserta didik menerima LKPD dan mempelajari LKPD tersebut dalam kelompoknya.● Guru membimbing diskusi kelompok● Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas secara bergantian dengan percaya diri dan penuh tanggung jawab.● Peserta didik yang lain dipersilakan untuk menanggapi hasil presentasi dari kelompok lainnya.● Guru memberikan penguatan dari hasil diskusi kelas. |
| Kegiatan Penutup (2 Menit) | <ul style="list-style-type: none">● Guru Bersama siswa menyimpulkan hasil kegiatan pembelajaran hari ini● Guru bersama siswa melakukan refleksi tentang pembelajaran hari ini● Guru Memberikan Quiz● Guru menyampaikan materi untuk pertemuan berikutnya.● Guru menutup pembelajaran sesuai dengan prosedur rutin (salam, terimakasih, dan doa,). |

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Sikap :

- a. Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b. Kedisiplinan dalam mengerjakan tugas

2. Pengetahuan :

Berupa Tes tertulis

3. Keterampilan :

Penilaian Kinerja : Lembar penilaian kinerja dan rubriknya

Kudus, 6 Januari 2022

Guru Mata Pelajaran

Ayu Septiana Dewi, S. Pd.

NIP. 19860923 201101 2 014

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENILAIAN

A. Sikap

1. Kolom catatan sikap ditulis sikap menonjol (baik/ kurang baik) yang dilakukan peserta didik selama kegiatan pembelajaran
2. Kolom tindak lanjut ditulis tindakan yang dilakukan guru sebagai respon atas sikap yang ditunjukkan oleh peserta didik

| No | Tanggal | Nama Peserta Didik | Catatan Sikap | Tindak lanjut |
|----|---------|--------------------|---------------|---------------|
| 1. | | | | |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| 4. | | | | |
| 5. | | | | |

B. Pengetahuan

Teknik Penilaian : Tes tertulis
Instrument : Lembar tes tulis
Bentuk Instrument : Pilihan ganda

1. *Internet Banking* adalah salah satu fasilitas dari Bank agar kita mudah melakukan aktivitas tanpa harus mengantri di ATM ataupun pergi ke Bank. Berikut ini adalah kegiatan yang TIDAK dapat kita lakukan dengan I-Banking adalah
 - A. mentransfer uang
 - B. membayar tagihan listrik dan PDAM
 - C. mengambil uang
 - D. mengecek saldo
2. Aplikasi berikut merupakan salah satu dampak positif perkembangan TIK dalam bidang
 - A. pendidikan
 - B. social budaya
 - C. industri
 - D. ekonomi
3. Salah satu kejahatan yang marak terjadi adalah pembobolan ATM dengan cara pencurian password nasabah bank. Kejahatan dalam dunia digital ini disebut dengan istilah
 - A. cyberteam
 - B. cybercrime
 - C. cyberoffice
 - D. cyberwork
4. Berikut adalah hal yang *bukan* merupakan alasan yang tepat ketika memilih dompet digital yaitu
 - A. mengikuti pilihan teman
 - B. kemudahan top up dari rekening pemilik
 - C. kenali peuntukan dan kebutuhannya
 - D. mencari dompet digital yang dapat dipercaya



Kunci Jawaban :

1. C
2. D
3. B
4. A

Norma Penilaian

$$= \text{Betul} \times 25 = 4 \times 25 = 100$$

C. Penilaian Kinerja Siswa

| Aspek yang di nilai | 3. Sangat Baik | 2. Baik | 1. Cukup Baik |
|---|---|---|---|
| Aktivitas kolaborasi/kerjasama siswa dalam kelompok | Aktif kerjasama dan sangat komunikatif | Kerjasama dan komunikatif | Kurang kerjasama dan cukup komunikatif |
| Kontribusi siswa dalam menyampaikan pendapat di kelompoknya | Selalu memberikan pendapat/ tanggapan dalam kelompoknya | Sering memberikan pendapat/ tanggapan dalam kelompoknya | Kurang memberikan pendapat/ tanggapan dalam kelompoknya |

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

TRANSAKSI DIGITAL

I. Tujuan

Memahami transaksi digital serta manfaat dan dampak negatifnya.

II. Materi

Transaksi digital adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menimbulkan perubahan terhadap harta / keuangan yang dimiliki baik itu bertambah atau berkurang.

Jenis transaksi digital antara lain : I-banking, Kartu kredit, paypal, dan uang elektronik (OVO, Tcash, Dana, Gopay, Shopeepay, dll)

III. Pertanyaan

1. Perhatikan gambar berikut.



Sumber foto : <https://koran-jakarta.com/>

Apa yang kalian pahami tentang gambar di atas?

Analisislah perkembangannya di sekitar kalian dari segi manfaat dan dampak negatifnya!

Diskusikan bersama kelompok.

2. Perhatikan gambar berikut.



Sumber foto : jaringanprima.co.id

Apa yang kalian pahami tentang gambar di atas?

Analisislah perkembangannya di sekitar kalian dari segi manfaat dan dampak negatifnya!

Diskusikan bersama kelompok.

IV. Kesimpulan