

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Simulasi Mengajar Calon Guru Penggerak, Disusun oleh Harianto M.Kom

Satuan Pendidikan : SMP Cenderawasih I Jakarta
Kelas / Semester : IX / Genap
Materi : Dampak Sosial Informatika
Topik : Dampak Positif dan Negatif Penyebaran Informasi
Pembelajaran ke : 2
Alokasi Waktu : 10 menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

| Kompetensi Dasar | Indikator Pencapaian Kompetensi | Tujuan Pembelajaran |
|--|---|--|
| 3.8 Memahami dampak positif/negatif membiarkan informasi menjadi publik atau private | Mengenal berbagai dampak yang ditimbulkan dari penyebaran informasi | Setelah kegiatan pembelajaran diharapkan Peserta Didik dapat: - Memahami pentingnya informasi pribadi - Dapat membedakan mana informasi private atau publik - Memahami berbagai dampak yang ditimbulkan dari penyebaran informasi |

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model : *Inquiry Learning*
Metode : demonstrasi, pengamatan, diskusi kelompok, penugasan
Sumber belajar : Buku siswa Informatika Kelas IX dan Modul

- Kegiatan Pendahuluan (2 menit)
 - Guru mengkondisikan peserta didik dengan baik
 - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
 - Guru menyampaikan motivasi pembelajaran
 - Guru menyampaikan apersepsi pembelajaran
- Kegiatan Inti (6 menit)
 - Dengan *inquiry learning*, guru menampilkan gambar-gambar yang berhubungan dengan informasi di internet. Dari informasi yang bersifat private hingga akibat yang ditimbulkan jika menyebarkan informasi private tersebut menjadi konsumsi umum. Peserta didik dapat menjawab dan menceritakan sendiri apa yang mereka ketahui tentang dampak yang ditimbulkan dari penyebaran informasi
 - Kemudian guru membentuk kelompok yang terdiri dari 3 atau 4 peserta didik untuk saling membahas suatu masalah yang pernah didengar, dibaca atau bahkan dialami oleh mereka tentang dampak positif dan negatif dari penyebaran informasi. Guru berkeliling untuk membimbing bagi kelompok yang masih ada kesulitan diskusi. Selanjutnya wakil kelompok mempresentasikan dengan bahasa mereka sendiri. Selanjutnya guru mereview dengan melakukan pertanyaan kepada kelompok lain tentang presentasi yang dilakukan.
- Kegiatan Penutup (2 menit)
 - Guru membimbing peserta didik untuk menyimpulkan materi
 - Guru memberikan penilaian terhadap materi diskusi yang telah peserta didik lakukan
 - Guru mengenalkan cara penyampaian materi selanjutnya dengan media komik agar peserta didik lebih tertarik belajar.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

- Penilaian Pengetahuan, guru memberikan pertanyaan lisan kepada peserta didik
- Penilaian Keterampilan, guru menilai bagaimana peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan bagaimana peserta didik aktif dalam diskusi
- Penilaian Sikap, guru melakukan penilaian dengan lembar observasi saat kegiatan berlangsung

Jakarta, 5 Januari 2022

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Informatika

Sumisdi S.Pd

Harianto M.Kom