

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TATAP MUKA
(Simulasi Mengajar – Seleksi Guru Penggerak)**

Mata Pelajaran: SOSIOLOGI	Satuan Pendidikan: SMA Negeri 5 Purworejo	
Kelas/Semester: XI / Genap	Alokasi Waktu: 10 Menit	
Tema	Konflik Sosial (Topik 7)	
Sub Tema	Jenis, dampak dan resolusi konflik	
Tujuan Pembelajaran	KD 3.4	KD 4.4
Melalui model pembelajaran <i>problem based learning</i> dengan pengembangan kemampuan <i>literasi visual</i> melalui <i>Konflik Box</i> diharapkan peserta didik dapat menganalisis jenis konflik, dampak dan upaya resolusi konflik dengan mengedepankan karakter cinta damai, toleransi dan saling menghargai demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat.	Menganalisis konflik sosial dan cara memberikan respon untuk melakukan resolusi konflik demi terciptanya kehidupan yang damai di masyarakat.	Memetakan konflik untuk dapat melakukan resolusi konflik dan menumbuhkembangkan perdamaian di masyarakat.
Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	
<i>Problem Based Learning</i>	Pendahuluan	
Produk	Mempersiapkan kondisi kelas untuk kegiatan pembelajaran, berdoa, dan melakukan apersepsi.	
-	Pelaksanaan Pembelajaran	
Deskripsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menggali informasi tentang fenomena “<i>konflik sosial remaja dalam komunitas virtual</i>” melalui visualisasi <i>Konflik Box</i> yang disampaikan guru. LITERASI, BERPIKIR KRITIS 2. Peserta didik mendiskusikan pengaruh <i>konflik virtual</i> sebagai salah satu konflik di masyarakat dan cara merespon sebagai upaya mengatasinya. BERPIKIR KRITIS, KREATIF, KERJASAMA, KARAKTER. 3. Peserta didik dan guru bersama-sama menyimpulkan tentang jenis konflik dan resolusi konflik yang dipelajari. KOMUNIKASI, KERJASAMA, KARAKTER. 4. Peserta didik mengerjakan soal penilaian pengetahuan melalui aplikasi Google Classroom. BERPIKIR KRITIS, KARAKTER. 	
Alat, Bahan dan Media	Penutup	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi <i>Google Classroom</i> 2. Media: <i>Konflik Box</i> 3. Buku referensi siswa Sosiologi kelas XI, materi <i>Konflik dan Resolusi Konflik</i> 4. Berita terkait fenomena sosial: <i>konflik sosial remaja dalam komunitas virtual</i> 5. Soal latihan – melalui aplikasi <i>Google Classroom</i>. 	Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan melakukan refleksi terhadap materi yang sudah dipelajari. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.	
Penilaian	Penilaian Sikap dan Pengetahuan (terlampir) Siswa menjawab pertanyaan melalui aplikasi <i>Google Classroom</i>	

Purworejo, Januari 2021

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru Mata Pelajaran

Cahyo Winarno, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19751022 199903 1 006

Ruri Purnamawati, S.Pd
NIP. 19870410 201001 2 019

Lampiran:

1. Materi

a. Konflik, dampak dan resolusi konflik

Pada dasarnya manusia tidak dapat menghindarkan diri dari konflik. Konflik merupakan salah satu dari ciri kehidupan dan selalu terjadi dalam proses perkembangan hubungan manusia. Konflik terjadi karena adanya faktor perbedaan dalam kehidupan, seperti perbedaan jenis kelamin, agama, strata sosial atau ekonomi, sistem hukum, suku bangsa dan ras, serta aliran politik atau ideologi kepercayaan.

Konflik tidak dapat dihindarkan dari kehidupan, namun bukan berarti konflik tidak dapat diselesaikan. Resolusi konflik menjadi salah satu caranya.

Resolusi konflik adalah suatu pendekatan yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan konflik melalui pemecahan masalah secara konstruktif. Tujuan utama resolusi konflik adalah untuk menciptakan perdamaian.

Dalam resolusi konflik, pihak-pihak yang berkonflik memajemen diri mereka masing-masing dalam upaya menyelesaikan konflik tersebut sehingga konflik teratasi dengan baik dan terwujud win-win solution.

b. Fenomena sosial Konflik Virtual di kalangan remaja

Jurnal tentang Konflik Sosial Remaja dalam Komunitas Virtual:

https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:VO3Lbxs_CsAJ:https://journal.uii.ac.id/jurnal-komunikasi/article/download/13045/9300+&cd=7&hl=id&ct=clnk&gl=id

Konflik sosial dalam komunitas virtual setidaknya diinisiasi oleh lima aspek penting, yaitu kesalahpahaman, sensitivitas, Cyberbullying, postingan isu SARA, dan egosentris dalam komunitas virtual. 1. Kesalahpahaman dalam komunitas virtual Mayfield (2008) menyebutkan bahwa media sosial dapat mempermudah penggunaannya untuk mengirim dan memproduksi pesan melalui jejaring sosial, media daring, dan forum dunia maya. Media sosial pada dasarnya membuka ruang kemudahan bagi seseorang untuk berinteraksi secara cepat tanpa jarak dan waktu. Stockdale dan Borovicka (2006) menyebutnya dengan kemudahan aksesibilitas. Kemudahan mengeluarkan pendapat di media sosial tidak hanya disampaikan dalam akun pribadi, melainkan dalam komunitas virtual seperti group whatsapp, group facebook dan sebagainya. Komunitas virtual membantu seseorang untuk mengeluarkan aspirasinya baik dalam menilai, menanggapi ataupun mengkritik informasi yang diberikan anggota lainnya. Jika dalam ruang nyata, seseorang enggan mengeluarkan pendapatnya karena diperhatikan langsung oleh orang di sekitarnya atau singkatnya punya beban mental, sedangkan melalui komunitas virtual seseorang lebih leluasa untuk memberikan pendapatnya karena tidak terlihat langsung oleh anggota lainnya. (dikutip dari tulisan Dony Arung Triantoro, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta).

2. Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

KD. 3.3 Konflik Sosial

Topik : Konflik, dampak dan resolusi konflik

Jenis soal : uraian

Jumlah soal : 2 butir soal

Soal:

1. Ceritakan kondisi yang kalian rasakan jika terlibat konflik virtual di era digital!
2. Bagaimana upaya resolusi konflik yang dilakukan untuk menyelesaikan konflik virtual tersebut!

Rubrik penilaian:

Pertanyaan	Jawaban
Ceritakan apa yang kalian ketahui tentang konflik virtual di era digital!	<p>Terlibat konflik pasti sangat meresahkan. Posisi konflik virtual terkait dengan konflik antar personal maupun antar kelompok. Dikarenakan secara virtual maka konflik ini tidak bertemu secara langsung antara pihak yang berkonflik, mereka bertemu dalam dunia maya. Justru konflik ini dapat memicu provokasi bagi pihak lain yang tidak terlibat konflik karena posisi konflik virtual ini merupakan konflik terbuka, siapapun yang mampu mengakses informasi melalui media digital maka dapat melihat konflik tersebut dan besar kemungkinan untuk ikut terprovokasi.</p> <p>SKOR MAKSIMAL: 50</p>
Bagaimana upaya resolusi konflik yang dilakukan untuk menyelesaikan konflik virtual tersebut!	<p>Upaya resolusi konflik mengatasi konflik virtual ini dapat dilakukan dengan beberapa cara.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertemukan pihak yang berkonflik untuk menyelesaikan secara baik-baik melalui mediasi. 2. Mengalihkan perhatian konflik dengan aktivitas digital lainnya 3. Mengalihkan issue konflik dengan hal positif 4. Memberikan tantangan kepada remaja yang berkonflik untuk memberikan energi positif terhadap hal-hal positif yang bermanfaat misalnya mendukung kampanye aksi sosial, dll. <p>SKOR MAKSIMAL: 50</p>

b. Penilaian Sikap

Observasi guru mata pelajaran selama kegiatan pembelajaran

No	Nama	Karakter yang diobservasi			keterangan
		Disiplin	Tanggungjawab	Kreatif	