

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / MODUL AJAR DARING

## A. IDENTITAS PROGRAM PENDIDIKAN

Sekolah	SMA Negeri 1 Semendawai Suku III	Kelas / Semester	X-IPA / 1
Guru Mata Pelajaran	Redhina Aulia, S.Kom	Email	bu.redhina@gmail.com
Mata Pelajaran	Informatika	Alokasi Waktu	2 x 45 Menit = 90 menit
Jumlah siswa	30 -36 siswa per-kelas	Jumlah pertemuan	2

FASE CP	E
ELEMEN CP (KI / KD )	DSI - DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA Pada akhir fase E, siswa mengenal sejarah perkembangan komputer dan tokoh-tokohnya, memahami aspek teknis, hukum, ekonomi, lingkungan dan sosial dari produk TIK, serta hak kekayaan intelektual dan lisensi, serta mampu mengenal berbagai bidang studi dan profesi terkait informatika serta peran informatika pada bidang lain.
MATERI PEMBELAJARAN	H A K I (Hak Atas Kekayaan Intelektual)

TUJUAN PEMBELAJARAN	PEMAHAMAN BERMAKNA	PERTANYAAN PEMANTIK
Siswa dapat mengidentifikasi lisensi dari perangkat lunak	Bahwa HAKI itu bertujuan untuk melindungi hasil karya seseorang, juga untuk memacu seseorang dalam berinovasi.	Apa yang kamu rasakan jika hasil karyamu di akui oleh orang lain?  Apa yang kamu lakukan untuk melindungi hasil karya mu tersebut?

KOMPETENSI PRASARAT	Mengetahui penggunaan dasar software.
PROFIL PELAJAR PANCASILA YANG BERKAITAN DENGAN MATERI	Mandiri (siswa dapat menentukan apa yang sesuai dengan yang dibutuhkannya) Bernalar Kritis (siswa diajak menganalisis kelebihan dan kekurangan sekaligus mempraktikkan apa yang mereka butuhkan)

## B. SARANA PRASARANA

MEDIA	ALAT	LINGKUNGAN BELAJAR	BAHAN BACAAN
Aplikasi presentasi	Komputer / Laptop, Handphone, akses internet.	Kelas dan atau Lab Komputer / rumah	Modul, Buku, Majalah, video tutorial

## C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PEMBUKAAN	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran siswa</li> <li>Guru dan siswa berdoa bersama</li> <li>Guru memberikan pertanyaan pemantik</li> </ul>
INTI	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyampaikan materi mengenai HAKI</li> <li>Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami</li> <li>siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai HAKI</li> <li>siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>siswa kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami.</li> </ul>

**PENUTUP**

- Guru dan siswa membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipelajari HAKI.
- Guru menutup kegiatan pembelajaran

**ASESMEN**

- Guru melakukan pengamatan selama diskusi berlangsung. Hasil pengamatan berupa jawaban siswa dan partisipasi siswa dalam diskusi dapat dicatat dalam jurnal untuk ditinjau kembali.
- Guru memeriksa ketepatan pemahaman siswa melalui lembar pemahaman siswa dan lembar refleksi.

**LEMBAR PEMAHAMAN SISWA**

Setelah memperhatikan penjelasan ibu jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan yang kamu pahami. Gunakanlah bahasa kamu sendiri, tidak perlu membuka buku.

Apa yang kamu pahami tentang HAKI?	
Bagaimana cara mencegah pembajakan?	
Sebutkan 2 contoh kasus HAKI dalam bidang TIK!	

**LEMBAR REFLEKSI SISWA**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, isilah pertanyaan berikut sesuai dengan yang kamu ketahui dan kamu rasa!

3 hal yang saya pelajari tentang materi ini	1.
	2.
	3.
3 hal yang masih membuat saya bingung	1.
	2.
	3.
Hal yang ingin saya ketahui lebih lanjut	
Yang saya rasakan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran kali ini	

## Contoh soal Latihan

1. Apa yang dimaksud dengan HAKI?
2. Sebutkan contoh penggunaan Copyright!
3. Mengapa kita perlu mendaftarkan karya yang kita buat?
4. Tuliskan 3 contoh karya yang dilindungi undang-undang!
5. Sebutkan macam-macam Hak Cipta dalam perangkat lunak!

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

Karang Endah, January 2021  
Guru Mata Pelajaran

Dra. SULIYAH, MM  
NIP.

Redhina Aulia, S.Kom.  
NIP.