

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: SMK NEGERI 1 BUDURAN
Mata Pelajaran	: SIMULASI KOMUNIKASI DAN DIGITAL
Kelas/Semester	: X / 1 (GANJIL)
Tema	: Kewargaan Digital (Literasi Digital)
Pembelajaran ke	: 3
Alokasi Waktu	: 3 Jp / 1 x pertemuan / (1 pert x 3 jp x 45' = 135' (1 jp = 3 x 45')

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

1. Menjelaskan konsep kewargaan digital (Literasi Digital) dengan benar dan santun
2. Menjelaskan konsep internet safety dengan benar dan santun

Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat :

1. Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman dengan tepat dan bertanggung jawab
2. Memilih dan memilah informasi dengan tepat dan bertanggung jawab

Materi Pembelajaran

- Konsep Kewargaan Digital
- Cyberbullying dan Ciberharrasment
- Menggunakan internet dengan aman

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan siswa menjawab salam guru, berdo'a dan mengondisikan diri siap belajar. • Guru memeriksa kesiapan siswa, antara lain mencakup kehadiran, kerapian, ketertiban, perlengkapan pembelajaran dan kesiapan belajar. • Guru melakukan apersepsi /mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari. • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. • Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa. • Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan. 	2 menit
Inti	<p>Mengamati (Merumuskan uraian masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk membaca modul materi kewargaan digital • Siswa membaca modul melalui buku elektronik yang sudah tersimpan di PC masing-masing. • Guru menyajikan tampilan berupa video yang berhubungan dengan materi kewargaan digital • Peserta didik memperhatikan tampilan video 	7 menit
	<p>Menanya (Mengembangkan Kemungkinan penyebab)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Setelah menyaksikan video, peserta didik mengajukan beberapa pertanyaan seputar video • Guru memberi umpan penjelasan dan menyajikan beberapa materi 	

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
	tentang Kewargaan Digital seperti Undang-Undang ITE, konsep kewargaan digital dan jenis-virus komputer secara umum.	
	<p>Mengumpulkan Informasi (memeriksa/ evaluasi penyebab atau proses diagnosa)</p> <ul style="list-style-type: none"> Guru membagi kelompok menjadi 5 kelompok untuk mencari data tentang 1. Undang-Undang ITE, 2. Konsep kewargaan digital dan 3. Cyberbullying dan Cyberharrasment, 4. menggunakan internet dengan aman dan 5. Symbol creative common. Peserta didik yang sudah terbagi menjadi 5 kelompok mencari dan mengumpulkan 1 macam video untuk diamati dan diidentifikasi dan merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi Guru mengamati kinerja peserta didik <p>Mengolah Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik dengan kelompoknya melakukan pengamatan dan terhadap video yang sudah ditemukan dan dihubungkan dengan salah satu konsep kewargaan digital untuk kemudian diamati dan diidentifikasi serta merumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi. Guru memperhatikan setiap kinerja kelompok serta mengevaluasi hasil kinerjanya. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Satu persatu peserta didik dengan menyajikan video yang sudah diamati dan diidentifikasi serta dirumuskan masalah tentang penggunaan perangkat komunikasi dan internet dengan aman, serta memilah dan memilih informasi. Peserta didik yang lain memberikan penilaian dan tanggapan kepada peserta didik yang sedang presentasi secara bergantian. Guru menyempurnakan hasil dari tugas yang sudah diidentifikasi oleh peserta didik dengan kelompoknya masing-masing. Guru mengamati dan menilai setiap kinerja peserta didik. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Guru bersama peserta didik membuat rangkuman/simpulan pelajaran. Guru bersama peserta didik melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Guru bersama peserta didik memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran. Guru mengakhiri pelajaran dengan menyampaikan materi pelajaran pada pertemuan berikutnya Salah seorang peserta didik memimpin berdoa untuk mengakhiri pembelajaran. 	2 menit

C. Penilaian Pembelajaran, Remedial, dan Pengayaan

1. Teknik Penilaian

Bentuk Instrumen dan Instrumen : Uraian, Pengamatan, Tes dan Non Tes

2. Instrumen Penilaian

1. Teknik dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen dan Instrumen
Tes Tulis	1. Buatlah sebuah contoh kegiatan warga digital dalam lingkungan sekolah !

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Tindakan apa yang dapat dilakukan untuk menjaga keamanan digital ? 3. Sebagai warga digital, hal apa saja yang kita miliki ? Sebutkan ! 4. Apa yang akan terjadi jika sebagai warga digital tidak mentaati kewargaan digital ? 5. Bagaimana cara menggunakan teknologi informasi yang baik dan benar ? Jelaskan !
Tes Praktek	<p>Penugasan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membentuk 5 kelompok 2. Mencari informasi tentang : <ol style="list-style-type: none"> 1. Undang-Undang ITE, 2. Konsep kewargaan digital dan 3. Cyberbullying dan Cyberharrasment, 4. menggunakan internet dengan aman dan 5. Symbol creative common. 3. Berdiskusi dengan kelompok tentang tema yang sudah ditentukan 4. Mempresentasikan satu persatu kelompok menampilkan videonya untuk melaporkan analisa yang sudah dibuatnya.
Tes Lisan	Penilaian berdasarkan banyaknya poin yang diperoleh peserta didik dalam menjawab setiap pertanyaan tentang komponen kewargaan digital

2. Instrumen Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Tes Tertulis
- b. Bentuk Instrumen : Uraian
- c. Kisi-kisi

No	Indikator	Instrumen
1	Disajikan dalam bentuk teks peserta didik dapat membuat contoh kegiatan kewargaan digital dengan benar.	1. Buatlah sebuah contoh kegiatan warga digital dalam lingkungan sekolah !
2	Disajikan dalam bentuk teks peserta didik dapat menjelaskan tindakan yang dilakukan dalam menjaga keamanan digital dengan benar	2. Tindakan apa yang dapat dilakukan untuk menjaga keamanan digital ?
3	Disajikan dalam bentuk teks peserta didik dapat menyebutkan hak apa saja yang dimiliki sebagai warga digital	3. Sebagai warga digital, hak apa saja yang kita miliki ? Sebutkan !
4.	Disajikan dalam bentuk teks peserta didik dapat menjelaskan dampak tidak mentaati kewargaan digital	4. Apa yang akan terjadi jika sebagai warga digital tidak mentaati kewargaan digital ?
5.	Disajikan dalam bentuk teks peserta didik dapat menjelaskan bagaimana cara menggunakan teknologi informasi dengan baik dan benar	5. Bagaimana cara menggunakan teknologi informasi yang baik dan benar ? Jelaskan ! Kunci jawaban : <ol style="list-style-type: none"> 1. - Mengakses web sekolah untuk kegiatan pembelajaran - mengakses web belajar - menggunakan Ebook untuk kepentingan tugas - mengakses web untuk mencari tugas 2. - Mengganti password setiap berkala - Menginstal Antivirus - Tidak memberikan password pada orang lain - Selalu melogout jika selesai mengakses suatu aplikasi internet jika berada di

No	Indikator	Instrumen
		<p>tempat umum</p> <p>3. - mendapat keamanan hak cipta atas karya-karyanya</p> <p>- mendapat informasi / berita yang benar / akurat</p> <p>- mendapat perlindungan hak-hak atas pencemaran nama baik VOITE</p> <p>- Hak untuk berpendapat secara sopan dan beretika</p> <p>- menjaga privasi akun</p> <p>4. - Akan terkena sanksi UU ITE sesuai dengan kejahatan yang dilakukan</p> <p>5. - Mengakses berita yang baik-baik</p> <p>- mencantumkan sumber jika mengutip sebuah kata-kata atau kalimat dari web/blog seseorang</p> <p>- Tidak membully</p> <p>- Tidak plagiat / mencuri karya orang lain</p> <p>- Selalu menginstal antivirus</p> <p>- berkata-kata yang sopan ketika berada di sosmed</p> <p>- Tidak menyebarkan berita HOAKS</p>

Rubik penilaian menjawab pertanyaan tes uraian :

Nama Siswa :

Kelas / NIS :

No	Aspek Penilaian	Skor		Jumlah Score per butir
		Bobot	Butir	
1.	Buatlah sebuah contoh kegiatan warga digital dalam lingkungan sekolah !	20		
	4 = Terdapat 3 kriteria variasi + 4 contoh		4	20
	3 = Terdapat 3 kriteria variasi + 3 contoh		3	15
	2 = Terdapat 2 kriteria variasi + 2 contoh		2	10
	1 = Terdapat 1 kriteria variasi + 1 contoh		1	5
2.	Tindakan apa yang dapat dilakukan untuk menjaga keamanan digital ?	20		
	4 = Terdapat lebih dari 5 jawaban yang sesuai		4	20
	3 = Terdapat antara 4 – 3 jawaban yang sesuai		3	15
	2 = Terdapat antara 1 – 2 jawaban yang sesuai		2	10
	1 = Terdapat 1 – 2 jawaban yang kurang sesuai		1	5
3.	Sebagai warga digital, hak apa saja yang kita miliki ? Sebutkan !	20		
	4 = Terdapat lebih dari 5 jawaban yang sesuai		4	20
	3 = Terdapat antara 4 – 3 jawaban yang sesuai		3	15
	2 = Terdapat antara 1 – 2 jawaban yang sesuai		2	10
	1 = Terdapat 1 – 2 jawaban yang kurang sesuai		1	5
4.	Apa yang akan terjadi jika sebagai warga digital tidak mentaati kewargaan digital ?	20		
	3 = Jawaban sangat sesuai (terkena UU ITE)		3	20
	2 = Jawaban kurang sesuai (tidak ada UU ITE)		2	14
	1 = Jawaban tidak sesuai (jawaban lain)		1	7
5.	Bagaimana cara menggunakan teknologi informasi yang baik dan benar ? Jelaskan !	20		

No	Aspek Penilaian	Skor		Jumlah Score per butir
		Bobot	Butir	
	4 = Terdapat lebih dari 6 jawaban yang sesuai		4	20
	3 = Terdapat antara 5 – 3 jawaban yang sesuai		3	15
	2 = Terdapat antara 2 – 1 jawaban yang sesuai		2	10
	1 = Terdapat 1 – 2 jawaban yang kurang sesuai		1	5
	Nilai Maksimal			
	Jumlah	100		

Keterangan

- 4 = Sangat Baik
- 3 = Baik
- 2 = Cukup
- 1 = Kurang

Kriteria Nilai :

- A = 81 - 100
- B = 51 - 80
- C = 31 - 50
- D = 0 - 30

$$\text{Skor per soal} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal (persoal)}} \times (\text{Bobot})$$

$$\text{Nilai Akhir} = \sum \text{Skor per soal}$$

3. Instrumen Penilaian Keterampilan

- a. Teknik Penilaian : Kinerja (Oservasi Diskusi & Presentasi)
- b. Bentuk Instrumen : Portofolio Individu
- c. Kisi- kisi

NO.	Indikator	Instrumen
1.	Disajikan dalam bentuk pembagian tugas kelompok peserta didik dapat mencari informasi tentang materi Kewargaan Digital dengan benar Disajikan dalam bentuk pembagian tugas kelompok peserta didik dapat mempresentasikan informasi tentang materi Kewargaan Digital dengan benar serta mempresentasikan	Penugasan 1. Membentuk 5 kelompok 2. Mencari informasi tentang : 1. Undang-Undang ITE, 2. Konsep kewargaan digital dan 3. Cyberbullying dan Cyberharrasment, 4. menggunakan internet dengan aman dan 5. Symbol creative common. 3. Berdiskusi dengan kelompok tentang tema yang sudah ditentukan 4. Mempresentasikan satu persatu kelompok menampilkan videonya untuk melaporkan analisa yang sudah dibuatnya.

a. Rubik penilaian kinerja dari observasi kelompok :

- Kelas :
- Nama Siswa (berkelompok) : 1., 2., 3., 4.
- Kelas / NIS : 1., 2., 3., 4.

No	Aspek Penilaian	Skor	Jumlah
1	Pilihan Video		
	a. berbobot	3	
	b. kurang berbobot	2	

No	Aspek Penilaian	Skor	Jumlah
	c. tidak berbobot	1	
2	Isi Video		
	a. Sesuai dengan tema	3	
	b. kurang Sesuai dengan tema	2	
	c. Tidak sesuai dengan tema	1	
3	Identifikasi masalah		
	a. Mampu mengidentifikasi masalah dengan logis	3	
	b. kurang mampumengidentifikasi masalah dengan logis	2	
	c. Tidak mampu mengidentifikasi masalah dengan logis	1	
4	Solusi / Analisa		
	a. Mampu menjabarkan solusi/analisa dengan jelas dan tepat	3	
	b. Kurang Mampu menjabarkan solusi/analisa dengan jelas dan tepat	2	
	c. Tidak Mampu menjabarkan solusi/analisa dengan jelas dan tepat	1	
5	Keaktifan		
	a. Sangat aktif sesuai pembagian kerja	3	
	b. Kurang aktif sesuai pembagian kerja	2	
	c. Tidak aktif sesuai pembagian kerja	1	
	Jumlah Skor	15	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal (15)}} \times 100$$

b. Rubik penilaian kinerja dari presentasi kelompok :

Kelas / NIS :

Nama Siswa (berkelompok) : 1., 2., 3., 4.

Kelas / NIS : 1., 2., 3., 4.

No	Aspek Penilaian	Skor	Jumlah
1	Sistematika penyampaian		
	a. Sistematis	3	
	b. Kurang sistematis	2	
	c. Tidak sistematis	1	
2	Penampilan presentasi		
	a. Menarik	3	
	b. kurang menarik	2	
	c. tidak Menarik	1	
3	Bahan / Sajian Materi		
	a. Sesuai	3	
	b. Kurang sesuai	2	
	c. Tidak Sesuai	1	
4	Kekompakan		
	a. Sangat Kompak	3	
	b. Kompak	2	
	c. Tidak kompak	1	
	Jumlah Skor	10	

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal (10)}} \times 100$$

4. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Pembelajaran Remedial
 1. Kegiatan Pembelajaran Jika Peserta < 20 % Tugas individu, mengerjakan tugas praktek yang sudah diberikan
 2. Kegiatan Pembelajaran Jika Peserta 20 % - 50 % Tugas kelompok, Membuat rangkuman tentang materi pokok atau materi tertentu
 3. Kegiatan Pembelajaran Jika Peserta > 50 % Pembelajaran Ulang, menjelaskan kembali materi pokok dengan memberikan soal yang baru.
- Bentuk penilaian :
1. Nilai yang asalnya di bawah nilai KKM, akan disesuaikan dengan nilai yang sewajarnya tidak melebihi nilai yang tidak mendapatkan Remedial.
 2. Peserta didik yang nilainya masih kurang, akan dilakukan remedial dengan diberikan bentuk soal yang sederhana sesuai dengan tingkat pemahamannya. Sampai nilainya mencapai KKM.
2. Pembelajaran Pengayaan
 1. Kegiatan Pembelajaran bagi peserta didik yang nilainya di atas rata-rata diberikan tambahan literasi melalui Sumber Lain (Internet) yang terkait dengan materi pembelajaran dengan berbagai informasi yang terkait.
 2. Kegiatan Pembelajaran bagi peserta didik yang nilainya di atas rata-rata diberikan tambahan melalui Buku Siswa yang sudah memiliki tingkat soal HOTS.
 3. Kegiatan Pembelajaran bagi peserta didik yang nilainya di atas rata-rata dapat menjadi tutor sebaya bagi peserta didik yang nilainya di bawah rata-rata.

Bentuk penilaian :

1. Nilai di raport sudah dipastikan akan mendapatkan nilai memuaskan.
2. Diberikan penghargaan khusus bagi peserta didik yang mendapatkan pengayaan

Mengetahui
Kepala SMK Negeri 1 Buduran

Sidoarjo, 12 Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Dra. Agustina, M.Pd
NIP. 196608171991032012

Irmawati, S.Kom
NIP. 198110302010012011