



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KUNDURAN

Jalan Kunduran-Doplang Km.01 Kec. Kunduran Blora KodePos 58256
Telp : (0296) 439199 / E-mail : smkn1kunduran@yahoo.co.id Website : smkn1kunduran.sch.id

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SATUAN PENDIDIKAN	: SMK NEGERI 1 KUNDURAN
MATA PELAJARAN	: SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL
KOMPETENSI KEAHLIAN	: SEMUA KOMPETENSI KEAHLIAN
KELAS/SEMESTER	: X / I (GASAL)
TAHUN PELAJARAN	: 2018/2019
TEMA	: Kewargaan Digital
MATERI POKOK	: Memahami konsep Kewargaan Digital
ALOKASI WAKTU	: 1 X 3 JP (@45MENIT)
PERTEMUAN KE	: 1

A. Kompetensi Inti

1. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.
2. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

1. Memahami konsep Kewargaan Digital
2. Merumuskan etika Kewargaan Digital

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui diskusi dan penggalian informasi siswa diharapkan mampu :

1. Menjelaskan Konsep Kewargaan digital dengan baik dan santun;
2. Mengidentifikasi komponen kewargaan digital dengan benar;
3. Menjelaskan konsep internet safety dengan baik dan santun;
4. Memahami Etika Kewargaan Digital dengan benar;
5. Menggunakan media social/komunikasi sesuai dengan UU ITE dengan benar;
6. Menggali dan menyampaikan informasi secara bijak.

D. Materi Pencapaian Kompetensi

- ❖ Kewargaan Digital;
- ❖ Komponen Kewargaan Digital;
- ❖ Pengertian "THINK" yang Berarti: True (benarkah), Hurtful (Menyakitkankah), Illegal (illegalkah), Necessary (pentingkah), Kind (Santunkah).

E. Pendekatan / Model / Metode Pembelajaran

- ❖ Pendekatan : *Saintifik*
- ❖ Model pembelajaran : *Discovery Learning*
- ❖ Metode pembelajaran : Tanya Jawab, Diskusi, Presentasi

F. Langkah Langkah Kegiatan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memasuki ruang kelas dengan memberikan salam dan siswa menjawab salam dari guru; ❖ Guru memeriksa dan memastikan kesiapan kelas; ❖ Guru mengajak siswa untuk berdo'a; ❖ Guru memeriksa kehadiran siswa sebelum memulai pembelajaran; ❖ Guru mengajak siswa menyanyikan lagu wajib; ❖ Guru melakukan apersepsi, mengajukan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari; ❖ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran; ❖ Guru menyampaikan pokok cakupan materi, dan penjelasan kegiatan yang akan dilakukan siswa (persiapan diskusi); ❖ Guru menyampaikan lingkup dan teknik penilaian; 	2 menit
Inti	<p>Mengamati (Merumuskan uraian masalah)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menyajikan gambar konsep Kewargaan digital; ❖ Guru menyajikan gambar komponen tentang Kewargaan digital Yang meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. Lingkungan belajar dan akademis; b. Lingkungan sekolah dan tingkah laku; c. Kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah; ❖ Guru menjelaskan Kata Pengingat "THINK". <p>Menanya (Mengembangkan Kemungkinan penyebab)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru memberi kesempatan kepada Siswa untuk mengajukan pertanyaan; ❖ Siswa mengajukan pertanyaan mengapa harus memahami etika kewargaan digital; ❖ Guru mempersilahkan siswa lain untuk menjawab pertanyaan; ❖ Guru membantu untuk memberikan masukan jawaban. <p>Mengumpulkan Informasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru membagi siswa dalam kelompok diskusi; ❖ Guru memberikan beberapa gambar yang telah disajikan tadi kepada masing-masing kelompok; ❖ Guru menugaskan siswa untuk menggali informasi dari gambar-gambar tersebut dan mendiskusikannya didalam kelompok; <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa menggali informasi dari gambar-gambar tersebut; ❖ Siswa mendiskusikan hasil informasi yang digalinya didalam kelompok; ❖ Siswa mengidentifikasi konsep kewargaan digital dari hasil diskusi dalam kelompoknya; ❖ Siswa mencatat hasil diskusi kelompok. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru menugaskan masing-masing kelompok untuk memaparkan hasil diskusinya; ❖ Guru menjadi moderator dalam diskusi tersebut; ❖ Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya didepan kelas; ❖ Kelompok lain memperhatikan pemaparan dan menyiapkan pertanyaan; ❖ Siswa kelompok lain mengajukan pertanyaan; 	6 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa yang mempresentasikan, memberikan jawaban atas pertanyaan siswa dari kelompok lain; ❖ Kelompok lain memberikan tanggapan atas pemaparan presentasi; 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru. ❖ Guru membantu memberikan tanggapan sebagai penguatan kesimpulan; ❖ Guru memberikan soal-soal latihan yang harus dikerjakan oleh individu; ❖ Guru menginformasikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang. ❖ Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat; ❖ Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama. 	2 menit

G. Penilaian Hasil Belajar

1. Teknik penilaian : Pengamatan, tanya jawab, tes tertulis

2. Prosedur penilaian :

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam pembelajaran kewargaan digital; b. Bekerjasama dalam kegiatan kelompok. c. Toleran terhadap perbedaan pendapat	Pengamatan	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan a. Menjelaskan Konsep Kewargaan Digital. b. Menjelaskan Komponen Kewargaan Digital. c. Menjelaskan Etika Kewargaan Digital.	Pengamatan dan tes	Penyelesaian tugas individu dan kelompok
3.	Keterampilan Terampil menggunakan media komunikasi/social dengan benar dan santun.	Pengamatan / lisan	Penyelesaian tugas (baik individu maupun kelompok) dan saat diskusi

Instrumen Sikap Sosial

Lembar observasi bentuk daftar cek (check list) untuk sikap sosial dalam kegiatan diskusi kelompok

Kelompok :

No	Aspek yang diukur	1	2	3	4
1	Kemauan mendengarkan penjelasan guru dengan penuh perhatian				
2	Keberanian siswa dalam menjawab setiap pertanyaan				
3	Kesungguhan siswa melaksanakan pembelajaran diskusi				
4	Keterlibatan diri dalam aktifitas di kelas atau diskusi kelompok				
5	Kemampuan manajemen konflik dalam pembelajaran kelompok				
6	Kepedulian siswa dengan persoalan siswa lain				

Keterangan nilai

Selalu = 4
Sering = 3
Jarang = 2
Tidak pernah = 1

Kriteria

A = Skor 22 - 28
B = Skor 15 - 21
C = Skor 8 - 14
D = Skor 0 - 7

Soal Pengetahuan:

- 1) Menjelaskan Konsep Kewargaan Digital.
- 2) Menjelaskan Komponen Kewargaan Digital.
- 3) Menjelaskan Etika Kewargaan Digital

Soal Keterampilan:

- 1) Carilah contoh pelanggaran etiket di dari media internet!
- 2) Tuliskan komponen kewargaan digital yang dilanggar!
- 3) Tuliskan alasan mengapa pelanggaran tersebut terjadi!
- 4) Tuliskan akibat yang ditimbulkan dari pelanggaran tersebut!

H. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- a. Media/Alat : LCD Projector, laptop, screen (layar), pengeras suara.
- b. Sumber Belajar :
 - ❖ Bahan Ajar Simulasi & Komunikasi Digital untuk SMK, 2017, Direktorat Pembinaan SMK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI;
 - ❖ Modul Power point untuk presentasi materi;
 - ❖ Perangkat penilaian.

Menyetujui,
WKS1 Bidang Kurikulum

Kunduran, ... Januari 2022
Guru Mapel,

Bambang Supriyono, S.Pd
NIP. 19740515 200801 1 010

Setyo Wahyu S., S.Kom., M.Kom
NIP. 198304005 200903 1 006

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Kunduran

YUSAK SUGIATO, S.Pd., M.Pd
NIP. 19650429 200501 1 003