

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Unaaha
Kelas / Semester : X/1
Mata Pelajaran : Informatika / TIK
Materi Pokok : Konsep aspek sosial penggunaan computer
dan dampaknya ke masyarakat
Pembelajaran Ke : 1 (Satu)
Alokasi Waktu : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Siswa dapat:

1. Menyebutkan berbagai produk hasil pengembangan TIK di masyarakat
2. Menjelaskan dampak positif dan negative penggunaan computer
3. Menyebutkan etika dalam penggunaan internet

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Kegiatan Pembukaan
 - a. Guru memberi salam
 - b. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa
 - c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
 - a. Mencari informasi tentang aspek sosial penggunaan komputer
 - b. Etika dalam penggunaan Internet
 - c. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
3. Kegiatan Penutup
 - a. Guru menarik kesimpulan tentang aspek sosial penggunaan computer di masyarakat dan etika dalam penggunaan internet.
 - b. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
 - c. Guru meminta salah satu peserta untuk memimpin do'a dan menutup pembelajaran.
 - d. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Sikap:

1. Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Kedisiplinan dalam mengerjakan tugas.

Pengetahuan:

Ujian tertulis

Unaaha, 16 Juli 2021

Mengetahui,
Kepala SMA N 2 Unaaha

Guru Mapel Informatika

ARIPIN GANAI, S.Pd
NIP.197002022009031001

SAKRIAH, S.E., M.Si
NIP.197409162014072001

- Bahan Ajar

A. Aspek Sosial Penggunaan Komputer

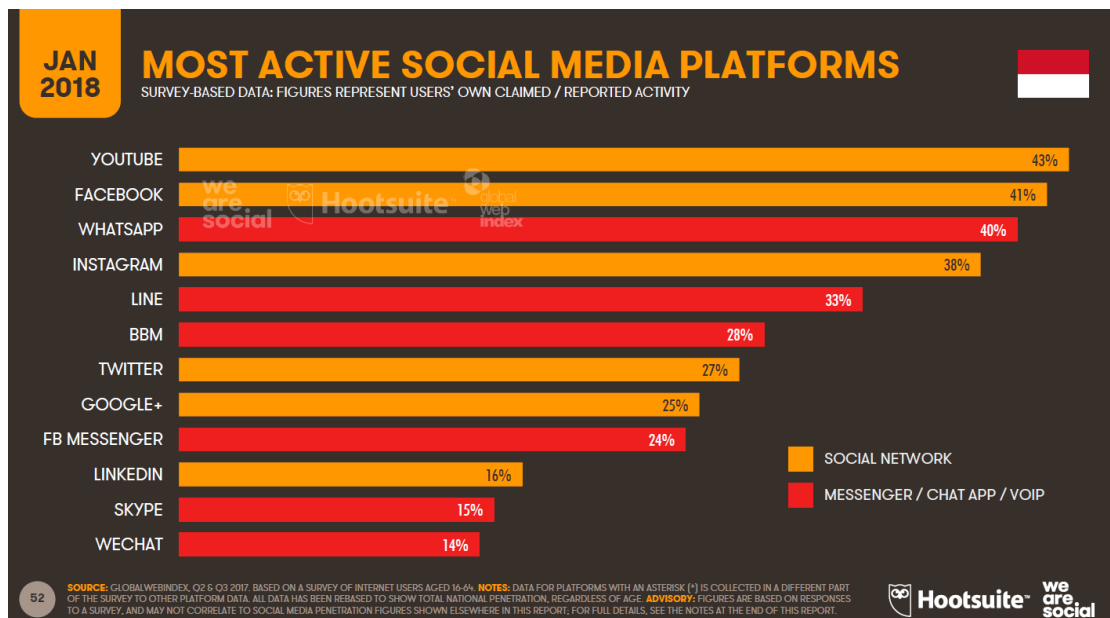
Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dalam hal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Berbagai aktivitas sehari-hari seperti belajar, belanja, komunikasi menggunakan teknologi sebagai mediana. Dari sisi jumlah, pengguna internet cukup besar dan jumlah tersebut terus mengalami peningkatan.

Data Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) menunjukkan bahwa pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial. Berdasarkan data dari Webershandwick, perusahaan *public relations* dan pemberi layanan jasa komunikasi, di wilayah Indonesia ada sekitar 65 juta pengguna Facebook aktif. Sebanyak 33 juta pengguna aktif per harinya, 55 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* dalam pengaksesannya per bulan, dan di sekitar 28 juta pengguna aktif yang memakai perangkat *mobile* per harinya.

Dilihat dari usia, rentang usia 20-24 tahun dan 25-29 tahun memiliki angka hingga lebih dari 80 persen pengguna internet di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia menyatakan bahwa media sosial sebagai yang paling sering diakses netizen. Tercatat 97,4 persen orang Indonesia mengakses akun media sosial saat menggunakan internet. Banyak usia muda menggunakan internet sebagai sarana hiburan seperti menonton film secara daring, memutar musik *online*, dan menonton olahraga *online*. Dilihat dari sisi bisnis, rata-rata pengguna *e-commerce* di tanah air membelanjakan sekitar US\$228 (sekitar Rp 3 juta) per tahun.

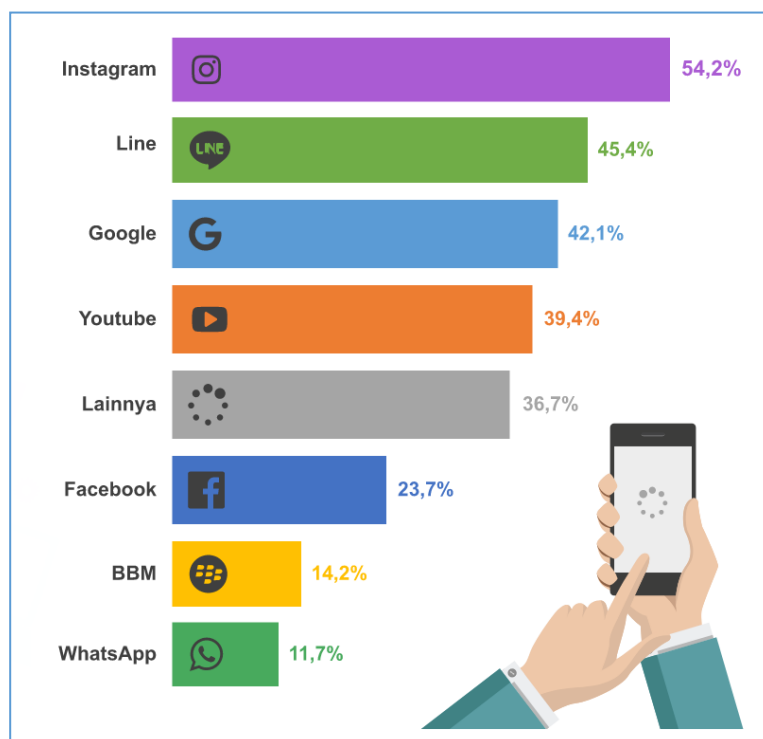
Berdasarkan laporan *insight* dari “*we are social*” dan Hootsuite tentang “*Digital in 2018 in Southeast Asia*” yang dirilis Januari 2018¹, layanan media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia adalah YouTube, diikuti oleh Facebook.

¹ *Digital in 2018 in Southeast Asia*: <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-in-southeast-asia-part-2-southeast-86866464>



Grafik 1: Layanan Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan di Indonesia

Akan tetapi, berdasarkan riset dari Tirto.id yang dilakukan tahun 2017 terkait Generasi Z², yaitu generasi yang lahir dalam rentang tahun 1996 hingga 2010, layanan media sosial yang paling populer digunakan adalah Instagram.



Grafik 2: Layanan Media Sosial yang Paling Banyak Digunakan Generasi Z di Indonesia

Meski demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi juga dapat memberikan dampak negatif dalam berbagai aspek kehidupan. Dari sisi hukum, penyalahgunaan teknologi dapat menjerat

² (Visual Report) Masa Depan di Tangan Generasi Z: <https://tirto.id/tirto-visual-report-masa-depan-di-tangan-generasi-z-ctMM>

seseorang sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 sebagai perubahan atas Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Masih terdapat dampak lain termasuk dampak secara sosial.

Atas dasar itulah maka perlu diperkenalkan bagaimana etika dalam menggunakan internet serta penggunaan media sosial secara bijak. Dengan demikian, dampak negatif dari penggunaan internet dapat dihindari. Sehingga manfaat dari produk TIK dapat dirasakan secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan.

B. Etika dalam Penggunaan Internet

1. Pedoman Komunitas (*Community Guidelines*) di Media Sosial

Pada bulan September 2011, beberapa perwakilan dari komunitas *online* dan penggiat internet di Indonesia berkumpul di Jakarta untuk bersama mencoba merumuskan suatu acuan etika *online* yang dapat digunakan oleh warganet di Indonesia. Hasil rumusannya adalah sebagai berikut:

- a. Bahwa kegiatan penggunaan internet dapat membantu mencari, mendapatkan, mengelola, dan mendistribusikan banyak informasi yang positif dan bermanfaat bagi individu maupun masyarakat luas.
- b. Bahwa kegiatan penggunaan internet ternyata membuka peluang bagi diri sendiri terkena dampak negatif ataupun menghadapi perkara dari pihak lain yang dirugikan atau merasa dirugikan.
- c. Bahwa dampak negatif ataupun perkara yang timbul akibat penggunaan internet, dalam batas-batas tertentu dapat diselesaikan secara musyawarah, namun seseorang tetap dapat terkena konsekuensi hukum secara perdata dan/atau pidana.
- d. Untuk itu maka kami, atas nama perwakilan organisasi atau komunitas berjejaring (*network society*) dari berbagai kota di Indonesia bersepakat menyerukan kepada seluruh masyarakat luas pada umumnya dan pengguna Internet pada khususnya, agar bijak dalam penggunaan Internet.

Setiap *platform* media sosial memiliki aturan main yang bertujuan agar *platform* tersebut dapat nyaman dan aman digunakan oleh para anggotanya. Selain itu agar dapat menghindarkan diri kita dari berbagai kemungkinan masalah yang muncul. Instagram, Facebook, dan YouTube adalah media sosial yang populer serta banyak digunakan oleh pengguna internet di Indonesia.

Kita perlu membaca pedoman komunitas dari media sosial tersebut di halaman bantuan yang telah disediakan. Hal ini dikarenakan pelanggaran terhadap pedoman ini dapat mengakibatkan konten yang kita unggah dapat dihapus sampai ke penonaktifan akun penggunanya.

Berikut contoh Pedoman Komunitas yang perlu diperhatikan oleh para pengguna media sosial tersebut:

a. Facebook atau Instagram

Dalam menggunakan Facebook dan Instagram, berikut pedoman komunitas yang tercantum dalam situsnya:

- (1) **Hanya bagikan foto dan video yang anda ambil sendiri atau Anda berhak untuk membagikannya.** Ingatlah untuk mengirim konten autentik dan Jangan mengirimkan sesuatu yang Anda salin atau Anda dapatkan dari Internet tanpa hak untuk mengirimkannya.
- (2) **Menumbuhkan interaksi yang bermanfaat dan tulus.** Hindari melakukan tindakan *spam* seperti mengirimkan konten atau komentar berulang, mengumpulkan *like* atau *follower* dengan cara tidak wajar, atau menghubungi orang berulang kali tanpa persetujuan mereka.
- (3) **Hormati anggota komunitas Instagram lainnya.** Instagram atau Facebook akan menghapus konten yang berisi ancaman serius atau ungkapan kebencian, konten yang menarget individu pribadi untuk merendahkan atau mempermalukan mereka, informasi pribadi yang bertujuan memeras atau melecehkan seseorang, dan pesan berulang yang tidak diinginkan. Tidak dibenarkan mendorong kekerasan atau menyerang seseorang berdasarkan ras, etnis, negara asal, jenis Kelamin, identitas jenis kelamin, orientasi seksual, agama, disabilitas, atau penyakit. Ancaman serius yang membahayakan keselamatan publik dan pribadi juga tidak diizinkan.
- (4) **Kirimkan foto dan video yang sesuai untuk beragam pemirsa.** Instagram dan Facebook tidak mengizinkan konten yang mengandung ketelanjangan serta pornografi, seperti konten yang menunjukkan hubungan seksual, alat kelamin, dan sebagainya.
- (5) **Patuhi hukum.** Perbuatan yang melanggar hukum juga tidak diperbolehkan di *platform* ini seperti dukungan terhadap terorisme, penyebaran kebencian, menawarkan layanan seksual, jual beli senjata api, konten pronografi anak, dan sebagainya.
- (6) **Berhati-hatilah saat mengirimkan acara yang layak diberitakan.** Instagram atau Facebook tidak pernah mengizinkan berbagi gambar berlebihan demi kepuasan sadistis atau untuk memuja kekerasan. Jangan mengunggah konten yang memperlihatkan kekerasan berlebihan.

(7) **Jagalah lingkungan media sosial yang sehat dengan tidak mendukung tindakan melukai diri sendiri.**

b. YouTube

Video yang diunggah di YouTube harus memenuhi aturan konten yang berlaku di dalamnya, di antaranya dilarang mengunggah konten-konten sebagai berikut:

- (1) **Konten seksual atau ketelanjangan.** YouTube melarang konten pornografi atau seksual vulgar.
- (2) **Konten yang mengandung kebencian.** Seperti konten yang memupuk atau membenarkan tindakan kekerasan terhadap individu atau kelompok berdasarkan ras atau etnis, agama, disabilitas, jenis Kelamin, usia, kebangsaan, status veteran, orientasi seksual atau jenis kelamin, atau yang tujuan utamanya adalah menghasut kebencian atas dasar berbagai karakteristik utama tersebut.
- (3) **Pelecehan dan *cyberbullying*.** Mengunggah video dan komentar kasar di YouTube tidak diperbolehkan. Jika pelecehan tersebut melanggar batas yang mengarah pada serangan jahat, konten yang dimaksud dapat dilaporkan dan mungkin dihapus.
- (4) **Ancaman.** Hal-hal seperti perilaku predator, mengintai seseorang, ancaman, pelecehan, intimidasi, pelanggaran privasi, mengungkapkan informasi pribadi orang lain, dan menghasut orang lain untuk melakukan tindak kekerasan atau melanggar Persyaratan Penggunaan akan ditindak tegas.
- (5) **Privasi.** Tidak boleh mengunggah informasi pribadi atau video tentang seseorang tanpa izin.
- (6) **Membahayakan anak.** Tidak boleh mengunggah konten yang dapat membahayakan keselamatan anak.
- (7) **Konten yang merugikan atau berbahaya.** Jangan mengunggah video yang mendorong orang lain untuk melakukan berbagai hal yang dapat membuat mereka terluka parah, terutama anak-anak.
- (8) **Konten kekerasan atau vulgar.** Tidak boleh memposting konten kekerasan atau menyeramkan, yang terutama ditujukan untuk membuat orang terkejut, mencari sensasi, atau hal lain yang bersifat Kurang sopan.

- (9) **Spam, metadata yang menyesatkan, dan scam.** Jangan membuat deskripsi, *tag*, judul, atau *thumbnail* yang menyesatkan untuk meningkatkan jumlah penayangan. Memposting konten yang tidak bertarget, tidak diinginkan, atau berulang, termasuk di antaranya komentar dan pesan pribadi dalam jumlah besar tidak diperbolehkan.
- (10) **Hak Cipta.** Jangan mengunggah video yang bukan buatan Anda, atau memakai konten dalam video yang hak ciptanya dimiliki orang lain, seperti trek musik, cuplikan program berhak cipta, atau video yang dibuat pengguna lain tanpa izin yang diperlukan.
- (11) **Peniruan Identitas.** Akun yang terbukti meniru *channel* atau individu lain dapat dihapus berdasarkan kebijakan peniruan identitas.

2. Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Indonesia telah memiliki undang-undang terkait pemanfaatan TIK yang salah satu tujuannya adalah untuk memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara teknologi informasi. Undang-Undang tersebut adalah UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Salah satu bagian dari UU ITE ini adalah terkait dengan perbuatan yang dilarang, khususnya dalam pasal 27-29 yang terkait dengan konten.

Beberapa perbuatan yang dilarang tersebut sebagai berikut: pada pasal 27, disebutkan bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan:



Pasal 28 menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam transaksi elektronik serta menyebarkan informasi

yang ditujukan untuk menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA).

Pasal 29 yang menyebutkan setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengirimkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang berisi ancaman kekerasan atau menakut-nakuti yang ditujukan secara pribadi.

Setiap orang yang melakukan perbuatan yang dilarang tersebut dapat dipidana dengan pidana penjara maksimal 4-6 tahun dan denda paling banyak Rp 750.000.000 — Rp 1.000.000.000. Oleh karena itu perlu kehati-hatian para pengguna internet untuk dapat melakukan aktivitasnya di internet tanpa perlu melanggar aturan hukum yang berlaku di Indonesia.

3. Panduan Bermedia Sosial dari PGI

Persekutuan Gereja-Gereja di Indonesia (PGI) menerbitkan buku Panduan Bermedia Sosial yang bertujuan agar jemaat gereja menjadi lebih waspada dalam memanfaatkan media sosial mengingat banyak kasus yang muncul di media sosial seperti perundungan (*bully*), perdagangan manusia, pornografi, dan penipuan yang dialami oleh jemaat. Tak hanya itu, pemandu juga diharapkan dapat terlibat langsung dengan pengguna media sosial agar paham mengenai isu yang muncul di media sosial.

Beberapa tips bijak bermedia sosial sebagai berikut:

- a. **Selektif Berteman.** Jejaring pertemanan perlu kita bangun seluas-luasnya tetapi dengan melibatkan orang-orang yang tepat. Hati-hati terhadap permintaan pertemanan Facebook dari orang tak dikenal.
- b. **Interaktif, Bukan Pasif.** Media sosial dirancang sebagai wahana untuk saling bekerja sama dan berbagi informasi demi kebaikan bersama. Interaktif, merupakan kata kunci dalam sistem pertemanan ini.
- c. **Hindari Mengumbar Kehidupan Pribadi.** Urusan pribadi bukan perkara khalayak luas. Mengumbar kehidupan pribadi ke ruang publik bisa memiliki dampak positif, tapi banyak pula menyebabkan ekses negatif.
- d. **Kenali Ciri-ciri Hoaks.** Semakin banyaknya informasi yang diterima semakin sulit juga membedakan apakah berita tersebut benar atau tidak. Sebelum kita membagikan sebuah berita atau gambar melalui media sosial, kita harus mengenal ciri ciri hoaks terlebih dahulu.
- e. **Media Sosial Bukan Ruang Pameran.** Boleh kita pamer? Tentu saja boleh, asal yang kita pertontonkan itu sesuatu yang positif, dalam arti

tidak menimbulkan kecemburuan sosial serta menista Kemanusiaan dan alam.

- f. **Swafoto yang Informatif.** Swafoto (*selfie*) tentu saja boleh karena itu salah satu cara kita mengapresiasi diri, tetapi akan lebih berfaedah jika disertakan tambahan informasi terkait latarnya.
- g. **Atur Privasi Akun Media Sosial Anda.** Atur setting privasi agar tidak semua postingan yang menandai kita tidak masuk ke linmasa kita.
- h. **Bagikan Pandangan Politik Secara Bijak dan Santun.** Rumuskan pendapat dan sikap secara bijak dan santun.
- i. **Wartakanlah Damai.** Media sosial tidak mengenal batas geografis. Postingan-postingan yang melecehkan dan mengandung SARA janganlah diproduksi dan disebar.
- j. **Tampilkan Karya Positif.** Sebaiknya kita menampilkan karya yang positif karena media sosial dapat menjadi etalase atau porttolio kita.

C. Penilaian

1. Teknik : Tes Tertulis
2. Bentuk Instrument : Soal Uraian
3. Soal/Instrumen
 - a. Tuliskan 4 produk hasil pengembangan TIK di masyarakat!
 - b. Tuliskan 2 dampak positif penggunaan komputer!
 - c. Tuliskan 2 dampak negatif penggunaan komputer!

Sumber:

<http://litasidigital.id/koleksi-buku-literasi-digital/>

<http://litasidigital.id/books/etika-dunia-siber/>

<http://litasidigital.id/books/privasi-perlindungan-data-pribadi/>

<http://litasidigital.id/books/bijakbersosmed-tips-dan-informasi-gerakan-bijak-bersosmed/>

<http://litasidigital.id/books/media-sosial/>