

RENCANA PERANGKAT PEMBELAJARAN

Oleh Yati Kurniati

Satuan Pendidikan	: SMK KAPIN Jakarta
Kelas/Semester	: X / Genap
Nama Mata Pelajaran	: Simulasi dan Komunikasi Digital
Tema	: Kewargaan dan Teknik Penelusuran Digital
Sub Tema	: Konsep kewargaan dan komponen Digital
Indikator	: Memahami konsep kewargaan digital dan komponen digital
Alokasi Waktu	: 1 x 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan konsep kewargaan digital dengan baik.
2. Melalui pengamatan sederhana, peserta didik dapat mengidentifikasi warga digital, kewargaan digital dan kewarganegaraan digital dengan tepat.
3. Setelah melakukan pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi komponen kewargaan digital dengan benar.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Sintaks	Kegiatan Awal	Alokasi Waktu
Pendahuluan Apersepsi	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengucapkan salam dan mengecek kehadiran peserta didik• Guru mengecek pengetahuan awal peserta didik melalui pertanyaan seperti, “<i>Apa yang kalian ketahui tentang warga digital?</i>”• Untuk menarik minat siswa, guru dapat menunjukkan contoh media sosial yang mengandung unsur hoax.• Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	2 Menit
Kegiatan Inti	Kegiatan Inti	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none">• Guru mengajukan pertanyaan sebagai orientasi peserta didik kepada masalah, misalnya “<i>Di hadapan kalian ada beberapa materi yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Manakah yang termasuk komponen kewargaan digital? Apa saja komponen-komponen digital yang berhubungan dengan lingkungan sekolah?</i>”• meminta peserta didik duduk berkelompok dan menyiapkan lembar kerja peserta didik• Guru membimbing peserta didik mengelompokkan berbagai komponen digital ke dalam 3 kategori utama.	6 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengumpulkan data dan menyajikan hasil pengamatan • Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan analisis dan mengevaluasi hasil pengamatan (guru bisa memberi penguatan konsep) • Guru bersama peserta didik merumuskan kesimpulan 	
Kegiatan Penutup	Penutup	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik melakukan refleksi • Guru memberikan latihan soal • Guru menugaskan peserta didik membaca materi untuk pertemuan berikutnya • Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME serta mengucapkan salam saat keluar kelas 	2 Menit

Sumber : <https://kewargaan-digital.blogspot.com/2018/03/pengertian-kewargaan-digital-dan-9.html>
Modul Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X semester 2

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian proses dan hasil belajar :

Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
Pengetahuan	Tes Tertulis	Essay
Keterampilan	Penilaian Kinerja	Rubrik Penilaian Kinerja
Sikap	Observasi	Rubrik Observasi

Mengetahui,
Kepala SMK KAPIN Jakarta

Yati Kurniati,M.Pd.

Jakarta, Juli 2021

Guru Mata Pelajaran,

Yati Kurniati,M.Pd.

LAMPIRAN :

A. Instrumen Penilaian Pengetahuan

LEMBAR SOAL

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apa yang dimaksud dengan warga digital, kewargaan digital dan kewarganegaraan digital?
2. Sebutkan masing-masing 3 komponen digital yang termasuk kedalam kategori lingkungan belajar dan akademis, lingkungan sekolah dan tingkah laku serta kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah!
3. Apa yang dimaksud dengan Etiket digital ? Berikan 2 contoh!

KISI-KISI JAWABAN

1. Poin maks : 3

Warga digital adalah individu yang menggunakan TI untuk membangun komunitas, bekerja dan berekreasi yang secara umum memiliki pengetahuan dan kemampuan mengoperasikan TI guna berkomunikasi dan mengekspresikan sebuah ide. **Kewargaan digital adalah** adalah sekumpulan orang yang melakukan kegiatan di dunia maya yang memperhatikan etiket digital atau norma-norma terkait penggunaan teknologi. Kewarganegaraan digital adalah adalah norma perilaku yang tepat dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan teknologi informasi.

2. Poin maks : 4

- 3 Komponen digital yang termasuk ke dalam kategori lingkungan belajar dan akademis yaitu akses digital, komunikasi digital dan literasi digital.
- 3 komponen digital yang termasuk ke dalam lingkungan sekolah dan tingkah laku adalah Hak dan kewajiban digital, etiket digital, keamanan digital
- 3 komponen digital yang termasuk ke dalam kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah adalah hukum digital, transaksi digital, kesehatan digital

3. Poin maks : 3

Etiket digital adalah aturan dalam adalah suatu aturan dalam dunia digital dalam bentuk tata krama, etiket ini dimaksudkan untuk menjaga kenyamanan dan keamanan warga digital lainnya, selain kita harus menerapkan etiket ini dengan baik dan benar kita juga harus mengajarkan pada warga digital lainnya agar terciptanya penggunaan teknologi yang sehat dan tidak adanya perselisihan di dunia digital..

B. Instrumen Penilaian Keterampilan

**LEMBAR PENILAIAN KINERJA MATA PELAJARAN
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL**

Kelas : X

Materi : Kewargaan Digital

No	Nama Siswa	Aspek*			Jumlah Skor	Nilai Akhir	Ket
		(1)	(2)	(3)			
1							
2							
Dst							

***Aspek yang dinilai :**

- (1) Melakukan pengamatan
- (2) Deskripsi pengamatan
- (3) Mempresentasikan hasil praktik

**PANDUAN PENSKORAN PENILAIAN KETERAMPILAN
MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL**

No	Aspek	Rubrik
1	Melakukan pengamatan	4. Mampu melakukan pengamatan dengan menggunakan <i>seluruh</i> prosedur yang ada secara benar. 3. Mampu melakukan pengamatan dengan menggunakan <i>seluruh</i> prosedur yang ada tetapi kurang benar. 2. Mampu melakukan pengamatan dengan menggunakan <i>sebagian</i> prosedur yang ada. 1. Tidak mampu melakukan pengamatan dengan menggunakan prosedur yang ada.
2	Deskripsi pengamatan	4. Deskripsi hasil pengamatan <i>sangat lengkap</i> sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 3. Deskripsi hasil pengamatan <i>lengkap</i> sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 2. Deskripsi hasil pengamatan <i>kurang lengkap</i> sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. 1. Deskripsi hasil pengamatan <i>tidak lengkap</i> sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.
3	Mempresentasikan hasil pengamatan	4. Mampu mempresentasikan hasil praktik dengan benar secara substantif, bahasa mudah dimengerti, dan disampaikan secara sangat percaya diri. 3. Mampu mempresentasikan hasil praktik dengan benar secara substantif, bahasa mudah dimengerti, dan disampaikan secara percaya diri. 2. Mampu mempresentasikan hasil praktik dengan benar secara substantif, bahasa mudah dimengerti, dan disampaikan kurang percaya diri. 1. Mampu mempresentasikan hasil praktik dengan benar secara substantif, bahasa sulit dimengerti, dan disampaikan tidak percaya diri.

A. Instrumen Penilaian Sikap

**LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN SIKAP
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

Kelas : X
Materi : Kewargaan Digital

No	Nama Siswa	Aspek*			Jumlah Skor	Nilai Akhir	Ket
		(1)	(2)	(3)			
1							
2							
Dst							

***Aspek yang dinilai :**

- (1) : Rajin
- (2) : Jujur
- (3) : Aktif (Percaya Diri)

**PANDUAN PENSKORAN PENILAIAN SIKAP MATA
PELAJARAN SIMULASI DIGITAL**

- A. Rajin dalam mengerjakan tugas
1. Kurang jika tidak mengerjakan sama sekali
 2. Cukup jika mengerjakan tetapi masih < 50% soal yang ditugaskan
 3. Baik jika mengerjakan soal antara 50 – 80%
 4. Sangat baik jika mengerjakan 100% dan/atau mengerjakan pengayaan
- 2) Jujur saat mengerjakan tugas individu dan/atau penilaian harian
1. Kurang jika siswa tidak menunjukkan usaha mengerjakan tugas dan/atau penilaian harian dengan kemampuan sendiri.
 2. Cukup jika siswa belum mampu mengerjakan tugas dan/atau penilaian harian dengan kemampuan sendiri (sesekali bertanya pada teman/melihat catatan).
 3. Baik jika siswa sudah menunjukkan usaha mengerjakan tugas dan/atau penilaian harian dengan kemampuan sendiri namun belum konsisten (kadang menyerah).
 4. Sangat baik jika siswa sudah mampu mengerjakan tugas dan/atau penilaian harian dengan kemampuan sendiri secara konsisten.
- 3) Aktif (percaya diri) dalam proses belajar di kelas
1. Kurang jika siswa tidak pernah bertanya menjawab dan/atau memberi komentar.
 2. Cukup jika siswa aktif bertanya, menjawab dan/atau memberi komentar tanpa inisiatif sendiri.
 3. Baik jika siswa aktif bertanya, menjawab dan/atau memberi komentar atas inisiatif sendiri.
 4. Sangat baik jika siswa aktif bertanya, menjawab dan memberi komentar atas inisiatif sendiri.

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\sum}{\text{max}} \quad 4$$

Kriteria Hasil :

- Sangat Baik : apabila memperoleh skor 3,20 – 4,00 (80 – 100)
Baik : apabila memperoleh skor 2,80 – 3,19 (70 – 79)
Cukup : apabila memperoleh skor 2,40 – 2,79 (60 – 69)
Kurang : apabila memperoleh skor kurang 2,40 (kurang dari 60%)

B. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Tanggal :

Nama :

Kelas :

Apa yang harus kamu lakukan?

1. Amati beberapa materi yang disediakan oleh guru kemudian kelompokkan apakah termasuk komponen digital kategori ;lingkungan belajar dan akademis, lingkungan sekolah dan tingkah laku atau kehidupan siswa diluar sekolah.
2. Catat hasil pengamatanmu di tabel pengamatan!

