



IDENTITAS SEKOLAH

Nama Sekolah

SMK Negeri 2 Tasikmalaya

Mata Pelajaran

Simulasi dan Komunikasi Digital

Program Keahlian

Teknik Komputer dan Informatika

Kelas / Semester

X (Sepuluh) / Ganjil

Alokasi waktu

3JP @ 45 menit (1x pertemuan)

MEDIA, ALAT/BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

1. Media : Modul, Worksheet dan Lembar penilaian
2. Alat/Bahan : PC/Laptop, Infocus, Handphone, koneksi internet
3. Sumber : Buku Simulasi dan Komunikasi Digital Jilid 2, media internet dll.

PENILAIAN

1. **Penilaian Sikap** melalui pengamatan perilaku sikap (disiplin, konsisten, rasa ingin tahu dan tanggung jawab)
2. **Penilaian Pengetahuan** melalui penugasan dan penilaian tertulis (PG dan Essay) sesuai dengan instrument dan rubrik penilaian pengetahuan
3. **Penilaian Keterampilan** melalui penilaian berbasis kinerja (Proses dan produk) sesuai dengan instrumen dan rubrik penilaian keterampilan

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP-8)

KEWARGAAN DIGITAL

TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan diskusi, menggali informasi dan praktik dalam pembelajaran ini, peserta didik mampu menjelaskan konsep kewargaan digital, konsep internet safety, jenis virus komputer dan pencegahannya, symbol creative commons, mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman serta memilih dan memilih informasi.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Guru melakukan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dan model pembelajaran sesuai karakteristik materi pada tiap pertemuan agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

A. PENDAHULUAN

1. Mengingatkan peserta didik melalui whatsapp grup bahwa hari ini jadwal pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital
2. Menyiapkan link pada **Google Meet** untuk berkomunikasi di awal pembelajaran dengan peserta didik dan menginformasikannya pada peserta didik
3. Menyampaikan salam pembuka, mengajak berdoa dan menyapa peserta didik melalui fitur **Forum** pada **Google Classroom**
4. Melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran melalui link Google Meet yang sudah diinformasikan sebelumnya

B. INTI – Metode Daring

1. Guru menyampaikan point-point materi dan tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh peserta melalui Google Meet
2. Guru membagikan Modul pembelajaran Kewargaan Digital melalui **Google Classroom** berupa file Pdf dan Powerpoint
3. Guru menyampaikan tugas mandiri pada fitur **Tugas** dan evaluasi yang harus dikerjakan pada fitur **Tugas Kuis** melalui **Google Form** dengan link <https://forms.gle/MgtPUoPZVHaKrnWT8>
4. Guru memeriksa pekerjaan siswa yang sudah masuk baik Tugas Mandiri maupun soal Evaluasi dan memberikan nilai serta umpan balik atas pekerjaan peserta didik

C. REFLEKSI DAN KONFIRMASI

1. Merefleksi kegiatan pembelajaran melalui Whatsapp Group dan Forum di Google Classroom
2. Menyampaikan materi pembelajaran untuk pertemuan berikutnya yaitu persiapan Ulangan Akhir Semester (UAS) melalui Whatsapp Group dan Forum di Google Classroom
3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan dan motivasi untuk tetap semangat belajar dan pembelajaran diakhiri dengan do'a

Tasikmalaya, Oktober 2020

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru mata pelajaran,

Drs. H. DESNUERI
NIP. 196112301986031009

AAN KRISNAWATI, S.Pd.
NIP. 198004122009022005

LAMPIRAN 1 : MATERI PEMBELAJARAN

1. Konsep Kewargaan Digital

Kewargaan digital adalah norma perilaku jujur, bertanggung jawab, dan peduli terkait dengan pemanfaatan Informasi dan Teknologi Komunikasi (ICT) secara bersama. Kewargaan digital adalah konsep yang memberikan penyadaran penggunaan teknologi informasi di dunia maya secara bertanggung jawab dengan baik dan benar. Hal ini memiliki banyak implikasi, di antaranya pemilihan kata yang tepat dalam berkomunikasi, tidak menyinggung pihak lain dalam memutakhirkan (update) status, tidak menyebarkan ujaran kebencian dan SARA, tidak membuka tautan yang mencurigakan, dan sebagainya. Mike Ribble mengelompokkan pelaksanaan kewargaan digital dalam tiga lingkungan yang memuat sembilan unsur sebagai berikut.



2. Cyberbullying dan Cyberharrasment

Seorang warga digital dapat terkena berbagai risiko yang berdampak pada kehidupan, misalnya intimidasi siber (cyberbullying), kejahatan siber (cybercrime), pelecehan siber (cyberharrasment), dan berbagai bahaya lainnya. Dengan memahami berbagai potensi risiko yang dapat terjadi, kita harus mempersiapkan langkah pencegahannya. Langkah pencegahan terbaik adalah dengan menerapkan kewargaan digital, yaitu langkah yang terkait dengan :

- bagaimana melindungi diri sendiri
- bagaimana melindungi orang lain
- bagaimana melindungi konten

Intimidasi (Bullying) adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan di kalangan anak usia sekolah yang melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Intimidasi mencakup tindakan seperti membuat ancaman, menyebarkan informasi palsu, menyerang seseorang secara fisik atau verbal, dan mengucilkan seseorang dalam kelompok. Perilaku ini diulang, atau berpotensi untuk diulang, dari waktu ke waktu kepada korban yang dianggap lemah. Terdapat tiga jenis intimidasi sebagai berikut.

- Intimidasi verbal, yaitu dengan mengatakan atau menuliskan suatu hal yang bermakna tertentu. Intimidasi verbal meliputi menggoda, memberikan panggilan nama, mengomentari yang tidak pantas, mengejek, dan mengancam.
- Intimidasi sosial, yang terkadang menyakiti reputasi atau hubungan seseorang. Intimidasi sosial meliputi meninggalkan seseorang dengan sengaja, mengatakan kepada siswa lain untuk tidak berteman dengan seseorang, menyebarkan rumor tentang seseorang, dan memalukan seseorang di depan umum.
- Intimidasi fisik, yaitu perbuatan menyakiti tubuh atau harta benda seseorang. Intimidasi fisik meliputi menekan/menendang/menjepit/mendorong, meludah, mengambil

Intimidasi siber (cyberbullying) adalah pemanfaatan teknologi untuk melakukan segala bentuk gangguan guna merendahkan martabat atau pelecehan kepada seseorang. Intimidasi siber adalah segala bentuk gangguan yang dilakukan pelaku atau korban berusia kurang dari 17 tahun dan belum dianggap dewasa secara hukum. Namun, apabila salah satu pihak yang terlibat (atau keduanya) sudah berusia di atas 17 tahun, maka kasus tersebut dikategorikan sebagai kejahatan siber (*cyber crime*) atau pelecehan siber (*cyberharassment*).

3. Menggunakan internet dengan aman

- a. Lindungi perangkat dan akun terhadap upaya orang lain seara ilegal yang dapat merugikan dengan cara sebagai berikut :
 - ❖ Perbaharui perangkat lunak (termasuk web browser) secara otomatis.
 - ❖ Pasang antivirus dan perangkat lunak antispysware.
 - ❖ Jangan pernah mematikan firewall.
 - ❖ Jika membagikan wireless, gunakan password.
 - ❖ Gunakan flash drive dengan hati-hati.
 - ❖ Pertimbangkanlah sebelum membuka lampiran atau alamat/situs tertentu yang dikirimkan melalui e-mail atau pesan singkat jejaring sosial, meskipun mengetahui pengirimnya.
 - ❖ Kunciilah ponsel dengan password/pin untuk mencegah orang lain membuat panggilan, SMS, atau mengakses informasi pribadi.
- b. Jadilah seorang yang baik
 - ❖ Perlakukan orang lain seperti Anda ingin diperlakukan.
 - ❖ Bersimpatilah terhadap teman-teman, jangan hanya menjadi pengamat.
 - ❖ Jangan membagikan informasi pribadi orang yang dikenal tanpa izin mereka, misalnya rekan dan anggota keluarga.
- c. Berbagilah dengan hati-hati

Informasi yang dibagikan secara daring akan masuk ke ranah publik yang tidak terbatas jarak dan waktu. Informasi tersebut dapat ditemukan untuk tahun yang akan datang yang berpotensi dilihat oleh siapapun. Ikutilah berbagai saran berikut untuk melindungi diri dari segala gangguan yang dapat mempengaruhi masa depan.

 - ❖ Hindari mengambil atau membagikan foto/video yang mengajak kepada hal yang tidak dibenarkan.
 - ❖ Membuat jaringan sosial menjadi pribadi (privat) untuk mengatur siapa saja yang dapat melihat profil Anda dan siapa saja yang dapat meninggalkan komentar.
 - ❖ Jangan membagikan informasi pribadi kepada publik.
 - ❖ Berhati-hatilah dalam menambahkan teman.
 - ❖ Hindari pertentangan dengan cara memblokir orang yang berpotensi menimbulkan konflik dalam komunitas.
- d. Bergabung dengan cerdas, jujur dan berhati-hati
 - ❖ Patuhilah hukum terkait dengan hak cipta.
 - ❖ Tinggalkan jauh-jauh kegiatan “copy-paste” teks tanpa izin dan pengurusan hak cipta yang jelas.
 - ❖ Hanya bergabung dengan jejaring sosial yang sesuai untuk usia, sehingga akan mendapatkan perlindungan privasi.
 - ❖ “Bertemu” secara daring dengan “orang asing” secara pribadi dapat menimbulkan risiko. Lindungi diri dengan melibatkan orang tua, orang dewasa atau teman yang tepercaya, apabila diajak untuk bertemu.

Perhatikan segala yang akan dibagikan secara daring, Think before you post. Sebab segala sesuatu yang dibagikan dapat dilihat oleh keluarga, guru, rekan, tetangga, dan orang asing. Gunakan akronim pengingat “T.H.I.N.K.” sebelum membagikan aktivitas di dunia digital. T.H.I.N.K. merupakan akronim dari:

- Is it **T** rue (Benarkah)?
Benarkah posting Anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya?
- Is it **H** urtf ul (Menyakitkannya)?
Apakah posting Anda akan menyakiti perasaan orang lain?
- Is it **I** nspiring (Menginspirasi)?
Apakah posting Anda dapat menginspirasi orang lain untuk berbat baik atau sebaliknya?
- Is it **N** ecessary (Pentingkah)?
Pentingkah posting Anda? Post yang tidak penting akan mengganggu orang lain.
- Is it **K** ind (Santunkah)?
Santunkah post Anda? Tidak menggunakan kata-kata yang dapat menyinggung orang lain?

4. Simbol Creative Commons

Selain menggunakan hak cipta, beberapa orang dan organisasi memilih tidak menggunakan lisensi pada karya mereka. Akan tetapi mereka memilih menggunakan menggunakan lisensi **Creative Commons** atau **Public Domain**.



Sumber: Dokumen Kemendikbud

Meskipun konten CC tidak dikenakan biaya ketika digunakan, tetapi harus mengikut aturan-aturan tertentu. Orang-orang yang memilih menggunakan CC dapat memilih salahsatu atau lebih dari lisensi ini berlaku untuk pekerjaan mereka.



Sumber: Dokumen Kemendikbud

- Attribution: harus mencantumkan nama pembuat jika ingin menggunakan, menyalin, atau berbagi konten.
- Non Commercial: tidak boleh membuat keuntungan dari konten.
- No Derivatives: tidak boleh mengubah konten.
- Share Alike: dapat mengubah konten, tapi harus membiarkan orang lain menggunakan karya baru dengan lisensi yang sama seperti aslinya. Dengan kata lain, tidak dapat menetapkan hak cipta, meskipun banyak yang diubah

Perhatikan contoh gambar berikut!



Contoh di atas menunjukkan bahwa foto tersebut memiliki tiga lisensi, yaitu Attribution, Non Commercial, dan No Derivatives. Berarti foto ini dapat digunakan dengan mencantumkan pemiliknya, tidak boleh memperoleh uang dari foto tersebut, dan tidak boleh mengubahnya.

LAMPIRAN 2 – PENILAIAN

A. Teknik Penilaian

No.	Ranah Kompetensi	Teknik Penilaian	Instrumen Penilaian
1.	Pengetahuan		
	3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	Tes tertulis	<ul style="list-style-type: none"> • Soal tes tertulis • Tugas mandiri • Lembar penilaian
2.	Keterampilan		
	4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	Portofolio	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk penyusunan portofolio • Lembar penilaian

B. Instrumen Penilaian

1. Penilaian pengetahuan

a. Kisi-kisi dan Rubrik penilaian tes tertulis (Ulangan Harian)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Ranah Kognitif	Indikator soal	Bentuk Soal	
				PG	Essay
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	3.8.1 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital.	C2	Mengidentifikasi salah satu komponen kewargaan digital di lingkungan luar sekolah	1	
		C2	Menjelaskan konsep kewargaan digital		1
		C3	Mengemukakan contoh pelanggaran hak digital dalam konsep kewargaan digital	2	
	3.8.2 Menjelaskan konsep internet safety	C2	Mengidentifikasi implikasi penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar	3	
		C3	Menerapkan konsep "T.H.I.N.K." dalam membagikan aktivitas di dunia digital	4	
		C2	Mengidentifikasi pengertian dari <i>cyberbullying</i>	5	
	3.8.3 Menjelaskan jenis virus komputer dan pencegahannya.	C3	Mengemukakan jenis virus komputer dan cara penggunaannya !		2
	3.8.4 Menjelaskan simbol Creative Commons	C3	Mengemukakan symbol yang sering digunakan dalam <i>Creative Commons</i>		3

Soal, kunci jawaban dan penskoran Pilihan Ganda (PG)

No.	Indikator soal	Soal	Kunci jawaban	Skor
1	Mengidentifikasi salah satu komponen kewargaan digital di lingkungan luar sekolah	Mengatur etiket penggunaan teknologi dalam masyarakat adalah salah satu komponen kewargaan digital, yaitu... a. Hukum digital b. Akses digital c. Komunikasi digital d. Keamanan digital e. Jaringan digital	A	2
2	Mengemukakan contoh pelanggaran hak digital dalam konsep kewargaan digital	Kewargaan digital adalah konsep yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar. Terdapat 9 komponen penerapan kewargaan digital. Membuat virus, mengunduh musik ilegal, plagiarisme, meretas informasi adalah contoh-contoh pelanggaran komponen a. Hukum Digital	E	2

		b. Etiket Digital c. Transaksi Digital d. Keamanan Digital e. Hak Digital		
3	Mengidentifikasi implikasi penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar	Implikasi penggunaan teknologi dunia maya yang baik dan benar adalah a. Pemilihan kata yang berbelit-belit dan tidak ringkas b. Menyinggung pihak lain c. Memberikan informasi rahasia d. Pemilihan kata yang tepat saat berkomunikasi e. Tidak mengandung unsur SARA	D	2
4	Menerapkan konsep "T.H.I.N.K." dalam membagikan aktivitas di dunia digital	Perhatikan segala yang akan dibagikan secara daring sebab segala sesuatu yang dibagikan dapat dilihat oleh keluarga, guru, rekan, tetangga dan orang asing. Gunakan akronim pengingat "T.H.I.N.K.". Yang dimaksud "is it true?" dalam T.H.I.N.K adalah... a. Santunkah post anda? b. Ilegalkah pos anda? c. Apakah post anda menyakiti orang lain? d. Benarkah postingan anda? Atau hanya isu yang tidak jelas sumbernya? e. Perlukah tulisan anda di posting?	D	2
5	Mengidentifikasi pengertian dari <i>cyberbullying</i>	Pemanfaatan teknologi untuk melakukan segala bentuk gangguan guna merendahkan martabat atau pelecehan kepada seseorang disebut a. <i>cyberbullying</i> b. <i>cybercrime</i> c. <i>cybermedia</i> d. <i>cyberspace</i> e. <i>cyberlaw</i>	A	2
Jumlah skor				10

Soal, kunci jawaban dan penskoran Essay

No.	Indikator soal	Soal	Kunci jawaban	Skor
1	Menjelaskan konsep kewargaan digital	Jelaskan konsep kewargaan digital menurut pendapatmu !	Kewargaan Digital adalah konsep dasar yang dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai penggunaan teknologi dunia maya dengan baik dan benar.	2
2	Mengemukakan jenis virus komputer dan cara penggunaannya !	Banyak faktor yang menyebabkan virus masuk ke komputer kita salah satunya mengunjungi situs yang mencurigakan atau mengunduh aplikasi dari internet sembarangan. Jelaskan 4 jenis virus komputer dan cara pencegahannya !	<ul style="list-style-type: none"> • Virus Trojan - Virus yang satu ini mampu mencuri dan mengendalikan data yang ada di dalam komputer. Biasanya virus ini menyebar ke beberapa lokasi yang terhubung dengan internet, seperti <i>e-mail</i> atau pun data pribadi lainnya yang tidak dikunci dengan <i>password</i>. • Virus Worm - Pada dasarnya, virus yang satu ini tidak terlalu berbahaya untuk komputer. Namun, jika dibiarkan terus menerus, maka virus ini akan membuat memori penyimpanan mu menjadi cepat penuh, kemudian sistem komputer menjadi cepat rapuh. • Multipartite virus - jenis virus komputer yang bersembunyi di dalam RAM komputer. Virus ini nantinya akan menginfeksi sistem operasi tertentu. Namun, jika virus ini tidak segera di atasi, maka akan merambah dan menginfeksi <i>harddisk</i>. • FAT (File Allocation Table) virus - virus ini mampu merusak <i>file-file</i> tertentu. Maka dari itu, biasanya FAT virus bersembunyi di beberapa lokasi penyimpanan pribadi. • Virus Backdoor - Virus semacam ini biasanya memiliki bentuk yang menyerupai <i>file</i> yang berada dalam kondisi baik-baik saja, seperti misalnya <i>game</i>. • Web Scripting Virus - sejatinya bukan sebuah virus, namun sebuah kode program yang digunakan untuk mengoperasikan konten yang ada di dalam <i>website</i>. • Memory Resident Virus - virus komputer yang sengaja diciptakan untuk menginfeksi dan merusak memori RAM. Jika sudah terkena virus ini, maka beberapa program komputer mu akan terganggu dan menjadi sangat lambat. • Companion Virus - Virus yang satu ini biasanya bersembunyi di dalam <i>harddisk</i>, sehingga cukup sulit untuk di deteksi. Companion virus mampu mengubah format data yang asli menjadi format data 	4

			<p>palsu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Directory Virus – jenis virus yang menyerang dan menginfeksi <i>file</i> berekstensi <i>.exe</i>. Di mana, ia bekerja dengan cara membuat <i>file .exe</i> tersebut hilang atau pun error ketika digunakan tanpa alasan yang jelas. • Macro Virus - Jenis virus yang satu ini sengaja dibuat dengan bahasa pemrograman suatu aplikasi, bukan dari bahasa pemrograman suatu sistem operasi, seperti misalnya <i>macro</i> yang ada di dalam <i>microsoft word</i>. 	
3	Mengemukakan symbol yang sering digunakan dalam <i>Creative Commons</i>	Kemukakan 4 jenis <i>creative Commons</i> yang sering digunakan orang pada saat mengunggah hasil karyanya ke dunia maya	 <p> a. Attribution: harus mencantumkan nama pembuat jika ingin menggunakan, menyalin, atau berbagi konten. b. Non Commercial: tidak boleh membuat keuntungan dari konten. c. No Derivatives: tidak boleh mengubah konten. d. Share Alike: dapat mengubah konten, tapi harus membiarkan orang lain menggunakan karya baru dengan lisensi yang sama seperti aslinya. Dengan kata lain, tidak dapat menetapkan hak cipta, meskipun banyak yang diubah </p>	4
Jumlah skor				10

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor PG} + \text{Skor Essay}}{20} \times 100$$

b. Penugasan (tercantum pada Worksheet 8 – Konsep kewargaan digital)

$\text{Nilai akhir KD} = 0,4 (\text{Ulangan Harian}) + 0,6 (\text{Penugasan})$
--

2. Penilaian Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen penilaian		
		Kinerja	Proyek	Portofolio
4.8 Merumuskan etika Kewargaan Digital	4.8.1 Mengimplementasikan penggunaan internet dengan aman			√
	4.8.2 Memilah dan memilih informasi			√

Petunjuk Penyusunan portofolio

- Buatlah kliping dengan mencari sumber materi dari internet bisa menggunakan serach engine dengan topik penerapan konsep kewargaan digital di lingkungan belajar, lingkungan sekolah dan lingkungan luar sekolah (tuliskan sumbernya)
- Carilah 2 buah artikel dengan tema **Megggunakan internet dengan aman** kemudian berikan komentar terhadap artikel tersebut setuju atau tidak beserta alasannya
- Simpanlah hasil pencarian pada folder kelas sendiri dengan nama file Tugas8_Nama masing2
- Buatlah grup pada salah satu media chat yang sudah kalian pahami dan lakukan diskusi secara tertulis dengan tema tips menggunakan internet dengan aman. Hasil diskusi di screeshot sebagai bukti kegiatan
- Lakukan diskusi langsung melalui video converence menggunakan aplikasi yang sudah kalian miliki, Hasil diskusi di screeshot sebagai bukti kegiatan.

Rubrik penilaian keterampilan

No.	Kegiatan	Aspek yang diukur	Skor		
			0	1	2
1.	Persiapan	a. Menyiapkan peralatan yang diperlukan b. Menyiapkan akses internet			
2.	Pelaksanaan	a. Menyusun kliping seuaia tema			
		b. Memberikan komentar pada artitel yang sudah disave			
		c. Menyimpan file pada folder yang sudah ditentukan			
		d. Mekukan disksui via chat			
		e. Melakukan diskusi melalui video conference			
Skor maksimal			14		

0 = tidak dilakukan

1 = dilakukan tapi kurang tepat

2 = dilakukan dengan tepat

Nilai Akhir = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
--

3. Pembelajaran remedial dan pengayaan

Program remedial	Program pengayaan
<ul style="list-style-type: none"> • Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM maupun kepada peserta didik yang sudah melampui KKM. Remedial terdiri atas dua bagian : remedial karena belum mencapai KKM dan remedial karena belum mencapai Kompetensi Dasar • Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum mencapai KKM (Kriterian Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 78 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar. • Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik. • Direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas