

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMK NUR SYAFI'IL UMMAH
Program Keahlian : Teknik Komputer dan Jaringan
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / Genap
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (6 x pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI

- 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.
- 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 di bawah pengawasan langsung

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.8 Memahami Konsep Kewargaan Digital
 1.8 Merumuskan Etika Kewargaan Digital

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KD. 3.8	3.8.1 Menjelaskan Perkembangan Internet 3.8.2 Menjelaskan Perkembangan Media Sosial 3.8.3 Menjelaskan konsep Kewargaan Digital
KD. 4.8	1.8.1 Menjelaskan Etika Berkomunikasi 1.8.2 Menjelaskan Komunikasi Dalam Dunia Maya 1.8.3 Menjelaskan Etika Kewargaan Digital

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

KD. 3.8	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami dan mengetahui perkembangan internet • Memahami dan mengetahui perkembangan media social • Memahami konsep kewargaan digital • Memahami dan mengetahui Etika berkomunikasi • Memahami dan mengetahui komunikasi dalam dunia maya • Memahami dan mengetahui etika Kewargaan Digital
KD. 4.8	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah berdiskusi dan menggali informasi, peserta didik akan dapat menjelaskan cara melakukan penelusuran Search Engine dengan percaya diri. • Disediakan peralatan komunikasi dan jaringan internet, peserta didik akan dapat melakukan penelusuran search engine berdasarkan contoh dengan percaya diri • Disediakan peralatan komunikasi dan jaringan internet, peserta didik akan dapat mendemonstrasikan penelusuran search engine berdasarkan tugas sesuai prosedur dengan percaya diri

E. MATERI PEMBELAJARAN

- Konsep Kewargaan Digital
- Etika Kewargaan Digital

F. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE

Pendekatan : Saintifik
Model Pembelajaran : Discovery Learning
Metode : Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi

A. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Sintak	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		FASE 1: Orientasi peserta didik pada masalah <ul style="list-style-type: none">▪ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran▪ Melakukan pengkondisian peserta didik▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.▪ Menyampaikan teknik penilaian yang akan digunakan▪ Menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan	20 menit
Inti	Stimulasi Identifikasi Masalah	FASE 2: MENGAMATI (<i>Observing</i>) (LITERASI DAN 4C: <i>Collaboration</i>) <ul style="list-style-type: none">▪ Peserta didik melihat tayangan video tentang konsep kewargaan digital<ul style="list-style-type: none">▪ Video 1 :▪ Video 2 :▪ Peserta didik duduk berkelompok (satu kelompok terdiri dari 2 orang) FASE 3: MENALAR (<i>associating</i>). (4C: <i>COLLABORATION</i>) <ul style="list-style-type: none">▪ Gurumemberikesempatan kepada Siswa untuk mengajukan pertanyaan.▪ Guru menugaskan siswa membaca buku/internet untuk mengidentifikasi konsep kewargaan digital yang meliputi Lingkungan belajar dan akademis, Lingkungan sekolah dan tingkah laku, Kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah,▪ Siswa melihat bahan tayang yang disajikan oleh Guru.▪ Siswa membaca buku berkaitan dengan konsep kewargaan digital▪ Siswa berdiskusi tentang berbagai konsep kewargaan digital▪ Siswa mengidentifikasikonsep kewargaan digital dari hasil diskusi dan buku/internet. FASE 4: MENANYA (<i>Questioning</i>). (LITERASI	240 Menit

	<p>Pengumpulan data</p> <p>Pembuktian</p> <p>Menarik Kesimpulan/Generalisasi</p>	<p>4C ; Critical Thinking and Problem Solving)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menugaskan siswa untuk mencari informasi mengenai etika kewargaan digital ▪ Siswa mencari isu/kabar terkini melalui media cetka, media elektronik maupun media online ▪ Siswa mengidentifikasi isu/kabar terkini melalui contoh yang didemonstrasikan oleh guru mengenai etika kewargaan digital ▪ Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi siswa merumuskan kebenaran isu/kabar terkini dengan konsep THINK ▪ Siswa menyampaikan pada kelompok lain dan menanggapi berkaitan etika kewargaan digital <p>FASE 5: MENCoba (Experimenting). (HOTS: Creativity and Innovation)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menugaskan siswa untuk membuat akun di media sosial dan toko online ▪ Siswa menelusuri dan mengamati aktifitas warga digital di media social dalam berkomunikasi dan menyebarkan berita. ▪ Siswa menelusuri dan mengamati aktifitas warga digital di toko online dalam berkomunikasi antara penjual dan pembeli. <p>FASE 6 : MENGKOMUNIKASIKAN (Communicating).</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menugaskan siswa untuk menyajikan hasil penelusuran dan pengamatan komunikasi dan penyebaran berita di media social dan toko online ▪ Siswa membuat bahan presentasi tentang hasil penelusuran di media sosial dan toko online mengenai etika dalam berkomunikasi. ▪ Siswa menyajikan tentang hasil presentasi dengan powerpoint ▪ Siswa lain memberikan tanggapan terhadap presentasi. ▪ Siswa menerima tanggapan dari siswa lain dan guru. ▪ Siswa memperbaiki hasil presentasi dan membuat simpulan penelusuran etika komunikasi warga digital. 	
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Secara bersama-sama siswa diminta untuk menyimpulkan tentang konsep dan etika kewargaan digital ▪ Guru memberikan konfirmasi dan penguatan terhadap kesimpulan dari hasil pembelajaran. ▪ Siswa diberi tugas untuk melakukan download UU ITE terbaru ▪ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan pada siswa untuk 	10 menit

		mempelajari materi berikutnya.	
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin doa penutup. 	

H. PENILAIAN, PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

- Teknik : Non Test dan Test
- Bentuk :
 - Penilaian pengetahuan : Tes tertulis uraian
 - Penilaian keterampilan : Teknik Penelusuran dengan search engine

a. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
3.8 Memahami konsep Kewargaan Digital	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Perkembangan Internet 	Konsep Kewargaan Digital	Siswa dapat memahami dan mengetahui perkembangan internet	PG	1
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan Perkembangan Media Sosial 	Konsep Kewargaan Digital	Siswa dapat memahami dan mengetahui perkembangan media sosial	Tes Tulis	2
	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep Kewargaan digital 	Konsep Kewargaan Digital	Siswa dapat memahami konsep kewargaan digital	Tes Tulis	3

Instrumen/butir Soal Pengetahuan

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Perkembangan zaman terus maju pesat di segala bidang tidak terkecuali di bidang teknologi informasi. Kemajuan teknologi informasi khususnya internet pun juga terus berkembang. Berikut yang bukan termasuk bentuk perkembangan internet dalam teknologi informasi adalah	Jawabannya adalah D Handphone	Nilai jawaban benar : 2 Nilai jawaban salah : 0
2	a. Website b. Blog c. Kaskus d. Handphone e. E-commerce Salah satu perkembangan didunia internet adalah media sosial elektronik atau aplikasi berbasis internet yang	Jawabannya adalah 1. Whatsapp 2. BBMessenger 3. Telegram 4. Line	Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 : Jika jawaban lengkap

3.	mengubungkan adanya interaksi sosial. Sebutkanlah 5 media sosial elektronik yang mempunyai fasilitas group ! Dalam penggunaan internet positif setiap pengguna diwajibkan dapat menjadi warga digital yang baik dan benar. Apakah yang dimaksud dengan warga digital?	5. Facebook <u>Opsi jawaban 1</u> Warga digital merupakan individu yang memanfaatkan TI untuk membangun komunitas, bekerja, dan berekreasi <u>Opsi jawaban 2</u> Warga digital adalah orang yang sadar tentang hal yang baik dan hal yang kurang / tidak baik, menunjukkan kecerdasan perilaku teknologi, dan membuat pilihan yang tepat ketika menggunakan teknologi.	tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah Skor 4 : Jika jawaban lengkap dan benar Skor 3 : Jika jawaban benar tetapi tidak lengkap Skor 2 : Jika jawaban lengkap tetapi tidak tepat Skor 1 : Jika jawaban salah
----	---	--	---

b. Penilaian Pengetahuan

Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Indikator Soal	Bentuk Soal	No Soal
4.8 Merumuskan (P4) etika Kewargaan Digital	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan Etika berkomunikasi 	etika Kewargaan Digital	Siswa dapat Memahami dan mengetahui Etika berkomunikasi	Tes Praktik	1
	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan komunikasi dalam dunia maya 	etika Kewargaan Digital	Siswa dapat Memahami dan mengetahui komunikasi dalam dunia maya	Tes Praktik	2
	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan etika Kewargaan 	etika Kewargaan Digital	Siswa dapat Memahami dan mengetahui etika Kewargaan Digital	Tes Praktik	3

Soal Keterampilan:

1. Carilah contoh pelanggaran etiket di sebuah forum.
 - a. Tuliskan komponen kewargaan digital yang dilanggar
 - b. Tuliskan alasan mengapa pelanggaran tersebut terjadi.
 - c. Tuliskan akibat yang ditimbulkan dari pelanggaran tersebut.

- d. Tuliskan tindakan yang Anda lakukan untuk mencegah terulangnya pelanggaran tersebut.
2. Daftarkan diri Anda ke salah satu situs jual beli.
- Tuliskan kelebihan jual beli secara daring bagi penjual.
 - Tuliskan kelebihan jual beli secara daring bagi pembeli.
 - Tuliskan beberapa etiket untuk menjadi penjual yang baik.
 - Tuliskan beberapa etiket untuk menjadi pembeli yang baik.
 - Pilih salah satu barang yang tidak digunakan lagi di rumah, dan buatlah sebuah iklan daring.

Pedoman Penskoran

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor		
1	Persiapan Kerja				
		a. Penggunaan alat dan bahan	Penggunaan alat dan bahan sesuai prosedur	91 - 100	
			Penggunaan alat dan bahan kurang sesuai prosedur	80 - 90	
			Penggunaan alat dan bahan tidak sesuai prosedur	70 - 79	
		b. Ketersediaan alat dan bahan	Ketersediaan alat dan bahan lengkap	91 - 100	
			Ketersediaan alat dan bahan cukup lengkap	80 - 90	
Ketersediaan alat dan bahan kurang lengkap	70 - 79				
2	Proses dan Hasil Kerja				
		a. Kemampuan menggunakan komputer	Kemampuan menggunakan komputer tinggi	91 - 100	
			Kemampuan menggunakan komputer cukup	80 - 90	
			Kemampuan menggunakan komputer kurang	70 - 79	
		b. Kemampuan menggunakan search engine	Kemampuan menggunakan search engine tinggi	91 - 100	
			Kemampuan menggunakan search engine cukup	80 - 90	
			Kemampuan menggunakan search engine kurang	70 - 79	
		c. Kelengkapan informasi	Informasi yang dicari lengkap	91 - 100	
			Informasi yang dicari cukup lengkap	80 - 90	
			Informasi yang dicari kurang lengkap	70 - 79	
		d. Ketepatan informasi	Infomasi yang dicari tepat	91 - 100	
			Infomasi yang dicari cukup tepat	80 - 90	
			Infomasi yang dicari kurang tepat	70 - 79	
		e. Hasil pencarian informasi	Hasil pencarian informasi disusun rapih	91 - 100	
			Hasil pencarian informasi disusun cukup rapih	80 - 90	
			Hasil pencarian informasi disusun kurang rapih	70 - 79	
		3	Sikap kerja		
				a. Keterampilan dalam bekerja	Bekerja dengan terampil
Bekerja dengan cukup terampil	80 - 90				
Bekerja dengan kurang terampil	70 - 79				
b. Kedisiplinan dalam bekerja	Bekerja dengan disiplin			91 - 100	
	Bekerja dengan cukup disiplin			80 - 90	
	Bekerja dengan kurang disiplin	70 - 79			

No	Komponen/Sub Komponen Penilaian	Indikator	Skor
	c. Tanggung jawab dalam bekerja	Bertanggung jawab	91 - 100
		Cukup bertanggung jawab	80 - 90
		Kurang bertanggung jawab	70 - 79
	d. Konsentrasi dalam bekerja	Bekerja dengan konsentrasi	91 - 100
		Bekerja dengan cukup konsentrasi	80 - 90
		Bekerja dengan kurang konsentrasi	70 - 79
4	Waktu		
	Penyelesaian pekerjaan	Selesai sebelum waktu berakhir	91 - 100
		Selesai tepat waktu	80 - 90
		Selesai setelah waktu berakhir	70 - 79

G. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

- Media/Alat : LCD Projector, laptop, screen (layar), sound system.
Bahan tayangan/lembar balik.
- Modul / literatur
- Perangkat Lunak Sigil
- Bahan tayangan / lembar balik
- LCD dan laptop untuk kegiatan diskusi dan presentasi
- Perangkat penilaian

Mengetahui
Kepala SMK Nur Syafi'Il Ummah

Purwakarta, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran

Ade Purnama, S.T., M.Pd.
NRKS . 20023L 106022 024121 5306

Ade Purnama, S.T.,M.Pd.
NIP. -

