

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Comal
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X / Genap
Materi Pokok : Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat.
Tahun Pelajaran : 2021 / 2022
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- KI. 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI. 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
KD. 3.10.1 Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer.	3.10.1.1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi 3.10.1.2. Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
KD 4.10 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.	4.10.1 Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soaial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Scientific serta menggunakan model Problem Based Learning, diharapkan peserta didik dapat :

1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dampak hukum dari pengguna TIK, dampak perkembangan TIK.
2. Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

D. Materi Pembelajaran

- ✓ Dampak perkembangan teknologi
- ✓ Etika dan moral dalam penggunaan teknologi informasi

E. Kegiatan Pembelajaran

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.10.1 Mengetahui Aspek sosial dari penggunaan komputer

3.10.1.1 Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

3.10.1.2 Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

4.10 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.

4.10.1. Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, dan Observasi

c. Langkah Pembelajaran

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru hadir lebih awal dan mengucapkan salam✓ Peserta didik hadir tepat waktu dan menjawab salam✓ Guru mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan berdoa, mengabsen kehadiran peserta didik, melihat kebersihan tata ruang kelas (Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)✓ Guru mengukur pengetahuan awal peserta didik mengenai konsep dengan bertanya “ adakah yang tahu tentang dampak penggunaan teknologi komputer”✓ Peserta didik memberi tanggapan atau jawaban tentang pengetahuan awal✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran✓ Peserta didik menyimak serta menanyakan apabila ada yang kurang paham dalam tujuan pembelajaran.	Disiplin Religius Kemandirian Literasi	15 menit

	<p>Orientasi Peserta didik pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait bagaimana membuat video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat" berdurasi paling lama 3 menit. ✓ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen dan membuat laporan hasil eksperimen. 	Rasa ingin tahu	
2. Inti	<p>Membimbing eksperimen</p> <p>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan) Peserta didik mengamati video gambaran tentang aspek dampak sosial informatika dan membaca modul/ buku paket tentang dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK.</p> <p>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>) Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam membuat video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat".</p> <p>C. Pengumpulan data (<i>data collection</i>) <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (5) peserta didik sesuai petunjuk Guru untuk membuat video kreatif. ✓ Guru mengarahkan peserta didik untuk berdiskusi dengan kelompok lain selama pembelajaran berlangsung </p> <p>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari LKPD (Lembar Kegiatan Peserta Didik) yang disediakan dan hasil diskusi tentang dampak perkembangan TIK dan kasus- kasus implementasi TIK untuk</p>	<p>Kemandirian Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking) Tanggung jawab</p> <p>Kerja sama</p>	110 menit

	<p>dijadikan pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat".</p> <p>E. Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat". ✓ Kelompok lain menanggapi. ✓ Peserta didik mengerjakan soal latihan di buku paket. <p>F. Menyimpulkan (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik atas bimbingan Guru membuat simpulan tentang hasil diskusi pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat". ✓ Guru memberi pementapan. 	<p>Komunikatif (Communicative)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Kemandirian Tanggung jawab</p>	
3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melakukan refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami. ✓ Guru melaksanakan penilaian ✓ Guru memberikan tugas evaluasi yang harus dikerjakan individu dibuku catatan. ✓ Guru menginformasi tentang materi pembelajaran yang akan datang. ✓ Guru mengakhiri kegiatan dengan doa. 	<p>Tanggung jawab Disiplin</p> <p>HOTS</p> <p>Religius</p>	10 Menit

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

- Laptop/ Komputer, Smartphone
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet
- Google Classroom, Google Form, WA, Youtube

Media :

- Bahan ajar
- Buku Paket Informatika
- LKPD

G. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian Observasi	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
3.	Sikap	Observasi	Kedisiplinan	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

1) INSTRUMEN PENILAIAN PENGETAHUAN

1. Di tengah pandemi covid-19, konsumsi medsos masyarakat cenderung meningkat. Hal ini karena adanya kebijakan physical distancing yang dikeluarkan Pemerintah. Alhasil aktivitas komunikasi masyarakat Indonesia lebih banyak dilakukan di medsos. Bahkan sebagian besar masyarakat tidak hanya menggunakan medsos sebagai media komunikasi, tetapi juga sumber informasi yang dipercaya. Dari kasus yang ada menurut pendapat kamu manfaat apa saja yang kamu dapatkan dari penggunaan media sosial yang kamu miliki dalam kehidupan sehari-hari minimal 4 saja dan berikan contohnya untuk masing-masing manfaat tersebut !
2. Teknologi bisa membawa sesuatu yang beda dan lebih modern, namun itu semua tidak luput dari orang-orang yang menggunakan teknologi di tempat yang tidak tepat. Penyalahgunaan teknologi bisa sangat berbahaya bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, itu akan membawa dampak buruk yang bahkan bisa sangat fatal. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan !
3. Kecenderungan terus berkembangnya teknologi tentunya membawa perbagai implikasi yang harus segera diantisipasi dan juga diwaspadai. Upaya itu sekarang telah melahirkan suatu produk hukum dalam bentuk Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun dengan lahirnya UU ITE belum semua permasalahan menyangkut masalah ITE dapat tertangani. Baik persoalan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Dari kelima aspek tersebut aspek apa yang menurut anda paling penting dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi !
4. Ketika informasi bisa didapat oleh siapa saja dengan cepat, kita jadi punya kesempatan yang sama untuk tahu berbagai informasi. Dalam melihat suatu informasi, kita juga perlu tahu banyak hal. Misal dari mana informasi itu berasal, gimana hubungan sebab-akibatnya dengan hal lain. Jadi kita bisa beneran paham terhadap suatu informasi. Dari wacana tersebut bagaimana kita menggunakan kemajuan teknologi di era globalisasi sekarang ini dengan bijak.
5. Seorang guru mengalami kesulitan ketika beberapa siswa yang diampunya sedang menjalankan praktik komputer, selain pembagian tugas yang cukup merepotkan karena harus memberi info satu per satu dan bahkan kalau misalkan menggunakan Whatsapp juga kadang tertumpuk dengan chat serta striker yang unik-unik, sehingga kadang tidak dikerjakan oleh siswa. Melihat permasalahan tersebut langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya.

✓ Pengolahan Nilai Pengetahuan

No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : penjumlahan dari skor penilaian $20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 100$
2.	20	
3.	20	
4.	20	
5.	20	
Jumlah	100	

2) INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN

LEMBAR KERJAPESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :
Kelas / Semester :
No. Absen :
Tahun Pelajaran :
Kompetensi Dasar : Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/ atau negatif
Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus sosial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

Langkah-langkah Kegiatan :

Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 siswa, membuat produk video kampanye kreatif dengan tema **"Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat"** berdurasi paling lama 3 menit. Video tersebut di unggah melalui *youtube* dan guru akan memberikan penilaian berdasarkan : isi, kesesuaian tema, kreativitas, dan ketepatan waktu pengumpulan. Tugas video di buat dengan menggunakan smarphone, di kirim ke youtube paling lambat 1 minggu setelah proses KBM, dan setiap kelompok mengirimkan alamat link dari video yang sudah diupload ke guru mapelnya melalui Whatsapp.

RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN

**KRITERIA PENILAIAN TUGAS RAKTIK KELAS X
SMAN NEGERI 1 COMAL
TAHUN 2021 / 2022**

Kelas : X MIPA.1

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Nilai Akhir	
		Isi Materi Video	Kesesuain Tema	Kreativitas	Ketepatan Waktu Pengumpulan	Jumlah Skor	Nilai
1.	ALIYAH ZAHROH	4	4	4	4	16	100
2.	ALYA SHABRINA						
3.	ARIEF ARIFIN						
4.	DIMAS HAFID						
5.	EKA RAMADANI						
6.	FAIZ ABDILAH						
7.	FAIZIN BAHRUL ATOK						
8.	FAZAL HIKAM						
9.	GIAN LUTFI M.						
10.	GINA BRANITASANDHI						
11.	GINA HADI A						
12.	HADITA EKA I						
13.	IBNU HADI S						
14.	IQBAL TAUFIQ						
15.	MIKA ASIMA S						
16.	MILA NUR A						
17.	MOCH. BAYU W						
18.	MOH. WILDAN						
19.	MUH. AKMAL S						
20.	MUH. HAMAM A						
21.	MUKHLISIN						
22.	NUR AZIZAH						
23.	PUTRA RISKI S						
24.	RAKA DIAZ S						
25.	RASYID RAFI AL F						
26.	RIZKI MAULIDIYAH						
27.	SABRIENA DHEA A.						
28.	TRIA ANDINI						
29.	ULGAWATI						
30.							

Petunjuk Penskoran :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Skor Total = $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 25}{4}$

4

= 100

CONTOH PROGRAM REMIDI

Nama Peserta Didik :
Kelas / Semester :
Mata Pelajaran :
Ulangan Harian Ke :
Tanggal Ulangan Harian :
Bentuk Ulangan Harian :
Materi Ulangan Harian :
(KD / Indikator) :
KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Ket.
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

3) INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP

LEMBAR PENILAIAN PERILAKU PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Semester :

Tahun Pelajaran :

Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d.

Mata Pelajaran :

Indikator Sikap :

1

2

3

Petunjuk Penskoran :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Kosong

Skor Total = Jumlah Skor x 4
 = 100

No	Aspek/ Evaluasi	Skore				
		1	2	3	4	5
I	Teliti					
	1. Dapat membuat video secara tepat					
	2. Membuat format video sesuai instruksi					
	3. Mengerjakan sesuai langkah-langkah penyelesaian					
	4. Mengirimkan file hasil sesuai batas waktu yang ditentukan					
II	Kedisiplinan					
	1. Ketepatan waktu kehadiran dalam grup whatsapp / Google classroom					
	2. Keikutsertaan dalam kegiatan daring dari awal sampai akhir					
	3. Kerapihan berpakaian sesuai dengan ketentuan yang berlaku					
	4. Bersikap sopan dan santun sesuai dengan etika					
	5. Perhatian kepada proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran					
III	Mandiri/ Tanggung Jawab					
	1. Kesiediaan melakukan tugas atau pekerjaan					
	2. Komitmen terhadap tugas/ pekerjaan					
	3. Ketuntasan penyelesaian tugas/pekerjaan					
	4. Konsekuen terhadap tindakan yang dilakukan					
	5. Kepedulian terhadap tugas/pekerjaan					
	Skore Total					

Mengetahui,



Kepala SMAN 1 Comal

Drs. Murhono, M.Pd

NIP. 19650302 199512 1 004

Pemalang,

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nurlaela".

Nurlaela, S.Kom

NIP. -