

Pembuat RPP : ETTIN MAIRA, S.Kom
Sekolah : SMP NEGERI 21 PADANG
Provinsi : SUMATERA BARAT
Surel : bundakenzie13@gmail.com
Kelas : SMP Kelas IX.2
**Tema : Memahami Dasar – Dasar Penggunaan
Intenet dan Intranet**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMPN 21 Padang
Mata Pelajaran : Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)
Kelas / Semester : IX (Sembilan) / 1 (Ganjil)
Tahun Pelajaran : 2020/2021
Jumlah Pertemuan : 2 x Pertemuan (1 x 10')
KKM : 80

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami dasar-dasar penggunaan internet/intranet	1.1. Menjelaskan pengertian internet / intranet

Indikator Pencapaian Kompetensi	Tujuan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none">1. Menyebutkan pengertian internet2. Menjelaskan pengertian internet3. Menyebutkan macam-macam aplikasi internet4. Menjelaskan dampak negatif dan dampak positif penggunaan internet dan kaitannya dengan lingkungan.	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dapat mendeskripsikan pengertian Internet.2. Peserta didik dapat mendeskripsikan sejarah dan perkembangan internet3. Peserta didik dapat membedakan berbagai aplikasi internet4. Peserta didik dapat menjelaskan dampak positif dan negatif internet terhadap lingkungan.

Materi Ajar :

A. PENGENALAN INTERNET / INTRANET

- **Pengertian**

Internet (*Interconnected Network*) adalah gabungan jaringan komputer di seluruh dunia yang saling terkoneksi satu dengan yang lainnya yang membentuk suatu sistem jaringan informasi global melalui jalur komunikasi.

Sedangkan Intranet adalah jaringan sistem informasi internal atau internet yang penggunaannya terbatas pada suatu perusahaan/organisasi. Seperti membagi jadwal kegiatan, dokumen, dan sarana diskusi internal yang tertutup yang tak dapat diakses oleh pihak luar sehingga cukup aman.

- **Perbedaannya yaitu:**

1. Internet merupakan jaringan sistem informasi global sedangkan intranet jaringan sistem informasi internal suatu organisasi.
2. Intranet dapat mengakses internet tetapi internet tak dapat mengakses intranet

B. APLIKASI INTERNET

1. *World Wide Web (WWW)* yaitu kumpulan web server dari seluruh dunia yang menyediakan data dan informasi.
2. *E-mail* yaitu aplikasi internet untuk sarana komunikasi surat menyurat dalam bentuk elektronik.
3. *Mailing List (Milst)* yaitu alamat e-mail yang didalamnya berisi kumpulan beberapa alamat e-mail anggotanya.
4. *Newsgroup* yaitu aplikasi internet yang digunakan untuk berkomunikasi satu sama lain dalam sebuah forum.
5. *Internet Relay Chat (IRC)* yaitu aplikasi internet yang digunakan untuk bercakap-cakap di internet.
6. *File Transfer Protocol (FTP)* yaitu layanan yang digunakan untuk transfer file dari satu komputer ke komputer lain di internet.
7. *Telnet* yaitu aplikasi internet yang digunakan untuk mengakses data di komputer lain yang letaknya jauh.
8. *Gopher* yaitu aplikasi internet berbasis teks yang digunakan untuk mencari informasi.
9. *Ping (Packet Internet Gopher)* yaitu untuk mengetahui apakah komputer yang digunakan terhubung dengan komputer lain di internet.

C. DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF DARI PENGGUNAAN INTERNET

Dampak Positif	Dampak Negatif
1. Sumber data dan informasi	1. Mudahnya membuka informasi yang tidak seharusnya bagi pelajar seperti situs-situs porno
2. Sarana pertukaran data dan informasi	2. Tidak adanya batasan umur dalam mengakses informasi
3. Sarana penelitian dan pengembangan	3. Banyaknya situs-situs perjudian
4. Sarana komunikasi interaktif	4. Adanya penipuan lewat sms internet
5. Media promosi dan hiburan	

D. SEJARAH PERKEMBANGAN INTERNET

Pada awalnya internet diawali dengan dibangunnya jaringan **ARPANET** oleh **DARPA** (*Defense Advance Research Project Agency*) milik Departemen Pertahanan AS yang bertujuan untuk membentuk jaringan komputer terbesar agar informasi yang ada tidak akan hilang jika perang nuklir benar-benar terjadi dan pertama kali online tahun 1969. Jaringan ini semula digunakan khusus oleh kalangan akademik (pendidikan/universitas) dan militer yang beranggotakan *University of California-Los Angeles, Stanford Research Institute, University of Utah, University of California-Santa Barbara,*

setelah itu banyak universitas dan lembaga yang bergabung sehingga perkembangan internet pun semakin luas dan cepat, namun perkembangannya masih terbatas pada lembaga-lembaga tertentu saja.

Tahun 1971 *The Network Working Group* menyelesaikan protocol Telnet yang digunakan untuk mengakses sebuah komputer dari jarak jauh selain itu *The Network Working Group* juga membuat kemajuan pada standar **FTP** (*File Transfer Protocol*) yang digunakan untuk mendownload file.

Tahun 1972, *Ray Tomlinson* dari BBN menulis surat secara elektronik melalui **ARPANET** dengan menggunakan symbol @ (dibaca: et) yang kemudian digunakan sebagai standar di seluruh dunia untuk menghubungkan nama pengguna (*username*) dan alamat e-mail (*e-mail address*).

Tahun 1973 dimulai pengembangan sebuah protocol yang dikemudian hari disebut **TCP/IP** (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*) yang memungkinkan dua jaringan computer yang berbeda dapat berinterkoneksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain.

Tahun 1986 internet dipergunakan secara terbuka untuk umum, dan pada tahun 1989 jumlah jaringan yang tergabung ke internet berkembang dengan pesat. Tahun 1990 ARPANET resmi ditutup. Tahun 1993 dikembangkan aplikasi *browsing* yang disebut *mosaic* oleh *Marc andressen* bersama timnya di *National Center for Supercomputing Applications* (NCSA).

Selain perkembangan jaringan pengguna, kemajuan internet juga disertai dengan perkembangan teknologi. Kecepatan koneksi menjadi hal yang sangat penting, karena itu dikembangkanlah teknologi *Digital Subscriber Line* (DSL) yang mempunyai kemampuan mengirimkan data menjadi lebih cepat. Penggunaan jaringan nirkabel untuk koneksi ke internet melalui WiFi, GPRS dan 3G mempunyai kecepatan akses yang lebih tinggi dibandingkan dengan jaringan kabel.

Perkembangan internet di Indonesia dimulai pada tahun 1995, tahun 2000 dari data lembaga survey eTForcasts menyebutkan pengguna internet di Indonesia sebesar 2 juta orang dan terus meningkat pada tahun berikutnya, bahkan di seluruh dunia Indonesia merupakan Negara dengan jumlah pengguna internet terbesar ke-15, sedangkan di Asia, Indonesia merupakan Negara dengan jumlah pengguna internet terbesar ke-5 dibawah Cina, Jepang, India, dan Korea Selatan.

Sekarang internet sudah menjadi media bisnis/komersil dalam mempromosikan dan memasarkan produk serta sarana pencarian informasi dan pengetahuan. Oleh karena fasilitas dan kepraktisannya, jumlah pengguna internet semakin bertambah sesuai dengan perkembangan teknologi.

E. PEMANFAATAN INTERNET UNTUK BISNIS

- **E-Commerce** (*Electronic Commerce*) yaitu sistem perdagangan elektronik secara online dan otomatis (transaksi komersial).

Keuntungan bagi Pengusaha	Keuntungan bagi Konsumen
<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan pendapatan. 2. Mengurangi biaya produksi penggunaan kertas, seperti biaya surat pos, pencetakan nota/laporan, dan pembuatan brosur. 3. Mengurangi keterlambatan pembayaran dengan menggunakan transfer elektronik yang dapat dicek. 4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan dan mempermudah akses sehingga pelanggan lebih setia. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghemat waktu dan biaya transportasi berbelanja. 2. Mempunyai lebih banyak pilihan. 3. Harga barang yang dibeli menjadi rendah. 4. Dapat membeli barang yang terdapat di negara lain.

- **Internet Banking** atau **E-Banking** (*Electronic Banking*) adalah aktivitas perbankan yang dilakukan dari rumah, kantor, atau tempat-tempat lain dengan memanfaatkan internet.

Keuntungan bagi Bank	Keuntungan bagi Nasabah
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengurangi biaya operasional. 2. Mempercepat pelayanan ke nasabah dan mempermudah akses. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghemat waktu dan biaya. 2. Dapat melakukan transaksi perbankan kapan saja dan di mana saja.

- **E-Learning** adalah belajar secara online menggunakan perangkat lunak yang dilakukan dengan cara belajar mandiri. Pihak penyelenggara belajar jarak jauh mengirimkan bahan-bahan pelajaran berupa buku, kaset, dan video kepada siswa untuk dipelajari.
- **E-Library** adalah mengakses pustaka secara online.
- **E-Government** adalah pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pemerintahan yang bertujuan untuk meningkatkan hubungan dengan pemerintah. E-government terbagi atas:
 - a. **G2C** (Government to Civil)
 - b. **G2B** (Government to Bussiness)
 - c. **G2G** (Government to Government)

Pertemuan 1:

A. Alokasi Waktu

Beban Belajar	Waktu	Bentuk kegiatan / tugas (diambil dari silabus)
TM (tatap muka)	10 '	Mengidentifikasi pengertian internet dan intranet, serta aplikasi internet dalam kehidupan sehari-hari.
PT (penugasan terstruktur)	10 '	Melakukan studi pustaka tentang pengertian internet dan intranet serta aplikasi internet.
KMTT (kegiatan mandiri tidak terstruktur)	0 '	Membuat kesimpulan tentang pembelajaran

Metode Pembelajaran

Pendekatan : Konteks teaching Learning (CTL)

Model Pembelajaran : Problem Based Learning (PBL)

Metoda :

1. Ceramah
2. Tanya Jawab
3. Diskusi
4. Presentasi

B. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

a. Media dan Alat

gambar/video pembelajaran

b. Sumber Pembelajaran

Komputer, lembar kerja, buku paket, CD Ilmu Komputer, Bahan Ajar MGMP TIK

C. Kegiatan pembelajaran

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan pertama (1x10 menit)

No	Tahap	Langkah-langkah Problem Based Learning	Kegiatan	Waktu
1	Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none">1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, dan mempersilahkan peserta didik untuk membaca doa belajar2. Appersepsi<ul style="list-style-type: none">• siapa yang sudah pernah menggunakan internet?• Apa yang kamu ketahui tentang internet?	2 menit

	Fase 1	Orientasi siswa terhadap masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Apa saja dampak dari internet dan intranet ? <p>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>4. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menanyakan kepada peserta didik tentang apa itu internet dan intranet . • Guru memperlihatkan suatu gambar/video tentang permasalahan yang sedang dibahas • Peserta didik diminta menyampaikan isi dari tayangan video yang telah di tayangkan 	1 menit
2	Kegiatan inti Fase 2	Mengorganisasi siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok • Peserta didik mendiskusikan apa yang mereka ketahui tentang internet dan intranet 	2 menit
3	Fase 3	Membimbing penyelidikan individual dan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • .Guru membimbing peserta didik dalam diskusi • Peserta didik berdiskusi menyusun data laporan • Guru membantu peserta didik yang kesulitan dalam membuat laporan 	2 menit
4	Fase 4	Menyajikan hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta masing-masing perwakilan kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi kelompok mereka • Peserta didik menyiapkan hasil laporan • Peserta didik mempresentasikan hasil laporannya • Peserta didik lain diberi 	2 menit

			<p>kesempatan untuk menanyakan hal yang kurang mereka pahami pada kelompok yang sedang mempresentasikan hasil laporannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi penguatan kepada peserta didik yang bertanya dan memberi jawaban. • Guru membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap hasil laporan 	
5	Fase 5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membantu peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses berpikir mereka sendiri, dan keterampilan penyelidikan yang mereka gunakan. • Guru menutup kelas 	1 menit

D. Penilaian

1. Jenis/Teknik Penilaian

No	Aspek	Teknik	Bentuk Instrumen
1.	Sikap	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi kegiatan diskusi kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Lembar Observasi
2.	Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan • Tes Tertulis 	<ul style="list-style-type: none"> • Soal Penugasan • Soal Pilihan ganda
3.	Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan 	<ul style="list-style-type: none"> • Rubrik Penilaian

Instrumen Penilaian Sikap

Indikator: Jujur, tanggungjawab, peduli, kerjasama, dan terampil.

1. Observasi

Lembar penilaian sikap pada kegiatan Proses Belajar Mengajar

Mata Pelajaran :

Kelas :

Topik / Sub Topik :

Indikator :

No	Nama Siswa	Jujur	Tanggungjawab	Peduli	Kerjasama	Terampil	Jumlah skor
1							
2							
3							
4							
5							

Standar Penilaian :

Bila seluruh sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 4

Bila hanya 4 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 3

Bila hanya 2 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 2

Bila hanya 1 sikap bisa dijalankan dalam PBM, maka skor = 1

Penilaian sikap untuk peserta didik dapat menggunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor}}{20} \times 100$$

Predikat sbb :

Predikat	Nilai
Sangat Baik (SB)	$80 \leq SB \leq 100$
Baik (B)	$70 \leq B \leq 79$
Cukup (C)	$60 \leq C \leq 69$
Kurang (K)	< 60

2. **Instrumen Penilaian Pengetahuan**

Indikator :

Mengidentifikasi pengertian internet dan intranet.

Menyebutkan macam-macam contoh aplikasi internet.

Menjelaskan macam-macam aplikasi internet.

1. Tes Tertulis

• **Pilihan Ganda**

Topik : internet, intranet dan aplikasi internet

Indikator : Mengidentifikasi pengertian internet , intranet dan aplikasi internet

Contoh Soal:

1. Gabungan jaringan komputer di seluruh dunia yang saling terkoneksi satu dengan yang lainnya yang membentuk suatu sistem jaringan informasi global melalui jalur komunikasi di sebut dengan.....

- a. Internet
 - b. Intranet
 - c. Aplikasi Internet
 - d. Ultranet
2. Jaringan internet yang digunakan oleh perusahaan dan organisasi adalah....
- a. Internet
 - b. Intranet
 - c. Aplikasi Internet
 - d. Ultranet
3. Email adalah sebuah surat elektronik yang digunakan untuk surat menyurat, email termasuk salah satu dari....
- a. Contoh internet
 - b. Contoh intranet
 - c. Aplikasi internet
 - d. Surat online
4. Aplikasi yang digunakan untuk menelpon lewat internet adalah...
- a. E-mail
 - b. VoIp
 - c. Mailling List
 - d. News Group

Standar Penilaian Pilihan Ganda

Masing-masing soal bernilai 25.

Kunci Jawaban

1. A
2. B
3. C
4. B

2. Tes Penugasan

Topik : Aplikasi Internet

Indikator : Mencari bentuk-bentuk aplikasi internet

Contoh soal:

Siswa ditugaskan untuk mencari bentuk atau home page masing-masing aplikasi internet

PROGRAM PERBAIKAN

Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Mata Pelajaran :
 Ulangan Harian Ke :
 Tanggal Ulangan Harian :
 Bentuk Soal :
 Materi KD/Indikator :
 KKM :
 Hari / Tanggal Remedi :

No	Nama siswa	Nilai Ulangan	Indikator yang tidak dikuasai	Bentuk Pelaksanaan Pem.belajaran Remedial	Nomor Soal yang dikerjakan dalam Tes Remedial	Nilai Tes Remedi	Ket
1.							
2.							
3.							
4.							

Padang, Juli 2021

Mengetahui

Kepala Sekolah

Yan Hendrik, S.Pd,MM

Nip.196501041989031003

Guru Mata Pelajaran

Ettin Maira, S.Kom

Nip.198005142010012008

