

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pembelajaran : SMPN 1 Kertasari

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS )

Kelas/ Semester : VII / Ganjil

Tema : Perubahan Akibat Interaksi Antarruang

Subtema : Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Interaksi Antarruang

Alokasi Waktu : 10 Menit

### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* peserta didik diharapkan mampu :

1. Menjelaskan perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang dengan tepat.
2. Menganalisis dampak perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang dengan tepat.
3. Mempresentasikan hasil analisis dampak perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang dengan percaya diri dan santun.

### B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	PPK	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>  <b>Motivasi Dan Apersepsi</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran</li><li>▪ Memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li><li>▪ Memberi motivasi kepada peserta didik untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan ditengah pandemi covid 19.</li><li>▪ Melakukan apersepsi dan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.</li><li>▪ menyampaikan tujuan pembelajaran dan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan.</li></ul>	<i>Religius</i>  <i>Disiplin</i>	2 Menit
<b>Kegiatan Inti</b> Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah  <i>Literasi</i> <i>4C</i>	<i>Critical Thinking</i> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Melalui <i>Media Gambar</i> Guru menyajikan masalah nyata pada peserta didik</li><li>▪</li></ul>	<i>Rasa Ingin Tahu</i>	6 Menit

**HOTS**



Masuknya mode-mode pakaian luar negeri



- Guru dan peserta didik tanya jawab mengenai makna dari gambar di atas.
- Peserta didik diminta untuk merumuskan pertanyaan berdasarkan hasil pengamatan. Pertanyaan diarahkan pada hal-hal substantif terkait dengan tujuan pembelajaran. Seperti bagaimana perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang ? dan bagaimana dampak perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang bagi masyarakat?
- Memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

Tahap 2  
Mengorganisasi peserta didik

- Colaboration**
- Pembagian kelompok belajar, tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang.
  - Masing-masing kelompok mendiskusikan masalah yang terdapat di dalam LKPD.

*Kerjasama*

Tahap 3  
Membimbing penyelidikan

- Creativity dan Problem Soulving**
- Secara berkelompok peserta didik menggali informasi melalui buku paket ataupun internet mengenai perubahan sosial budaya akibat interaksi antarruang beserta dampaknya.

*Berfikir kritis*

Tahap 4  
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

- Collaboration dan Creativity**
- Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan.
  - Setiap anggota kelompok terlibat secara aktif dalam mencari sumber data dan fakta, serta pemecahan masalah.

*Tanggung jawab*

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peserta didik menyusun laporan hasil penyelesaian masalah.</li> </ul>		
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	<p style="text-align: center;"><b><i>Communication</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil simpulan dari jawaban atas pertanyaan.</li> <li>▪ Kelompok lain diminta untuk memberi tanggapan.</li> <li>▪ Peserta didik bersama guru mengambil kesimpulan atas jawaban dari pertanyaan</li> </ul>	<i>Komunikatif</i>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru dan peserta didik membuat refleksi atas pembelajaran hari ini.</li> <li>▪ Guru memberikan penghargaan pada kelompok terbaik.</li> <li>▪ Melakukan penilaian untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.</li> <li>▪ Memberikan tugas kepada peserta didik dan mengingatkan untuk mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya.</li> <li>▪ Guru mengajak berdoa/salam penutup setelah menyelesaikan aktivitas pembelajaran</li> </ul>		2 menit

### C. Kegiatan Penilaian

No	Aspek Penilaian	Teknik	Bentuk	Butir
1	Sikap spiritual	Observasi	Lembar observasi	Terlampir
2	Sikap sosial	Observasi	Lembar observasi	Terlampir
3	Pengetahuan	a. Tes lisan b. Penugasan c. Tes tertulis	a. Tanya jawab pada saat pembelajaran b. LKPD c. Pilihan Ganda (PG)	Terlampir
4	Keterampilan	a. Diskusi b. Presentasi	Lembar observasi	Terlampir

Mengetahui,

Kepala SMPN 1 Kertasari

Guru Mata Pelajaran

H. Ruspandi, S.Pd

Anisa Kamilah, S.Pd

NIP.19690310 199412 1 001

NIP. 19831105 2019032001

## LAMPIRAN 1

### A. PENILAIAN SIKAP

#### I. Teknik Penilaian: Observasi/Jurnal

#### II. Instrumen Penilaian

##### 1. Jurnal Penilaian Sikap Spiritual

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kertasari

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Kelas/Semester : VII / Ganjil

##### Petunjuk:

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku		Jumlah skor Max 8	Nilai Akhir	Predikat A,B,C atau D
			Memberi salam (1-4)	Bersyukur (1-4)			

#### Pedoman Penskoran dan Penentuan Nilai

##### Ket Skor :

Baik Sekali = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Nilai =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

##### Kriteria Nilai

A = 86-100 : Baik Sekali

B = 71-85 : Baik

C = 56-70 : Cukup

D =  $\leq 55$  : Kurang

## 2. Jurnal Penilaian Sikap Sosial

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kertasari

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS )

Kelas/Semester : VII / Ganjil

### Petunjuk:

1. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses (jam) pembelajaran dan/atau di luar jam pembelajaran

No.	Waktu/ Tanggal	Nama Siswa	Catatan Perilaku		Jumlah skor Max 8	Nilai Akhir	Predikat A,B,C atau D
			Disiplin ( 1-4 )	Santun ( 1-4 )			

### Pedoman Penskoran dan Penentuan Nilai

#### Ket Skor :

Baik Sekali = 4

Baik = 3

Cukup = 2

Kurang = 1

Nilai =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

#### Kriteria Nilai

A = 86-100 : Baik Sekali

B = 71-85 : Baik

C = 56-70 : Cukup

D =  $\leq 55$  : Kurang

## **B. Penilaian Pengetahuan**

- a. Teknik : Tes tertulis
- b. Bentuk soal : Pilihan Ganda

### **KISI- KISI SOAL**

<b>N O</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator soal</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor soal</b>	<b>Jumlah soal</b>
1	3.1 Memahami aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik).	Perubahan sosial dan budaya akibat interaksi antarruang	1. Menjelaskan perubahan sosial dan budaya akibat interaksi antarruang dengan tepat.	PG	1,2,4,7	4
			2. Menganalisis dampak perubahan sosial dan budaya akibat interaksi antarruang dengan tepat.	PG	3,5,6,8,9,10	6
<b>Jumlah Soal</b>						<b>10</b>

### **BUTIR SOAL**

1. Banyaknya anak muda Indonesia yang menirukan gaya berpakaian dan pergaulan luar negeri merupakan bentuk pengaruh interaksi antarruang di bidang ...
  - A. Pendidikan
  - B. Ekonomi
  - C. Budaya
  - D. Politik
  
2. Contoh pengaruh perubahan dan interaksi antarruang antarnegara dibidang budaya adalah
  - A. Penjualan produk ke luar negeri
  - B. Pelajar yang mendapat beasiswa ke luar negeri
  - C. Interaksi menggunakan social media
  - D. Mode korea banyak ditiru anak muda di Indonesia

3. Interaksi antarnegara berdampak positif bagi suatu Negara. Contoh sikap hidup positif dari masyarakat di Negara maju yang dapat ditiru oleh masyarakat di Negara berkembang adalah...
  - A. Disiplin
  - B. Berfikir irasional
  - C. Mengabaikan tradisi
  - D. Mengutamakan keuntungan ekonomis
  
4. ASEAN literary Festival (ALF) merupakan pengaruh ruang dan interaksi antarruang di negara-negara ASEAN dibidang ...
  - A. Politik
  - B. Ekonomi
  - C. Sosial
  - D. Budaya
  
5. Internet menjadi media interaksi antarruang saat ini. Salah satu dampak yang sangat terasa bagi masyarakat Indonesia yaitu pengaruh budaya barat dapat diakses lebih cepat. Upaya mengontrol dampak negative fenomena tersebut yaitu ...
  - A. Membatasi jaringan internet sesuai waktu tertentu
  - B. Menyaring informasi yang sesuai budaya nasional
  - C. Meningkatkan pembelian produk-produk dalam negeri
  - D. Menciptakan budaya baru untuk merespon budaya barat.
  
6. Perhatikan gambar berikut !



Dampak positif adanya kegiatan pada gambar di atas adalah ..


- A. Munculnya gaya hidup konsumerisme pada masyarakat kota
  - B. Masyarakat semakin individual dalam kehidupan sosialnya
  - C. Semakin bertambahnya teman yang dimiliki dari media social
  - D. Timbulnya gaya hidup egoism yang mementingkan diri sendiri.
- 
7. Interaksi antar masyarakat dengan budaya yang berbeda semakin sering terjadi. Kemajuan teknologi transportasi juga mendukung terjadinya interaksi budaya secara langsung ( fisik). Dari pernyataan tersebut pengaruh perubahan interaksi antarnegara terhadap kehidupan budaya adalah ...
    - A. Meningkatnya individualisme, perubahan pola kerja, dan terjadinya pergeseran nilai kehidupan dalam masyarakat.
    - B. Sebagian besar sarana produksi dan distribusi dimiliki oleh individu
    - C. Produk dalam negeri tidak mampu bersaing dengan produk Negara maju

- D. Mendorong pertumbuhan ekonomi nasional.
8. Semakin berkembangnya media social seperti FB, Twitter dan lain sebagainya membawa dampak negative bagi masyarakat. Dampak negative dalam bidang sosial adalah ..
- Banyak terjadinya penipuan dalam proses jual beli
  - Siswa semakin malas dalam melakukan literasi
  - Masyarakat semakin apatis dengan lingkungan sekitar
  - Masuknya paham asing yang membangun bangsa
9. Pada zaman sekarang banyak informasi yang menyebar dengan cepat di media sosial dan internet. Yang merupakan dampak negatif dari penyebaran informasi melalui media sosial adalah ....
- Masyarakat menjadi lebih pintar dalam memilah dan memilih informasi
  - Adanya hambatan terhadap perkembangan dan pelestarian budaya lokal
  - Banyak berita bohong dan menimbulkan adu argumen yang berlebihan
  - Meningkatkan pendapatan perusahaan sosial media asing
10. Perubahan bisa diartikan sebagai suatu proses berubah seseorang menuju kehidupan yang lebih baik lagi, perubahan sosial budaya dipengaruhi oleh faktor luar masyarakat (masyarakat lain). Perubahan sosial bisa memengaruhi struktur, fungsi nilai, norma, pranata, dan semua aspek lainnya. Perubahan ini bisa terjadi pada seluruh masyarakat. Dampak positif dari perubahan sosial budaya dapat terjadi jika ....
- dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut
  - bersikap progresif terhadap berbagai perubahan yang terjadi
  - ada keberanian untuk menolak perkembangan iptek
  - bersikap konservatif terhadap hal-hal baru yang terjadi di masyarakat

### RUBRIK PENILAIAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

No	Butir soal	Jawaban	Skor
1.	Banyaknya anak muda Indonesia yang menirukan gaya berpakaian dan pergaulan luar negeri merupakan bentuk pengaruh interaksi antarruang di bidang ...  A. Pendidikan B. Ekonomi C. Budaya D. Politik	B	10
2	Contoh pengaruh perubahan dan interaksi antarruang antarnegara dibidang budaya adalah  A. Penjualan produk ke luar negeri B. Pelajar yang mendapat beasiswa ke luar negeri C. Interaksi menggunakan social media	D	10



	D. Mode korea banyak ditiru anak muda di Indonesia		
3	<p>Interaksi antarnegara berdampak positif bagi suatu Negara. Contoh sikap hidup positif dari masyarakat di Negara maju yang dapat ditiru oleh masyarakat di Negara berkembang adalah...</p> <p>A. Disiplin B. Berfikir irasional C. Mengabaikan tradisi D. Mengutamakan keuntungan ekonomis</p>	A	10
4	<p>ASEAN literary Festival (ALF) merupakan pengaruh ruang dan interaksi antarruang di negara-negara ASEAN dibidang ...</p> <p>A. Politik B. Ekonomi C. Sosial D. Budaya</p>	D	10
5	<p>Internet menjadi media interaksi antarruang saat ini. Salah satu dampak yang sangat terasa bagi masyarakat Indonesia yaitu pengaruh budaya barat dapat diakses lebih cepat. Upaya mengontrol dampak negative fenomena tersebut yaitu ...</p> <p>A. Membatasi jaringan internet sesuai waktu tertentu B. Menyaring informasi yang sesuai budaya nasional C. Meningkatkan pembelian produk-produk dalam negeri D. Menciptakan budaya baru untuk merespon budaya barat.</p>	B	10
6	<p>Perhatikan gambar berikut !</p>  <p>Dampak positif adanya kegiatan pada gambar di atas adalah ..</p> <p>A. Munculnya gaya hidup konsumerisme pada masyarakat kota B. Masyarakat semakin individual dalam kehidupan sosialnya</p>	C	10

	<p>C. Semakin bertambahnya teman yang dimiliki dari media social</p> <p>D. Timbulnya gaya hidup egoism yang mementingkan diri sendiri.</p>		
7	<p>Interaksi antar masyarakat dengan budaya yang berbeda semakin sering terjadi. Kemajuan teknologi transportasi juga mendukung terjadinya interaksi budaya secara langsung ( fisik). Dari pernyataan tersebut pengaruh perubahan interaksi antarnegara terhadap kehidupan budaya adalah ...</p> <p>A. Meningkatnya individualisme, perubahan pola kerja, dan terjadinya pergeseran nilai kehidupan dalam masyarakat.</p> <p>B. Sebagian besar sarana produksi dan distribusi dimiliki oleh individu</p> <p>C. Produk dalam negeri tidak mampu bersaing dengan produk Negara maju</p> <p>D. Mendorong pertumbuhan ekonomi nasional.</p>	A	10
8	<p>Semakin berkembangnya media social seperti FB, Twitter dan lain sebagainya membawa dampak negative bagi masyarakat. Dampak negative dalam bidang sosial adalah</p> <p>A. Banyak terjadinya penipuan dalam proses jual beli</p> <p>B. Siswa semakinn malas dalam melakukan literasi</p> <p>C. Masyarakat semakin apatis dengan lingkungan sekitar</p> <p>D. Masuknya paham asing yang membangun bangsa</p>	B	10
9	<p>Pada zaman sekarang banyak informasi yang menyebar dengan cepat di media sosial dan internet. Yang merupakan dampak negatif dari penyebaran informasi melalui media sosial adalah ....</p> <p>A. Masyarakat menjadi lebih pintar dalam memilah dan memilih informasi</p> <p>B. Adanya hambatan terhadap perkembangan dan pelestarian budaya lokal</p> <p>C. Banyak berita bohong dan menimbulkan adu argumen yang berlebihan</p> <p>D. Meningkatkan pendapatan perusahaan sosial media asing</p>	B	10
10	<p>Perubahan bisa diartikan sebagai suatu proses berubah seseorang menuju kehidupan yang lebih baik lagi, perubahan sosial budaya dipengaruhi oleh faktor luar masyarakat (masyarakat lain). Perubahan sosial bisa memengaruhi struktur, fungsi nilai, norma, pranata, dan semua aspek lainnya. Perubahan ini bisa terjadi pada seluruh</p>	A	10

	<p>masyarakat. Dampak positif dari perubahan sosial budaya dapat terjadi jika ....</p> <p>A. Dapat menyesuaikan diri terhadap perubahan tersebut  B. Bersikap progresif terhadap berbagai perubahan yang terjadi  C. Ada keberanian untuk menolak perkembangan iptek  D. Bersikap konservatif terhadap hal-hal baru yang terjadi di masyarakat</p>		
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--

<b>Nilai = <math>\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100</math></b>
-------------------------------------------------------------------------------------------

## 11. LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

### 1. Penilaian Kinerja Diskusi dan Presentasi KISI-KISI

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator	Bentuk Penilaian
4.1	Menyajikan hasil telaah aspek keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu dalam lingkup regional serta perubahan dan keberlanjutan kehidupan manusia (ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan politik).	Perubahan Sosial dan Budaya akibat Interaksi Antarruang	Mempresentasikan hasil analisis dampak perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang.	Diskusi Presentasi

## LEMBAR OBSERVASI KINERJA PRESENTASI

Mata pelajaran : IPS  
 Kelas/Semester : VII / Ganjil  
 Sub Pokok Bahasan : Perubahan Sosial dan Budaya akibat Interaksi Antarruang

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian																Jumlah skor Max 16	Nilai Akhir	Predikat A,B,C atau D
		Penampilan				Media yang digunakan				Penguasaan materi				Sistematika penyampaian						
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1			
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				

### Pedoman Penskoran dan Penentuan Nilai

**Ket Skor :**

**Baik Sekali = 4**

**Baik = 3**

**Cukup = 2**

**Kurang = 1**

**Nilai =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$**

**Kriteria Nilai**

**A = 86-100 : Baik Sekali**

**B = 71-85 : Baik**

**C = 56-70 : Cukup**

**D =  $\leq 55$  : Kurang**

## LAMPIRAN 2

### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Kelas/Semester : VII (Tujuh)/Ganjil  
Sub Pokok Materi : Perubahan Sosial dan Budaya Akibat Interaksi Antarruang  
Nama Kelompok :1. ....  
2. ....  
3. ....  
4. ....

#### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui LKPD ini diharapkan kalian mampu menjelaskan perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang dan menganalisis dampak perubahan social dan budaya akibat interaksi antarruang dengan tepat dalam menumbuhkan sikap kepedulian dan nasionalisme terhadap setiap kebudayaan yang masuk ke dalam lingkungan kalian!

#### B. Langkah-Langkah Kegiatan

Pelajari materi pada buku paket IPS Kelas VII Kurikulum 2013 revisi 2016 halaman 75-78 dan sumber belajar lainnya, kemudian pelajari studi kasus berikut ini dan jawab pertanyaannya.

# STUDI KASUS TENTANG BUDAYA DIGITAL

Aspek budaya digital.1.



Budaya digital merupakan hasil olah pikir, kreativitas dan cipta karya manusia berbasis teknologi internet. Perkembangan budaya digital sangat ditentukan oleh penerapan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. "Manusia memegang peranan penting sebagai aktor perubahan budaya di era digital," papar Aziz.

Selanjutnya, Erista Septianingsih sebagai pembicara terakhir menjelaskan, masyarakat digital lebih senang untuk mencari sendiri konten informasi yang diinginkan. "Maraknya aktivitas digital yang dilakukan, mengharuskan kita untuk peduli dalam memproteksi perangkat digital yang kita miliki," ujarnya.

Selain membantu memudahkan pekerjaan di dunia kerja, mencari hiburan, hingga transaksi secara daring, aktivitas digital tersebut juga rawan incaran kejahatan, salah satunya adalah peretasan.



"Phishing adalah upaya untuk mendapatkan informasi data seseorang dengan teknik pengelabuan," jelas Erista. Biasanya, pelaku phishing menargetkan data pribadi (nama, usia, alamat), data akun (username dan password), dan data finansial (informasi kartu kredit, rekening).

"Sementara scam adalah segala bentuk tindakan yang sudah direncanakan yang bertujuan untuk mendapatkan uang dengan cara menipu atau membombonis orang lain."

Perkembangan teknologi digital yang dimulai pada sekitar era 90an telah mempengaruhi proses produksi dan konsumsi media secara signifikan. Sebagian orang melihat perkembangan ini secara positif karena berpotensi untuk membuka pintu-pintu baru bagi demokrasi dan kebebasan masyarakat. Hal ini didukung oleh fitur khusus media digital yang memungkinkan fleksibilitas konvergensi media, distribusi muatan, partisipasi pengguna dan kendali pengguna atas muatan media tersebut. Di lain pihak, kritik beranggapan bahwa opini yang menyatakan media digital seperti Internet akan mampu memberikan kebebasan berekspresi dan kemudahan mendapatkan informasi bagi semua orang merupakan mimpi belaka. Hal ini disebabkan karena muatan media digital seperti Internet tetap dipantau oleh

kekuatan-kekuatan sosial tertentu. Basemanapun, teknologi digital telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dengan media dan muatannya. Walaupun karakter khas dari setiap medium memungkinkan interpretasi yang berbeda dari satu pengguna ke pengguna lainnya, tetapi media tradisional seperti buku maupun koran "memaksa" pengguna untuk menikmati teks media tersebut satu persatu dari awal sampai akhir. Lain halnya dengan fleksibilitas yang dimungkinkan oleh teknologi digital, tidak saja pengguna dapat dengan mudah mengirim dan bertukar teks media satu sama lain, namun pengguna juga dapat dengan mudah mengubah teks tersebut dan mendapatkan variasi yang tidak terbatas atas cara mereka mengkonsumsinya. Meningkatnya fleksibilitas teks media dari satu medium ke medium lainnya merupakan salah satu karakter budaya digital yang utama. Hal ini yang menyebabkan budaya digital sering juga disebut sebagai budaya teks media yang "berkesinambungan" (unfinished text). Dengan menanggapi studi kasus dari salah satu media online paling populer di Indonesia, kaskus.com, paper ini akan membahas bagaimana digitalisasi media mampu mengubah cara masyarakat Indonesia dalam mengonsumsi media sekaligus mencoba menjawab pertanyaan apakah bangsa kita telah siap untuk menyambut era digitalisasi media ini.

## Sisi Lain dari Budaya Digital

Salah satu kekuatan dari proses digitalisasi berhubungan dengan konsep reproduksi, yang telah dibahas pada bagian sebelumnya. Proses digitalisasi yang memperkenalkan cara baru untuk melakukan reproduksi teks media memungkinkan proses penyajian untuk dilakukan dengan instan dan di saat yang bersamaan tetap mempertahankan kualitas teks media yang sama. Selain itu, proses pendistribusian muatan media juga menjadi lebih sederhana dan lebih cepat karena kode digital dapat dengan mudah dikirimkan pada platform media yang berbeda. Dengan adanya teknologi Internet, media teks yang sudah diubah dalam format digital dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung dalam jaringan Internet tersebut. Hal inilah yang menghasilkan pemikiran bahwa digital media juga mendukung terbentuknya free media atau media bebas, dimana saat teks media sudah dimasukkan ke dalam sistem Internet maka setiap orang dapat melakukan variasi terhadap teks media tersebut. Jadi, berdasarkan prinsip ini, produsen media hanya memiliki hak milik atas isi media awal dan tidak dapat melarang orang lain untuk mengubah teks tersebut dan menyebarkannya kepada pihak lain (Thomas, 2002, h.90).

[Studi kasus tentang budaya digital – Fadilah Nuraini \(wordpress.com\)](#)

1. Dari artikel di atas, Analisislah bagaimana budaya digital berkembang di lingkungan wilayah kalian, kemudian kemukakan dampak positif dan negative dari adanya budaya digital tersebut kemudian kemukakan hikmah yang bisa kalian ambil dari studi kasus diatas !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Pedoman Penskoran dan Penentuan Nilai

NO	Aspek yang dinilai	Skor
1	Hanya memberikan komentar	25
2	Mengemukakan dampak positif dari budaya digital	25
3	Mengemukakan dampak negative dari budaya digital	25
4	Mengemukakan hikmah yang bisa diambil	25
Skor maksimal		100

Nilai =  $\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$

