

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SELEKSI SIMULASI MENGAJAR GURU PENGGERAK)

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Bandar Masilam
 Kelas / Semester : X / Genap
 Tema : Simulasi dan Komunikasi Digital
 Sub Tema : Kewargaan Digital
 Pembelajaran ke : 3
 Alokasi Waktu : 10 Menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dan Pendekatan *Scientific learning* ini diharapkan peserta didik dapat melakukan *Internet Safety* dengan baik sehingga mencegah *Cyberbullying* dan *Cyberharassment* dengan tanggungjawab, dan memiliki sikap mandiri, kerjasama, percaya diri serta selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.

B. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan	Tatap Muka (1 Menit) - Guru memberi salam dan peserta didik menjawab salam, berdoa - Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi - Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan diajarkan - Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta teknik penilaian yang akan digunakan
Kegiatan Inti Kegiatan 1. <i>Seeking of Information</i> (Literasi)	Tatap Muka (2 Menit) - Orientasi peserta didik pada masalah - Peserta didik diberikan rangsangan dengan cara mengamati, Foto/video pendukung pembelajaran dan contoh studi kasus tentang Pentingnya Memahami UU ITE. - Memotivasi peserta didik tentang pentingnya materi yang akan dipelajari terhadap kehidupan sehari-hari
Kegiatan 2. <i>Acquisition of Information</i> (<i>Communication dan Collaboration</i>)	Tatap Muka (4 Menit) - Mengorganisasi peserta didik - Guru membentuk beberapa kelompok peserta didik untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan dan saling bertukar informasi mengenai Pentingnya Internet Sebagai Pengguna Internet Aktif kemudian dihubungkan dengan Cara Mencegah Terjadinya <i>Cyberbullying</i> dan <i>Cyberharassment</i>
Kegiatan 3. <i>Synthesizing of Knowledge</i> (<i>Critical Thinking dan Creativity</i>)	Tatap Muka (2 Menit) - Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah - Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal-hal yang telah dipaparkan berdasarkan hasil presentasi didepan kelompok lain secara bergantian - Peserta didik kemudian diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal-hal yang belum dipahami - Peserta didik kemudian mengumpulkan hasil rangkuman dan kesimpulan diskusi dari guru yang dikerjakan didalam buku tugas
Penutup	Tatap Muka (1 Menit) - Guru bersama peserta didik merefleksikan pengalaman belajar - Guru memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat - Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya - Guru menutup pertemuan dengan berdoa dan salam

C. Penilaian Pembelajaran

- Sikap : Observasi saat proses pembelajaran
- Pengetahuan : Penugasan
- Keterampilan : Praktik

Bandar Masilam, 8 Januari 2021

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Bandar Masilam

Guru Mata Pelajaran

JULIMASTER, S.Pd, M.Si
NIP. 19660406 199412 1 001

Nurhalimah Harahap, S.Pd

KOMPONEN PENDUKUNG

A. Media, Bahan, dan Sumber Belajar

Media/Alat : Alat tulis, PC/Laptop, LCD Proyektor

Bahan : foto/video UU ITE, Buku tugas

Sumber Belajar : Buku Siswa Simulasi dan Komunikasi Digital Dasar Semua Bidang Keahlian (C1) Untuk SMK/MAK Kelas X Mediatama, Internet.

B. Bahan Ajar dan Penilaian

1. Bahan Ajar/Materi Pelajaran

- a. Konsep Kewargaan Digital
- b. *Cyberbullying* dan *Cyberharrasment*
- c. Menggunakan internet dengan aman

2. Instrumen Penilaian

a. Soal

- 1) Uraikan pendapat anda tentang kewargaan digital!
- 2) Terdapat 5 hukum yang mengatur tentang hukum siber atau *Cyberlaw* di Indonesia, sebutkanlah!
- 3) Jabarkan tentang intimidasi siber atau *Cyberbullying*!
- 4) Kemukakan pendapat anda, perbedaan antara hak cipta dan lisensi!
- 5) Langkah apa yang perlu dilakukan agar menjadi warga digital yang baik?

b. Kunci jawaban

- 1) Kewargaan digital merupakan 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 didunia maya secara bertanggungjawab dengan baik dan benar.
- 2) Lima hukum yang mengatur tentang hukum siber atau *cyberlaw* di Indonesia yaitu:
 - Hak Cipta
 - Merek dagang
 - Fitnah dan Pencemaran nama baik
 - Privasi
 - Yurisdiksi dalam ruang siber
- 3) Intimidasi (*Bullying*) adalah perilaku agresif yang tidak diinginkan dikalangan anak usia sekolah yang melibatkan ketidakseimbangan kekuatan. Intimidasi mencakup tindakan seperti membuat ancaman, menyebarkan informasi palsu, menyerang seseorang dengan fisik atau verbal, dan mengucilkan seseorang dalam kelompok. Perilaku ini diulang, atau berpotensi untuk diulang dari waktu ke waktu kepada korban yang dianggap lemah.
- 4) Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
Sedangkan Lisensi adalah ijin khusus dari seseorang yang memegang hak cipta karya agar dapat menggunakan, menyalin, atau mengubah karya ciptanya.
- 5) Sebagai warga digital yang baik, langkah yang harus dilakukan adalah tidak mencoba melakukan hal-hal yang melanggar aturan digital, seperti tidak memposting sesuatu yang dapat mengganggu orang lain, dan lainnya.

c. Skor penilaian

- 1) Skor 6
- 2) Skor 12
- 3) Skor 10
- 4) Skor 12
- 5) Skor 10

C. Program Remedial dan Pengayaan

1. Remedial

- a. Jika didapatkan lebih dari 75% siswa yang ada dikelas mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan pengayaan dengan materi yang sama dan waktu yang menyesuaikan.
- b. Jika didapatkan kurang dari 75% dari jumlah siswa yang ada dikelas dan mendapatkan nilai dibawah KKM maka akan dilaksanakan program remedial yang berkaitan dengan materi tersebut.
- c. Soal remedi bisa berupa klasikal/parsial maupun menyeluruh sesuai dengan nilai tiap skor soal yang dianggap sulit.

- d. Soal remedi juga bisa berbentuk soal pengembangan dari soal ulangan maupun berbeda
 - e. Soal remedial yang akan digunakan sama dengan soal sebelumnya
 - f. Soal remedial
 - Uraikan pendapat anda tentang kewargaan digital!
 - Terdapat 5 hukum yang mengatur tentang hukum siber atau *Cyberlaw* di Indonesia, sebutkanlah!
 - Jabarkan tentang intimidasi siber atau *Cyberbullying!*
 - Kemukakan pendapat anda, perbedaan antara hak cipta dan lisensi!
 - Langkah apa yang perlu dilakukan agar menjadi warga digital yang baik?
 - g. Ketentuan penskoran kegiatan remedial sama dengan pedoman penskoran soal sebelumnya
2. Pengayaan
- Materi yang diberikan pada saat pengayaan adalah materi yang sama dengan materi yang sudah diberikan mengenai mengenai konsep kewargaan digital, *Cyberbullying* dan *Cyberharrasment*, serta menggunakan internet dengan aman.

Mengetahui,
Kepala SMK Negeri 1 Bandar Masilam

JULIMASTER, S.Pd, M.Si
NIP. 19660406 199412 1 001

Bandar Masilam, 8 Januari 2021

Guru Mata Pelajaran

Nurhalimah Harahap, S.Pd