

CALON GURU PENGGERAK



RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN

BIMBINGAN KLASIKAL, TOPIK LANDASAN PERILAKU ETIS “BIJAK BER MEDIA SOSIAL” PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KESESI TA. 2021/2022

Perangkat ini disusun untuk mengikuti seleksi Simulasi Mengajar Calon Guru
Penggerak Angkatan 5

Tim Pemantau: Suci Dwi Lestari, M.Pd

Penyusun:

Imanti Galih Ayu Panca Putri, S.Pd.Gr (201500638723)

**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KESESI
2022**



PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KESESI

Jalan Raya Kesesi Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51156
Telepon : - Faksimile: - Website: smp1kesesipekalongan.sch.id
Email: smp1kesesikabpekalongan@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)
BIMBINGAN KLASIKAL
SEMESTER GANJIL TAHUN PELAJARAN 2021/2022

A	Komponen Layanan	Layanan Dasar
B	Bidang Layanan	Pribadi
C	Fungsi Layanan	Pemahaman dan Pengembangan
E	SKKPD	Landasan Perilaku Etis
	Topik / Tema Layanan	Remaja dan Media Sosial: Bijak Ber Media Sosial Yuuk!
	Tugas Perkembangan	1 Mengenal sistem etika dan nilai-nilai bagi pedoman hidup sebagai pribadi, anggota masyarakat, dan minat manusia. 2 Memantapkan nilai dan cara bertingkah laku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas.
F	Tujuan Umum	Peserta didik mampu mengembangkan sikap bijak dalam bermedia sosial (C5)
G	Tujuan Khusus	a. Peserta didik mampu mengidentifikasi peran media social dalam kehidupan sehari-hari melalui tayangan poster (C4) b. Peserta didik mampu mengklasifikasikan dampak positif dan negatif sosial media melalui tayangan video. (A4) c. Peserta didik mampu menentukan tindakan yang bijak dalam penggunaan sosial media melalui brainstorming (P5)
H	Sasaran Layanan	Kelas VII
I	Materi	1. Peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari 2. Dampak negatif dan positif sosial media 3. Menumbuhkan sikap bijak dalam bermedia sosial
J	Waktu	10 Menit.
K	Tanggal Pelaksanaan	Januari 2022
L	Sumber Materi	1 Internet. 2019. 7 tips menjadi pengguna media online yang cerdas. http://bijakbersosmed.id/7-tips-menjadi-pengguna-media-sosial-yang-cerdas/ .Kamis.21Maret2019 2 Ormrod, Jeanne Ellis. 2002. <i>Psikologi Pendidikan: Membantu AK Tumbuh dan Berkembang (Edisi keenam: Jilid 1)</i> . Jakarta: Erlangga.

		<p>3 Padli, Zul. <i>Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar AK Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018</i>. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar AK di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil.pdf (umsu.ac.id)(permalink. 14.28 wib. 04/08/2021</p> <p>4 Mahmudah, Siti. 2019. <i>Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja</i>. Surabaya: Guepedia</p> <p>5 Nur Jannah, Zakiah. 2020. <i>Mendidik Anak Muslim Generasi Digital</i>. Jogjakarta: Pustaka Al Uswah</p> <p>6 Romlah, Tatiek. 2006. <i>Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok</i>. Surabaya: Penerbit Universitas Negeri Malang</p> <p>7 Wahyuningsih, Mega.2019.<i>Pengertian Dan Dampak Sosial Media Bagi Anak Remaja Di Indonesia</i>.https://riseassa.wordpress.com/2017/06/27/makalah/.Kamis.21maret2019</p> <p>8 Zulkifli L. (2003). <i>Psikologi Perkembangan</i>. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.</p>	
L	Moda, Metode dan Teknik	<p>1. Moda; luring</p> <p>2. Metode: <i>Problem Based Learning</i> berbasis Proyek</p> <p>3. Teknik: Curah gagasan, <i>Sharing</i></p>	
M	Media / Alat	<p>1. Media: Ruang kelas, Power point dengan class point (interaktif), video materi synchronous, video materi asynchronous, Flip book asynchronous.</p> <p>2. Alat: Laptop, LCD Proyektor, Papan tulis, Spidol, poster.</p>	
N	Pelaksanaan		
	1	Tahap Awal/Pendahuluan	Uraian Kegiatan (3 menit)
		a. Pernyataan Tujuan	<p>1. Pembimbing membuka ruang kelas, kemudian mempersilahkan peserta didik memasuki ruang kelas dan peserta didik memasuki ruang kelas tepat waktu. (Kedisiplinan, integrase ICT)</p> <p>2. Pembimbing mengaktifkan PPT dengan LCD Proyektor (integrase ICT)</p> <p>3. Pembimbing Mengucapkan salam dan Peserta didik menjawab salam dari pembimbing. (Religius)</p>

		<p>4. Pembimbing <u>meminta</u> salah satu Peserta didik untuk berdo'a dan salah satu siswa yang mewakili mengangkat tangan melalui layar untuk memimpin berdo'a (religius dan collaboration)</p> <p>5. Pembimbing <u>Bersama-sama</u> dengan peserta didik membuat kontrak pembelajaran dan menyepakati untuk ditaati bersama. (Collaboration)</p> <p>6. Ice breaker (berbagai macam variasi).</p> <p>7. Pembimbing melakukan pengadministrasian kehadiran dengan memanggil peserta didik satu persatu dan peserta didik yang namanya dipanggil mengangkat tangan. (Collaboration)</p> <p>8. Pembimbing membagikan link flipbook: https://anyflip.com/pkauv/mubg/ https://anyflip.com/pkauv/mubg/#.YRFGWMKyLnA melalui whatsapp group agar siswa dapat mempelajari modul secara <i>Asynchronous</i>. (STEAM)</p> <p>9. Pembimbing memberikan password Class Point kepada Peserta didik. Password: 60055 (STEAM)</p> <p>10. Pembimbing menyampaikan tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dan siswa memperhatikan penjelasan dari pembimbing. (Collaboration).</p>
	b. Penjelasan tentang langkah-langkah kegiatan	<p>1. Memberikan langkah-langkah kegiatan, tugas dan tanggung jawab peserta didik. (Communication /4C)</p> <p>2. Kontrak layanan (kesepakatan layanan) dibuat dan disepakati Bersama-sama dengan peserta didik (Communication, collaboration)</p>
	c. Mengarahkan kegiatan (konsolidasi)	Pembimbing menyampaikan <i>appersepsi</i> sekilas mengenai materi untuk menarik minat peserta didik dan peserta <u>menanggapinya</u> dengan positif.). (Communication, collaboration)
	d. Tahap peralihan (Transisi)	Pembimbing menanyakan kesiapan peserta didik melaksanakan kegiatan, dan memulai ke tahap inti dan peserta didik menyatakan kesiapannya memasuki tahap inti, ice breaking dapat dilakukan jika diperlukan (Communication)
2	Tahap Inti (5 Menit)	
	a. Kegiatan Pembimbing dan Peserta Didik	1. Pembimbing meminta dua atau tiga peserta didik untuk menyampaikan pengalamannya tentang media sosial apa yang sering mereka buka dan dimanfaatkan untuk apa. Pembimbing memfasilitasi peserta didik untuk merefleksikan tentang “perasaan bimbang” ketika peserta didik mengabaikan tugas

		<p>sekolah untuk berseluncur di dunia online?. Kemudian beberapa Peserta didik menyampaikan pengalaman mengenai bermedia sosial (Kejujuran, tanggung jawab, 4C).</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Pembimbing memfasilitasi peserta didik untuk bermain permainan ‘Rounds’, kemudian Peserta didik memainkan permainan ‘Rounds’ dengan memanfaatkan aplikasi Class Point di dalam PPT, diberi pertanyaan tahap LOTs (Contoh: Menyebutkan peranan media social dalam kehidupan (C1, 4C) (STEAM)) 3. Pembimbing menayangkan video materi “Remaja dan Media Online” dan peserta didik menyaksikan Video singkat tersebut dengan antusias. (STEAM) 4. Pembimbing mempersilahkan peserta didik untuk mengidentifikasi mengenai isi video yang telah disaksikan. Dengan class point, melalui password 60055 (tanggung jawab, Thinking) 5. Pembimbing menyampaikan materi tentang Remaja dan Media online dan peserta didik mendengarkan dengan antusias. 6. Pembimbing memfasilitasi peserta didik untuk menyampaikan gagasan maupun opini mereka atau bertanya mengenai topik yang dibahas, dan mempersilahkan peserta didik untuk membantu menjawab pertanyaan temannya, kemudian peserta didik berdiskusi dengan antusias. (4C)
3	Tahap Penutup (2 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembimbing mengarahkan peserta didik untuk merefleksikan materi yang sudah diterima, dan perwakilan siswa memberikan refleksinya. (4C) 2. Pembimbing memberikan penguatan terhadap refleksi yang dilakukan oleh siswa dan siswa menunjukkan rasa senang. 3. Pembimbing mempersilahkan salah satu peserta didik untuk memberikan kesimpulan materi dan Pembimbing mengapresiasinya. (4C) 4. Pembimbing menyampaikan rencana tindak lanjut kegiatan layanan dengan memberikan penugasan proyek membuat video kampanye dengan aplikasi kine master kepada peserta didik, dan mereka menyatakan kesediaannya. (Creativity. STEAM)

		<ol style="list-style-type: none"> 5. Pembimbing meminta kesediaan peserta didik yang sudah bisa membuat video kampanye tentang dampak media Online dengan aplikasi Kine master, dan peserta didik menyampaikan kesediaannya. (<i>Integrasi ICT, STEAM</i>) 6. Pembimbing meminta kesediaan untuk melakukan <i>peer guidance</i> teman-temannya dalam membuat tugas membuat video dan beberapa peserta didik menyatakan kesediaannya (<i>Creativity, STEAM</i>) 7. Pembimbing mempersilahkan salah satu siswa untuk menutup kegiatan dengan berdo'a dan Peserta didik mengajak teman-temannya untuk berdoa Bersama. (<i>Religius</i>) 8. Pembimbing mengucapkan salam penutup dan peserta didik menjawab salam secara bersama-sama. (<i>Collaboration</i>)
Evaluasi		
1	Evaluasi Proses	<p>Pembimbing melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik hadir tepat waktu dalam kegiatan di ruang kelas. 2. Peserta didik aktif mengikuti diskusi dalam kelas dan antusias mengikuti seluruh jalannya kegiatan. 3. Peserta didik melakukan refleksi hasil, setiap peserta didik menuliskan di Link https://forms.gle/NEi1HdWHUm3NpcGs7 yang sudah disiapkan. (<i>Integrasi ICT</i>) 4. Pembimbing melakukan refleksi dari kegiatan klasikal menggunakan lembar observasi. <ol style="list-style-type: none"> a. Sikap atau antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan: (Contoh: Semangat/ Kurang semangat/ tidak semangat) b. Cara peserta didik dalam menyampaikan pendapat atau bertanya (Contoh: Sesuai dengan topik/ kurang sesuai dengan topik/ tidak sesuai dengan topik). c. Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pertanyaan Pembimbing (Contoh: Mudah dipahami/ tidak mudah dipahami/ sulit dipahami)
2	Evaluasi Hasil	<p>A. Evaluasi setelah mengikuti kegiatan klasikal, antara lain : Peserta didik mengisi angket evaluasi kepuasan terhadap pelaksanaan layanan, melalui link google form https://forms.gle/CJeduW84y1wX8Ft9A dengan instrument yang telah disiapkan, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/ kurang menyenangkan/ tidak menyenangkan.

		<p>2. Topik yang dibahas : sangat penting/ kurang penting/ tidak penting</p> <p>3. Peserta didik mengevaluasi cara Pembimbing menyampaikan layanan: Mudah dipahami/ tidak mudah dipahami/ sulit dipahami</p> <p>4. Kegiatan yang diikuti : menarik/ kurang menarik/ tidak menarik untuk diikuti. <i>(Integrasi ICT, STEAM)</i></p> <p>B. Merupakan Tugas berupa proyek dimana peserta didik membuat tulisan berupa video tentang kampanye Kurangi Sosial Media dan Games Online. Adapun petunjuknya telah disampaikan guru pembimbing melalui Whatsapp group.</p> <p>1. Peserta didik membuat Video dengan aplikasi Kine master.</p> <p>2. Peserta didik mengirimkannya ke Instagram dengan menyertakan tagar #2022Tugasebugalih dan men-tag akun medsos pembimbing: Ig: Imanti_galih. <i>(Integrasi ICT/STEAM)</i></p>
P	Tindak Lanjut	<p>Apabila dari hasil analisis evaluasi hasil Layanan klasikal, Peserta didik:</p> <p>d. Peserta didik yang menunjukkan ketercapaian tujuan maka akan diadakan tindak lanjut berupa layanan klasikal atau Bimbingan Kelompok sebagai fungsi Pemeliharaan dan Pengembangan.</p> <p>e. Peserta didik yang hasil evaluasinya belum menunjukkan ketercapaian pada tujuan maka akan mendapatkan tindak lanjut berupa layanan Bimbingan Kelompok/Konseling Kelompok/ Konseling Individu sebagai langkah Pencegahan dan Pengentasan berdasarkan derajat masalahnya.</p>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Mengetahui
Kepala Sekolah SMP N 1 Kesesi

Kesesi, 5 Januari 2022
Praktikan,

Mukhidin S.Pd
NIP 19660721 199203 1 006

Imanti Galih A.P.P, S.Pd.Gr

CALON GURU PENGGERAK



MATERI AJAR

BIMBINGAN KLASIKAL, TOPIK LANDASAN PERILAKU ETIS “BIJAK BER MEDIA SOSIAL” PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KESESI TA. 2021/2022

Perangkat ini disusun untuk mengikuti seleksi Simulasi Mengajar Calon Guru
Penggerak Angkatan 5
Tim Pemantau: Suci Dwi Lestari, M.Pd

Penyusun:
Imanti Galih Ayu Panca Putri, S.Pd. Gr (201500638723)

**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KESESI
2022**

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan materi ajar dengan judul “Bijak Bermedia Sosial”. Bahan ajar ini disusun untuk mendorong siswa agar lebih bijaksana dalam memanfaatkan teknologi komunikasi khususnya media sosial. Melalui materi ajar ini diharapkan dapat membantu memfasilitasi para rekan guru bimbingan dan konseling dalam rangka meningkatkan kompetensinya secara mandiri dengan penyediaan perangkat pembelajaran dalam bentuk bahan ajar. Dalam materi ajar ini akan disajikan materi mengenai 1) Peran media social dalam kehidupan sehari-hari, 2) Dampak positif dan negatif sosial media, 3) Menumbuhkan sikap bijak dalam bermedia sosial.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tersusunnya materi ajar ini bukan hanya atas kemampuan dan usaha penulis semata, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah mendukung. Pada akhirnya tiada gading yang tak retak, penulis juga memohon saran dan masukan atas materi ajar ini agar dapat menjadi evaluasi dan perbaikan lebih baik kedepannya.

Penulis.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
A. Pendahuluan	
a. Deskripsi Singkat	4
b. Relevansi	5
c. Petunjuk Belajar	5
B. Inti	
1. Capaian Pembelajaran	5
2. Pokok-pokok Materi	5
3. Uraian Materi	6
a. Peran media sosial dalam kehidupan sehari-hari	8
b. Dampak positif dan negatif media sosial	9
c. Menumbuhkan sikap bijak dalam bermedia sosial	14
C. Penutup	
a. Rangkuman	16
b. Tes Formatif	17
Daftar Pustaka	18
Lampiran	19

A. PENDAHULUAN

1. Deskripsi Singkat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bijaksana berarti seorang yang selalu menggunakan akal budinya, tajam pikiran pandai dan berhati-hati apabila menghadapi kesulitan.

Dari pengertian tersebut penyusun menyimpulkan bahwa bijaksana adalah penyesuaian, dimana seseorang yang bijaksana akan selalu menyesuaikan segala sesuatunya dengan keadaan yang sedang terjadi berdasarkan ilmu dan akal sehingga setiap keputusannya dapat mencegah dari masalah yang lebih besar.

Sedangkan sosial media menurut Mahmudah (2019:26) adalah sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan sesuatu hal entah itu meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan salah satu bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Luasnya jaringan yang dapat dijangkau melalui media sosial menyadarkan dan memberikan informasi yang cepat dan instan baik budaya luar maupun informasi diberbagai bidang. Perkembangan ini memberikan masukan yang penting bagi perubahan-perubahan dan pengembangan-pengembangan nilai-nilai dan persepsi dikalangan masyarakat yang terlibat dalam proses akulturasi ini.

Diera dirupsi ini gempuran media teknologi komunikasi online seperti social media ini tidak dapat dihindarkan, khususnya pada masa pandemi Covid-19 dimana pembelajaranpun berbasis online (daring). Sehingga setiap peserta didik sudah pasti bersentuhan langsung dengan gadgednya. Kurangnya pengetahuan, arahan dan pengawasan dari Orangtua menyebabkan banyak dari remaja salah arah dan terjebak dalam pengaruh negatif sosial media.

Oleh karena itu layanan bimbingan kelompok dengan teknik sosiodrama materi “Bijak bermedia social” dinilai cukup efektif untuk memberikan landasan pengetahuan dan pemahaman perilaku etis yang diharapkan berkembang pada peserta didik.

2. Relevansi

Pada materi ajar berbasis *problem based learning* dan *blended learning* dengan STEAM ini khususnya akan dibahas cara untuk Peserta didik mampu mengembangkan sikap bijak dalam bermedia sosial melalui bimbingan

kelompok.

Adapun pokok-pokok materi yang akan dibahas dalam modul ini meliputi: Peran media social dalam kehidupan sehari-hari, dampak positif dan negatif sosial media, menumbuhkan sikap bijak dalam bermedia sosial

Adapun harapan dari penulis terhadap peserta didik yang mempelajari materi ajar ini adalah Peserta didik mampu mengembangkan kebiasaan bersikap dan beretika yang bijaksana dalam bermedia sosial, terutama di era disrupsi seperti sekarang ini, dimana siswa setiap hari berinteraksi dengan gagednya.

3. Petunjuk Belajar

Proses belajar melalui bahan materi ajar dengan judul “Bijak Bermedia Sosial” akan berjalan dengan lancar apabila Anda mengikuti langkah- langkah sebagai berikut:

- a. Pahami arah dan tujuan dari pembahasan materi ajar Bijak Bermedia Sosial.
- b. Pahami materi ajar ini mulai tahap awal hingga akhir.
- c. Baca referensi yang relevan untuk memperdalam pemahaman tentang materi.

Keberhasilan kegiatan belajar ini sangat bergantung pada kesungguhan Anda dalam memahami uraian bila diperlukan berdiskusilah dengan teman sejawat.

B. INTI

1. Capaian Belajar

Capaian yang ingin diperoleh dari kegiatan layanan bimbingan kelompok adalah terbantunya peserta didik dalam menghadapi kehidupan efektifitas sehari-hari terganggu (KES-T).

2. Subcapaian Belajar

a. Tujuan perkembangan

Peserta didik dibantu dalam proses pencapaian tugas perkembangannya. Khususnya dalam pencapaian landasan perilaku etis dan kesadaran tanggung jawab sosial serta memantapkan nilai dan cara bertingkah laku yang dapat diterima dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

b. Tujuan pencegahan

Guru BK membantu konseli menghindari hasil-hasil yang tidak diinginkan yaitu dengan membantu peserta didik menelaah dampak positif dan negative media social

serta mampu memfilter pengaruh buruknya dengan bersikap bijak ketika bermedia sosial.

c. Tujuan perbaikan

Konseli dibantu dalam mengatasi dan menghilangkan perkembangan yang tidak diinginkan, yaitu agar peserta didik mampu mengklasifikasikan dampak positif dan negatif bermedia social dan mampu bersikap bijakd alam bermedia social.

3. Uraian Materi

A. Apa itu Sosial Media.

Media Online dalam Akudigital (2020) adalah sebuah sarana untuk berkomunikasi secara online melalui website dan aplikasi yang hanya bisa diakses dengan internet. Berisikan teks, suara, foto dan video. Pengertian media online secara umum mencakup semua jenis situs website dan aplikasi, termasuk situs berita, situs perusahaan, situs lembaga/instansi, blog, forum komunitas, media online situs jualan (e-commerce/online store) dan aplikasi chattingan

Sosial Media menurut Mahmudah (2019:26) adalah sebuah media online, dengan para penggunanya yang bisa dengan mudah untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan sesuatu hal entah itu meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan salah satu bentuk sosial media yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Mahmudah (2019: 32) mengatakan Jejaring sosial itu sendiri merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian akan terhubung dengan teman-teman bahkan orang-orang diseluruh dunia untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka sosial media menggunakan internet untuk menarik siapa saja yang tertarik dalam berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Pesatnya perkembangan media online kini dikarenakan semua orang diseluruh dunia seperti punya memiliki media/wadah dalam mengapresiasi diri mereka sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar serta tenaga kerja yang banyak, maka beda halnya dengan media online.

B. Peran Sosial Media dalam Kehidupan Sehari-hari

Bisa kita lihat penggunaan sosial media bagi orang-orang khususnya anak remaja di sekitar kita sangat berguna kehadirannya untuk menjalin komunikasi serta mengapresiasi diri ke orang-orang diluar tanpa harus mengeluarkan tenaga lebih.

Terlebih dahulu pengguna harus bijak dalam menggunakan sosial media. Serta adanya batasan-batasan untuk pengguna sosial media yang masih dibawah umur. Agar kegunaan dari sosial media itu sendiri dapat lebih bermanfaat lagi kehadirannya. Karena tidak dapat dipastikan kemunculan sosial media ini dikalangan remaja tentunya di Indonesia malah akan menjadi kerugian atau bisa saja menjadi boomerang sendiri bagi para penggunanya khususnya anak-anak remaja di Indonesia.

Dalam salah satu artikelnya, laman #BijakBermedsos.Id (2019) menyampaikan, Media Online tentunya mempunyai peran-peran penting dalam kehidupan kita sehari-hari, diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai sarana diskusi dengan jangkauan yang luas.
2. Media untuk bertukar informasi.
3. Sebagai sarana hiburan.
4. Sebagai sarana berkomunikasi.
5. Mempererat pertemanan dengan instansi lain.
6. Menjalni silaturahmi yang sudah lama putus dengan teman lama atau kerabat lama.
7. Mendapat banyak informasi terbaru.
8. Dapat mengisi waktu luang.
9. Menambah wawasan.
10. Tempat pembelajaran secara online.
11. Mendengarkan dan belajar.
12. Membangun hubungan dengan orang-orang diseluruh dunia.
13. Jangkauan yang global.

C. Dampak Positif dan Negatif Sosial Media

Dari beberapa peran sosial media diatas, kita dapat berfikir bahwa peran sosial media dalam kehidupan kita saat ini sangat menguntungkan sekali bagi diri kita dengan orang-orang disekitar atau bahkan di luar Negara kita sendiri untuk kedepannya. Akan tetapi peran yang kita dapatkan ini tidak bisa kita rasakan sepenuhnya apabila diri kita tidak memanfaatkan adanya sosial media tersebut dengan semestinya.

Akudigital (2020) salah artikelnya, menyampaikan peran sosial media untuk saat ini sudah mulai keluar dari jalannya. Penyalahgunakan sosial media dalam melakukan suatu hal keburukan sehingga hal tersebut menjadi kerugian dari sosial media tersebut.

Contohnya sosial media yang berperan juga sebagai media bertukar informasi, dengan adanya pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dalam menyampaikan sebuah informasi, banyak diantaranya malah menjadi tumpukan berita-berita atau informasi yang kebenarannya diragukan. Bahkan tidak sedikit dari berita/informasi yang terkait sepenuhnya adalah hoax belaka yang hanya untuk menjatuhkan nama baik seseorang atau justru menaikan nama/lembaga tertentu.

Hal itu sangat disayangkan apabila sampai terjadi dikalangan anak remaja di Indonesia, yang masih dalam proses pertumbuhan serta pembelajaran yang nantinya akan terpengaruh oleh pengguna lain dari sosial media yang tidak bertanggung jawab. Tak hanya ada perannya, sosial media tentunya mempunyai dampak negatif serta positifnya, yaitu:

1. Dampak Negatif

Kecanduan, situs jejaring sosial seperti Facebook atau Instagram juga bisa membahayakan kesehatan karena memicu orang untuk mengisolasi diri mereka dari banyak orang disekitarnya. Meningkatnya pengisolasi diri dapat mengubah cara kerja gen, membingungkan respons kekebalan, level hormon, fungsi urat nadi, dan merusak performa mental.

Seseorang yang menghabiskan waktunya di depan komputer akan jarang berolahraga sehingga kecanduan aktivitas ini dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, bahkan obesitas.

Kerusakan fisik juga sangat mungkin terjadi. Bila menggunakan *mouse* atau memencet *keypad* ponsel selama berjam-jam setiap harinya, seseorang dapat mengalami cedera tekanan yang berulang-ulang. Penyakit punggung juga merupakan hal yang umum terjadi, pada orang-orang yang menghabiskan banyak waktu duduk di depan meja komputer.

Media elektronik, seperti komputer, laptop, atau gadget (ponsel) juga menghancurkan secara perlahan-lahan kemampuan anak-anak dan kalangan dewasa muda untuk mempelajari kemampuan sosial dan membaca bahasa tubuh. Maksudnya adalah seseorang akan mengalami pengurangan interaksi dengan

sesama mereka dalam jumlah menit per hari-nya menyebabkan jumlah orang yang tidak dapat diajak berdiskusi mengenai masalah penting, menjadi semakin meningkat setiap harinya.

Kejahatan dunia maya (*cybercrime*). Seiring berkembangnya teknologi, berkembang pula kejahatan. Didunia internet, kejahatan dikenal dengan nama *cybercrime*. Kejahatan dunia maya sangatlah beragam. Diantaranya, carding, hacking, cracking, phishing, dan spamming. Padli Zul (2017) dalam skripsinya menuliskan, Dampak Negatif dari Penggunaan Media Online yang sering kita temui, antara lain :

a. Pornografi

Anggapan yang mengatakan bahwa internet ataupun sosial media identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Untuk mengantisipasi adanya hal ini, para produsen browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home page yang dapat di akses.

Meski begitu, di internet sudah terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. Tak hayal banyak saat ini remaja-remaja di Indonesia sudah mulai terpengaruh dengan adanya pornografi dari sosial media. Contohnya saja situs-situs web pornografi yang saat ini lumayan banyak beredar di internet serta banyaknya akun sosial media dari anak-anak remaja yang secara terang-terangan mengupload foto-foto mereka yang mungkin terlalu furgar untuk menjadi konsumsi publik.

Hal tersebut tentu saja kurang baik jika diperlihatkan pada anak-anak dibawah umur. Dimana sosial media saat ini sudah banyak yang menggunakannya dari berbagai kalangan yang kebanyakan dari anak-anak remaja yang masih dibawah umur. Bimbingan dari orang tua pun dituntut untuk aktif mengawasi kegiatan anak-anaknya dalam sosial media maupun di internet.

b. Penipuan

Hal ini memang merajalela di bidang manapun, entah itu di sosial media maupun di dunia nyata. Internet pun tidak luput dari serangan penipuan. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang kita dapatkan pada penyedia informasi tersebut. Dengan kata lain, agar

lebih berhati-hati dalam penyampaian informasi yang orang lain berikan dari sosial media. Serta ke waspadaan terhadap orang-orang di sosial media.

Karena tak sedikit anak-anak remaja kita bahkan orang dewasa sekalipun tak luput menjadi korban penipuan. Dengan sosial media yang jarang memungkinkan korbannya dengan sang pelaku berinteraksi secara langsung, membuat penipuan di sosial media ini lumayan sering terjadi disekitar kita. Contohnya saja, yang sering terjadi akhir-akhir ini yaitu penipuan dengan berkedok online shop yang biasanya banyak terjadi dikalangan penjual maupun pembeli di situs online shop. Karena itu, antisipasi serta telitilah sebelum menjual ataupun membeli sesuatu di internet.

c. Carding

Karena sifatnya yang real time (langsung), cara belanja dengan menggunakan Kartu kredit adalah cara yang paling banyak digunakan dalam dunia internet. Para penjahat internet pun paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan Kartu Kredit) on-line dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

Contohnya kasus carding yang terjadi di Bandung sekitar tahun 2003 silam. Para pelaku yang kebanyakan remaja tanggung dan mahasiswa ini, digrebek aparat kepolisian setelah beberapa kali berhasil melakukan transaksi di internet menggunakan kartu kredit orang lain. Para pelaku, rata-rata beroperasi dari warnet-warnet yang tersebar di kota Bandung. Mereka biasa transaksi dengan menggunakan nomor kartu kredit yang mereka peroleh dari beberapa situs di internet.

d. Perjudian

Dampak lainnya adalah meluasnya perjudian. Dengan jaringan yang tersedia, para penjudi tidak perlu pergi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginannya. Kita hanya perlu menghindari situs seperti ini, karena umumnya situs perjudian tidak agresif dan memerlukan banyak persetujuan dari pengunjungnya.

e. Pergaulan Bebas

Pergaulan bebas memang tak hanya terjadi di sosial media ataupun internet, tetapi juga disekitar kita. Akan tetapi pergaulan bebas yang terjadi di

sosial media bisa dibilang senyap, dalam arti perilaku yang kita lakukan di sosial media belum tentu kita lakukan juga di keseharian kita seperti biasa. Ada diantaranya mereka yang berperilaku tak senonoh di sosial media ternyata malah kebalikan dikehidupan aslinya.

Tak sedikit diantara anak-anak remaja sekarang yang diantaranya mencontoh perilaku buruk yang didapatkannya melalui sosial media dan tentunya dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

f. *Cyber Bullying*

Cyber bullying adalah segala bentuk kekerasan yang dialami oleh anak atau remaja dan dilakukan teman seusia melalui dunia internet atau dengan bantuan teknologi. *Cyber bullying* merupakan kejadian manakala seorang anak atau remaja diejek, dihina, diintimidasi atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau teknologi digital seperti telepon seluler dan sosial media.

Cyber bullying dianggap valid apabila pelaku dan korban masih di bawah umur 18 tahun dan secara umum belum masuk dalam kategori dewasa. Sedangkan apabila satu pihak yang terlibat atau keduanya sudah berusia dewasa, maka kasus kekerasan yang terjadi di kategorikan sebagai *cyber crime* atau *cyber stalking* dan *cyber harassment*.

Bentuk kekerasan dengan metode *cyber bullying* ada beragam. Misalnya melakukan ancaman melalui surat elektronik (email), mengunggah photo yang di sengaja untuk memermalukan korban, membuat situs web untuk menyebar fitnah dan mengolok-olok korban, hingga mengakses akun jejaring sosial orang lain untuk mengancam korban dan membuat masalah.

Motivasi dari pelaku *cyber bullying* juga beragam. Ada yang melakukannya karena alasan marah dan ingin balas dendam, frustrasi, atau ingin mencari perhatian, atau ada juga yang melakukannya hanya untuk iseng. Tidak jarang motivasinya terkadang hanya bercanda.

Pelaku atau tindakan *cyber bullying* tentu saja tidak pantas untuk ditiru. Dengan mengenal istilah *cyber bullying* dan bentuk kejahatannya, semoga kita generasi muda semakin sadar untuk tidak seharusnya terlibat dalam kejahatan bullying.

2. Dampak Positif

Media Bersifat gratis memudahkan kita membentuk jaringan sosial, mulai dari teman lama, teman saat ini sampai pada teman baru. Bisa dimanfaatkan untuk media promosi/iklan dan pemberitahuan secara up to date dan manfaat hiburan lainnya seperti komunitas, kuis, game dll yang bisa menambah pengetahuan kita tentang teknologi maupun hal umum.

Mega Wahyuningsih (2019) menyebutkan, Informasi yang *up to date* sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut. Ini sangatlah bermanfaat bagi kita sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang ini. Cakrawala dunia serasa berada dalam sentuhan jari kita.

Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial Mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neraca persaingan di era modern seperti sekarang ini.

Dengan sosial media, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing, dll.

Hal ini dapat pula mengasah kemampuan berbahasa seseorang. Misalnya, belajar bahasa inggris dengan memanfaatkan fasilitas call atau video call yang disediakan di situs jejaring sosial. Padli Zul (2017) dalam skripsinya menyebutkan, dampak positif Penggunaan Media Online antara lain :

1. Dapat belajar mengembangkan keterampilan teknis dan sosial yang sangat di butuhkan di zaman digital seperti sekarang ini. Mereka akan belajar bagaimana cara beradaptasi, bersosialisai dengan publik dan mengelola jaringan pertemanan.
2. Memperluas jaringan pertemanan, anak dan remaja akan menjadi lebih mudah berteman dengan orang lain di seluruh dunia, meski sebagian besar diantaranya belum pernah mereka temui secara langsung.
3. Situs jejaring sosial membuat anak dan remaja menjadi lebih bersahabat, perhatian, dan empati, misalnya memberi perhatian saat ada teman mereka yang ulang tahun, mengomentari foto, video dan status teman mereka, menjaga hubungan persahabatan meski tidak dapat bertemu secara fisik.

4. Media pertukaran data : dengan menggunakan email, newsgroup, ftp dan www (world wide web : jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
5. Media untuk mencari informasi atau data : perkembangan internet yang pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
6. Kemudahan memperoleh informasi : kemudahan untuk memperoleh informasi yang ada di internet banyak membantu manusia sehingga manusia tahu apa saja yang terjadi. Selain itu internet juga bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
7. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan : Dengan kemudahan ini, membuat kita tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan karena dapat di lakukan lewat internet.

D. Tips-tips Menggunakan Sosial Media Secara Bijak

Tidak semua permasalahan di sosial media dapat diatasi. Akan tetapi hal tersebut dapat kita kurangi dengan adanya kesadaran dan kemauan dari masing-masing individu. Bagaimana manfaat sosial media sebenarnya tergantung bagaimana individu-individu itu sendiri dalam memanfaatkannya dalam kehidupan mereka. Sebab pada zaman modern ini penggunaan ponsel, internet sudah tidak lagi menjadi suatu hal yang sulit untuk ditemukan, jika dulu penggunaan gadget hanya ada di lapisan masyarakat kalangan atas, sekarang ini hampir seluruh lapisan masyarakat Indonesia sudah tersentuh oleh perkembangan teknologi ini.

Yang patut menjadi perhatian adalah bagaimana efek dari penggunaan sosial media tersebut oleh individu-individu seringkali sudah melenceng jauh dari manfaat sosial media itu sendiri yang sejatinya sangat berguna untuk hal yang positif seperti menjalin tali silaturahmi dan sebagainya. Hari ini kita dapat melihat banyak sekali pihak-pihak yang memanfaatkan sosial media untuk sarana melancarkan aksi-aksi propaganda, fitnah, bahkan yang bertujuan memecah belah banyak disebar luaskan melalui sosial media.

Tentu hal ini menuntut kebijaksanaan masing-masing individu dalam menggunakan sosial media. Di bawah ini ada beberapa tips yang dibagikan sebuah laman Web. #BijakBermedsos (2019) untuk Anda agar dapat mewujudkan hal tersebut:

1. Filter pertemanan Anda

Hal ini dimaksudkan untuk tidak asal menambahkan atau menerima pertemanan yang kemungkinan membawa efek negatif bagi sikap Anda dalam menggunakan media online. Selain itu juga melindungi diri Anda dari tindak-tanduk kejahatan yang saat ini banyak sekali terjadi seperti penculikan atau pun pemerasan yang kebanyakan bermula dari sosial media.

2. Pasang identitas asli namun tidak bersifat pribadi

Dengan memasang identitas asli Anda di akun milik Anda, selain membantu Anda tetap berada pada fungsi utama sosial media untuk menjalin tali silaturahmi dengan banyak sahabat, hal ini juga akan mempermudah orang lain menemukan Anda yang mungkin saja sudah lama tidak berkomunikasi dengan Anda.

3. Tidak perlu berbagi nomor telepon dan informasi pribadi lainnya

Kembali lagi dengan banyaknya kasus kriminal yang berawal di media online, akan sangat bijaksana bila Anda tidak membagikan informasi pribadi Anda pada akun media online milik Anda untuk menghindari segala hal yang mungkin akan dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Kecuali jika memang Anda memanfaatkan akun Anda untuk keperluan usaha dan berbisnis Anda dapat menyediakan satu nomor khusus yang bukan nomor pribadi Anda sendiri.

4. Pasang foto profil yang sewajarnya

Foto profil merupakan hal pertama yang dilihat orang lain di sosial media, foto inilah yang mengidentifikasikan Anda dan akan memudahkan orang lain atau sahabat Anda untuk menemukan Anda. Selain itu gunakan foto profil yang wajar tanpa hal-hal negatif.

5. Pikir dahulu sebelum membuat status

Sebaiknya memang tidak membuat status yang memancing pihak lain untuk merespon negatif, banyak sekali hal-hal bermanfaat yang dapat dijadikan status atau mungkin hanya sekedar berkomunikasi dengan sahabat.

6. Jauhi perdebatan

Perdebatan yang membawa kegunaan atau dapat menambah wawasan mungkin masih bersifat positif, namun jika sudah mengarah pada hal yang tidak sehat segera abaikan saja.

7. Pastikan akun Anda memiliki proteksi yang baik

Anda pastinya pernah melihat atau mungkin juga mengalami sendiri akun yang diretas oleh orang tidak bertanggung jawab. Nah, pastikan akun Anda terproteksi dengan baik dengan kata sandi yang hanya Anda yang mengetahui, atau dapat juga Anda tambahkan lapisan keamanan lain agar Anda bisa nyaman dan aman menggunakan media online.

A. Penutup

1. Rangkuman

Tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk memfilter pengaruh buruk dari berkembangnya teknologi khususnya dibidang telekomunikasi dimana Sosial media berkembang pesat dan menarik perhatian terutama dikalangan remaja dan kaum muda.

Pada materi ajar berbasis *problem based learning* dan blended learning dengan STEAM ini dibahas cara untuk mengenali dampak positif dan negatif media social dan bagaimana cara agar siswa dapat bijak dalam bermedia sosial.

Dalam layanan bimbingan kelompok ini, peserta didik dibantu dalam proses pencapaian tugas perkembangannya, khususnya dalam pencapaian pengembangan landasan perilaku etis dan kesadaran tanggung jawab sosial.

Adapun materi yang dibahas, meliputi peranan media social dalam kehidupan sehari-hari, dampak positif dan negatif media social, dan menumbuhkan sikap bijak dalam bermedia online.

2. Tes Formatif

Petunjuk

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas!

1. Apa pendapatmu tentang kasus kejahatan yang terjadi karena terlalu terbuka di media sosial! Langkah apa yang harus dilakukan untuk mencegah kejahatan terjadi?.....
.....
2. Media social dapat menjadi pintu untuk kejahatan namun dapat juga dimanfaatkan untuk kebaikan, coba jelaskan hal positif apa saja yang dapat dilakukan di media social!.....
.....

3. Cyberbullying atau bulli melalui media social sering terjadi, berdasarkan pengamatanmu, hal-hal apa sajakah yang dapat memicu terjadinya cyberbullying?

.....
.....

4. Sebagai seorang pelajar tugas utama kita adalah belajar. Apakah yang harus kita lakukan agar tetap focus belajar tanpa terganggu media online?

.....
.....

5. Carilah satu artikel berita di Google, cari tahu tentang dampak negatif kecanduan games dan medsos! Kemudian refleksikan dengan kasus yang terjadi yang kamu ketahui!

.....
.....

Daftar Referensi

- AkuDigital. 2020. <https://www.bijakbersosmed.id/data/menjadi-pengguna-media-sosial-yang-bijak>[permalink15.00wib, 05 Agustus2021]
- Hafsah, Siti. 2018. *Pengaruh Media online terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jakarta. SKRIPSI: Unuversitas Muhammadiyah Jakarta. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/umj/AmbilLampiran?ref=13838&jurusan=&jenis=Item&usingId=false&download=false&clazz=ais.database.model.file.LampiranLain&iframe=true>[permalink02.08.2021]
- Mahmudah, Siti. 2019. *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. Surabaya: Guepedia
- MegaWahyuningsih.2019. ***Pengertian Dan Dampak Sosial Media Bagi Anak Remaja Di Indonesia***.<https://riseassa.wordpress.com/2017/06/27/makalah/.Kamis.21maret2019>
- Nur Jannah, Zakiah. 2020. *Mendidik Anak Muslim Generasi Digital*. Jogjakarta: Pustaka Al Uswah
- Oktavia, Shilphy. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Jakarta: DeePublish
- Ormrod, Jeanne Ellis. 2002. *Psikologi Perkembangan Jilid 1: Membantu Siswa tumbuh dan Berkembang*. Jakarta: Erlangga.
- Padli, Zul. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Negeri 1 Simpang Kanan Kabupaten Aceh Singkiltahun Pembelajaran 2017/2018*. [Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa di SMK Negeri 1 Simpang Kanan Kab. Aceh Singkil.pdf \(umsu.ac.id\)](https://umsu.ac.id)(permalink. 14.28 wib. 04/08/2021)
- Zulkifli L. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- #BijakBermedsos.Id. 2019. 7 tips menjadi pengguna media online yang cerdas. <http://bijakbersosmed.id/7-tips-menjadi-pengguna-media-sosial-yang-cerdas/>.Kamis.21Maret2019
- Oktavia, Shilphy. 2020. *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Jakarta: DeePublish

CALON GURU PENGGERAK



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

BIMBINGAN KLASIKAL, TOPIK LANDASAN PERILAKU ETIS “BIJAK BER MEDIA SOSIAL” PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 KESESI TA. 2021/2022

Perangkat ini disusun untuk mengikuti seleksi Simulasi Mengajar Calon Guru Penggerak
Angkatan 5

Tim Pemantau: Suci Dwi Lestari, M.Pd

Penyusun:

Imanti Galih Ayu Panca Putri, S.Pd (201500638723)

**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP NEGERI 1 KESESI
2022**



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

SMP NEGERI 1 KESESI

Jalan Raya Kesesi Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51156
Telepon : - Faksimile: - Website: smp1kesesipekalongan.sch.id
Email: smp1kesesikabpekalongan@gmail.com

ANGKET EVALUASI HASIL LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL

Identitas

Kelas/Semester :
Sekolah :
Tahun Pelajaran :
Tanggal Pelaksanaan :
Guru BK/Konselor :
Materi Bimbingan : "Bijak Pakai Sosmed Yuk !"

Petunjuk

- Bacalah dengan teliti.
- Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang tersedia. Skor angka 1=kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya memahami dengan baik tujuan yang diharapkan dari materi layanan yang disampaikan				
2	Saya memperoleh banyak pengetahuan dan informasi dari materi yang disampaikan				
3	Saya menyadari pentingnya bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan				
4	Saya meyakini diri akan lebih baik, apabila bersikap sesuai dengan materi yang disampaikan				
5	Saya dapat mengembangkan perilaku yang lebih positif setelah mendapatkan materi layanan yang disampaikan				
6	Saya dapat mengubah perilaku sehingga kehidupan saya menjadi lebih teratur dan bermakna				
Total Skor					

Keterangan:

- Skor minimal adalah $1 \times 3 = 3$, dan skor tertinggi adalah $4 \times 3 = 12$
- Kategori hasil
 - Sangat baik : 21 - 24
 - Baik : 17 - 20
 - Cukup : 13 - 16
 - Kurang : ≤ 12

Kesesi,
Siswa,

2022



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

SMP NEGERI 1 KESESI

Jalan Raya Kesesi Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51156
Telepon : - Faksimile: - Website: smp1kesesipekalongan.sch.id
Email: smp1kesesikabpekalongan@gmail.com

PEDOMAN PENILAIAN HASIL LAYANAN TERKAIT PEMAHAMAN MATERI

Kelas/Semester :
Sekolah :
Tahun Pelajaran :
Tanggal Pelaksanaan :
Materi Bimbingan : “Bijak Bermedia Online Yuk !”

Petunjuk

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan jelas!
2. Tulislah jawaban pada lembar yang telah disediakan!
3. Kerjakan dengan jujur dan bertanggung jawab!

=== *Selamat mengerjakan* ===

1. Apa pendapatmu tentang kasus kejahatan yang terjadi karena terlalu terbuka di media sosial! Langkah apa yang harus dilakukan untuk mencegah kejahatan terjadi?
2. Media social dapat menjadi pintu untuk kejahatan namun dapat juga dimanfaatkan untuk kebaikan, coba jelaskan hal positif apa saja yang dapat dilakukan di media social!.
3. Cyberbullying atau bulli melalui media social sering terjadi, berdasarkan pengamatanmu, hal-hal apa sajakah yang dapat memicu terjadinya cyberbullying?
4. Sebagai seorang pelajar tugas utama kita adalah belajar. Apakah yang harus kita lakukan agar tetap focus belajar tanpa terganggu media online?
5. Carilah satu artikel berita di Google, cari tahu tentang dampak negatif kecanduan games dan medsos! Kemudian refleksikan dengan kasus yang terjadi yang kamu ketahui!

=== *Terima kasih* ===



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

SMP NEGERI 1 KESESI

*Jalan Raya Kesesi Kabupaten Pekalongan Kode Pos 51156
Telepon : - Faksimile: - Website: smp1kesesipekalongan.sch.id
Email: smp1kesesikabpekalongan@gmail.com*

LEMBAR EVALUASI PROYEK PESERTA DIDIK MEMBUAT SECARA BERKELOMPOK VIDEO KAMPANYE “DAMPAK NEGATIF BERMEDSOS DAN NGE GAME”

Ketentuan tugas:

Video kampanye “Dampak Negatif Bermedsos dan Nge Game” berdurasi minimal 1 menit, di edit dengan sebaik mungkin. Kegiatan di posting di Instagram dengan men-tag akun: Imanti_galih dan mensertakan hashtag: #TugasebuGalih2022

Nama : 1.
2.
3.
4.

Kelas :