

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
(SELEKSI GURU PENGGERAK ANGKATAN V)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Luwu
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas/Semester : X /Genap
Materi Pokok : Masyarakat Digital
Sub Materi Pokok : Kode Etik Dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Alokasi Waktu : 1 x 10 menit

A. Tujuan Pembelajaran

Dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) diharapkan :

- a. Peserta didik dapat menyebutkan dan mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer.
- b. Peserta didik dapat mengetahui bahwa penggunaan teknologi memiliki dampak positif dan negatif.
- c. Peserta didik dapat mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup bahkan memperbesar kesenjangan untuk mengakses informasi
- d. Peserta didik dapat menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan / atau negative
- e. Peserta didik dapat menentukan sikap pada kasus yang disajikan dari implementasi produk TIK sehari-hari.

B. Alat/bahan dan media pembelajaran

1. Laptop
2. LCD proyektor
3. Lembar Kerja Peserta Didik
4. Video Pembelajaran

C. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Waktu
Kegiatan Pendahuluan: 2 menit		
1. Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam pembuka, memanjatkan syukur kepada Tuhan YME dan berdoa untuk memulai pembelajaran (<i>Religius</i>) 2. Guru menanyakan kabar, mempersiapkan kelas agar lebih kondusif dan menyenangkan untuk proses belajar, kerapian dan kebersihan ruang kelas sebagai wujud kepedulian terhadap lingkungan. (<i>Disiplin Peduli Lingkungan</i>) 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan meminta 	1 menit

	peserta didik untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan berupa buku tugas, buku catatan, dan alat tulis. (<i>Disiplin Communication</i>)	
2. Apersepsi	Guru memberi gambaran awal dan bertanya kepada peserta didik tentang apa yang mereka ingat mengenai “m a n f a a t menggunakan TIK dalam kehidupan sehari-hari dan apa manfaat sosial media bagi kita “(<i>Disiplin communication</i>)	1 menit
3. Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Memberikan gambaran tentang pentingnya memahami manfaat menggunakan TIK dalam kehidupan sehari-hari. ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung. (<i>Disiplin Communication</i>) 	
Kegiatan Inti : 6 menit		
Tahap 1: Orientasi peserta didik kepada masalah		1 menit
Peserta didik mengamati masalah yang diberikan guru		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan menyajikan contoh kasus yang merupakan implementasi TIK dan social (<i>Literasi Critical thinking</i>) 2. Peserta didik diarahkan secara bersama-sama mengamati dan memahami lalu membuat gambaran umum mengenai gambar atau tayangan yang diberikan . (<i>Literasi Critical thinking</i>) 		
Tahap 2: Mengorganisasikan peserta didik		1 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik diarahkan membentuk kelompok (<i>Communication</i>) 2. Peserta didik secara berkelompok membahas tentang pemanfaatan TIK dalam bidang pekerjaan dengan mengaitkan pada kejadian sehari-hari seperti yang ada pada LKPD (<i>kerja sama</i>) 3. Peserta didik diberikan kesempatan menanyakan bagian yang belum dipahami. (<i>percaya diri</i>) 		
Tahap 3: Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok		1 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik meminta bimbingan guru jika dalam kelompok mengalami kesulitan. Kelompok yang telah menemukan penyelesaian masalahnya memeriksa kembali secara detail solusi yang diperoleh (<i>Kerja sama Critical thinking</i>) 2. Masing-masing kelompok yang telah menemukan solusi yang diyakini tepat, menuliskan hasil yang diperoleh pada LKPD yang telah disediakan (<i>Tanggung Jawab</i>) 		
Tahap 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil karya		1 menit
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mempersentasikan hasil diskusi kelompok dan kelompok lain menanggapi dengan sopan dan santun (<i>Percaya Diri</i>) 		
Tahap 5: Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		2 menit

<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi atau mengoreksi hasil diskusi kelompok (<i>comunicatif</i>) 2. Peserta didik bersama dengan guru membahas penyelesaian masalah yang telah dikerjakan bersama kelompok (<i>Kerjasama</i>) 3. Peserta didik diberikan kuis yang dikerjakan secara individu (<i>Tanggung Jawab</i>) 	
Penutup: 2 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik di bimbing menyimpulkan materi kode etik dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. 2. Peserta didik diberikan tugas terstruktur untuk diselesaikan di rumah (PR) 3. Peserta didik menyimak pesan dari guru untuk mempelajari materi selanjutnya di rumah 4. Salah satu peserta didik memimpin doa, kemudian guru mengucapkan salam penutup (<i>Religius</i>) 	

D. Penilaian Hasil Pembelajaran:

1. Teknik Penilaian (Terlampir)
 - Kognitif : Tertulis (kuis)
 - Psikomotorik : Penugasan
 - Afektif : Observasi
2. Instrument Penilaian(Terlampir)
3. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Jika persentasi peserta didik yang belum tuntas, maka guru dapat memberikan pembelajaran ulang materi yang belum dikuasai..

Catatan: KKM KD 3.5 dan 4.5 adalah 80.

b. Pengayaan

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM.
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik dan direncanakan berdasarkan IPK atau materi pembelajaran yang membutuhkan pengembangan lebih luas.

Luwu, ... Desember 2021

Guru Mapel

HERLINA RAHMAN, ST
NIP.197303212006042014



Mengetahui,

Kepala SMAN 1 LUWU

MURDAN MUIN, S.Pd, M.Pd

NIP. 196312311989031183

LAMPIRAN

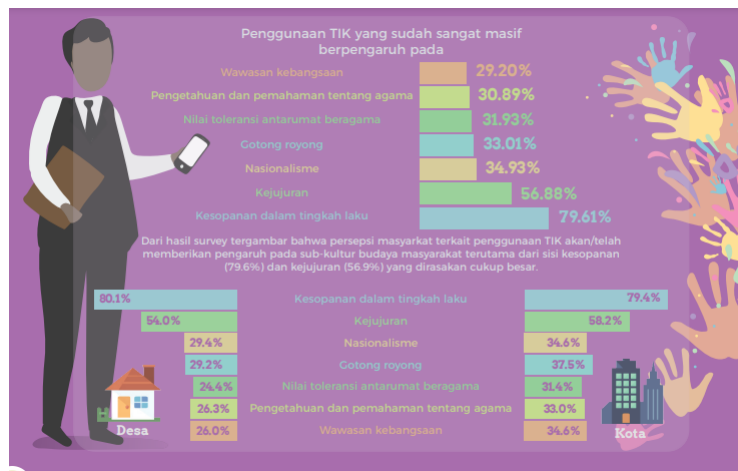
1. Penilaian Kognitif

KARTU SOAL (URAIAN)

Kompetensi Dasar	:	Mengenal aspek sosial dari penggunaan computer
Materi	:	Masyarakat Digital
Indikator Soal	:	Menyebutkan dan mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer.
Level kognitif/ Dimensi Proses Kognitif	:	L2

BUTIR SOAL NO: 1

Disajikan Infografis berikut



Sumber : <http://snki.go.id/wp-content/uploads/2019/07/Penggunaan-Teknologi-Informasi-dan-Komunikasi-Serta-Implikasinya-Terhadap-Aspek-Sosial-Budaya-dan-Masyarakat.pdf>

Berdasarkan info grafis di atas, pada spek manakah yang memerikan gambaran persepsi masyarakat terbesar sekaitan dengan pemnfaatan TIK. Setujuhkan kamu dengan persepsi tersebut. Jelaskan

Indikator Soal	:	Dapat menentukan sikap pada kasus yang disajikan dari implementasi produk TIK sehari-hari.
Level kognitif/ Dimensi Proses Kognitif	:	L3

BUTIR SOAL NO 2.

Disajikan artikel berikut

“Phising adalah contoh cyber crime untuk melakukan penipuan dengan mengelabui korban.

Umumnya aksi kejahatan ini dilancarkan melalui email maupun media sosial lain, seperti mengirim *link* palsu, membuat *website* bodong, dan sebagainya.

Tujuannya mencuri data penting korban, seperti identitas diri, *password*, kode PIN, kode OTP (*one time password*) pada akun-akun keuangan, seperti *mobile banking*, *internet banking*, *paylater*, dompet digital, sampai kartu kredit.”

Sumber : <https://www.cermati.com/artikel/13-jenis-cyber-crime-kejahatan-internet-yang-merugikan>

Berdasarkan artikel diatas, bagaiman sikap kamu dalam menghadapi jika kasus tersebut menimpa dirimu.

2. Penilaian Psikomotorik

INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Satuan Pendidikan SMA	: Negeri 1 Luwu
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: X /Genap
Materi Pokok	: Masyarakat Digital
Sub Materi Pokok	: Kode Etik Dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Teknik penilaian	: observasi pelaksanaan dan hasil diskusi kelompok pada LKPD

ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR
1. Aktif dalam diskusi kelompok	Aktif memberikan solusi pada diskusi kelompok	4
	Aktif Mengikuti diskusi kelompok dan siap memberikan bantuan tetapi belum mampu memberikan solusi permasalahan	3
	Aktif mengikuti diskusi tapi tidak memberi solusi dan bantuan	2
	Kurang tanggap terhadap diskusi kelompok	1
2. Terampil dalam menemukan konsep penyelesaian LKPD	Mampu menyelesaikan langkah awal sampai kesimpulan LKPD dan sudah benar	4
	Mampu menyelesaikan langkah awal sampai akhir pada LKPD namun ada bagian-bagian yang belum tepat	3
	Hanya menyelesaikan langkah yang dipahami saja	2
	Belum mampu menyelesaikan langkah awal sampai kesimpulan pada LKPD	1
3. Terampil dalam menyajikan LKPD	LKPD dikerjakan dengan tulisan yang rapi (tuliskan tangan / ketikkan)	4
	LKPD dikerjakan belum rapi (tuliskan tangan / ketikkan)	2
4. Terampil dalam mengkomunikasikan hasil diskusi hasil diskusi	Mampu mempresentasikan dengan bahasa yang baik, dengan hasil yang benar dan mampu menjawab pertanyaan	4
	Mampu mempresentasikan dengan bahasa yang baik, dengan hasil yang benar tetapi belum mampu menjawab pertanyaan	3
	Mampu mempresentasikan dengan bahasa yang baik, namun hasilnya belum tepat dan belum mampu menjawab pertanyaan	2
	Belum mampu mempresentasikan dengan bahasa yang baik, dengan hasil yang benar dan belum mampu menjawab pertanyaan	1
JUMLAH SKOR		

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah Skor}}{4} \times 100$$

3. Penilaian Afektif

INSTRUMEN PENILAIAN PSIKOMOTORIK

Satuan Pendidikan SMA	: Negeri 1 Luwu
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/Semester	: X /Genap
Materi Pokok	: Masyarakat Digital
Sub Materi Pokok	: Kode Etik Dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi
Teknik penilaian	: observasi sikap siswa selama proses pembelajaran baik saat diskusi kelompok maupun penugasan .

ASPEK YANG DINILAI	INDIKATOR PENILAIAN	SKOR
1. Disiplin dalam Pengumpulan Tugas	Tugas selesai tepat waktu	4
	Tugas belum selesai pada waktu yang ditentukan	2
2. Kerja keras dalam menyelesaikan tugas	Nampak tidak pantang menyerah dalam menemukan penyelesaian tugas dengan mencari referensi dan aktif bertanya	4
	Berusaha menyelesaikan tugas namun hanya menggunakan referensi	3
	Hanya mengikuti temannya saja untuk menyelesaikan tugas	2
	Tidak tertrik untuk menyelesaikan tugas	1
JUMLAH SKOR		

$$Nilai = \frac{\text{Jumlah Skor}}{4} \times 100$$