

RENCANA PELAKSANAAN BIMBINGAN

TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI (TIK)

TUJUAN BIMBINGAN

Setelah melakukan proses pembelajaran, Peserta Didik dapat memahami dasar-dasar penggunaan internet untuk keperluan mencari dan menyebarkan informasi dengan baik.

KEGIATAN BIMBINGAN

Pendahuluan

Berdoa
Penyampaian tujuan pembelajaran
Memotivasi peserta didik
Melakukan apersepsi

Inti

Pertemuan Pertama

Melakukan pengamatan dan mengeksplorasi dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur / media tentang pengenalan internet (pengertian, sekilas sejarah, kegunaan, kerugian, istilah-istilah)

Pertemuan Kedua

Melakukan pengamatan, mengeksplorasi dan mempraktikkan dengan cara membaca, menyimak, mendemonstrasikan dari kajian literatur / media tentang browser. (pengertian, kegunaan, identifikasi, mendemonstrasikan)

Pertemuan Ketiga

Melakukan pengamatan dan mengeksplorasi dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur / media tentang layanan internet. (Layanan/Fasilitas internet, Etika Berinternet dan HAKI)

Pertemuan Keempat

Melakukan pengamatan, mengeksplorasi dan mempraktikkan dengan cara membaca, menyimak, mendemonstrasikan dari kajian literatur / media tentang search engine. (pengertian, kegunaan, identifikasi, mendemonstrasikan)

Pertemuan Kelima

Melakukan pengamatan dan mengeksplorasi dengan cara membaca dan menyimak dari kajian literatur / media tentang Sistem Penyimpanan Cloud. (pengertian, kegunaan, identifikasi, simulasi mengakses link penyimpanan cloud)

Refleksi, Konfirmasi, Penutup

Menyimpulkan bersama peserta didik
Tanya Jawab
Penyampaian feedback
Berdoa

PENILAIAN BIMBINGAN



Sikap

Instrumen Skala Penilaian Sikap

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Pengetahuan
Tes Tertulis

Tempel, Januari 2021
Guru Bimbingan TIK



Keterampilan
Instrumen Tes Kinerja/Praktik

Khasbi Khamdan, M.Pd.
NIP. 19670929 199103 1 006

Nurmala Khoirunisa, S.Pd.
NIP. 19830805 202012 2 004



IDENTITAS SEKOLAH:
SMP NEGERI 2 TEMPEL



MATA PELAJARAN:
BIMBINGAN TIK



MATERI POKOK:
Istilah-istilah/Dasar-dasar internet



KELAS/SEMESTER:
IX/GENAP



ALOKASI WAKTU:
30 MENIT X 8 JP

LAMPIRAN

A. PENDEKATAN, METODE, MODEL BIMBINGAN

- Pendekatan : Saintifik
Metode : Klasikal dan Individu (Kolaboratif melalui WAG ICT room dan LMS lainnya)
Model : Discovery Learning, Problem Based Learning

B. MEDIA

- Media : Aplikasi WhatsApp, Web Browser, Search Engine
Alat : Komputer dan atau Smartphone
Bahan Pembelajaran : Modul, Artikel Online, Video, Media

C. MATERI BIMBINGAN

1. Faktual
 - a. Fungsi Sosial : menggunakan Internet untuk mendukung belajar
 - b. Mengoperasikan aplikasi untuk mengakses Internet
 - c. Perangkat Lunak/Aplikasi/Software
2. Konseptual
 - a. Pengertian Internet dan Intranet
 - b. Kegunaan dan Kerugian penggunaan Internet
 - c. Pengertian dan manfaat Web Browser
 - d. Pengertian dan manfaat Search Engine
3. Prosedural
 - a. Cara menggunakan web browser
 - b. Cara menggunakan search engine
 - c. Cara mengakses system penyimpanan cloud
4. Metakognitif
 - a. Melakukan download
 - b. Menganalisis pentingnya Etika Berinternet
 - c. Menganalisis pentingnya Internet dalam mencari dan menyebarkan informasi

D. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap
Melalui Observasi
 - a. Teknik Penilaian : Observasi
 - b. Bentuk : Non tes
 - c. Instrumen : Lembar observasi

No	Nama	Indikator			
		Bersyukur	Rasa Ingin Tahu	Disiplin	Aktif
1.				
2.				
3.				
4.				
Dst					

Kriteria Penilaian: Rentang nilai antara 1 sampai 4
Nilai 4: Selalu, Nilai 3: Sering, Nilai 2: Jarang, Nilai 1: Tidak pernah

$$\text{Nilai Sikap} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Nilai maksimal}} \times 4$$

Melalui Jurnal

No.	Waktu	Nama Siswa	Catatan Perilaku	Butir sikap	Tindak Lanjut
1.					
2.					
3.					
dst					

2. Penilaian Pengetahuan

Pertemuan 1

1. Sebutkan 5 **kegunaan** Internet!
2. Sebutkan 5 **kerugian** Internet!
3. Carilah **pengertian** dari istilah-istilah berikut :
 - a. Internet
 - b. TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)
 - c. ARPANET (Advanced Research Project Agency Network)
 - d. Website
 - e. Upload
 - f. Download
 - g. Bandwidth
 - h. E-learning (Electronic learning)
 - i. E-commerce (Electronic commerce)
 - j. E-government (Electronic government)

Pertemuan 2

Terlampir

Dst.

3. Penilaian Keterampilan

No	Instrumen	Skala Kuantitatif					Nilai <i>JSP/ISM x 100</i>
		5	4	3	2	1	
1	Dapat menggunakan web browser						
2	Dapat menggunakan search engine						
3	Dapat mengakses sistem penyimpanan cloud						