



**DINAS PENDIDIKAN PROVINSI
SUMATERA BARAT
SMA NEGERI 4 SUMATERA BARAT
(KEBERBAKATAN OLAHRAGA)**



Jl. By Pass KM 13 Sungai Sapih, Kec. Kuranji, Padang
e-mail:smakosumbar@gmail.com NPSN: 69948163

**RENCANA PELAKSAAN PEMBELAJARAN
(RPP DARING)**

Nama Sekolah : SMA Negeri 4 Sumatera Barat
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : X
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika.
Durasi Waktu : 3 JP

1. Tujuan Pembelajaran

a. Pengetahuan

1) Produk

- a) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa dapat menganalisis dampak sosial dari penggunaan komputer dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KBM.
- b) Secara mandiri dan tanpa membuka bahan ajar, siswa mampu menyeleksi dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi dengan mengerjakan soal terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KBM.

2) Proses

Siswa diharapkan dapat menunjukkan langkah-langkah membuat dampak sosial dari penggunaan komputer, rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi dengan mengerjakan evaluasi yang terkait pada lembar penilaian dengan nilai minimal sama dengan KBM.

b. Keterampilan

Dengan menggunakan komputer siswa dapat mempraktekkan langkah-langkah pengelompokan dampak sosial dari penggunaan komputer dan pembuatan rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi yang terkait pada lembar penilaian

dengan nilai minimal sama dengan KBM.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Membuat model pembelajaran projek base learning

2.1. Alat dan Bahan

2.1.1. Alat : Modul Dampak Sosial Informatika yang di upload pada fitur tryout di geschool

2.1.2. Bahan : Jobsheet yang di upload pada fitur materi di geschool

2.1.3. Pertanyaan melalui fitur tryout di geschool

Dibuat berdasarkan rubrik penilaian, meliputi evaluasi terhadap pengetahuan dan keterampilan

2.2. Siswa berlatih praktik/mengerjakan tugas berdasarkan Jobsheet yang diberikan dan mengumpulkan hasil pekerjaan kerja melalui fitur tryout di geschool.

2.3. Siswa mempresentasikan hasil kerja individu melalui link Google Meet yang diinfokan pada papa pengumuman di grup Whatsapp

Menampilkan hasil pengelompokan dampak sosial dari penggunaan komputer dan pembuatan rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi dengan menjelaskan alasan dampak positif dan negatif penggunaan komputer

2.4. Menyimpulkan dan penilaian pembelajaran di halaman penilaian di Grup Whatsapp dan geschool

2.4.1. Kesimpulan Pembelajaran

Peserta didik dapat menghasilkan sebuah dampak sosial informatika sesuai dengan tujuan pembelajaran faktual, konseptual, prosedural, dan keterampilan.

2.4.2. Penilaian

Dilakukan setiap langkah dalam mengerjakan dampak sosial informatika berdasarkan prosedural yang terdapat dalam Jobsheet.

Mengetahui,
2020
Kepala SMA Negeri 4 Sumbar

Padang, September

Guru TIK

Drs. H. Erizal, M.Si
NIP. 19670624 199303 1 005

Deni Saputra, S.Pd

Catatan: Komponen lainnya sebagai pelengkap.