

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SMAN 1 SEMENDAWAI SUKU III
Mata Pelajaran	: Informatika
Kelas/ Semester	: X/ Gazal
Program	: MIPA/ IPS
Materi Pokok	: Dampak Sosial Informatika
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan

pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

B. KOMPETENSI DASAR

3.10.1 Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer / internet

3.10.2 Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.

4.10.1 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK / internet yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif

C. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

- 3.10.1.1 Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan komputer / internet
- 3.10.2.1 Menganalisis rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi
- 4.10.1.1 Mengevaluasi kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK / internet yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Peserta didik mampu menjelaskan aspek sosial dari penggunaan komputer / internet dengan baik dan jelas
- 2. Peserta didik mampu menganalisis rancangan dan penggunaan teknologi internet dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi dengan baik dan jelas
- 3. Peserta didik mampu mengevaluasi kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK / internet yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif dengan baik dan jelas

E. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. Etika penggunaan internet dan media sosial
- 2. Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet

F. MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN

- 1. Model : *Problem Based Learning*
 - a. Tahap 1 : *Orientasi Siswa*
 - b. Tahap 2 : *Mengorganisasi Siswa*
 - c. Tahap 3 : *Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok*
 - d. Tahap 4 : *Mengembangkan dan menyajikan hasil karya*
 - e. Tahap 5 : *Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah*
- 2. Pendekatan : Saintifik, Technological, Pedagogical, Content, dan Knowledge
- 3. Metode : pengamatan, diskusi kelompok, tugas, dan tanya jawab

G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran : Video pembelajaran / Youtube , Power point
2. Alat dan Bahan : Komputer, /Laptop, SmartPhone

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran (Pendekatan Saintifik)		Waktu
		Guru	Siswa	
Pendahuluan	Orientasi, motivasi, dan apersepsi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru hadir lebih awal dan mengucapkan salam 2. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (berdoa, mengabsen kehadiran peserta didik) 3. Mengukur pengetahuan awal peserta didik serta mengaitkan pelajaran sebelumnya mengenai pemahaman mengenal aspek sosial penggunaan komputer / internet 4. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari 5. Menyampaikan lingkup dan teknik penilaian yang akan digunakan pada LKPD 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa Hadir tepat waktu dan menjawab salam 2. siswa langsung melakukan tadarous / membaca kitab suci secara singkat . setelah selesai Ketua Kelas memimpin doa, menyampaikan kondisi dan kehadirannya 3. Siswa memberi tanggapan atau jawaban tentang pengetahuan awal 4. siswa menyimak tujuan pembelajara dan kompetensi yang akan dicapai 5. Siswa menyimak penjelasan lingkup dan teknik penilaian. 	15 menit
Inti	Tahap 1 : <i>Orientasi Siswa</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Menyampaikan cakupan materi pada power point dan menyiapkan video/ youtube https://youtu.be/3io_2xC1kOE Rancangan teknologi dan kualitas 	Mengamati Siswa menyimak video aspek sosial dari penggunaan tik / internet	15 menit

		hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet		
	Tahap 2: <i>Mengorganisasi Siswa</i>	<ul style="list-style-type: none"> Setelah mengamati video Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet, guru mengarahkan siswa untuk melakukan tanya jawab dan mengerjakan di LKPD tentang Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet 	Menanya Siswa melakukan diskusi terkait aspek sosial dari penggunaan tik / internet Siswa menetapkan permasalahan.	20 menit
	Tahap 3: <i>Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok</i>	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk membuat kelompok dan berdiskusi serta mengumpulkan informasi tentang Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet 	Mengumpulkan Informasi: Siswa berdiskusi dalam kelompok dan mengumpulkan informasi terkait aspek sosial dari penggunaan komputer Siswa mencari contoh aspek sosial dari penggunaan computer / internet	20 menit
	Tahap 4: <i>Mengembangkan dan menyajikan hasil karya</i>	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengarahkan siswa untuk melengkapi dan menyiapkan materi diskusi terkait Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet 	Menalar Siswa menentukan satu contoh aspek sosial dari penggunaan computer / internet	15
	Tahap 5: <i>Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</i>	<ul style="list-style-type: none"> Guru memediasi kegiatan presentasi siswa terkait Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet Guru mengarahkan kelompok penyaji untuk menanggapi pertanyaan atau pendapat dari kelompok lain 	Mengkomunikasikan Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok terkait aspek sosial dari penggunaan computer / internet Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok terkait aspek sosial dari penggunaan computer / internet	20

		<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta kelompok penyaji untuk menambahkan pendapat atau tanggapan dari kelompok lain dalam laporan hasil diskusi dan presentasi kelompok penyaji 		
Penutup		<ul style="list-style-type: none"> • Guru mendorong siswa untuk memberikan kesimpulan tentang pembelajaran Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet terkait dengan tujuan pembelajaran • Guru memberikan <i>feedback</i> dari hasil rangkuman dan diskusi siswa sebagai tindakan refleksi • guru meminta hasil siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi dan presentasi kelompok • guru melakukan postest tertulis tentang Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet • guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran. • guru memberikan salam dan meninggalkan kelas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa membuat kesimpulan dan memberikan tanggapan tentang Rancangan teknologi dan kualitas hidup serta kasus sosial dampak produk TIK / internet • Siswa menyimak dan memahami, memberikan <i>feedback</i> dari hasil rangkuman dan diskusi siswa sebagai tindakan refleksi yang disampaikan • siswa mengumpulkan laporan hasil diskusi dan presentasi kelompok • salah satu siswa memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran • siswa menjawab salam guru dan mempersiapkan diri untuk pelajaran selanjutnya 	15 menit

I. SUMBER BELAJAR

1. Video / Youtube / Internet /
2. Peby Pebriadi. dkk. 2019. *Buku Ajar Informatika*. Jogjakarta: Andi Offset
3. Modul Dampak Sosial
4. Alamat web

J. PENILAIAN (Terlampir)

- a. Lingkup Penilaian : Sikap, Pengetahuan, Keterampilan
- b. Teknik Penilaian :
 - a) Pengamatan Sikap
 - b) Pengetahuan :

Jenis Tes : Formatif, Posttest, Penugasan Kelompok

Bentuk Tes : Essay,

Jumlah Soal :

Formatif : 5 soal essay
 - c) Keterampilan :

Jenis : Non tes

Bentuk : Produk

Bentuk Instrumen

- Sikap : Lembar pengamatan sikap
- Pengetahuan : soal formatif
- Keterampilan : lembar kinerja presentasi, rubrik praktek/unjuk kerja

K. Rencana Tindak Lanjut Hasil Penilaian

a. Remedial (Terlampir)

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru mengulang kembali materi yang belum dipahami oleh peserta didik dan memberi tugas soal untuk mengerjakan ulang soal yang telah diberikan.

b. Pengayaan (Terlampir)

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan soal pengayaan sebagai berikut :

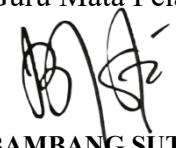
1. Membaca buku-buku tentang materi yang relevan.
2. Mencari informasi secara online tentang materi
3. Membaca surat kabar, majalah, serta berita online tentang materi
4. Mengamati langsung tentang materi yang ada di lingkungan sekitar.

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 SS III



Dra. SULIYAH, MM
NIP. 196504041990102001

OKU Timur, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran



BAMBANG SUTIKNO, S.Pd
NIP.-