



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Mata Pelajaran	: I N F O R M A T I K A
Kelas/Semester	: X / Genap
Tema / Topik	: Dampak Sosial Informatika
Alokasi Waktu	: 10 menit

A. Kompetensi Inti

- 1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- 2: Menghayati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan factual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi sesuai dengan bakat dan minatnya.
- 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, sesuai kaidah keilmuan di sekolah.

B. Kompetensi Dasar

- 3.10.1. Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer.
- 3.10.2. Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.
- 4.10. Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan atau negatif.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran, siswa dapat menjelaskan tentang dampak sosial informatika dalam berbagai bidang.

D. Indikator

- ✓ Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer,
- ✓ Menjelaskan dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer,
- ✓ Menjelaskan kasus- kasus sosial dari implementasi produk TIK.

E. Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika di Berbagai Bidang

F. Metode dan Model Pembelajaran : Ceramah dan Diskusi

G. Alat, Media dan Sumber Belajar

Buku Informatika , Laptop, smartphone, alat tulis, , internet, lingkungan sekitar, dan buku lain yang menunjang yang relevan.

H. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

1. Guru memberi salam kepada siswa dan mengajak berdoa sebelum memulai pembelajaran serta mengecek kehadiran siswa yang aktif dalam pembelajaran.
2. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk tetap semangat belajar dan menjaga kesehatan
3. Guru menyampaikan KD dan sistem penilaiannya.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan aktivitas yang akan dilakukan dan cara pengerjaannya.

Kegiatan Inti

1. Guru mengarahkan siswa untuk membuka, membaca dan memahami materi yang berkaitan tentang dampak sosial informatika.
2. Guru dan siswa mendiskusikan materi tentang dampak sosial informatika dari berbagai bidang.
3. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
4. Guru meminta siswa mengerjakan tugas yang akan dikumpulkan Minggu Depan
5. Guru memberikan umpan balik atas tugas yang sudah dikerjakan siswa.

Penutup

1. Guru bersama murid melakukan refleksi bersama.
2. Guru memotivasi siswa agar tetap semangat belajar di rumah dan selalu menjaga kesehatan
3. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan penguatan materi dan mengucapkan salam.

I. Penilaian

1. Sikap : Keaktifan dan kesopanan dalam berkomunikasi..
Tanggung jawab dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas.
Disiplin dalam kehadiran sekolah.
2. Pengetahuan : Tes tertulis.
3. Keterampilan : Guru menilai tugas siswa yang telah dikumpulkan.

Pematangsiantar, Juli 2020

Mengetahui,
Kepala SMA Perguruan Keluarga,

Guru Mata Pelajaran Informatika,

Drs. S U H E R N O

SUWANDA CATUR R, S.Pd.

Sumber : Buku Paket Grafindo Media Pratama Edisi Revisi K-13
<https://www.youtube.com/watch?v=xzE2LaaU2zo>

Surel : bizcat0er@gmail.com