

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PROGRAM GURU PENGGERAK

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung
Kelas / Semester : X / 1
Nama Pengajar : Sri Wahyu Ari Ani, S.Kom
Mata Pelajaran : Informatika
Materi Pokok : Dampak Sosial Informatika
Pembelajaran Ke : 1 (Satu)
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 faktual, 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

Mengenal aspek sosial dari penggunaan komputer
Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan atau negatif
Mengenal HAKI dan UU ITE
Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang berkaitan dengan HAKI dan UU ITE

C. Tujuan Pembelajaran

Dengan metode ceramah, diskusi dan kerja kelompok peserta didik menjelaskan serta mempresentasikan dampak sosial dalam berbagai bidang akibat perkembangan produk TIK
Dengan metode ceramah, diskusi dan kerja kelompok peserta didik menjelaskan serta mempresentasikan dampak penerapan HAKI dan UU ITE bagi pengguna aplikasi

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

IPK Pengetahuan

1. Menjelaskan bagaimana teknologi informasi memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan interaksi sosial
2. Menjelaskan bagaimana teknologi informasi telah mengubah cara hidup manusia
3. Menjelaskan bagaimana teknologi mengubah cara manusia melakukan pekerjaan dalam berbagai bidang
4. Menjelaskan bagaimana teknologi membantu seseorang berkomunikasi dengan orang lain berdasarkan pengalaman sehari-hari
5. Menjelaskan beberapa contoh yang temukan di sekeliling / lingkungan masyarakat mengenai bagaimana teknologi telah mengubah cara hidup orang

IPK Keterampilan

1. Diskusi kelompok tentang dampak sosial dalam berbagai bidang akibat perkembangan produk TIK

2. Membuat Video yang menggambarkan dampak penggunaan dari TIK dalam kehidupan sehari-hari
3. hasil diskusi kelompok tentang dampak penerapan HAKI dan UU ITE bagi pengguna aplikasi.
4. Menganalisis Kasus

E. Profil Pelajar Pancasila :

Diharapkan dengan Pembelajaran ini siswa dapat menunjukkan karakter dan kompetensi dari nilai-nilai Pancasila yaitu :

1. Beriman, Bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia
2. Berkebinekaan Global
3. Mandiri
4. Bergotong royong
5. Bernalar Kritis dalam mencapai sebuah target
6. Kreatif dengan menyelesaikan masalah dan memberi kesempatan individu untuk mengungkapkan ide-ide

F. Sarana Yang digunakan : Komputer, Buku paket, RPP, LK, Jaringan Internet

G. Model Pembelajaran yang digunakan : Problem Base Learning dan Tutor sebaya

H. Metode Pembelajaran yang digunakan : Luring dengan Blended learning

I. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pembukaan
 - a) Guru memberi salam
 - b) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa
 - c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Kegiatan Inti
 - a) Mencari informasi tentang aspek sosial penggunaan komputer
 - b) Etika dalam penggunaan Internet
 - c) Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
3. Kegiatan Penutup
 - a) Guru menarik kesimpulan tentang Dampak Sosial Informatika di masyarakat
 - b) Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.
 - c) Guru meminta salah satu peserta untuk memimpin do'a dan menutup pembelajaran.
 - d) Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam.

J. Materi

1. DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu bentuk teknologi yang berkembang amat pesat sekarang ini. Dengan internet sebagai fitur andalannya, arus informasi menjadi sangat cepat, bahkan cenderung tidak terkontrol dan siapa pun akan dapat memperoleh informasi dengan mudah. Sebagai contoh media sosial. Maka tidak mengherankan apabila teknologi komunikasi dan informasi menjadi salah satu jenis teknologi yang menduduki peringkat teratas, baik dari sisi positif, negatif, maupun penggunaannya. Teknologi membuat interaksi antarsesama pengguna dapat dilakukan dengan mudah dan membuat tingkat keterhubungan satu sama dengan yang lain semakin tinggi. Selain itu, teknologi juga berhasil mengubah cara hidup manusia. Penggunaan teknologi informasi untuk mendukung kehidupan manusia dalam berbagai aspek memberikan dampak positif. Berikut adalah dampak positif informatika dalam bidang sosial.

a. Meningkatkan Interaksi Sosial Antara Pengguna

Dibandingkan dengan 25 tahun ke belakang, media komunikasi sungguh jauh berbeda. Komunikasi yang paling canggih saat itu hanyalah, telepon rumah, surat menyurat. Sungguh sangat terbatas interaksi komunikasi pada saat itu. Namun sekarang, kita dapat menggunakan berbagai aplikasi teknologi yang ada untuk berinteraksi dengan teman, guru, dan anggota keluarga. Media sosial melalui internet membuat pengguna dapat berinteraksi dengan pengguna lain dan tetap terhubung satu dengan yang lain. Kita dapat melihat bagaimana kehidupan dari orang-orang terdekat yang berada di belahan dunia lain melalui posting-an yang dibagikan di media sosial dan dapat berinteraksi dengan mereka melalui kolom komentar, like atau pesan pribadi. Media sosial pun memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menemukan teman-teman lama seperti teman sekolah/kuliah di masa lalu. Media sosial juga memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berkenalan dengan orang baru. Media sosial juga telah berperan menjadi tempat berbagi pengalaman, informasi ataupun ilmu pada bidang tertentu melalui media sosial. Selain media sosial, aplikasi lain banyak berperan sebagai media interaksi pengguna teknologi adalah pengiriman pesan, seperti WhatsApp, Telegram, dll

b. Perubahan Cara Hidup

Tidak dapat dipungkiri bahwa dukungan teknologi membuat perubahan dalam cara manusia hidup, diantaranya.:

a) Bekerja di Rumah

Dengan teknologi informasi memungkinkan banyak organisasi/perusahaan memberikan keleluasaan kepada pegawainya untuk bekerja di rumah. Team viewer salah satu aplikasi online yang memungkinkan pegawai bekerja dari jarak jauh.

b) Belanja online

Teknologi informasi juga menyebabkan banyak toko-toko online yang tersedia di internet. Kiana computer yang beralamat di <https://www.tokopedia.com/kianacomputer> salah satu contohnya. Hal ini kemudian mengubah cara pengguna mencari dan membeli kebutuhan hidup mereka. Pembeli lebih suka belanja online dibandingkan dengan pergi ke toko konvensional.

c) Kemudahan Memulai Usaha

Seorang penjual dapat dengan mudah memperkenalkan barang-barang yang dia jual melalui internet. Komunikasi dapat dilakukan melalui media sosial atau aplikasi pengiriman teks seperti WhatsApp dan transaksi pembayaran dapat dilakukan dengan menggunakan mobile banking atau online banking.

d) Perubahan Jenis Pekerjaan

Kehadiran teknologi menyebabkan terbukanya peluang-peluang baru untuk profesi-profesi yang baru, diantaranya :

✓ **Blogger**

adalah orang-orang yang menempatkan berbagai jenis informasi di internet dalam bentuk tulisan untuk di akses oleh orang lain, ke dalam sebuah blog atau halaman web. Contohnya <http://blognyaheru.net>

✓ **Youtuber**

adalah sebutan bagi mereka yang bekerja membuat konten video dan menemukannya di situ youtube. Contohnya chanel youtube [heru_ruhanda](https://www.youtube.com/channel/UC...)

✓ **Animator**

adalah orang yang bekerja membuat animasi atau gambar bergerak yang dibuat menggunakan aplikasi tertentu

✓ **Selebriti media sosial**

adalah pengguna media sosial yang mempunyai jumlah pengikut

(*follower*) atau pelanggan(*subscriber*) yang banyak

✓ **Berbagai Layanan yang Lain**

Layanan internet banking mengubah cara nasabah melakukan transaksi perbankan yang membuat nasabah dapat melakukan transaksi dari mana saja dan kapan saja. Layanan ojek dan taksi online telah mengubah cara manusia dalam memilih transportasi. Layanan pesan antar makanan telah mengubah cara manusia dalam memesan makanan dari restoran favorit.

c. Perubahan Cara Kerja

Salah satu contoh dampak teknologi informatika yang mengubah bagaimana cara kerja manusia adalah proses pembedahan jarak jauh. Teknologi Internet of Thing (IoT) dapat menghubungkan berbagai mesin dengan sebuah komputer dan teknologi 5G membuat proses pengiriman data dan perintah melalui internet menjadi lebih cepat dan tanpa delay. Selain mempunyai dampak positif, informatika (informasi) juga memiliki dampak negatif, diantaranya

1. Penyebaran hoaks

Hoaks didefinisikan sebagai rencana menipu orang lain dengan cara memberikan berita yang tidak benar. Hoaks seringkali diproduksi dan disebar dengan berbagai alasan, baik alasan politik, ekonomi, popularitas, maupun hanya sekedar iseng belaka.

2. Ujaran Kebencian

Ujaran kebencian banyak dilakukan di media sosial. Ujaran kebencian tersebut dapat ditujukan kepada individu tertentu, organisasi, lembaga, pejabat negara, maupun suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA) tertentu.

3. Berbagai Konten Negatif Lainnya

Banyak bentuk konten negatif lain yang sering disebar melalui media sosial atau aplikasi internet lainnya seperti pornografi anak, perjudian, penghinaan atau fitnah/pencemaran nama baik, pengancaman/pemerasan dan konten berbau terorisme/radikalisme

d. Berbagai Dampak Negatif Lain

1. Penipuan

Ada banyak modus penipuan menggunakan teknologi informasi, diantaranya mengirimkan pesan dengan iming- iming hadiah, pura-pura ingin mengirimkan uang ke rekening korban, meminta seolah-olah yang meminta adalah pemilik akun, pura-pura menjual barang yang sebenarnya tidak ada, dll.

2. Cyber Bullying

Kalau bahasa sederhannya di bully. Meskipun tidak berhubungan langsung secara fisik, cyber bullying sering kali dapat memberikan dampak yang merusak kepada korban yang masih di bawah umur dan remaja. Korban sering menderita kegugupan, malu, stres, depresi, bahkan keinginan bunuh diri.

3. Menurunnya Kualitas Interaksi Sosial

Phubbing adalah menarik diri dari interaksi dengan sesama dan mengalihkan perhatian ke gadget. Perilaku ini menyebabkan interaksi sosial antara dua orang atau dalam kelompok menjadi kurang berkualitas. Kebersamaan yang seharusnya digunakan bercakap-cakap, bertukar pikiran, bercanda, dan berkeluh kesah berubah menjadi interaksi tidak berarti karena masing-masing pihak melakukan phubbing.

4. Kecanduan

Kecanduan teknologi dapat terjadi karena terlalu lama menghabiskan waktu di depan komputer atau gadget lain.

Pengguna menghabiskan waktu online untuk menjelajahi internet, bermain game, ataupun menggunakan media sosial

5. Menurunnya Kesehatan

Penggunaan teknologi terlalu lama dapat menyebabkan pola makan, tidur, dan istirahat

tidak teratur. Kurangnya interaksi dengan orang lain karena waktu yang dihabiskan dengan gadget sehingga dapat menyebabkan gangguan mental dan menurunnya kemampuan intraksi sosial, dll.

Soal Pengetahuan :

1. Jelaskan bagaimana teknologi informasi memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan interaksi sosial
2. Jelaskan bagaimana teknologi informasi telah mengubah cara hidup manusia
3. Jelaskan bagaimana teknologi mengubah cara manusia melakukan pekerjaan dalam berbagai bidang
4. Berdasarkan pengalaman anda sehari-hari, jelaskan bagaimana teknologi membantu anda berkomunikasi dengan orang lain
5. Tuliskan beberapa contoh yang dapat anda temukan di sekeliling / lingkungan anda mengenai bagaimana teknologi telah
2. mengubah cara hidup orang.

Soal Keterampilan :

Siswa membuat Video yang menggambarkan dampak penggunaan dari TIK dalam kehidupan sehari-hari

Temanggung, Juli 2021

Mengetahui
Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Temanggung

Guru Mata Pelajaran
Informatika

Drs. Bambang Haryanto, M.Pd
NIP. 19660413 198903 1 007

Sri Wahyu Ari Ani, S.Kom
NIP. 19780505 201406 2 001

Asesmen

a. Teknik dan bentuk penilaian

No	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian
1	Sikap	Observasi	Lembar Pengamatan
2	Pengetahuan	Penugasan	Penugasan
3	Keterampilan	Praktik	Rubrik penilaian unjuk kerja/praktik

b. Kriteria penilaian

1) Sikap

- Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru.

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1.								
2.								
3.								

Keterangan :

BS	Bekerja Sama
JJ	Jujur
TJ	Tanggung Jawab
DS	Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

75,01 – 100,00	= Sangat Baik
50,01 – 75,00	= Baik
25,01 – 50,00	= Cukup
00,00 – 25,00	= Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

75,01 – 100,00	Sangat Baik (SB)
50,01 – 75,00	Baik (B)
25,01 – 50,00	Cukup (C)
00,00 – 25,00	Kurang (K)

5. Format di atas dapat diubah sesuai dengan aspek perilaku yang ingin dinilai

- Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut Contoh format penilaian :

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.					
	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.					

	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
- | | |
|----------------|------------------|
| 75,01 – 100,00 | Sangat Baik (SB) |
| 50,01 – 75,00 | Baik (B) |
| 25,01 – 50,00 | Cukup (C) |
| 00,00 – 25,00 | Kurang (K) |
5. Format di atas dapat juga digunakan untuk menilai kompetensi pengetahuan dan keterampilan

- Penilaian Teman Sebaya

Penilaian ini dilakukan dengan meminta peserta didik untuk menilai temannya sendiri. Sama halnya dengan penilaian hendaknya guru telah menjelaskan maksud dan tujuan penilaian, membuat kriteria penilaian, dan juga menentukan format penilaiannya.

	ama yang diamati	..				
	engamat	..				

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
	Mau menerima pendapat teman.					
	Memberikan solusi terhadap permasalahan.					
	Memaksakan pendapat sendiri kepada anggota kelompok.					
	Marah saat diberi kritik.					
	...					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50 untuk pernyataan yang positif, sedangkan untuk pernyataan yang negatif, Ya = 50 dan Tidak = 100
 2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $5 \times 100 = 500$
 3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(450 : 500) \times 100 = 90,00$
 4. Kode nilai / predikat :
- | | |
|----------------|-----------------|
| 75,01 – 100,00 | angat Baik (SB) |
| 50,01 – 75,00 | ik (B) |
| 25,01 – 50,00 | kup (C) |
| 00,00 – 25,00 | rang (K) |

PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Kelas/Semester : X/ 1
 Mata Pelajaran : Informatika
 Jurnal :

Catatan Siswa Sikap Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran:

No	Nama Peserta Didik	Kelas/ No presensi	Sikap Positif	Sikap Negatif

PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Mata Pelajaran : Informatika
 Petunjuk : Lembar penilaian ini diisi oleh guru.
 Bentuk Tugas : Menjawab pertanyaan
 KD : 3.6.1a dan 4.6.1a
 Tema : DSI
 Kelas/ Semester : X/ganjil

Penentuan Skor :
 Jawab soal betul = 1
 Jawab soal salah = 0
 Nilai = jumlah skor x 2
 Nilai minimum = 0
 Nilai maksimum = 100

LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Mata Pelajaran : Informatika
 Petunjuk : Lembar penilaian ini diisi oleh guru.
 Bentuk Tugas : praktik
 KD : 3.6.1a dan 4.6.1a
 Tema : DSI
 Kelas/ Semester : X/ganjil

No	Nama	Skor Indikator Penilaian (10 – 20)					Jumlah Skor (NILAI)
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
dst							

2. HAKI

Dalam Implementasi Keseharian Dengan berkembangnya teknologi, apapun yang kita lakukan sekarang jadi mudah. Disisi lain perkembangan teknologi juga memiliki sisi negatif, misalnya saja soal pelanggaran HKI. Penetrasi internet, misalnya, membuat pengguna internet menjadi semakin mudah untuk mengunduh lagu-lagu MP3 secara bebas, karena banyaknya situs berbagi yang bisa dimanfaatkan. Dan taukah Anda jika mengunduh lagu secara bebas di internet sebenarnya merupakan bentuk pelanggaran? Berdasarkan Pasal 2 ayat (1) UU Hak Cipta, yang menyatakan, hak cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya. Maka, seyogyanya memperbanyak dan mengunduh lagu seharusnya melalui pihak yang berwenang. Demikian juga bagi Anda meng-upload lagu ke internet harus waspada mengetahui peraturan sebelumnya, meskipun bukan untuk memperoleh keuntungan dari pengunggahan tersebut, bisa terancam terjerat sebagai pelanggar hak cipta. Hal tersebut di sebabkan karena hak cipta adalah hak eksklusif pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan atau memberikan izin untuk itu. Sedangkan pengumuman sendiri berdasarkan UU Hak Cipta artinya adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. Jadi walaupun melakukan upload tidak untuk mencari profit, namun tindakan itu merugikan kepentingan ekonomis yang wajar dari pemegang hak cipta, maka peng-upload dapat dianggap melanggar hak cipta. Ancaman sanksinya seperti diatur dlm Pasal 72 UU Hak Cipta adalah penjara antara 1 bulan hingga 7 tahun dan/atau denda paling antara Rp1 juta sampe Rp5 miliar. Demikian berbahayanya menggunakan atau menyebarkan karya orang lain dimaksudkan untuk menjaga keberlangsungan kreatifitas dan inovasi di bidang TIK tanpa merugikan pihak lain. Oleh karena itu penting bagi kita memahami dulu kode etik dan perundangan yang mengatur pemanfaatan TIK.

A. UU ITE

Pemanfaatan Teknologi Informasi, media, dan komunikasi telah perilaku dan tatanan peradaban dan sosial masyarakat secara global. Keluasan jangkauan dunia maya berdampak pada hubungan dunia menjadi tanpa batas yang berdampak pada perubahan sosial, ekonomi, dan budaya secara signifikan berlangsung sangat cepat. Teknologi Informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik di buat seiring dengan perkembangan di unia hukum. Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan hukum siber atau hukum telematika. Hukum siber atau cyber law, secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Demikian pula, hukum telematika yang merupakan perwujudan dari hukum telekomunikasi, hukum media, dan hukum informatika. Istilah lain yang juga digunakan adalah hukum teknologi informasi (law of information technology), hukum dunia maya (virtual world law), dan hukum mayantara. Istilah-istilah tersebut lahir mengingat kegiatan yang dilakukan melalui jaringan sistem komputer dan sistem komunikasi baik dalam lingkup lokal maupun global (Internet) dengan memanfaatkan teknologi informasi berbasis sistem komputer yang merupakan sistem elektronik yang dapat dilihat secara virtual. Permasalahan hukum yang seringkali dihadapi adalah ketika terkait dengan penyampaian informasi, komunikasi, dan/atau transaksi secara elektronik, khususnya dalam hal

pembuktian dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik. Contoh yang pernah terjadi di kehidupan sehari-hari adalah penyalahgunaan media sosial. Body shaming atau ujaran penghinaan fisik kepada seseorang telah menjadi virus baru di masyarakat. Akibat kebebasan mengeluarkan komentar yang tidak dibarengi dengan akhlak dan mental bertanggungjawab memudahkan orang menghina dan mengungkapkan kalimat buruk untuk sekedar kepuasan pribadi. Bila hal tersebut di biarkan, maka akan merusak tatanan masyarakat yang bobrok dan sukar dikendalikan. Negara dalam hal ini pemangku kebijakan membentengi kejahatan cyber tersebut dengan menetapkan Undang-Undang Informatika dan Transaksi Elektronika memayungi dan melindungi korban perundangan dunia maya.

Soal Pengetahuan :

1. Untuk mengatur hak terhadap karya cipta orang lain, Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan Undang-Undang HAKI. HAKI kepanjangan dari ...
 - A. Hak Atas Kekayaan Individu
 - B. Hak Atas Kepemilikan Individu
 - C. Hak Atas Kepunyaan Intelektual
 - D. Hak Atas Kepunyaan Individu
 - E. Hak Atas Kekayaan Intelektual
2. Secara garis besar HAKI dibedakan menjadi 2 yaitu
 - A. Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri
 - B. Hak Cipta dan Han Paten
 - C. Hak kekayaan Industri dan Hak paten
 - D. Hak Paten dan Hak dagang
 - E. Hak Cipta dan Hak dagang
3. UU tentang Hak Cipta yang berlaku saat ini adalah...
 - A. UU No.28 Tahun 2014
 - B. UU No.28 Tahun 2018
 - C. UU No.28 Tahun 2014
 - D. UU No. 13 Thn 2016
 - E. UU No. 13 Thn 2018
4. Menurut UU Hak Cipta terbaru, Ciptaan berikut ini adalah hasil karya cipta yang termasuk di dalamnya, kecuali...
 - A. Batik
 - B. Karya Fotografi
 - C. Karya sinematografi
 - D. Makanan
 - E. Lagu/Musik
5. Undang Undang Nomor 11 tahun 2008
 - A. Merek dagang
 - B. Hak Paten
 - C. Hak Cipta
 - D. ITE
 - E. Layanan Publik
6. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan merk yang sama pada keseluruhannya dengan merek terdaftar milik pihak lain untuk barang/jasa sejenis yang diproduksi dan/atau diperdagangkan, akan dipidana atau denda paling banyak...
 - A. 5 juta
 - B. 500 juta
 - C. 800 ribu
 - D. 1 Miliar
 - E. 100 juta
7. Program berikut dapat digunakan secara bebas, digandakan, diubah sesuai dengan keinginan pengguna tanpa minta ijin kepada penciptanya adalah
 - A. Ms Word
 - B. LINUX
 - C. Power Point
 - D. Corel Draw
 - E. Ms.Excel
8. Tujuan diberlakukannya hak kekayaan intelektual

adalah... .

- A. supaya hasil karya seseorang tidak tersebar luas
 - B. supaya hasil karya seseorang diperoleh dengan mudah
 - C. supaya hasil karya tidak dinikmati semua orang
 - D. supaya inovasi dan kreativitas terus berkembang supaya negara mendapat keuntungan
9. Penemuan 4G oleh Dr.Khoirul Anwar dari Indonesia termasuk salah satu contoh hak...
 - A. Kekayaan Intelektual
 - B. karya cipta
 - C. rahasia dan industri
 - D. desain industri
 - E. paten
 10. Hak yang digunakan untuk memperbanyak software disebut
 - A. merk
 - B. desain
 - C. Lisensi
 - D. sirkuit
 - E. identitas

Kunci Jawaban :

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. E | 6. D |
| 2. A | 7. B |
| 3. B | 8. D |
| 4. D | 9. E |
| 5. D | 10. C |

Soal Keterampilan :

Kasus untuk di analisis,

✓ **Soal Kasus 1**

Seseorang dengan tanpa izin membuat situs penyanyi-penyanyi terkenal yang berisikan lagu-lagu dan liriknya, foto dan cover album dari penyanyi-penyanyi tersebut

✓ **Soal Kasus 2**

Seseorang tanpa izin membuat situs di internet yang berisikan lagu-lagu milik penyanyi lain yang lagunya belum dipasarkan

✓ **Soal Kasus 3**

Seseorang dengan tanpa izin membuat sebuah situs yang dapat mengakses secara langsung isi berita dalam situs internet milik orang lain atau perusahaan lain.

Baca dengan baik skenario yang di sajikan di atas.

- 1) Bentuk kelompok, 3 s.d 5 orang dalam 1 kelompok
- 2) Diskusikan dengan kelompok , secara teori pelanggaran yang terjadi berdasarkan kasus di atas dimana letak pelanggarannya?
- 3) Sesuaikan teori dengan bahan bacaan yang ada
- 4) Buat hasil analisis ke dalam bentuk laporan tertulis dalam bentuk Word
- 5) Presentasikan hasil pengamatan kelompok

PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Kelas/Semester : X/ 1

Mata Pelajaran : Informatika

Jurnal :

Catatan Siswa Sikap Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran:

No	Nama Peserta Didik	Kelas/ No presensi	Sikap Positif	Sikap Negatif

PENILAIAN PENGETAHUAN

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung

Tahun Pelajaran : 2021/2022

Mata Pelajaran : Informatika

Petunjuk : Lembar penilaian ini diisi oleh guru.

Bentuk Tugas : Menjawab pertanyaan

KD : 3.6.1b dan 4.6.1b

Tema : DSI

Kelas/ Semester : X/ganjil

Penentuan Skor :

Jawab soal betul = 1

Jawaban soal salah = 0
 Nilai = jumlah skor x 2
 Nilai minimum = 0
 Nilai maksimum = 100

**LEMBAR PENILAIAN
 KETERAMPILAN**

Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 2 Temanggung
 Tahun Pelajaran : 2021/2022
 Mata Pelajaran : Informatika
 Petunjuk : Lembar penilaian ini diisi oleh guru.
 Bentuk Tugas : praktik
 KD : 3.6.1b dan 4.61.b
 Tema : DSI
 Kelas/ Semester : X/ganjil

No	Nama	Skor Indikator Penilaian (10 – 20)					Jumlah Skor (NILAI)
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
dst							

Remedial dan Pengayaan

a. Remedial

Bagi peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka guru bisa memberikan soal tambahan sesuai ketidaktuntasannya.

Sekolah :
 Kelas/Semester :
 Mata Pelajaran :
 Ulangan Harian Ke :
 Tanggal Ulangan Harian :
 Bentuk Ulangan Harian :
 Materi Ulangan Harian :
 (KD / Indikator) :
 KKM :

No	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan	Indikator yang Belum Dikuasai	Bentuk Tindakan Remedial	Nilai Setelah Remedial	Keterangan

b. Pengayaan

Guru memberikan nasihat agar tetap rendah hati, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Guru memberikan materi dan soal pengayaan (Advanced/High) :

Daftar Pustaka :

Video Tutorial dan Penugasan serta Time Schedule dengan LMS

Buku Paket Cakap Mengaplikasikan Informatika untuk Kls X SMA dan MA Penerbit Tiga Serangkai By Dwi Maryono

<https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar>

<https://mediaindonesia.com/humaniora>