

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Comal
Mata Pelajaran : Informatika
Kelas / Semester : X / Genap
Materi Pokok : Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat.
Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
Alokasi Waktu : 3 x 45 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

- 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 dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
KD. 3.10.1 Mengetahui Aspek sosial dari penggunaan komputer.	3.10.1.1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi 3.10.1.2. Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi
KD 3.10.2 Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.	3.10.2.1 Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi . 3.10.2.2 Mengevaluasi dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
KD 4.10 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.	4.10.1 Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soaial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan pendekatan Scientific serta menggunakan model Problem Based Learning, diharapkan peserta didik dapat :

1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, dampak hukum dari pengguna TIK, dampak perkembangan TIK.
2. Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
3. Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.
4. Mengevaluasi dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
5. Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soaial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

D. Materi Pembelajaran

- ✓ Dampak perkembangan teknologi
- ✓ Etika dan moral dalam penggunaan teknologi informasi
- ✓ HAKI
- ✓ UU ITE

E. Kegiatan Pembelajaran

a. Indikator Pencapaian Kompetensi

3.10.1 Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer

3.10.1.1 Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

3.10.1.2 Menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi

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

4.10.1. Membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus soaial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan : Scientific

Model : Problem Based Learning

Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, dan Observasi

c. Langkah Pembelajaran

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none">✓ Guru mengajak peserta didik bergabung di Google Meet (sesi sinkron)✓ Peserta didik diminta untuk mengisi presensi kehadiran di link Google Form yang sudah diberikan✓ Guru memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas. (Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)	Disiplin Religius	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ✓ Peserta didik menyimak serta menanyakan apabila ada yang kurang paham dalam tujuan pembelajaran. <p>Orientasi Peserta didik pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan permasalahan yang akan dipecahkan terkait bagaimana membuat video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat" berdurasi paling lama 3 menit. ✓ Guru menyampaikan teknis kegiatan pembelajaran melalui serangkaian kegiatan pengamatan, eksperimen dan membuat laporan hasil eksperimen. 	Rasa ingin tahu	
2. Inti	<p>Membimbing eksperimen</p> <p>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan) Peserta didik mengamati video gambaran tentang aspek dampak sosial informatika dan membaca modul/ buku paket tentang dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK.</p> <p>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>) Berdasarkan pengamatan, peserta didik diminta menganalisa aspek dampak sosial penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam membuat video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat".</p> <p>C. Pengumpulan data (data collection) ✓ Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (5) peserta didik sesuai petunjuk Guru</p>	<p>Kemandirian Literasi</p> <p>Rasa ingin tahu Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking) Tanggung jawab</p>	110 menit

	<p>untuk membuat video kreatif.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Melalui media Whatsapp/ Google Classroom peserta didik dapat berdiskusi dengan kelompok lain atau dengan Guru selama pembelajaran berlangsung. <p>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari LKPD (dpt dilihat dilink yang disediakan di Google Classroom) dan hasil diskusi tentang dampak perkembangan TIK dan kasus- kasus implementasi TIK untuk dijadikan pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat".</p> <p>E. Pembuktian (Verification)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat". ✓ Kelompok lain menanggapi. ✓ Peserta didik mengerjakan soal latihan di Google Classroom melalui link Google Form. <p>F. Menyimpulkan (Generalization)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Peserta didik atas bimbingan Guru membuat simpulan tentang hasil diskusi pembuatan video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat". ✓ Guru memberi pemantapan. 	<p>Kerja sama</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p> <p>Kemandirian Tanggung jawab</p>	
--	---	--	--

3. Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru melakukan refleksi dan review mengenai materi yang telah dipelajari dan memberikan kesempatan peserta didik menanyakan hal- hal yang belum dipahami. ✓ Guru melaksanakan penilaian ✓ Guru memberikan tugas evaluasi yang harus dikerjakan individu di link Google Form yang sudah disediakan di Google Classroom ✓ Guru menginformasi tentang materi pembelajaran yang akan datang. ✓ Guru mengakhiri kegiatan dengan doa. 	<p>Tanggung jawab Disiplin</p> <p>HOTS</p> <p>Religius</p>	10 Menit
------------	---	--	----------

F. Alat, Media dan Sumber Belajar

Alat/Bahan :

- Laptop/ Komputer, Smartphone
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet
- Google Classroom, Google Form, WA, Youtube

Media :

- Bahan ajar
- Buku Paket Informatika
- LKPD

G. Penilaian, Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

1. Teknik dan Bentuk Penilaian

No.	Aspek	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik Penilaian
1.	Pengetahuan	Tes Tulis	Uraian	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
2.	Keterampilan	Praktik Project	Instrumen Penilaian Observasi	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>
3.	Sikap	Observasi	Kedisiplinan	<i>Terlampir</i>	<i>terlampir</i>

Lampiran 1

Tabel 1. Kisi-Kisi, Soal Pengetahuan, Kunci Jawaban, dan Cara Pengolahan Nilai

INSTRUMEN PENILAIAN

A. PENILAIAN PENGETAHUAN

KISI-KISI SOAL ESSAY DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

NO.	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	LEVEL KOGNITIF	NIMOR SOAL	BENTUK SOAL
1.	Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Peserta didik mampu menganalisa penggunaan media sosial yang di miliki dalam kehidupan sehari-hari	C4	1	ESSAY
2.	Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Peserta didik mampu menganalisis mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan	C4	2	ESSAY
3.	Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Peserta didik mampu menganalisis mengatasi dampak	C4	3	ESSAY
4.	Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Peserta didik mampu membuktikan dengan bijak dalam menggunakan kemajuan teknologi	C5	4	ESSAY
5.	Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Peserta didik mampu memecahkan permasalahan langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya	C4	5	ESSAY

KARTU SOAL

EVALUASI ESSAY

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 COMAL
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/ Semester : X / II (Dua)

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 45 Menit
 Penyusun : Nurlaela, S.Kom

Aspek Kognitif			Tingkat Kesukaran	Buku Sumber
C1	Ingatan		Mudah	1. Informatika untuk SMA/MA Kelas X / Wildan aprizal Arifi, Fernaldy Akbar Faudzian – Bandung PT. Grafindo Media Pratama 2019.
C2	Pemahaman			
C3	Penerapan		Sedang	
C4	Analisis	v		
C5	Evaluasi		Sukar	
C6	Mencipta			
Kompetensi Dasar			Rumusan Butir Soal	
Mengenal Aspek sosial dari penggunaan computer			1. Di tengah pandemi covid-19, konsumsi medsos masyarakat cenderung meningkat. Hal ini karena adanya kebijakan physical distancing yang dikeluarkan Pemerintah. Alhasil aktivitas komunikasi masyarakat Indonesia lebih banyak dilakukan di medsos. Bahkan sebagian besar masyarakat tidak hanya menggunakan medsos sebagai media komunikasi, tetapi juga sumber informasi yang dipercaya. Dari kasus yang ada menurut pendapat kamu manfaat apa saja yang kamu dapatkan dari penggunaan media sosial yang kamu miliki dalam kehidupan sehari-hari minimal 4 saja dan berikan contohnya untuk masing-masing manfaat tersebut !	
Indikator Pencapaian Kompetensi				
Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi				
Materi				
Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat				
Indikator Soal			No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu menganalisa penggunaan media sosial yang di miliki dalam kehidupan sehari-hari			1.	Manfaat apa saja yang kamu dapatkan dari penggunaan media sosial yang kamu miliki dalam kehidupan sehari-hari. ✓ Saluran komunikasi (Whatsapp, Instagram, Facebook, Telegram) ✓ Membantu proses pembelajaran sehingga lebih cepat dan mudah diakses terutama pembelajaran on-line (Youtube, Udemy, Facebook, Instagram)

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Berfungsinya kelas virtual/ e-learning (Google meet, Zoom) ✓ Diskusi online yang dilakukan melalui internet (Google meet, Zoom, Google classroom) ✓ Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi ✓ Mempermudah komunikasi antar manusia dari suatu tempat ke tempat lain
--	--	--

Tanggapan Penyunting :

Keputusan : Diterima tanpa perbaikan
Diterima dengan perbaikan
Ditolak

KARTU SOAL

EVALUASI ESSAY

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 COMAL
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/ Semester : X / II (Dua)

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Nurlaela, S.Kom

Aspek Kognitif		Tingkat Kesukaran		Buku Sumber	
C1	Ingatan	Mudah		1. Informatika untuk SMA/MA Kelas X / Wildan aprizal Arifi, Fernaldy Akbar Faudzian – Bandung PT. Grafindo Media Pratama 2019.	
C2	Pemahaman				
C3	Penerapan				
C4	Analisis	Sedang			
C5	Evaluasi				v
C6	Mencipta				
Kompetensi Dasar				Rumusan Butir Soal	
Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer				2. Teknologi bisa membawa sesuatu yang beda dan lebih modern, namun itu semua tidak luput dari orang-orang yang menggunakan teknologi di tempat yang tidak tepat. Penyalahgunaan teknologi bisa sangat berbahaya bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, itu akan membawa dampak buruk yang bahkan bisa sangat fatal. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan !	
Indikator Pencapaian Kompetensi					
Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi					
Materi					
Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakatan					
Indikator Soal				No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu menganalisis mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan				2.	Mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan
					<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gunakan teknologi untuk menjalin hubungan dengan orang yang sudah dikenal ✓ Cari komunitas positif yang sering melakukan pertemuan didunia nyata ✓ Perlunya penegakkan hukum yang berlaku dengan dibentuknya polisi internet ✓ Menghindari pemakaian telepon seluler yang berfitur

		<p>canggih oleh anak-anak dibawah umur dan lebih mengawasi penggunaan telepon seluler</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Perbanyak membaca buku-buku yang bersifat edukatif dan bersifat keimanan serta aplikasi komputer yang bersifat mendidik ✓ Perlunya pengaturan waktu untuk berada di depan komputer atau televisi
--	--	---

Tanggapan Penyunting :

Keputusan : Diterima tanpa perbaikan
Diterima dengan perbaikan
Ditolak

KARTU SOAL

EVALUASI ESSAY

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 COMAL
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/ Semester : X / II (Dua)

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Nurlaela, S.Kom

Aspek Kognitif		Tingkat Kesukaran		Buku Sumber	
C1	Ingatan	Mudah		1. Informatika untuk SMA/MA Kelas X / Wildan aprizal Arifi, Fernaldy Akbar Faudzian – Bandung PT. Grafindo Media Pratama 2019.	
C2	Pemahaman				
C3	Penerapan				
C4	Analisis	Sedang			
C5	Evaluasi	Sukar	v		
C6	Mencipta				
Kompetensi Dasar				Rumusan Butir Soal	
Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.				3. Kecenderungan terus berkembangnya teknologi tentunya membawa berbagai implikasi yang harus segera diantisipasi dan juga diwaspadai. Upaya itu sekarang telah melahirkan suatu produk hukum dalam bentuk Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun dengan lahirnya UU ITE belum semua permasalahan menyangkut masalah ITE dapat tertangani. Baik persoalan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Dari kelima aspek tersebut aspek apa yang menurut anda paling penting dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi !	
Indikator Pencapaian Kompetensi					
Mengevaluasi dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.					
Materi					
Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya masyarakat					
Indikator Soal				No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu menganalisis mengatasi dampak				3.	

negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan		<p>Aspek apa yang menurut anda paling penting menggunakan teknologi.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Semua aspek tersebut sangat penting untuk menggunakan teknologi dalam meningkatkan kualitas dari masing-masing bidang, tinggal tergantung pemakaiannya apakah untuk hal yang positif atau hal yang negatif dalam penerapannya.
---	--	---

Tanggapan Penyunting :

Keputusan : Diterima tanpa perbaikan
Diterima dengan perbaikan
Ditolak

KARTU SOAL

EVALUASI ESSAY

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 COMAL
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/ Semester : X / II (Dua)

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Nurlaela, S.Kom

Aspek Kognitif		Tingkat Kesukaran		Buku Sumber	
C1	Ingatan	Mudah		1. Informatika untuk SMA/MA Kelas X / Wildan aprizal Arifi, Fernaldy Akbar Faudzian – Bandung PT. Grafindo Media Pratama 2019.	
C2	Pemahaman				
C3	Penerapan				
C4	Analisis	Sedang			
C5	Evaluasi				v
C6	Mencipta				
Kompetensi Dasar				Rumusan Butir Soal	
Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer				4. Ketika informasi bisa didapat oleh siapa saja dengan cepat, kita jadi punya kesempatan yang sama untuk tahu berbagai informasi. Dalam melihat suatu informasi, kita juga perlu tahu banyak hal. Misal dari mana informasi itu berasal, gimana hubungan sebab-akibatnya dengan hal lain. Jadi kita bisa beneran paham terhadap suatu informasi. Dari wacana tersebut bagaimana kita menggunakan kemajuan teknologi di era globalisasi sekarang ini dengan bijak.	
Indikator Pencapaian Kompetensi					
Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi					
Materi					
Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakatan					
Indikator Soal				No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu membuktikan dengan bijak dalam menggunakan kemajuan teknologi				4.	Cara bijak menggunakan teknologi kemajuan teknologi.
					<ul style="list-style-type: none"> ✓ Gunakan teknologi pada waktu yang tepat ✓ Gunakan teknologi untuk hal positif ✓ Mencegah penyakit pada tubuh ✓ Gunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan

Tanggapan Penyunting :

Keputusan : Diterima tanpa perbaikan
 Diterima dengan perbaikan
 Ditolak

KARTU SOAL

EVALUASI ESSAY

Satuan Pendidikan : SMA NEGERI 1 COMAL
 Mata Pelajaran : INFORMATIKA
 Kelas/ Semester : X / II (Dua)

Tahun Pelajaran : 2020 / 2021
 Alokasi Waktu : 60 Menit
 Penyusun : Nurlaela, S.Kom

Aspek Kognitif			Tingkat Kesukaran		Buku Sumber	
C1	Ingatan		Mudah		1. Informatika untuk SMA/MA Kelas X / Wildan aprizal Arifi, Fernaldy Akbar Faudzian – Bandung PT. Grafindo Media Pratama 2019.	
C2	Pemahaman					
C3	Penerapan		Sedang			
C4	Analisis					
C5	Evaluasi	v	Sukar	v		
C6	Mencipta					
Kompetensi Dasar					Rumusan Butir Soal	
Mengetahui aspek sosial dari penggunaan komputer					5. Seorang guru mengalami kesulitan ketika beberapa siswa yang diampunya sedang menjalankan praktik komputer, selain pembagian tugas yang cukup merepotkan karena harus memberi info satu per satu dan bahkan kalau misalkan menggunakan Whatsapp juga kadang tertumpuk dengan chat serta striker yang unik-unik, sehingga kadang tidak dikerjakan oleh siswa. Melihat permasalahan tersebut langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya.	
Indikator Pencapaian Kompetensi						
Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi						
Materi						
Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakatan						
Indikator Soal					No. Soal	Kunci Jawaban
Peserta didik mampu memecahkan permasalahan langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya					5.	Melihat permasalahan tersebut langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya.
						<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menggunakan Kelas virtual (Virtual Class) adalah sebuah tempat pembelajaran online. Tempat ini berbasis web-based dan diakses melalui portal atau perangkat lunak dan terdapat fasilitas file eksekusi untuk di download. ✓ Sama seperti di kelas dunia nyata, seorang siswa di sebuah kelas virtual dapat saling berinteraksi, yang berarti bahwa

		guru dan siswa masuk ke tempat belajar virtual pada saat yang sama
Tanggapan Penyunting :	Keputusan :	<input type="checkbox"/> Diterima tanpa perbaikan <input type="checkbox"/> Diterima dengan perbaikan <input type="checkbox"/> Ditolak

INSTRUMEN SOAL PENGETAHUAN

1. Di tengah pandemi covid-19, konsumsi medsos masyarakat cenderung meningkat. Hal ini karena adanya kebijakan physical distancing yang dikeluarkan Pemerintah. Alhasil aktivitas komunikasi masyarakat Indonesia lebih banyak dilakukan di medsos. Bahkan sebagian besar masyarakat tidak hanya menggunakan medsos sebagai media komunikasi, tetapi juga sumber informasi yang dipercaya. Dari kasus yang ada menurut pendapat kamu manfaat apa saja yang kamu dapatkan dari penggunaan media sosial yang kamu miliki dalam kehidupan sehari-hari minimal 4 saja dan berikan contohnya untuk masing-masing manfaat tersebut !
2. Teknologi bisa membawa sesuatu yang beda dan lebih modern, namun itu semua tidak luput dari orang-orang yang menggunakan teknologi di tempat yang tidak tepat. Penyalahgunaan teknologi bisa sangat berbahaya bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar, itu akan membawa dampak buruk yang bahkan bisa sangat fatal. Bagaimana cara mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan !
3. Kecenderungan terus berkembangnya teknologi tentunya membawa perbagai implikasi yang harus segera diantisipasi dan juga diwaspadai. Upaya itu sekarang telah melahirkan suatu produk hukum dalam bentuk Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Namun dengan lahirnya UU ITE belum semua permasalahan menyangkut masalah ITE dapat tertangani. Baik persoalan di bidang pendidikan, ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Dari kelima aspek tersebut aspek apa yang menurut anda paling penting dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi !
4. Ketika informasi bisa didapat oleh siapa saja dengan cepat, kita jadi punya kesempatan yang sama untuk tahu berbagai informasi. Dalam melihat suatu informasi, kita juga perlu tahu banyak hal. Misal dari mana informasi itu berasal, gimana hubungan sebab-akibatnya dengan hal lain. Jadi kita bisa beneran paham terhadap suatu informasi. Dari wacana tersebut bagaimana kita menggunakan kemajuan teknologi di era globalisasi sekarang ini dengan bijak.
5. Seorang guru mengalami kesulitan ketika beberapa siswa yang diampunya sedang menjalankan praktik komputer, selain pembagian tugas yang cukup merepotkan karena harus memberi info satu per satu dan bahkan kalau misalkan menggunakan Whatsapp juga kadang

tertumpuk dengan chat serta striker yang unik-unik, sehingga kadang tidak dikerjakan oleh siswa. Melihat permasalahan tersebut langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya.

KUNCI JAWABAN DAN RUBRIK PENILAIAN

1. Manfaat apa saja yang kamu dapatkan dari penggunaan media sosial yang kamu miliki dalam kehidupan sehari-hari dan contohnya.
 - ✓ Saluran komunikasi (Whatsapp, Instagram, Facebook, Telegram)
 - ✓ Membantu proses pembelajaran sehingga lebih cepat dan mudah diakses terutama pembelajaran on-line (Youtube, Udemy, Facebook, Instagram)
 - ✓ Berfungsinya kelas virtual/ e-learning (Google meet, Zoom)
 - ✓ Diskusi online yang dilakukan melalui internet (Google meet, Zoom, Google classroom)
 - ✓ Pertumbuhan ekonomi yang semakin tinggi
 - ✓ Mempermudah komunikasi antar manusia dari suatu tempat ke tempat lain

2. Mengatasi dampak negatif perkembangan teknologi di bidang pendidikan
 - ✓ Gunakan teknologi untuk menjalin hubungan dengan orang yang sudah dikenal
 - ✓ Cari komunitas positif yang sering melakukan pertemuan di dunia nyata
 - ✓ Perlunya penegakkan hukum yang berlaku dengan dibentuknya polisi internet
 - ✓ Menghindari pemakaian telepon seluler yang berfitur
 - ✓ canggih oleh anak-anak dibawah umur dan lebih mengawasi penggunaan telepon seluler
 - ✓ Perbanyak membaca buku-buku yang bersifat edukatif dan bersifat keimanan serta aplikasi komputer yang bersifat mendidik
 - ✓ Perlunya pengaturan waktu untuk berada di depan komputer atau televisi

3. Aspek apa yang menurut anda paling penting menggunakan teknologi.
 - ✓ Semua aspek tersebut sangat penting untuk menggunakan teknologi dalam meningkatkan kualitas dari masing-masing bidang, tinggal tergantung pemakaiannya apakah untuk hal yang positif atau hal yang negatif dalam penerapannya.

4. Cara bijak menggunakan teknologi kemajuan teknologi.
 - ✓ Gunakan teknologi pada waktu yang tepat
 - ✓ Gunakan teknologi untuk hal positif
 - ✓ Mencegah penyakit pada tubuh
 - ✓ Gunakan teknologi sesuai dengan kebutuhan

5. Melihat permasalahan tersebut langkah apa yang tepat yang harus dilakukan oleh guru tersebut untuk memudahkan proses pembelajarannya.

- ✓ Menggunakan Kelas virtual (Virtual Class) adalah sebuah tempat pembelajaran online. Tempat ini berbasis web-based dan diakses melalui portal atau perangkat lunak dan terdapat fasilitas file eksekusi untuk di download. Sama seperti di kelas dunia nyata, seorang siswa di sebuah kelas virtual dapat saling berinteraksi, yang berarti bahwa guru dan siswa masuk ke tempat belajar virtual pada saat yang sama

Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai Pengetahuan

Nomor 1 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 – 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 – 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 2 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 – 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 3 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 - 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 – 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 4 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 – 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 6 – 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban

4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 5 Nilai Maksimal 20

1. Nilai 16 – 20 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban

2. Nilai 11 – 15 : jika jawaban sesuai kunci jawaban

3. Nilai 6 – 10 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban

4. Nilai 1 – 5 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Pengolahan Nilai Pengetahuan

No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	20	Nilai perolehan KD pengetahuan : penjumlahan dari skor penilaian $20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 100$
2.	20	
3.	20	
4.	20	
5.	20	
Jumlah	100	

B. PENILAIAN KETRAMPILAN

KISI-KISI SOAL PROJECK VIDEO KREATIF

NO.	KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	INDIKATOR SOAL	BENTUK SOAL
1	Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif	Aspek sosial penggunaan komputer dan dampaknya kemasyarakat	Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 siswa, membuat produk video kampanye kreatif dengan tema "Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat" berdurasi paling lama 3 menit. Video tersebut di unggah melalui <i>youtube</i> dan guru akan memberikan penilaian berdasarkan : isi, kesesuaian tema, kreativitas, dan ketepatan waktu pengumpulan. Tugas video di buat dengan menggunakan smarphone, di kirim ke youtube paling lambat 1 minggu setelah proses KBM, dan setiap kelompok mengirimkan alamat link dari video yang sudah diupload ke guru mapelnya melalui Whatsapp.	PROJECK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :
Kelas / Semester :
No. Absen :
Tahun Pelajaran :
Kompetensi Dasar : Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/ atau negatif
Tujuan Pembelajaran : Peserta didik diharapkan mampu membuat sebuah produk video kreatif kasus-kasus sosial dari implementasi TIK yang menimbulkan dampak positif.

Langkah-langkah Kegiatan

Buatlah kelompok yang terdiri dari 5 siswa, membuat produk video kampanye kreatif dengan tema **"Ayo Bermedia Sosial dengan Sehat"** berdurasi paling lama 3 menit. Video tersebut di unggah melalui *youtube* dan guru akan memberikan penilaian berdasarkan : isi, kesesuaian tema, kreativitas, dan ketepatan waktu pengumpulan. Tugas video di buat dengan menggunakan smarphone, di kirim ke youtube paling lambat 1 minggu setelah proses KBM, dan setiap kelompok mengirimkan alamat link dari video yang sudah diupload ke guru mapelnya melalui Whatsapp.

RUBRIK PENILAIAN KETRAMPILAN**KRITERIA PENILAIAN TUGAS RAKTIK KELAS X
SMAN NEGERI 1 COMAL
TAHUN 2020 / 2021****Kelas : X MIPA.1**

No.	Nama Siswa	Kriteria Penilaian				Nilai Akhir	
		Isi Materi Video	Kesesuain Tema	Kreativitas	Ketepatan Waktu Pengumpulan	Jumlah Skor	Nilai
1.	ALIYAH ZAHROH	4	4	4	4	16	100
2.	ALYA SHABRINA						
3.	ARIEF ARIFIN						
4.	DIMAS HAFID						
5.	EKA RAMADANI						
6.	FAIZ ABDILAH						
7.	FAIZIN BAHRUL ATTOK						
8.	FAZAL HIKAM						
9.	GIAN LUTFI M.						
10.	GINA BRANITASANDHI						
11.	GINA HADI A						
12.	HADITA EKA I						
13.	IBNU HADI S						
14.	IQBAL TAUFIQ						
15.	MIKA ASIMA S						
16.	MILA NUR A						
17.	MOCH. BAYU W						
18.	MOH. WILDAN						
19.	MUH. AKMAL S						
20.	MUH. HAMAM A						
21.	MUKHLISIN						
22.	NUR AZIZAH						

23.	PUTRA RISKI S						
24.	RAKA DIAZ S						
25.	RASYID RAFI AL F						
26.	RIZKI MAULIDIYAH						
27.	SABRIENA DHEA A.						
28.	TRIA ANDINI						
29.	ULGAWATI						
30.							

Petunjuk Penskoran :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Skor Total = $\frac{\text{Jumlah Skor} \times 25}{4}$

= 100

CONTOH PROGRAM REMIDI

Nama Peserta Didik :

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
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						

C. PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL DAN SIKAP SOSIAL

PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL

LEMBAR PENILAIAN PERILAKU PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Semester :

Tahun Pelajaran :

Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d.

Mata Pelajaran :

Indikator Sikap :

1

2

3

Petunjuk Penskoran :

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup
 2 = Kurang
 1 = Kosong

Skor Total = Jumlah Skor x 4
 = 100

No	Aspek/ Evaluasi	Skore				
		1	2	3	4	5
I	Teliti					
	1. Dapat membuat video secara tepat					
	2. Membuat format video sesuai instruksi					
	3. Mengerjakan sesuai langkah-langkah penyelesaian					
	4. Mengirimkan file hasil sesuai batas waktu yang ditentukan					
II	Kedisiplinan					

	1. Ketepatan waktu kehadiran dalam grup whatsapp / Google classroom					
	2. Keikutsertaan dalam kegiatan daring dari awal sampai akhir					
	3. Kerapihan berpakaian sesuai dengan ketentuan yang berlaku					
	4. Bersikap sopan dan santun sesuai dengan etika					
	5. Perhatian kepada proses pembelajaran dalam setiap mata pelajaran					
III	Mandiri/ Tanggung Jawab					
	1. Kesiapan melakukan tugas atau pekerjaan					
	2. Komitmen terhadap tugas/ pekerjaan					
	3. Ketuntasan penyelesaian tugas/pekerjaan					
	4. Konsekuensi terhadap tindakan yang dilakukan					
	5. Kepedulian terhadap tugas/pekerjaan					
	Skore Total					

PENILAIAN SIKAP SOSIAL

LEMBAR PENILAIAN SIKAP SOSIAL PESERTA DIDIK

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Semester :

Tahun Pelajaran :

Periode Pengamatan : Tanggal ... s.d.

Mata Pelajaran :

Indikator Sikap :

1

2

3

Skala Penilaian Tidak berkata-kata kotor, kasar, dan tidak menyakitkan.

- 1) Tidak meludah di sembarang tempat.
- 2) Mengucapkan terima kasih kepada orang yang membantunya
- 3) Bersikap 3S (salam, senyum, sapa)
- 4) Tidak berkelahi antar teman
- 5) Meminta ijin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang milik orang lain

No.	Nama Peserta Didik	Skor Indikator Sikap Sosial					Jumlah Perolehan Skor	Skor Akhir	Kategori
		1	2	3	4	5			
1.	ALIYAH ZAHROH	4	4	4	4	4	20	$(20:20) \times 4 = 4$	A
2.	ALYA SHABRINA								
3.	ARIEF ARIFIN								
4.									

Keterangan :

Skor Indikator sikap Sosial

1 = Jujur

2 = Disiplin

3 = Tanggung Jawab

4 = Peduli

5 = Santun

Kategori :

A untuk skor akhir = 4

B untuk skor akhir ≥ 3

C untuk skor akhir ≥ 2

D untuk skor akhir ≥ 1

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Comal

Drs. Murhono, M.Pd
NIP. 19650302 199512 1 004

Pemalang,
Guru Mata Pelajaran

Nurlaela, S.Kom
NIP. -