

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
PROGRAM GURU PENGGERAK**

Nama : Ely Hendriani
 E-mail : elyraya08@gmail.com
 Satuan Pendidikan : SMAN 1 Cikarang Timur
 Kelas / Semester : X IPA & IPS / Genap
 Mata Pelajaran : Informatika
 Materi : Dampak Sosial Informatika
 Alokasi Waktu Simulasi : 10 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
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.
KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN
3.1. Mengenal aspek sosial dari penggunaan TIK 3.2. Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi	3.1.1 Menjelaskan bagaimana teknologi informasi memberikan kemudahan kepada pengguna dalam melakukan interaksi sosial 3.2.1. Menjelaskan bagaimana teknologi mengubah cara manusia melakukan pekerjaan dalam berbagai bidang
4.1. Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan atau negatif.	4.1.1 Menjelaskan beberapa contoh yang ditemukan di lingkungan masyarakat mengenai bagaimana teknologi telah mengubah cara hidup masyarakat saat ini.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin (<i>Religius dan Integritas</i>) 2. Memberikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan serta manfaat) dengan materi yang akan di sampaikan. 	<p style="text-align: center;">2 Menit</p>
Kegiatan Inti (Metode pembelajaran : Project Based Learning dan Blended Learning)	<p>a. Menentukan pertanyaan mendasar Guru menayangkan slide tentang beberapa contoh aspek sosial penggunaan teknologi komputer serta peranan penggunaan teknologi komputer dalam berbagai bidang kehidupan antara lain bidang pendidikan , kesehatan, Pemerintahan dan ekonomi.Guru juga memberitahukan kepada siswa bahwa materi tersebut dapat di baca di google class room informatika.Menjelaskan dampak negatif penggunaan TIK sambil melakukan Tanya jawab dengan peserta didik tentang aspek sosial penggunaan TIK yang pernah merka lihat dalam kehidupan sehari-sehari.</p> <p>b. Membuat perencanaan proyek Peserta didik dengan kelompok yang sudah ada sebelumnya berdiskusi untuk mengambil satu contoh kasus yang mereka temukan di lingkungan mereka tentang bagaimana TIK mengubah cara hidup masyarakat lalu mencatat kasus yang diambil oleh tiap-tiap kelompok tersebut digoogle classroom Informatika.</p> <p>c. menyusun jadwal aktivitas Setiap kelompok merancang jadwal untuk membuat proyek berupa video tentang visualisasi aspek sosial penggunaan TIK di lingkungan masyarakat sekitar yang nanti hasilnya harus di upload di fitur Reel Instagram mereka dan proyek tersebut dikerjakan secara kelompok di rumah, waktu pengerjaan adalah dua minggu. Jadwal lalu dicatat digoogle classroom Informatika.</p>	<p style="text-align: center;">6 menit</p>
	<p>d. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek Guru memonitor diskusi yang dilakukan oleh tiap-tiap kelompok dan menjelaskan kepada peserta didik bahwa setiap progres dari proyek mereka harus ditulis di Google class room Informatika , minimal dua kali dalam satu minggu mereka harus menulis laporan perkembangan proyek tersebut supaya guru dapat mengawasi pengerjaan proyek tersebut.serta guru dapat menilai progress dari proyek yang sedang dikerjakan oleh masing-masing kelompok.</p> <p>e. Menguji hasil Guru memeriksa google classroom dan membacakan hasil diskusi tiap kelompok tentang contoh masalah aspek sosial TIK yang akan mereka buat proyeknya Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	

Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran. 2. Ucapan syukur, do'a penutup dan ucapan salam di pimpin oleh guru. (Religius) 	2 Menit
-------------------------	--	------------

C. PENILAIAN (ASESMEN)

1. Penilaian sikap : Observasi dalam pembelajaran
2. Penilaian Pengetahuan : tes lisan
3. Penilaian keterampilan : Hasil Proyek

A. Penilaian Sikap

Catatan Sikap Peserta Didik Selama Proses Pembelajaran:

No	Nama Peserta Didik	Sikap Positif	Sikap Negatif

B. Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (100)	Baik (75)	Kurang Baik (50)	Tidak Baik (25)
1	Kesesuaian kasus yang diambil untuk pembuatan proyek dengan materi belajar				
2	Kesesuaian Deskripsi dalam video dengan materi belajar				
3	Kreatifitas dalam pembuatan video				
4	Pemanfaatan aplikasi dan Fitur Sosial media untuk pembuatan dan publikasi proyek sebagai bentuk dari bagian dampak sosial TIK dalam kehidupan sehari-sehari				

D. SUMBER DAN MEDIA

- Laptop
- Proyektor
- Ponsel
- Buku Ajar Informatika kelas X penerbit ANDI
- Modul Pengayaan Informatika penerbit Zamrud

Bekasi, 5 Januari 2022

Mengetahui
Kepala SMAN1 Cikarang Timur

Guru Mata Pelajaran

Dra. ERI ORPA, MM., M.Si.
NIP 19710206 199702 1 004

Ely Hendriani
NIP -