

RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN (RPL)

Nama	: Fiani Jannatun Nissa, S.Pd.
Surel	: fianispd30@guru.smp.belajar.id
Satuan Pendidikan	: SMP Negeri 1 Pasirjambu
Kelas/Semester	: 8/Genap
Aspek Perkembangan	: Landasan Perilaku Etis
Capaian Perkembangan	: Siswa mampu menampilkan perilaku sosial yang sesuai dengan norma dan etika pada kehidupan bermasyarakat seperti memahami dan menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara serta memiliki komitmen moral terhadap sistem etika dan nilai sebagai pribadi maupun anggota masyarakat.
Tema	: Mengimplementasikan Etika Bergaul di Sosial Media
Topik	: Dampak Sosial Media
Pembelajaran Ke-	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x 40 Menit

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Melalui kegiatan membaca artikel dan berdiskusi kelompok tentang dampak sosial media, siswa dapat :

1. memerinci dampak positif dan negatif menggunakan sosial media dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.
2. menyajikan hasil diskusi dampak sosial media melalui presentasi yang menarik.

B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Alat dan bahan : Salinan artikel, Alat tulis, kertas flipchart/white board, LK
2. Sumber :
 - a. Sumber artikel :
 - <https://lifestyle.okezone.com/read/2021/02/25/612/2368068/kecanduan-instagram-dan-gadget-bikin-remaja-cemburuan-hingga-rentan-bunuh-diri>.
 - <https://lifestyle.sindonews.com/read/426272/187/galang-donasi-untuk-palestina-tiga-selebgram-ini-sukses-kumpulkan-dana-miliaran-rupiah-1620828352?showpage=all>
 - b. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
 - c. Awaludin, Muhamad Nur, dkk. (2018). *Modul Pelatihan guruSIAP 2018*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.
 - d. Tegal, H. F. A. B. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2).

- e. Websindo.com/Indonesia-digital-2019-media-sosial/ 3 Desember 2019 8:16 AM
- f. Zein, M. F. (2019). *Panduan Menggunakan Sosial Media untuk Generasi Emas Milenial*. Diakses tanggal 1 Desember 2019, dari Google Play Buku.

3. Strategi/Metode : Bimbingan Klasikal dengan metode diskusi

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
<i>Tahap Pembuka</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pertemuan dengan salam. 2. Guru mengucapkan salam pembuka yang khas, dengan tujuan untuk memotivasi siswa, <i>“Hallo generasi tangguh, apa kabarmu?”</i> 3. Guru memimpin doa. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru mengecek kerapian dan kebersihan kelas. 6. Guru bertanya kesiapan siswa mengikuti kegiatan hari ini. 7. Guru bertanya tentang kegiatan/pertemuan sebelumnya. 8. Untuk memulai materi, guru melakukan ice breaking dengan menyanyikan sebuah lagu <i>Yo ayo kawan-kawan Kita belajar bersama sama Belajar tentang materi BK Siapa bisa tunjuk tangan Di sini kita memposting cerita, berbagi informasi dan berita Ayo tebak apa itu, tunjuk tangan sekarang juga!</i> 9. Setelah dirasa kelas kondusif dan siswa siap, guru melanjutkan dengan menjelaskan tujuan, manfaat serta materi pada kegiatan ini.
<i>Tahap Inti</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. 2. Guru menyampaikan materi pokok, yaitu <i>“dampak sosial media”</i>. 3. Untuk menarik perhatian siswa, guru membuka materi dengan pertanyaan, <i>apa itu sosial media? Apakah kalian memiliki sosial media? Sosial media apa saja yang dimiliki? Apakah perlu memiliki sosial media?</i> 4. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan guru memberi apresiasi. 5. Guru melanjutkan penjelasan tentang sosial media. 6. Siswa bersama kelompoknya mengamati dan mendengarkan dengan baik penjelasan yang disampaikan oleh guru. 7. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespon atau bertanya tentang hal yang belum dipahami dari materi yang disampaikan.

8. Selanjutnya, guru membagikan artikel/cerita tentang dampak sosial media dan meminta siswa untuk mulai berdiskusi dalam kelompoknya.
9. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk memerinci masalah yang ditemukan dalam artikel tersebut kemudian identifikasi dampak positif dan dampak negatif menggunakan sosial media, kemudian sajikan dalam presentasi.
10. Siswa bersama kelompoknya mengidentifikasi masalah pada artikel tersebut.
11. Guru memilih kelompok untuk mempresentasikan temuannya tentang dampak positif dan negatif menggunakan sosial media.
12. Guru memberikan apresiasi.
13. Guru melakukan refleksi terhadap keseluruhan presentasi.
14. Guru memberikan apresiasi.

Tahap Penutup

1. Guru memfasilitasi siswa untuk membuat kesimpulan mengenai materi yang dipelajari.
2. Guru mengajak siswa melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran hari ini.
3. Guru menyampaikan kepada siswa, jika ada yang ingin didiskusikan secara pribadi terutama tentang materi yang telah disampaikan, dapat menghubungi secara langsung atau datang ke ruang BK.
4. Guru menyampaikan informasi atau rencana untuk pertemuan selanjutnya.
5. Guru menutup kegiatan dengan mengucapkan syukur, berdoa dan salam.

C. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Evaluasi Proses : Observasi
- b. Evaluasi Hasil
 - 1) Penilaian Sikap : Tes Tertulis
 - 2) Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
 - 3) Penilaian Keterampilan : Proyek

2. Bentuk Penilaian

- a. Evaluasi Proses : Angket
- b. Evaluasi Hasil
 - 1) Penilaian Sikap : Isian singkat
 - 2) Penilaian Pengetahuan : Isian singkat

3) Penilaian Keterampilan : Proyek (Poster, video pendek)

3. Instrumen Penilaian

a. Evaluasi Proses :

No.	Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Siswa antusias mengikuti kegiatan	1	2	3	4	5
2.	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diajukan	1	2	3	4	5
3.	Siswa mengajukan pertanyaan berkaitan dengan materi					
4.	Siswa berani dan percaya diri menyampaikan pendapatnya	1	2	3	4	5
5.	Siswa berinteraksi dengan kelompoknya dengan baik	1	2	3	4	5
6.	Siswa mampu menyimpulkan materi yang dipelajari					

b. Evaluasi Hasil

1) Penilaian Sikap dan Pengetahuan

Nama	:
Kelas	:
Tanggal	:
Pertemuan Ke-	:
Aspek	:
Materi	:
Waktu	:
Tempat	:
Pembimbing	:
<p>Dalam kegiatan bimbingan klasikal ini, materi yang saya pelajari :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Kegiatan yang saya lakukan :</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	
<p>Setelah melakukan kegiatan ini saya merasa berhasil atau tidak berhasil dalam:</p>	

Saya merasa berhasil dalam :	Saya tidak merasa berhasil dalam :
---	---

Sebab-sebab saya merasa berhasil dan atau tidak berhasil karena :

Saya merasa berhasil karena :	Saya tidak merasa berhasil karena :
--	--

Sebagai tanda bahwa saya telah mendapat pembelajaran dari kegiatan ini, saya akan atau tidak akan melakukan :

Saya akan melakukan :	Saya tidak akan melakukan :
---	---

Tindak lanjut yang saya rencanakan :

.....

Perasaan saya mengikuti sesi ini



2) Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan Presentasi						
No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Jumlah Nilai
		Keterampilan Presentasi	Keterampilan Argumentasi	Keterampilan Menjawab	Penguasaan Materi	
1.						
2.	Dst.					

Rubrik Penilaian Keterampilan Poster/Video						
No.	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai				Jumlah Nilai
		Tampilan Poster/Video	Kesesuaian Materi	Penggunaan Bahasa	Penggunaan Alat /Media	
1.						
2.	Dst.					

Mengetahui,
Kepala SMPN 1 Pasirjambu

Bandung, Januari 2022
Guru Bimbingan dan Konseling,

Drs. Nandang Komara, M. M.Pd.
NIP. 19630515 198803 1014

Fiani Jannatun Nissa, S.Pd.
NIP. 19861003 201001 2007

LAMPIRAN

LEMBAR KERJA

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok : (Ketua)

Judul Artikel :

Rangkuman Cerita :

Dampak Sosial Media pada Artikel tersebut:

LAMPIAN ARTIKEL

Lampiran Artikel (1)

Kecanduan Instagram dan Gadget Bikin Remaja Cemburuan hingga Rentan Bunuh Diri

Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa semakin lama remaja menatap layar, ada hubungannya dengan keinginan mereka untuk bunuh diri. Selain itu, kecanduan Instagram membuat remaja gampang cemburu. Studi ini diterbitkan di *Journal of Youth and Adolescence*. Laporan studi itu menjelaskan, remaja perempuan yang menghabiskan banyak waktu untuk menonton film, bermain video games, atau memantau media sosial di ponsel selama satu dekade dapat memprediksi pikiran untuk bunuh diri di kemudian hari.

Secara khusus, anak perempuan yang menghabiskan waktu 2 hingga 3 jam di depan ponsel perharinya, terbukti memiliki koneksi yang mengawatirkan. Hal tersebut juga berlaku pada remaja laki-laki yang dekat dengan konten cyberbullying di ponselnya. Mereka rentan memiliki pikiran bunuh diri di usia dewasa muda. Penulis studi, Sarah Coyne yang juga seorang direktur asosiasi School of Family Life di Universitas Brigham Young, mempelajari kelompok remaja yang sama selama periode 10 tahun, dimulai pada usia 13 tahun. "Ini korelasional, bukan penyebab. Jadi, kami tekankan bahwa semakin lama menatap layar ponsel, ada korelasinya si anak untuk memiliki pikiran bunuh diri. Bukan penyebab," tegasnya pada *New York Post*. Dia juga mencatat bahwa hal itu dapat dipengaruhi oleh pengalaman negatif selama mereka berselancar di media sosial.

Menonton tv berlebihan misalnya, dapat menghalangi pengalaman sosial formatif lainnya. Artinya, si anak jarang berkomunikasi atau berinteraksi dengan orang lain secara langsung karena terlalu asyik dengan hidupnya sendiri di depan layar tv.

Sementara itu, bagi remaja yang candu dengan Instagram dan TikTok, mereka rentan mengalami perasaan cemburu, cemas, dan ketakutan karena merasa ditinggalkan atau kurang dari remaja lainnya. "Remaja itu belum siap untuk semua yang akan mereka temui di media sosial," ungkap Coyne. Di sisi lain, belajar dari rumah dengan mengandalkan ponsel pintar dikhawatirkan banyak orangtua. Terlebih, di New York belum lama ini ada kasus tiga murid bunuh diri karena merasa tertekan sekolah di rumah. Mereka merasa tidak nyaman belajar tatap muka langsung di sekolah.

(Muhammad Sukardi, Jurnalis · Kamis 25 Februari 2021 14:32 WIB
Sumber: <https://lifestyle.okezone.com/read/2021/02/25/612/2368068/kecanduan-instagram-dan-gadget-bikin-remaja-cemburuan-hingga-rentan-bunuh-diri>.)

Lampiran Artikel (2)

Galang Donasi untuk Palestina, Tiga Selebgram Ini Sukses Kumpulkan Dana Miliaran Rupiah

JAKARTA - Sederet selebgram Tanah Air menggunakan kekuatan akun media sosial miliknya untuk melakukan aksi galang dana bagi korban di Palestina. Dari Fadil Jaidi, Atta Halilintar, hingga Tasya Farasya, mereka semua mengajak masyarakat berdonasi untuk Palestina.

Aksi tersebut mereka lakukan sebagai wujud peduli sesama umat manusia, terutama di Palestina. Melalui sosial media Instagram @fadiljaidi, Fadil Jaidi mengunggah laman yang berisikan link untuk berdonasi. Donasi ini akan disalurkan untuk bantuan pangan dan pertolongan pertama medis bagi warga terdampak konflik di daerah Amoghraqa, Beit Hanoun dan Gaza.

Bahkan dalam waktu 3 jam donasi yang dibuka Fadil Jaidi tersebut berhasil mengumpulkan dana sebesar Rp1 miliar. "Masih enggak nyangka kalian bisa mengumpulkan 1 miliar dalam 3 jam!!! Terharu banget sama semua. Kalian jadi bukti kalau di dunia ini masih banyak orang baik," tulis Fadil dalam caption unggahannya. Nantinya donasi tersebut akan disalurkan melalui Act for humanity.

Selanjutnya, dia akan terus melakukan perkembangan penyaluran dana di halaman galang dananya melalui laman crowdfunding Kitabisa.com. Tak cuma Fadil, Atta Halilintar juga ikut membuka donasi untuk warga Palestina. Mereka membuka donasi secara digital melalui Kitabisa.com. "Takbir!!! Alhamdulillah 12 jam lebih sudah 1 miliar. Makasih banyak orang baik. Yok kita gas terus. Bismillah," kata Atta dalam unggahannya. Senada dengan dua rekannya, Tasya Farasya melalui akun Instagramnya juga turut menggalang dana bagi para korban di Palestina. Baca juga: 5 Artis Rayakan Lebaran Tanpa Pasangan, Nomor 4 Bikin Heboh "Ga akan bisa tidur nynyak kalau aku hanya terdiam. ini bukan cuma sebatas tentang agama ini tentang kemanusiaan. acknowledge it, share it, donate! apapun yang bisa kita lakukan as long as bukan hanya terdiam. makasi temen2 link di bio ku," tulisnya melalui akun @tasyafarasya.

(Intan Rakhmayanti Dewi Rabu, 12 Mei 2021 - 22:01 WIB

Sumber : <https://lifestyle.sindonews.com/read/426272/187/galang-donasi-untuk-palestina-tiga-selebgram-ini-sukses-kumpulkan-dana-miliaran-rupiah-1620828352?showpage=all>)

Lampiran Materi “Bijak Menggunakan Sosial Media”

Remaja sekarang ini memiliki hubungan erat dengan internet karena mereka lahir di zaman teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi menjadikan segala informasi dan kemudahan ada dalam genggaman gawai. Berbagai informasi dan kemudahan tersebut didapat karena gawai terkoneksi dengan internet. Informasi apapun dapat dengan mudah didapatkan baik yang berhubungan dengan materi pembelajaran ataupun informasi lainnya yang beredar yang didapat dari berbagai aplikasi yang tersedia. Termasuk dalam pemenuhan kebutuhan, seperti berbelanja makanan, pakaian, alat sekolah, sampai tiket untuk hiburan.

Keberadaan internet ikut mengubah pula bentuk sosialisasi dan komunikasi remaja, yakni remaja saat ini bersosialisasi melalui sosial media. Sosial media merupakan perangkat yang mampu menyediakan layanan komunikasi berbasis internet. Media berbasis teknologi digital ini telah memasuki berbagai segmen aktivitas manusia, tidak terkecuali remaja. Dalam buku *The Sosial Media Bible, Tactics, Tools and Strategy for Business Success*, sosial media dengan segala istilah dan pemaknaannya menekankan pada kecakapan penggunaannya dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk terkoneksi dengan manusia lain, menciptakan relasi dan memunculkan rasa saling percaya dan menghadirkan diri dalam suatu lingkungan virtual yang termediasi (Zein, 2019: 26). Dikutip dari websindo.com yang menggambarkan tentang perkembangan pengguna sosial media di Indonesia pada bulan Januari 2019, total pengguna sosial media mencapai 150 juta. Jumlah pengguna sosial media ini mencapai 56% dari jumlah total penduduk Indonesia. Remaja menjadi usia yang aktif menggunakan sosial media dalam kesehariannya.

Sosial media menawarkan banyak kemudahan dan tantangan yang disukai oleh remaja, terlebih sosial media terus berrevolusi menyesuaikan dengan kebutuhan peminatnya. Revolusi sosial media contohnya diwujudkan oleh Facebook, Instagram dan Youtube yang telah memberikan pengaruh yang besar. Sejalan dengan survei yang dilakukan oleh APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018), konten sosial media yang sering digunakan oleh pengguna internet sebanyak 50,7% menjawab Facebook, urutan kedua 17,85% Instagram dan Youtube diurutan ketiga sebanyak 15,1%.

Sosial media telah mengubah cara pandang kaum milenial tentang seluruh aspek kehidupan. Mereka memanfaatkan sosial media untuk menciptakan profesi baru di dunia maya, misalnya selebgram (selebritas Instagram) dan youtuber (pembuat konten di You Tube). Perubahan positif sosial media dapat menjadi peluang untuk dapat belajar dan berkarya bahkan menghasilkan uang dengan cara yang benar-benar baru.

Penggunaan sosial media membawa begitu banyak kemudahan bagi penggunaannya, dengan segala fasilitas yang disediakan oleh sosial media. Namun dibalik kemudahan tersebut kehadiran sosial media membawa sisi buruk bagi perilaku penggunaannya (Tegal, 2017: 15). Bagi pengguna sosial media, termasuk remaja, jika tidak bijak dalam menggunakan sosial media, maka hal negatif akan didapatkan seperti penyebaran berita bohong atau *hoax*, kecanduan *gadget*, kecanduan *game*, terpapar pornografi, penipuan *online*, *overposting*, dan *hatespeech*. Sehingga, sebagai pengguna sosial media, remaja bukan hanya dapat terbantu dengan adanya kemudahan tetapi yang paling penting bagaimana memanfaatkan dan mengembangkannya dengan bijak.

Bijak menggunakan sosial media adalah sikap mengetahui dan mengimplementasikan hal-hal boleh dan tidak boleh dilakukan dengan tujuan mendapatkan keamanan dan manfaat dari media sosial. Rumus hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan adalah sebagai berikut.

DO'S	DONT'S
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengecek kebenaran informasi sebelum menyebarkannya, karena banyak berita <i>hoax</i> di seitar kita. 2. <i>Think before posting</i>, berpikir terlebih dulu sebelum memposting. 3. SEGERA menutup halaman jika menemukan konten tidak baik. 4. Menjaga kerahasiaan data pribadi, karena kalau bukan kita, siapa lagi? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan sosial media berlebihan waktu. Untuk usia 12-15 tahun, maksimal waktu menggunakan gadget adalah 2 jam. 2. Menggunakan aplikasi di atas <i>rating</i>. Lihat <i>rating</i> di playstore atau appstore lainnya Rating itu menunjukkan umur jadi tidak diperkenankan untuk menggunakan aplikasi sosial media di atas umur. 3. Menyebarkan foto dan video yang tidak pantas, baik secara pribadi maupun umum, karena tidak ada yang bertanggung jawab jika foto atau video tersebut disebarluaskan. 4. Menerima pertemanan atau berinteraksi dengan orang asing yang mencurigakan.

Sumber :

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2018*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.

Awaludin, Muhamad Nur, dkk. (2018). *Modul Pelatihan guruSIAP 2018*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Republik Indonesia.

Tegal, H. F. A. B. (2017). Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja. *IJSE- Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2).

Webindo.com/Indonesia-digital-2019-media-sosial/ 3 Desember 2019 8:16 AM

Zein, M. F. (2019). *Panduan Menggunakan Sosial Media untuk Generasi Emas Milenial*. Diakses tanggal 1 Desember 2019, dari Google Play Buku.