

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Sekolah** : SMA Negeri 1 Garut  
**Mata Pelajaran** : Informatika  
**Kelas/Semester** : X / Genap  
**Materi Pokok** : Teknik Komputer  
**Pertemuan Ke-** : 1-2  
**Alokasi Waktu** : 2 x 45 menit (2x Pertemuan)

**A. Kompetensi Inti (KI)**

<b>KI 1 dan KI 2</b>	
Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	
<b>KI 3</b>	<b>KI 4</b>
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.	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 (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

3.6.1 Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer.

1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer

3.6.2 Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.

- 1) Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer
- 2) Menjelaskan dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer

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

- 1) Menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK

### **C. Tujuan Pembelajaran**

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

Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer, dampak hukum dari pengguna TIK, dampak perkembangan TIK, dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK sehingga peserta didik dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan YME, menumbuhkan perilaku disiplin, jujur, aktif, kreatif responsip, santun, bertanggungjawab, dan kerjasama.

### **D. Materi Pembelajaran**

#### **Standar Level :**

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

#### **High Level :**

- Cyber Security

### **E. Alat, Media dan Sumber Belajar**

#### **Alat/Bahan :**

- Spidol, papan tulis
- Laptop & LCD
- Laboratorium komputer dan Koneksi Internet

#### **Media :**

- Bahan ajar di schoology
- Buku Informatika

## F. Kegiatan Pembelajaran

### 1. Pertemuan Pertama (3 x 45 menit)

#### a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.6.1	1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer
3.6.2	2. Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer

#### b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

**Pendekatan** : Scientific Approach

**Model** : Discovery Learning

**Metode** : Tanya jawab, Diskusi, dan Observasi

#### c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
1. Pendahuluan:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)</li> <li>• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi interaksi antara perangkat lunak, perangkat keras, dan pengguna</li> </ul>	Religius  Rasa ingin tahu	15 menit
2. Inti	<b>DISCOVERY</b> <b>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</b>	Literasi	105 menit

	<p>Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p><b>B. Identifikasi masalah</b> <i>(problem statement)</i></p> <p>1) Peserta didik menentukan aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p><b>C. Pengumpulan data</b> (<i>data collection</i>)</p> <p>2) Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (4) peserta didik sesuai petunjuk pendidik.</p> <p>3) Peserta didik bertanya jawab dalam kelompok tentang aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p><b>D. Pengolahan data</b> (<i>data processing</i>)</p> <p>4) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari hasil diskusi untuk aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p><b>E. Pembuktian</b> (<i>Verification</i>)</p> <p>5) Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang hasil diskusi untuk aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p>6) Kelompok lain menanggapi.</p> <p><b>F. Menyimpulkan</b> <i>(Generalization)</i></p>	<p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p>	
--	---	---	--

	<p>7) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang hasil diskusi untuk aspek social dan dampak hukum penggunaan TIK</p> <p>8) Pendidik memberi pemantapan.</p>		
<b>3. Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>• Pendidik melaksanakan penilaian</li> <li>• Peserta didik menerima tugas untuk (a) mencari permasalahan lain yang dapat terjadi saat booting (b) mencari contoh interaksi dua perangkat yang berbeda</li> <li>• Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang.</li> </ul>	<b>HOTS</b>	15 menit

## 2. Pertemuan Kedua (3 x 45 menit)

### a. Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Deskripsi
3.6.2	1. Menjelaskan dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer
4.6.2	2. Menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK

### b. Model dan Pendekatan Pembelajaran

**Pendekatan** : Scientific Approach

**Model** : Discovery Learning

**Metode** : Tanya jawab, Diskusi, dan Observasi

### c. Langkah Pembelajaran dan Alokasi Waktu

Tahap	Langkah-Langkah Pembelajaran	Nilai Karakter (PPK), Literasi, 4C, HOTS	Alokasi Waktu
-------	------------------------------	--	---------------

<p>1. Pendahuluan:</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memberikan salam, menyapa, berdoa untuk memulai kegiatan, dan mengkondisikan kelas.(Penerapan PPK berbasis budaya sekolah)</li> <li>• Guru memotivasi dan memberi apersepsi dengan memberi pertanyaan yang berkaitan dengan lingkup materi dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</li> </ul>	<p>Religius</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>15 menit</p>
<p>2. Inti</p>	<p><b>DISCOVERY</b></p> <p><b>A. <i>Stimulation</i> (pemberian rangsangan)</b> Peserta didik membaca teks yang sudah disiapkan pada Schoology tentang dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p><b>B. Identifikasi masalah (<i>problem statement</i>)</b></p> <p>1) Peserta didik menentukan dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p><b>C. Pengumpulan data (<i>data collection</i>)</b></p> <p>2) Peserta didik membentuk kelompok. Setiap kelompok terdiri atas lima (4) peserta didik sesuai petunjuk pendidik.</p>	<p>Literasi</p> <p>Kerja sama (Collaborative)</p> <p>Berpikir kritis (Critical thinking)</p> <p>Kerja sama</p>	<p>105 menit</p>

	<p>3) Peserta didik bertanya jawab dalam kelompok tentang dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p><b>D. Pengolahan data (<i>data processing</i>)</b></p> <p>4) Peserta didik mengolah informasi yang diperoleh dari hasil diskusi untuk dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p><b>E. Pembuktian (Verification)</b></p> <p>5) Peserta didik menyampaikan hasil diskusi tentang hasil diskusi untuk dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p>6) Kelompok lain menanggapi.</p> <p><b>F. Menyimpulkan (Generalization)</b></p> <p>7) Peserta didik atas bimbingan pendidik membuat simpulan tentang hasil diskusi untuk dampak perkembangan TIK dan kasus-kasus implementasi TIK</p> <p>8) Pendidik memberi pementapan.</p>	<p>Berpikir kritis</p> <p>Kerja sama Berpikir kritis</p> <p>Komunikatif (Communicative)</p> <p>Kreativitas (Creativity)</p>	
<p><b>3. Penutup</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendidik memberi kesempatan peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami.</li> <li>• Pendidik melaksanakan penilaian</li> <li>• Peserta didik menerima tugas untuk (a) mencari</li> </ul>	<p><b>HOTS</b></p>	<p>15 menit</p>

	<p>permasalahan lain yang dapat terjadi saat booting (b) mencari contoh interaksi dua perangkat yang berbeda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik menerima informasi rencana materi pembelajaran yang akan datang.</li> </ul>		
--	---	--	--

## 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>

### Lampiran 1

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

Kompetensi Dasar	Indikator	Indikator Soal	Jenis Soal	Soal
3.6.1 Mengenal Aspek sosial dari penggunaan komputer.	1. Menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer	1. Peserta didik dapat menjelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer	1. Tes tulis	1. Jelaskan aspek sosial dari penggunaan teknologi informasi dan komputer !
	2. Menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer	2. Peserta didik dapat menjelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer		2. Jelaskan dampak hukum dari penggunaan teknologi informasi dan komputer!
3.6.2. Mengetahui bahwa rancangan dan penggunaan teknologi dapat memperbaiki	3. Menjelaskan dampak	3. Peserta didik dapat		3. Jelaskan



<p>kualitas hidup atau memperburuk, bahkan memperlebar kesenjangan untuk mengakses informasi.</p>	<p>perkembangan teknologi informasi dan komputer</p>	<p>menjelaskan dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer</p>		<p>dampak perkembangan teknologi informasi dan komputer!</p>
---	--	---	--	--

**Kunci Jawaban Soal:**

1.

Positif:

Kemajuan teknologi komunikasi yang cepat dapat mempermudah komunikasi antar manusia dari suatu tempat ke tempat yang lain  
 Sosialisasi kebijakan pemerintah dapat lebih cepat disampaikan kepada masyarakat  
 Informasi yang ada di masyarakat dapat langsung dipublikasikan dan diterima oleh masyarakat

-- Negatif:

Dengan makin pesatnya komunikasi membuat bentuk komunikasi berubah, yang awalnya face to face menjadi tidak. Hal ini dapat menyebabkan komunikasi hampa  
 Seseorang yang terus-menerus bergaul dengan komputer akan cenderung menjadi seseorang yang individualis  
 Dengan pesatnya teknologi informasi, baik internet maupun media lainnya, membuat peluang masuknya hal-hal yang berbau pornografi, pornoaksi, maupun kekerasan makin mudah  
 Interaksi anak dan computer yang bersifat satu (orang) menhadap satu (mesin) mengakibatkan anak menjadi tidak cerdas secara sosial  
 Kemerosotan moral di kalangan warga masyarakat, khususnya di kalangan remaja dan pelajar. Kemajuan kehidupan ekonomi yang terlalu menekankan pada upaya pemenuhan berbagai keinginan material, telah menyebabkan sebagian warga masyarakat menjadi "kaya dalam materi tetapi miskin dalam rohani"

2. Dampak hukum penggunaan TIK

- Terjadinya cybercrime
- Cyberbullying
- Tersebarnya berita hoax

3. Dampak perkembangan TIK positif

- Semakin mudah mencari informasi
- Semakin mudah berkomunikasi
- Semakin mudah berbagi sumber daya negatif
- Peluang kejahatan cyber terbuka
- Individualis
- Kurangnya rasa peduli terhadap sesama
- Penyakit akibat terlalu sering berinteraksi dengan komputer

### **Penskoran Jawaban dan Pengolahan Nilai**

Nomor 1 Nilai Maksimal 35

1. Nilai 30 - 35 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 20 – 29 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 11 - 19 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 2 Nilai Maksimal 30

1. Nilai 25 - 30 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 16 – 24 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 11 - 15 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

Nomor 3 Nilai Maksimal 35

1. Nilai 30 - 35 : jika sesuai kunci jawaban dan ada pengembangan jawaban
2. Nilai 20 – 29 : jika jawaban sesuai kunci jawaban
3. Nilai 11 - 19 : jika jawaban kurang sesuai dengan kunci jawaban
4. Nilai 1 – 10 : jika jawaban tidak sesuai dengan kunci jawaban

### **Contoh Pengolahan Nilai**

IPK	No Soal	Skor Penilaian 1	Nilai
1.	1	25	Nilai perolehan KD pegetahuan : penjumlahan dari skor penilaian $25+20+20 = 65$
2.	2	20	
3.	3	20	
Jumlah		65	

## Lampiran 2

Tabel 2. Instrumen Penilaian Keterampilan.

KD 4.6 Menunjukkan dan menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK yang menimbulkan dampak positif dan/atau negatif.

IPK	Kategori			
	10 - 69	70 - 79	80 - 89	90 - 100
1. Menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK	Tidak dapat menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK	Terdapat 3-4 kesalahan dalam menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK	Terdapat 1-2 kesalahan dalam menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK	Tepat dalam Menjelaskan kasus-kasus sosial dari implementasi produk TIK

### LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI DAN KINERJA PRESENTASI

**KOMPETENSI : KD 3.6.1 DAN 3.6.2 DAN 4.6**

No	Nama Peserta didik	Observasi			Jumlah Skor	Rata rata Nilai
		Keaktifan	Tanggung Jawab	Kerja Sama		
		(1)	(2)	(3)		
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						

Keterangan pengisian skor

90 – 100 Sangattinggi

80 – 89 Tinggi

70 – 79 Cukuptinggi

0 – 69 Kurang

## 2. Pembelajaran Remedial dan Pengayaan

### a. Remedial

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

- Pembelajaran remedial dilaksanakan segera setelah diadakan penilaian pengetahuan bagi peserta didik yang mendapat nilai di bawah 75.
- Strategi pembelajaran remedial dilaksanakan dengan pembelajaran remedial secara online/daring dengan alamat di Schoology dan tutor sebaya berdasarkan indikator pembelajaran yang belum dicapai oleh masing-masing peserta didik.
- Pembelajaran remedial untuk satu rombongan belajar dilakukan apabila 75% peserta didik memperoleh nilai di bawah 75 setelah diadakan penilaian pengetahuan.

### CONTOH PROGRAM REMIDI

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
1						
2						

### b. Pengayaan

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

- 1) Mencari informasi secara online tentang Fitur-fitur tambahan lain pada aplikasi perkantoran
- 2) Mencoba sendiri Fitur-fitur tambahan pada aplikasi perkantoran
- 3) Peserta didik yang mendapat nilai di atas 75 diberikan tugas mengkaji materi aplikasi/penerapan dan/atau soal-soal HOTS (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang terdapat di Schoology

Garut, Juli 2019

Mengetahui

Kepala SMAN 1 Garut

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. ACHDIAT KUSDANI, M.Pd**  
NIP. 19600227 198403 1 004

**DICKY NOFYAN H, ST**  
NIP. -