



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## MTs. Ahmad Yani Jabung

<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika	<b>Kelas/Semester</b>	VII / Genap
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP (60 menit)	<b>Topik</b>	Dampak Sosial Informatika

### Capaian Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian dampak sosial informatika.
2. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif teknologi informasi.
3. Menganalisis penggunaan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan media digital.

### Dasar Nilai (Penguatan Karakter)

**Etika Digital:** Menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

**Keamanan Digital:** Menjaga data pribadi dan menghindari penyalahgunaan teknologi.

**Kolaborasi:** Memanfaatkan teknologi untuk kerja sama yang positif.

### Langkah-Langkah Pembelajaran

#### A. Kegiatan Awal (10 menit)

- Salam, doa, presensi
- Apersepsi: pengalaman siswa menggunakan media sosial
- Guru menampilkan video dampak teknologi

#### B. Kegiatan Inti (40 menit)

##### Memahami:

- Guru menjelaskan konsep dampak sosial informatika
- Siswa membaca materi dan mencatat poin penting

##### Mengaplikasi:

- Studi kasus: penyalahgunaan media sosial
- Diskusi kelompok mencari solusi

##### Merefleksi:

- Apa dampak positif teknologi bagi kalian?
  - Bagaimana menghindari dampak negatif?
- Tindak lanjut: komitmen penggunaan bijak

#### C. Penutup (10 menit)

- Penguatan materi
- Evaluasi
- Tugas membuat poster "Bijak Bermedia Digital"

### Pengalaman Belajar & Lingkungan Pembelajaran

- Siswa mengamati penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (HP, media sosial).
- Siswa berbagi pengalaman tentang dampak positif dan negatif teknologi.
- Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis kasus nyata.
- Siswa membuat simulasi solusi penggunaan teknologi yang sehat.
- Lingkungan belajar dibuat interaktif, kolaboratif, dan reflektif.

### LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

**Nama Kelompok:** \_\_\_\_\_

1. Sebutkan 3 dampak positif teknologi informasi!
2. Sebutkan 3 dampak negatif penggunaan media sosial!
3. Studi Kasus:  
Seorang siswa kecanduan bermain game online hingga lupa belajar.  
Apa solusi yang dapat kalian berikan?
4. Buatlah komitmen penggunaan teknologi secara bijak!

**Kesimpulan:**

.....

### Asesmen

Awal: Keaktifan  
Proses: Diskusi kelompok  
Akhir: LKPD & tugas poster

### Lembar Pengesahan

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

**M Syahrul Fuad**

**Cara mengunduh sebagai Word:** Ctrl+P → Save as PDF → buka di Word



# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

## MTs. Ahmad Yani Jabung

<b>Mata Pelajaran</b>	Informatika	<b>Kelas/Semester</b>	VII / Genap
<b>Alokasi Waktu</b>	2 JP (60 menit)	<b>Topik</b>	Dampak Sosial Informatika

### Capaian Pembelajaran

1. Menjelaskan pengertian dampak sosial informatika.
2. Mengidentifikasi dampak positif dan negatif teknologi informasi.
3. Menganalisis penggunaan teknologi secara bijak dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menunjukkan sikap bertanggung jawab dalam penggunaan media digital.

### Dasar Nilai (Penguatan Karakter)

**Etika Digital:** Menggunakan teknologi secara bijak dan bertanggung jawab.

**Keamanan Digital:** Menjaga data pribadi dan menghindari penyalahgunaan teknologi.

**Kolaborasi:** Memanfaatkan teknologi untuk kerja sama yang positif.

### Langkah-Langkah Pembelajaran

#### A. Kegiatan Awal (10 menit)

- Salam, doa, presensi
- Apersepsi: pengalaman siswa menggunakan media sosial
- Guru menampilkan video dampak teknologi

#### B. Kegiatan Inti (40 menit)

##### Memahami:

- Guru menjelaskan konsep dampak sosial informatika
- Siswa membaca materi dan mencatat poin penting

##### Mengaplikasi:

- Studi kasus: penyalahgunaan media sosial
- Diskusi kelompok mencari solusi

##### Merefleksi:

- Apa dampak positif teknologi bagi kalian?
  - Bagaimana menghindari dampak negatif?
- Tindak lanjut: komitmen penggunaan bijak

#### C. Penutup (10 menit)

- Penguatan materi

- Evaluasi
- Tugas membuat poster "Bijak Bermedia Digital"

### Pengalaman Belajar & Lingkungan Pembelajaran

- Siswa mengamati penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari (HP, media sosial).
- Siswa berbagi pengalaman tentang dampak positif dan negatif teknologi.
- Siswa melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis kasus nyata.
- Siswa membuat simulasi solusi penggunaan teknologi yang sehat.
- Lingkungan belajar dibuat interaktif, kolaboratif, dan reflektif.

### LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

**Nama Kelompok:** \_\_\_\_\_

1. Sebutkan 3 dampak positif teknologi informasi!
2. Sebutkan 3 dampak negatif penggunaan media sosial!
3. Studi Kasus:  
Seorang siswa kecanduan bermain game online hingga lupa belajar.  
Apa solusi yang dapat kalian berikan?
4. Buatlah komitmen penggunaan teknologi secara bijak!

**Kesimpulan:**  
.....

### Asesmen

Awal: Keaktifan  
Proses: Diskusi kelompok  
Akhir: LKPD & tugas poster

### Lembar Pengesahan

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Guru Mata Pelajaran

**Muroihatul Jannah, M.Pd**

**M Syahrul Fuad**

**Cara mengunduh sebagai Word:** Ctrl+P → Save as PDF → buka di Word