

JEJAK DIGITAL DAN MASA DEPANMU

Apa yang Kamu Posting Akan Bertahan



Rancangan Perencanaan Pembelajaran

Satuan pendidikan : SMPN 31 Padang
 Alamat : Jl. Andalas
 Program /konsetrasi keahlian : Informatika
 Mata Pelajaran : Informatika
 Kelas/fase/semester : VII/D/2
 Durasi pembelajaran : 2 JP (2 x 40 menit)
 Tahun pelajaran : 2026

A. Identifikasi	1. Peserta didik				
	1.1 Pengetahuan Awal	Murid telah mampu membedakan informasi fakta, opini dan hoax			
	1.2 Minat Bakat	Murid menyukai cerita dan studi kasus yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (seperti kejadian viral atau pengalaman bersosial media) dan diskusi interaktif			
	1.3 latar Belakang	Murid SMP yang mulai banyak berinteraksi secara digital namun belum sepenuhnya menyadari dampak jangka panjang dari apa yang mereka tulis atau bagikan diinternet			
	1.4 Kebutuhan Belajar	Pembelajaran tatap muka luring tanpa perangkat gawai individu, yang mengandalakan stimulasi visual dari proyektor guru dan pemecahan masalah melalui diskusi kelompok atau berpasangan agar dapat fokus tidak membosankan.			
	2. materi pelajaran		Jejak digital, etika digital, dan keamanan digital dasar		
	3. dimensi Profil lulusan		keimanan dan ketakwaan terhadap tuhan YME	✓	komunikasi
			kewargaan		Kesehatan
kreativitas			✓	Kolaborasi	
kemandirian			✓	penalaran kritis	
B. Desain Pembelajaran	a. capaian pembelajaran	Murid memahami konsep informasi digital, mengenali berbagai sumber informasi digital dan pemecahan masalah dengan teknologi informasi.			
	b. Lintas Disiplin Ilmu	Dalam pembelajaran ini, murid mengintegrasikan ilmu PPKN (kesadaran beretika, sopan santun dan menghormati hak cipta orang lain diruang publik) dan bahasa indonesia menyampaikan pendapat secara argumen baik lisan maupun tulisan.			
	c. Tujuan Pembelajaran	1. murid mampu menjelaskan pengertian jejak digital dan dampaknya terhadap reputasi seseorang berdasarkan studi kasus pemecahan masalah sosial yang disajikan. 2. murid mampu mengidentifikasi tindakan yang sesuai dengan etika digital dan keamanan digital saat berinteraksi di dunia maya			
	d. Topik Pembelajaran	Jejak digital dan etika digital			

e. Praktik Pedagogis	1. Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)
3. kemitraan pembelajaran	Ruang kelas (Kelas Luring).
4. Lingkungan pembelajaran	Kelas luring biasa. Penggalan informasi berpusat pada tayangan infokus pada guru. Aktivitas murid difokuskan pada diskusi dan mencatat hasil pemikiran di buku tulis.
5. pemanfaatan digital	Laptop guru dan proyektor
1. Awalan	(<input checked="" type="checkbox"/>) Berkesadaran (<input checked="" type="checkbox"/>) Bermakna () menggembirakan <ul style="list-style-type: none"> - Orientasi & Motivasi: Murid merespons salam, berdoa bersama, dan saling menyapa. - Apersepsi (Bermakna): murid mengamati gambar jejak sepatu berlumpur dilantai bersih melalui proyektor. Guru bertanya "jika kita masuk rumah dengan sepu kotor, apa yang tertinggal Apakah mudah membersihkannya?" Setelah murid menjawab, guru menyambungkannya dengan aktivitas di internet: "Sama seperti dunia nyata, di internet kita juga meninggalkan jejak. Mari kita pelajari dampaknya."
2. Inti	() Berkesadaran (<input checked="" type="checkbox"/>) Bermakna (<input checked="" type="checkbox"/>) menggembirakan
memahami	<ul style="list-style-type: none"> - Sintaks PBL 1: Orientasi Peserta Didik pada Masalah Murid menyimak teks "Kasus 2: Jejak Digital Tidak Bisa Dihapus" dari layar proyektor. Murid menganalisis cerita tentang tokoh Doni yang sering mengunggah komentar lucu, namun suatu hari menyinggung orang lain hingga akhirnya ditegur karena tangkapan layar (screenshot) komentarnya sudah tersebar luas. Murid merespons secara kritis pertanyaan mengenai alasan masalah Doni tidak selesai meskipun komentar aslinya sudah ia hapus. - Sintaks PBL 2: Mengorganisasikan Peserta Didik untuk Belajar Murid memosisikan diri duduk berpasangan dengan teman sebangku. Murid mencermati poin-poin materi singkat di layar mengenai Etika Digital (seperti penggunaan bahasa yang sopan dan menghormati pendapat) dan Keamanan Digital (menjaga privasi dan berhati-hati membagikan data).
mengaplikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Sintaks PBL 3: Membimbing Penyelidikan Mandiri/Kelompok Murid memosisikan diri duduk berpasangan dengan teman sebangku. Murid mencermati poin-poin materi singkat di layar mengenai Etika Digital (seperti penggunaan bahasa yang sopan dan menghormati pendapat) dan Keamanan Digital (menjaga privasi dan berhati-hati membagikan data).Murid secara berpasangan berdiskusi untuk memecahkan tiga pertanyaan analisis berdasarkan kasus Doni: <ul style="list-style-type: none"> - Apa makna dari jejak digital? - Mengapa jejak digital mampu memengaruhi reputasi seseorang? - Nasihat etika digital apa yang paling tepat diberikan kepada tokoh Doni? - Murid menuliskan hasil penalaran dan argumen mereka secara ringkas di buku catatan masing-masing.

	Merefleksi	<ul style="list-style-type: none"> - Sintaks PBL 4 & 5: Menyajikan Hasil & Evaluasi: Beberapa pasangan murid secara sukarela membacakan hasil diskusi mereka dari tempat duduk masing-masing. Murid lainnya menyimak, menanggapi, dan bersama-sama menyimpulkan jawaban yang paling tepat, serta meluruskan pemahaman yang masih keliru melalui panduan diskusi kelas.
	3. Penutup	<p>(✓) Berkesadaran (✓) Bermakna () Menggembirakan</p>
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid merangkum simpulan pembelajaran bahwa pelajar cerdas digital adalah mereka yang menggunakan teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi dengan cara yang bijak, aman, dan bertanggung jawab. 2. Murid menerima apresiasi atas keberanian berpendapat dan sikap saling menghargai teman sebangku selama proses diskusi berlangsung. 3. Murid mencatat informasi untuk pertemuan selanjutnya dan mengakhiri kelas dengan doa.
a. asesmen	1. asesmen pada awal pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan: Mengetahui pemahaman awal murid secara lisan mengenai analogi jejak di dunia nyata dan dunia maya - Bentuk Asesmen: Tanya Jawab Lisan (Formatif). - Pelaksanaan: Murid menunjukkan kemampuan nalar awalnya saat merespons pertanyaan pemantik terkait gambar "jejak sepatu" di awal kelas
	2. asesmen pada proses pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan: Memantau kemampuan kolaborasi dan komunikasi murid. - Bentuk Asesmen: Observasi Kinerja - Pelaksanaan: Saat murid berdiskusi dengan teman sebangku, guru berkeliling memastikan setiap murid berpartisipasi aktif membahas kasus Doni dan tidak ada yang mendominasi.
	3. asesmen pada akhir pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Tujuan: Mengukur pemahaman konsep Jejak Digital dan Etika Digital tanpa tagihan produk. - Bentuk Asesmen: Tes Tertulis Singkat / Uraian (Buku Catatan). - Pelaksanaan: Mengevaluasi hasil jawaban dari 3 pertanyaan diskusi yang ditulis di buku catatan murid. - Kriteria Penilaian (Rubrik Singkat): - Ketepatan Konsep: Jawaban mampu mendefinisikan jejak digital dengan benar. - Penalaran Kritis: Mampu mengaitkan kasus penyebaran screenshot dengan rusaknya reputasi seseorang secara logis. - Penerapan Etika: Saran/nasihat yang diberikan memuat prinsip etika dan keamanan digital (seperti: berpikir sebelum memposting, bahasa yang sopan).