

BUTUH FILE LENGKAP

SILAKAN WA **0853-8611-7714**

Ini hanya contoh

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

Nama	Fahrudin, S.Kom	Jenjang/Kelas	SMP/7 (INF-D-FAH-7.5)
Asal Sekolah	SMP Negeri 19 Jakarta	Mapel	Informatika
Alokasi Waktu	3x80 Menit 240 Menit	Jumlah Siswa	36
Profil Pelajar Pancasila yang berkaitan	• Mandiri dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran • Berfikir Kritis saat menemukan informasi dan menyampaikan pendapat serta gagasan • Kreatif dengan melakukan kegiatan yang menghasilkan sebuah karya informasi dan komunikasi • Bergotong Royong disetiap menyelesaikan permasalahan dan aktifitas yang dilakukan secara bersama/kelompok • Berkebhinekaan Global saat mensikapi keadaan dan memberikan solusi untuk umum	Model pembelajaran	<i>Hapus yang tidak perlu</i> Tatap muka / PJJ Daring / PJJ Luring/ Paduan antara tatap muka dan PJJ (<i>blended learning</i>)
Fase	D	Domain Mapel	Dampak Sosial Informatika Berpikir komputasional Teknologi Informasi Komunikasi Perkembangan Komputer
Tujuan Pembelajaran	Disampaikan dengan <i>plugged/unplugged</i> 1. Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi informasi terhadap produktivitas 2. Siswa mampu menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya. 3. Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama.		

	4. Siswa mampu menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi. 5. Siswa mampu menjaga keamanan data diri kalian. 6. Siswa mampu memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai. 7. Siswa mampu mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	
Kata Kunci	1. Dampak positif dan negatif teknologi 2. Berkolaborasi menggunakan media digital 3. Keamanan data pribadi	
Deskripsi umum kegiatan	Dalam kegiatan ini siswa dalam capaian pembelajaran dampak sosial informatika mendapatkan pengetahuan tentang dampak negatif dan positif teknologi informasi terhadap produktivitas, kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya, mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	
Materi ajar, alat, dan bahan	Pembukaan	Apersepsi dan motivasi
	Materi Inti	Dampak positif dan negatif teknologi informasi serta kolaborasi di dunia maya / internet serta Keamanan Data Pribadi di Dunia Maya / internet
	Penutup	Refleksi dan kesimpulan
Sarana Prasarana	Komputer yang sudah terpasang sistem operasi, <i>tools</i> kolaborasi <i>online</i>	



MODUL AJAR INFORMATIKA

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

KELAS VII

SMP (FASE D)



Daftar Isi

Daftar Isi	3
1 Aku dan Sekolahku	5
2 Acuan ATP	6
3 Glosarium	6

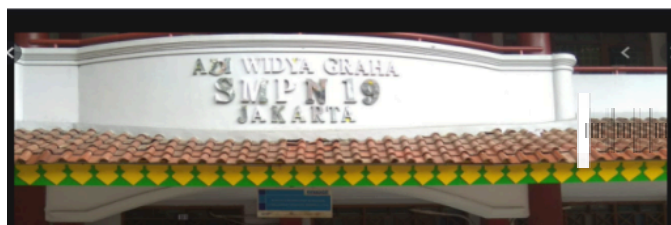
4. Konsep Utama	7
5. Pemetaan Tujuan-Konsep-Pertemuan-Aktivitas	7
6. Deskripsi Aktivitas	9
6.1 Aktivitas-1 – DSI-K7-01-U Ayo Belajar Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas	10
6.1.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran	10
6.1.2 Pertanyaan Pemantik	10
6.1.3 Gambaran Umum Kegiatan	15
6.1.4 Lembar Refleksi Siswa	16
6.1.5 Lembar Kerja Siswa	17
Materi Pokok	17
Tujuan Pembelajaran	17
Indikator Pencapaian Kompetensi	18
6.1.6 Asesmen	19
6.1.7 Pengayaan	20
6.1.8 Referensi	21
6.1.8 Referensi	21
6.1.9 Pesan Pedagogi Perancang Modul Untuk Guru	21
6.1.10 Lembar Refleksi Guru	22
6.2 Aktivitas-2 – DSI-K7-02 Ayo Berkolaborasi Menggunakan Media Digital dan Tempat Penyimpanan Bersama	23
6.2.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran	23
6.2.2 Pertanyaan Pemantik	23
6.2.3 Kata Kunci	26
6.2.4 Gambaran Umum Kegiatan	27
6.2.5 Lembar Refleksi Siswa	30
6.2.6 Lembar Kerja Siswa	31
Materi Pokok	31
Tujuan Pembelajaran	31
Indikator Pencapaian Kompetensi	31
Panduan Skor	40
Panduan Penskoran	42
6.2.7 Pengayaan	43
6.2.8 Referensi	43



6.2.9	Glosarium rinci	44
6.2.10	Pesan Pedagogi Perancang Modul Untuk Guru	44
6.2.11	Lembar Refleksi Guru	45
6.3	Aktivitas-3 – DSI-K7-03 Ayo Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	45
6.3.1	Tujuan Spesifik Pembelajaran	45
6.3.2	Pertanyaan Pemantik	46
6.3.3	Kata Kunci	49
6.3.4	Kontribusi ke Profil Pelajar Pancasila dan <i>Core Practices</i> PLB	49
6.3.5	Gambaran Umum Kegiatan	49
6.3.6	Lembar Refleksi Siswa	52
6.3.7	Lembar Kerja Siswa	53
	Materi Pokok	53
	Tujuan Pembelajaran	53
	Indikator Pencapaian Kompetensi	54
	Panduan Penskoran	57
6.3.8	Uji Kompetensi	57
6.3.9	Pengayaan	71
6.3.10	Referensi	73
6.3.11	Glosarium Rinci	74
6.3.12	Pesan Pedagogik Perancang Modul Untuk Guru	74
6.3.13	Lembar Refleksi Guru	74
7.	Kontribusi ke Profil Pelajar Pancasila dan <i>Core Practices</i> DSI	76

1 Aku dan Sekolahku

Nama saya Fahrudin, S. Kom, Lulusan S1, STMIK Swadharma Jakarta, sejak tahun 2002 hingga sekarang bertugas sebagai Guru SMP Negeri 19 Jakarta, yang telah melaksanakan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), / Kurikulum Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI), Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Saya bertugas sebagai guru Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (Bimtik) serta Prakarya. SMP Negeri 19 Jakarta (Sekolah Koalisi Regional SEAMEO-QEE), beralamat di Jl. Bumi Blok E Kebayoran Baru Jakarta Selatan No. 21 Telp 021-7250219. Jumlah Rombongan Belajar terdiri dari 30 rombongan belajar dengan jumlah kelas VII = 10 Kelas, Kelas VIII = 10 Kelas dan IX = 10 Kelas. Jumlah siswa perkelas terdiri dari 36 siswa.



Sarana Prasarana SMP Negeri 19 Jakarta yang mendukung mata pelajaran TIK dan BIKTIK serta informatika yaitu terdapat laboratorium komputer, laboratorium bahasa, laboratorium *broadcasting*, ruang *teacher center*.

Sekolah yang akan menggunakan modul ajar informatika ini adalah seluruh Sekolah Menengah Pertama baik Negeri maupun Swasta yang berada di seluruh Indonesia, dengan kondisi jumlah siswa per rombongan belajar (rombel) 32-36 siswa. Sasaran yang akan dicapai sesuai kondisi sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang kurang maksimal hingga sekolah yang lengkap sarana dan prasarananya. Modul ajar informatika yang telah di susun ini mengusahakan dan besar harapannya seluruh siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan dapat menerima ilmu yang akan disampaikan oleh Bapak/Ibu guru di sekolah nya masing-masing dan di daerah masing-masing sesuai dengan kemampuan dan kondisi yang ada. Modul ajar informatika ini disusun berdasarkan kondisi yang sedang berkembang saat ini dan tentunya berdasarkan pengalaman baik penyusun maupun bapak / Ibu guru dan siswa tentunya yang hidup dan berkembang di era *digital*.

Agar Bapak/Ibu guru dan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik tentunya harus membaca dan mengikuti tahapan pembelajaran yang telah disusun pada modul ajar informatika ini, yang disusun dengan sederhana, bermasyarakat dan tampak dihadapan mata dalam kehidupan sehari-hari.

Konten dan tujuan pembelajaran yang terdapat pada modul ajar ini telah disusun dan disesuaikan dengan era *digital* yang terus berkembang dan siapapun tentunya akan ikut turut mengikuti perkembangan era *digital* tersebut.

Modul ajar yang disusun ditujukan dan dipakai oleh para guru dan siswa khususnya di tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) Mata Pelajaran Informatika Kelas VII.

2 Acuan ATP

Acuan Tujuan Pembelajaran dan Konten ATP yang relevan dengan modul ajar ini

Tujuan Pembelajaran (<i>sequence</i>)	Konten (<i>scope</i>)
1. Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, teknologi informasi terhadap produktivitas 2. Siswa mampu menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya.	Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas
3. Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama. 4. Siswa mampu menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi.	Berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama.



5. Siswa mampu menjaga keamanan data diri. 6. Siswa mampu memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai. 7. Siswa mampu mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai

3 Glosarium

No.	Kata	Keterangan
1	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Sistem informasi dan sistem komunikasi atau sistem komputer yang terdiri dari perangkat keras, perangkat lunak, dan peralatan <i>peripheral</i> yang digunakan oleh pengguna tertentu
2	Kolaborasi digital	Kolaborasi <i>online</i> yang memudahkan penggunaanya dalam berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari manapun dengan mudah, nyaman dan aman
3	Informasi Pribadi	Informasi mengenai individu, mencakup nama, tanggal lahir, dan keterangan lainnya tentang hal tersebut, atau nomor, lambang, kode, citra atau suara yang terkait dengan hal tersebut, yang mengidentifikasi seseorang (juga mencakup informasi yang sendirinya tidak mengidentifikasi seseorang, namun dapat, jika diverifikasi dengan informasi lainnya)
4	Keamanan Data	Perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau kerusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi

4. Konsep Utama

PETA KONSEP



	Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas
	Berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama.
	Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai

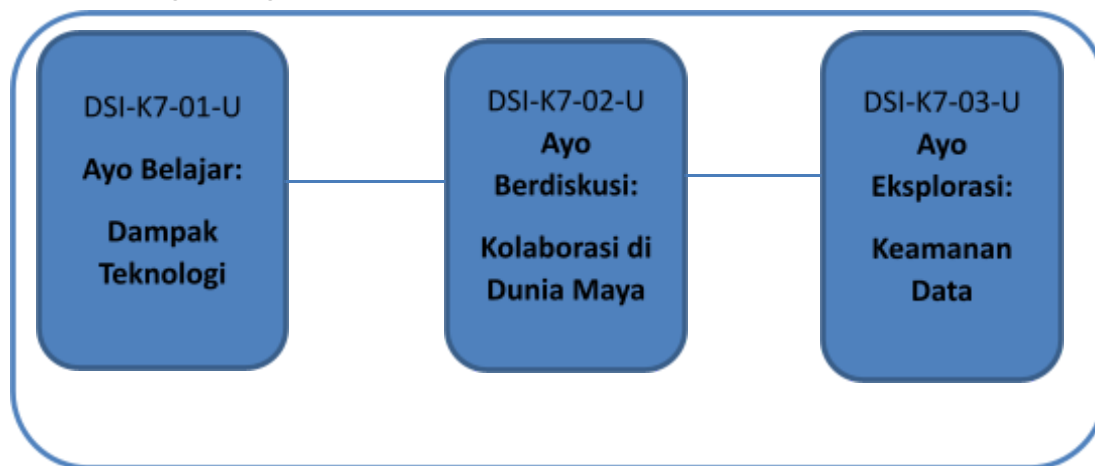
5. Pemetaan Tujuan-Konsep-Pertemuan-Aktivitas

Tujuan Spesifik Pembelajaran	Tujuan Spesifik Pembelajaran	Kode-Aktivitas	Plugged/Unplugged	Pertemuan ke...	Jam
Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas	Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas	DSI-K7-01-U Ayo Belajar: Dampak Teknologi	Unplugged	1	2 JP
Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama	Berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama.	DSI-K7-02-U Ayo Berdiskusi: Kolaborasi di dunia maya	Plugged/Unplugged	2	2 JP
Siswa mampu menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya					
Siswa mampu menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi	Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	DSI-K7-03-U Ayo Eksplorasi: Keamanan Data	Unplugged/Plugged	3	2 JP



Tujuan Spesifik Pembelajaran	Tujuan Spesifik Pembelajaran	Kode-Aktivitas	Plugged/Unplugged	Pertemuan ke...	Jam
Siswa mampu menjaga keamanan data diri kalian.					
Siswa mampu memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai.					
Siswa mampu mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai					

Graph ketergantungan aktivitas :



6. Deskripsi Aktivitas

No	Kode Aktivitas	Keterangan
1	DSI-K7-01-U Ayo Belajar: Dampak Teknologi	Siswa diarahkan guru untuk belajar dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas yang terjadi saat ini dengan mengamati sebuah gambar, tulisan dan



No	Kode Aktivitas	Keterangan
2		atau video yang terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Siswa diminta untuk menyampaikan perilaku positif dan negatif dari hasil apa yang mereka lihat dan amati pada gambar, tulisan dan atau video.
	DSI-K7-02-U Ayo Berdiskusi: Kolaborasi di dunia maya	Siswa dimotivasi oleh guru agar dapat berdiskusi dan berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama, yang dimiliki oleh siswa apakah melalui ponsel, gawai.
	DSI-K7-03-U Ayo Bereksplorasi: Keamanan Data	Siswa dengan kreativitasnya dan didampingi guru dapat mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai sehingga dapat bereksplorasi dan bermanfaat dalam kehidupan baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan berteman dengan yang lainnya.

6.1 Aktivitas-1 – DSI-K7-01-U Ayo Belajar Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas

Pada aktivitas - 1, guru menyampaikan materi dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup, materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran.

Siswa dalam kelompok mengamati gambar, buku, koran, brosur dan atau tayangan *audio visual* dampak perkembangan teknologi informasi. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) terkait dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas.

6.1.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran

Melalui Modul Ajar ini, bapak / Ibu Guru dan Siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik yaitu:

1. Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas juga dampak negatifnya

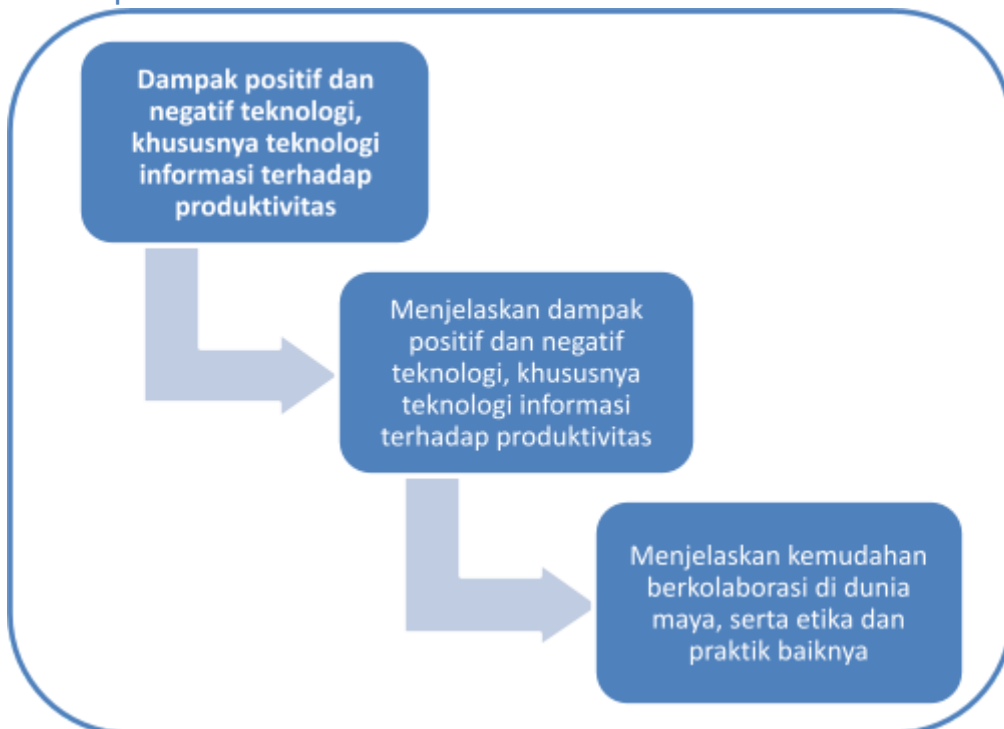


2. Siswa dapat secara bijak memanfaatkan dampak positif dan menghindari / mencegah dampak negatif

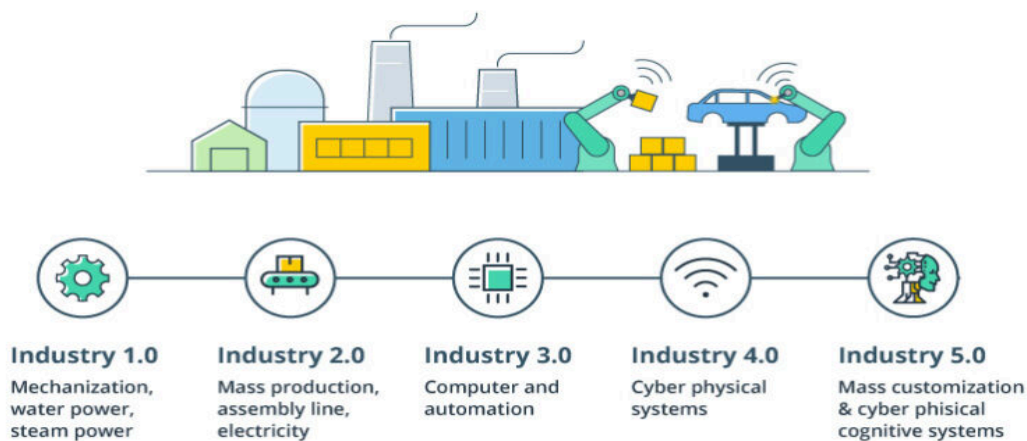
6.1.2 Pertanyaan Pemantik

- 1) Apakah kamu merasa terkena dampak positif dan negatif teknologi informasi dalam kehidupan sehari – hari?
- 2) Produktivitas apa sajakah yang kalian dapatkan dalam pembelajaran di sekolah karena dampak positif teknologi informasi?
- 3) Tindakan apa yang kamu lakukan untuk menghindari dampak negatif teknologi informasi?
- 4) Sampaikanlah ide gagasan kamu kepada pakar teknologi informasi agar mereka dapat membangun dan menciptakan sistem pendidikan teknologi informasi agar dapat dinikmati oleh seluruh siswa di Indonesia!

Konsep Terkait Aktivitas



Revolusi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa kualitas hidup manusia menjadi lebih baik. Banyak aspek kehidupan manusia yang saat ini tidak dapat dipisahkan dengan teknologi baru era masyarakat 5.0 yang memberikan manfaat besar bagi manusia. TIK telah memberikan cara baru dalam berkehidupan untuk menggantikan aktivitas di rumah, pekerjaan, pendidikan, perdagangan, kesehatan, perbankan, dan bersosialisasi. Masyarakat saat ini telah menjadikan TIK sebagai kebutuhan penting dalam bentuk berbagai perangkat seperti komputer, laptop, *smartphone*, *tablet*, internet, dan lain-lain yang sering disebut dengan gawai (*gadget*).



Gambar 1. Perkembangan revolusi industri 1.0-5.0

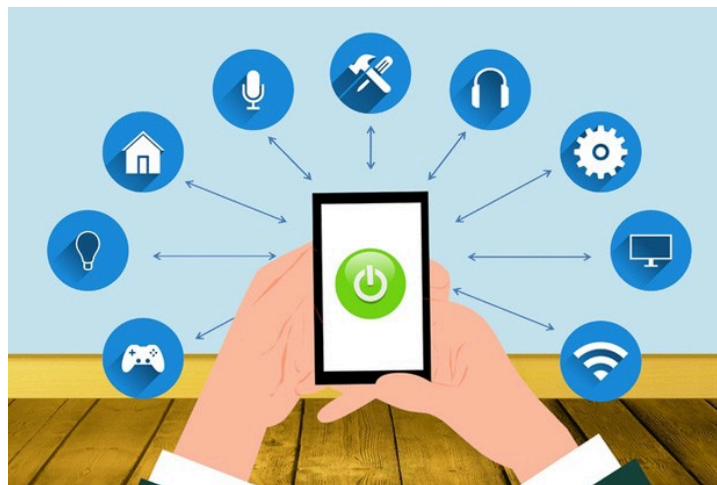
<https://sarang-it.com/2020/12/29/perkembangan-revolusi-industri-1-0-sampai-industri-4-0-dan-prediksi-mengenai-industri-5-0/>

Perkembangan komputer dari awal kemunculannya hingga sekarang menjadi *cell phones* (ponsel) atau telepon pintar (*smartphone*) adalah suatu revolusi. Ukuran komputer menjadi semakin kecil namun memiliki kemampuan yang semakin besar. Dahulu komputer berukuran sebesar ruangan kelas namun saat ini komputer hanya sebesar genggam tangan.

Manusia Sebagai Makhluk Sosial



Manusia merupakan makhluk sosial yang akan selalu berinteraksi dengan orang lain. Interaksi sosial antar manusia saat ini dapat dengan mudah dilakukan dengan menggunakan gawai. Dua puluh tahun yang lalu, orang berkomunikasi dengan saudaranya yang tinggal di pulau lain mungkin hanya dilakukan sebulan sekali. Namun saat ini kita bisa berkomunikasi dengan sahabat kita di luar negeri setiap saat. Aktivitas keseharian kita juga menjadi sangat efisien, sebagai contoh, pekerjaan suatu perusahaan untuk berkorespondensi dengan pelanggan yang dahulu berbiaya mahal saat ini sangat mudah dan murah yang dilakukan menggunakan *email* atau aplikasi *chat*. TIK juga memungkinkan kita membaca informasi terkini dari berbagai media besar dan koran terkemuka dengan hanya sekali klik pada *gadget* kita. Saat ini TIK sangat membantu kita dalam melaksanakan aktivitas keseharian kita.



Gambar 2. Smart Home for Smart People

<https://smartwatchesmen.com/smart-homes-for-smart-people-take-me-home-bend-the-source-weekly/>

Kegiatan pekerjaan manusia saat ini tidak terlepas dari peran *online-shopping* pada *virtual mall* seperti tokopedia, bukalapak, *shopee* dll. Pembayaran secara elektronik dengan *electronic-payment* (*e-payment*) seperti: *electronic-banking* (*e-banking* *mobile-banking* (*m-banking*) atau *electronic-wallet* (*e-wallet*), dapat memberikan kemudahan dan mobilitas yang sangat cepat untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan dan transaksi.

Smart home system adalah sistim otomatisasi rumah yang memungkinkan anda untuk mengontrol banyak aspek hunian melalui sebuah gawai. Aspek hunian yang dapat diatur melalui smart home technology dapat bervariasi. Mulai dari pengaruh cahaya, pengaturan



suhu ruangan, pengaturan fasilitas hiburan dan pengaturan berbagai perabot rumah lainnya. *Smart home system* juga dapat mencakup pengelolaan aspek keamanan seperti sistem pengaturan alarm. Dengan teknologi mutakhir ini, keamanan dan kenyamanan hunian anda menjadi sangat mudah diakses melalui gawai yang ada dalam genggamannya. Pusat pengaturan *smart home system* umumnya berupa *user interface (UI)* atau antarmuka pengguna. Ini dapat berupa gawai yang menempel di dinding, atau *UI* pada perangkat komputer, baik itu dalam bentuk komputer *desktop*, *tablet*, *situs web*, atau aplikasi pada ponsel pintar.

Dampak Perkembangan TIK

Saat ini masyarakat dapat melihat revolusi TIK yang sangat maju. Segala aspek kehidupan manusia tidak dapat dipisahkan dengan teknologi baru era digital ini yang memberikan manfaat besar. TIK telah memberikan cara baru dalam berkehidupan untuk menggantikan aktivitas di rumah, pekerjaan, pendidikan, perdagangan, kesehatan, perbankan, dan bersosialisasi. Masyarakat saat ini telah menjadikan TIK sebagai kebutuhan penting dalam bentuk berbagai perangkat seperti komputer, laptop, smartphone, tablet, internet, dll yang sering disebut dengan gawai, (*gadget*).



Gambar 3. Perkembangan *gadget* di Indonesia

<https://bangtanism.wordpress.com/2014/03/25/perkembangan-gadget-di-indonesia/>





Gambar 4. Menunjuk-kan perkembangan *mobile phone*

<https://www.wuhanrenyi.com/2019/08/7-tahapan-perkembangan-hp-di-indonesia.html>



Gambar 5. Peralatan yang diganti dengan *smartphone*

<https://rumus.co.id/peralatan-teknologi-informasi/>

6.1.3 Gambaran Umum Kegiatan

No	KETERANGAN	WAKTU
1	Pendahuluan	10 Menit
	1) Siswa melakukan do'a sebelum belajar (Guru meminta seorang Siswa untuk memimpin do'a). 2) Guru mengecek kehadiran Siswa dan meminta siswa untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. 3) Siswa menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. 4) Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan yang ditayangkan melalui proyektor / LCD / Infokus 5) Guru bertanya kepada siswa mencari informasi tentang dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap	



No	KETERANGAN	WAKTU
	produktivitas kepada siswa, sebagai peransang dalam pembelajaran di kelas. Apersepsi Apakah kalian pernah mendengar mobil otonom? Kalau mobil bisa berjalan secara otomatis, bagaimana dengan pekerjaan sopir? Apakah kita perlu belajar menyetir mobil? Apakah tidak akan ada lagi kursus mengemudi? Di masa depan, banyak pekerjaan yang akan hilang karena digantikan oleh teknologi informasi dan komunikasi.	
2	Inti	60 Menit
	Langkah 1. Guru menjelaskan materi dampak sosial teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk materi yang menarik, yang dapat diberikan dalam bentuk kasus dampak teknologi bagi kehidupan manusia. Penjelasan bisa dilakukan dengan mengambil contoh e-commerce, e-banking, dll. Guru memfasilitasi siswa untuk belajar dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas, pada aktivitas DSI-K7-01 secara kelompok. Siswa diharapkan berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya. Aktivitas DSI-K7-01 disajikan dalam bentuk LKS. Setelah menuliskan hasil diskusi guru diharapkan memberikan umpan balik diskusi kepada siswa.	
3	Penutup	10 Menit
	1) Melaksanakan postes terkait dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas. 2) Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya. 3) Untuk memberi penguatan materi yang telah dipelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku- buku di perpustakaan atau mencari diinternet. 4) Guru memberikan tugas.	
	Jumlah	80 Menit



6.1.4 Lembar Refleksi Siswa

Aspek	Refleksi Siswa
Aspek konsep yang diterapkan di kehidupan nyata	1. Apakah yang terjadi jika kalian melakukan aktivitas harian tidak menggunakan perkakas teknologi informasi? 2. Apakah tanggapan kalian dalam menjalankan aktivitas sehari - hari mendapatkan produktivitas yang lambat / tidak cepat sehingga mengalami kendala hasil yang tidak efisien dan tidak efektif? 3. Apakah kalian merasakan dampak positif dan negatif teknologi informasi terhadap produktivitas? Berikan 2 contoh masing-masing!
Aspek pembelajaran di kelas	1. Apakah materi ini menarik untuk kalian pelajari membuat suasana menyenangkan? 2. Apakah materi ini dipahami sepenuhnya dan dapat diikuti dalam proses belajar?

6.1.5 Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

No	Nomor Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Materi Pokok

Dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas



Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas

Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi informasi terhadap aktivitas

A. Petunjuk

1. Persiapkan alat tulis dan bahan serta pelengkapan materi
2. Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan/penyataan yang terdapat dalam lembar kerja.
3. Berdiskusilah dalam mengerjakan lembar kerja dengan anggota kelompokmu.
4. Bertanyalah kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kerja.

B. Langkah Kerja

Kegiatan pada pembelajaran pertemuan kedua, ikutilah pertanyaan/pernyataan berikut dan tulis jawabannya sesuai hasil diskusi kalian

1. Buatlah *sheet*/buku kerja yang berisi judul, tabel dan data yang sudah ditentukan, memasukan data dampak positif dan negatif teknologi informasi diberbagai bidang
2. Masukanlah data produk yang dihasilkan dari dampak positif dan negatif teknologi informasi di berbagai bidang sesuai dengan keadaan yang terdapat dilingkungan kalian masing-masing!

NO	Produk teknologi dilingkungan sekitar kita	Dampak positif	Dampak negatif	Usaha untuk mencegah/menghindari dampak negatif
1	Aplikasi kalender pada <i>smartphone</i>	Dapat mengatur jadwal harian secara <i>online</i> , ada pengingat (<i>reminder</i>)	Terlalu bergantung kepada aplikasi, jika baterai ponsel cerdas habis, maka tidak ada lagi informasi jadwal kita	Memiliki catatan lain, memiliki <i>power-bank</i>
2	Penggunaan <i>Virtual/Augmented Reality</i>			



NO	Produk teknologi dilingkungan sekitar kita	Dampak positif	Dampak negatif	Usaha untuk mencegah/menghindari dampak negatif
3				
4				
5				

Ungkapkan perasaan kamu setelah mempelajari materi dampak positif dan negatif teknologi informasi

.....

Ayo Belajar

Gambarlah produk teknologi informasi yang ada disekitar kalian dan tuliskan manfaatnya dibawah gambar tersebut, menggunakan fasilitas aplikasi yang terdapat di Komputer/handphone/smartphone kamu!

6.1.6 Asesmen

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Aspek Yang dinilai	A = 90 - 100	B = 81 - 89	C = 66- 80	D <= 65
Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas, dan juga dampak negatifnya.	Siswa sangat mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 90% - 100%	Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 81% - 89%	Siswa cukup mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 66% - 80%	Siswa kurang mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi <=65
Siswa mampu menjelaskan bagaimana	Siswa sangat mampu menjelaskan	Siswa mampu menjelaskan bagaimana	Siswa cukup mampu menjelaskan	Siswa kurang mampu menjelaskan



mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas	bagaimana mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas 90% - 100%	mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas 81% - 89%	bagaimana mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas 66% - 80%	bagaimana mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas <=65
---	--	---	---	--

Panduan penilaian tentang nilai pengetahuan

Nilai	Keterangan
A	Siswa sangat mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 90% - 100%
B	Siswa mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 81% - 89%
C	Siswa cukup mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi 66% - 80%
D	Siswa kurang mampu menjelaskan dampak positif dan negatif teknologi, mencegah dan menghindari dampak negatif teknologi <=65%

6.1.7 Pengayaan

LEMBAR KERJA SISWA PENGAYAAN

N o	Nomor Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					



Ungkapkan perasaan pendapat kamu apa yang harus kamu lakukan jika ada teman kamu terkena dampak negatif teknologi

.....

.....

.....

.....

.....

Ayo Belajar

Agar di lingkungan sekolah disekitar kamu dapat memanfaatkan teknologi informasi yang sedang berkembang dapat di gunakan sebaik – baiknya, masukan apa yang kamu berikan kepada guru dan sekolah mu agar sekolah kamu dapat maksimal memanfaatkan teknologi informasi!

.....

.....

.....

.....

.....

6.1.8 Referensi

1. <https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>
2. <https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>
3. <https://id.wikipedia.org/wiki/Majalah>
4. [https://id.wikipedia.org/wiki/Determinasi_Teknologi_\(Dampak_Pada_Anak\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Determinasi_Teknologi_(Dampak_Pada_Anak))
5. <https://webis.co.id/kolaborasi-dunia-pendidikan-di-era-digital/>

6.1.9 Pesan Pedagogi Perancang Modul Untuk Guru

Dampak sosial teknologi sebagai elemen pengetahuan dari informatika adalah elemen penting bagi siswa. Siswa diharapkan dapat memahami dampak positif dan negatif dari teknologi dan menghindari/mencegah terjadinya dampak negatif.



6.1.10 Lembar Refleksi Guru

Aspek	Refleksi Guru
1. Apakah kegiatan dalam membuka pelajaran yang dilakukan dapat membuat konsentrasi dan fokus siap mengikuti pembelajaran? 2. Apakah dalam memberikan arahan diberikan <i>stimulus</i>/perangsang dengan berbagai pertanyaan? 3. Bagaimana respon siswa terhadap perangkat/<i>tools</i> (media pembelajaran) diberikan cara penggunaannya sehingga membimbing keterampilan? 4. Bagaimana tanggapan siswa pada materi atau modul ajar yang disampaikan membuat senang dalam kegiatan proses belajar mengajar di kelas? 5. Bagaimana tanggapan siswa pada penugasan kelas dalam pembelajaran? 6. Bagaimana tanggapan siswa pada latihan dan penilaian yang telah dilakukan? 7. Apakah dalam pembelajaran waktu yang telah dialokasikan sesuai dengan jadwal dan terpenuhi untuk memenuhi capaian pembelajaran? 8. Apakah dalam proses berjalannya kegiatan muncul <i>core</i> praktis yang disampaikan guru? 9. Apakah <i>profil</i> pancasila telah terbentuk dalam pembelajaran? 10. Apakah pengayaan yang diberikan menambah wawasan yang lebih baik dan meningkatkan capaian dalam pembelajaran?	



6.2 Aktivitas-2 – DSI-K7-02 Ayo Berkolaborasi Menggunakan Media Digital dan Tempat Penyimpanan Bersama

Pada aktivitas - 2, guru menyampaikan materi berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama yang terjadi dalam aktivitas sehari-hari. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup, materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran.

Siswa dalam kelompok mengamati gambar, buku, koran, brosur dan atau tayangan *audio visual* dampak perkembangan teknologi informasi. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) terkait berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan.

6.2.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran

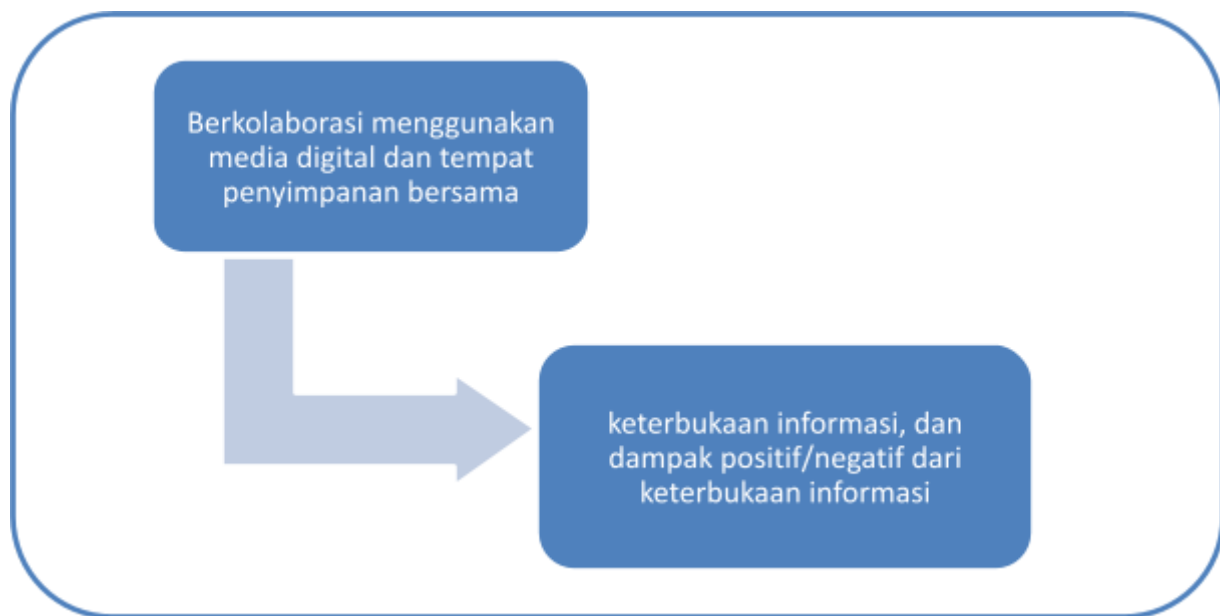
Melalui Modul Ajar ini, siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik yaitu: mampu berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama dengan efektif.

6.2.2 Pertanyaan Pemantik

- 1) Apakah kamu pernah melakukan berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama?
- 2) Jika pernah, media *digital* apa yang pernah kamu lakukan berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama?
- 3) Manfaat apa sajakah yang kamu dapatkan ketika berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama?



Konsep terkait aktivitas



Kolaborasi Dunia Maya

Teknologi Informasi dan Komunikasi saat ini telah memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dan bekerja bersama dalam menyelesaikan berbagai persoalan dengan cara yang efektif dan efisien. Kolaborasi untuk melaksanakan pekerjaan menjadi lebih mudah dilakukan dengan TIK.

Sebagai contoh, para penulis dapat menulis bersama sebuah buku secara efektif dan efisien dengan berkolaborasi di dunia maya. Sebagai contoh, pekerjaan membuat rancangan bangunan/*software* dapat dilakukan oleh beberapa arsitek/*programmer* bersama-sama. Para siswa dapat membuat *file* poster sebagai tugas mata pelajaran secara bersama dalam kelompok. Contoh tersebut merupakan bentuk aktivitas gotong royong. Di dunia pendidikan dikenal istilah pembelajaran kolaboratif. Dalam pembelajaran dibutuhkan kolaborasi agar tumbuh kesadaran interaksi sosial dan mewujudkan pembelajaran bermakna.

Kolaborasi maya yang sering disebut juga dengan kolaborasi *virtual*/daring adalah melakukan kerja bersama dengan orang yang berbeda tempat dan waktu untuk menyelesaikan tugas menggunakan perkakas tertentu. Pada masa pandemi, dimana aktivitas



harus banyak dilakukan dari rumah. Kolaborasi daring menjadi pilihan yang tepat karena pekerjaan dan belajar dapat berlangsung dengan efektif.

Praktik baik dalam kolaborasi maya:

1. Menyepakati dokumentasi kegiatan kolaborasi: Dokumen berisi sasaran, langkah-langkah menuju sasaran, dan pembagian tugas.
2. Saling mengecek secara reguler: saling mengecek dan memperhatikan satu sama lain adalah hal penting untuk membangun budaya kerja yang baik, apalagi ketika anggota tim tidak berada di lokasi yang sama. Saling mengecek adalah cara yang bagus untuk menunjukkan dukungan dan mendorong rasa tanggungjawab. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan *email*, *chat*, dan *videoconference*.
3. Mengadakan pertemuan *reguler*, menetapkan jam kerja, dan menghindari gangguan penetapan jadwal pertemuan *regular* penting saat bekerja dari rumah, hal ini berkaitan dengan prioritas yang harus dikerjakan yang pada akhirnya mendorong produktivitas.
4. Menggunakan perkakas terbaik.
5. Bereksperimen untuk mendapatkan cara terbaik berkolaborasi. Jika kolaborasi maya adalah cara baru, tim sebaiknya bereksperimen untuk mendapatkan cara, waktu, perkakas terbaik yang digunakan.
6. Menjaga kesehatan. Karena kolaborasi maya banyak dilakukan dengan duduk dalam waktu lama yang tidak baik bagi kesehatan, maka pengaturan aktivitas yang baik perlu dilakukan untuk menjaga tetap sehat.
7. Bersosialisasi dengan anggota tim, karena tim akan efektif jika sering bekerja bersama.
8. Hindari *multitasking* (mengerjakan beberapa hal sekaligus saat sedang berkolaborasi daring)
9. Rayakan kesuksesan kecil untuk menambah kekompakan kelompok.

Saat ini banyak aplikasi/*software* yang dapat digunakan untuk berkolaborasi daring, diantaranya adalah:

1. *Google*: *Google* memiliki banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk kolaborasi, diantaranya *Google Docs*, *Sheet*, *Calendar*, *Meet*, *Gmail*, *Jamboard*, *Drive* dll.



2. *Microsoft*: *Microsoft* juga memiliki banyak aplikasi untuk kolaborasi yaitu *Teams*, *One Drive*, *office 365*, dll.
3. *Slack*: Merupakan *platform* kolaborasi untuk bisnis, dengan model *IRC (Internet Relay Chat)* yang berisi *chat room*, *private groups*, dan *messagi.g*
4. *Zoom*: Kolaborasi dalam bentuk *tele-conferencing* dan *online chat*.
5. *Github*: Merupakan aplikasi kolaborasi untuk mengembangkan perangkat lunak, termasuk di dalamnya untuk *hosting* dan pengendalian *versi* perangkat lunak tersebut.

Tentunya banyak manfaat yang dapat dilakukan dari kolaborasi maya, tetapi banyak pula tantangan dan hambatan yang sering dihadapi ketika sedang berkolaborasi maya. Diantara tantangan dan hambatan itu adalah:

1. Koneksi internet: Kolaborasi maya dengan bergantung kepada koneksi internet menyebabkan perbedaan kecepatan akses internet menjadi salah satu hambatan. Lambatnya koneksi dari satu pengguna akan mempengaruhi pengguna lainnya
2. Perbedaan waktu antar zona dari anggota tim dapat menjadi salah satu penghambat saat berkomunikasi dan berinteraksi.



Gambar: Microsoft 365 salah satu *tools* kolaborasi *virtual*

<http://blog.hitechcomputer.co.id/software/157-lebih-produktif-dengan-microsoft-office-365>

6.2.3 Kata Kunci

Kolaborasi, aplikasi untuk kolaborasi



6.2.4 Gambaran Umum Kegiatan

No	KETERANGAN	WAKTU
1	Pendahuluan	10 Menit
	1. Siswa melakukan do'a sebelum belajar (Guru meminta seorang Siswa untuk memimpin do'a). 2. Guru mengecek kehadiran Siswa dan meminta Siswa untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. 3. Siswa menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. 4. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian yang akan dilaksanakan yang ditayangkan melalui proyektor / LCD / Infokus 5. Guru bertanya kepada siswa mencari informasi tentang berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama kepada siswa, sebagai perangsang dalam pembelajaran di kelas.	
	Apersepsi Kalian diharapkan melakukan eksplorasi media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama yang berkolaborasi dalam aktivitas sehari-hari, penemuan teknologi pada beberapa tahun belakangan ini. Teknologi yang berkembang pada 3 tahun belakangan ini oleh beberapa hal, diantaranya adalah: aplikasi sosial media; <i>Yahoo! 360^o, twitter, tumblr, instagram, google+, facebook</i> dll.	
2	Inti	60 Menit
	Kegiatan yang dilakukan Guru dan Siswa	
	1. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri 6 (enam) orang. 2. Siswa memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan guru yang terkait berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama. 3. Siswa dalam kelompok mengamati gambar, buku, koran, brosur dan atau tayangan <i>audio visual</i> berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama agar lebih banyak menemukan contoh manfaat menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama 4. Guru membagikan LK dan siswa membaca petunjuk, mengamati LK berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama. 5. Guru memberi motivasi siswa dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami dari	



No	KETERANGAN	WAKTU
	masalah yang disajikan dalam LK serta guru mempersilahkan siswa dalam kelompok lain untuk memberikan tanggapan, bila diperlukan guru memberikan bantuan komentar secara klasikal.	
	Langkah 1. Mengembangkan kreatifitas berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan	
	1. Siswa melakukan pembelajaran dalam kelompok masing-masing berdasarkan petunjuk yang ada dalam LK berisikan berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan dalam kelompok bekerjasama untuk menyelesaikan penggunaan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama. 2. Siswa dalam kelompok melakukan pembelajaran kelompok dengan berbagi informasi, dan saling menyampaikan pendapat serta pengetahuan yang berkaitan dengan berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama dilingkungan sehari-hari yang sedang berkembang di masyarakat.	
	Langkah 2. Pengumpulan Informasi dan Data	
	1. Siswa membahas dan berdiskusi tentang permasalahan berdasarkan petunjuk LK untuk: berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama. 2. Siswa melakukan pembelajaran dan bereksplorasi berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama 3. Guru mencermati siswa dalam kelompok dan menemukan berbagai kesulitan yang dialami siswa dan memberikan kesempatan untuk mempertanyakan hal-hal yang belum dipahami. 4. Guru memberikan bantuan kepada siswa dalam kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh siswa. 5. Guru mengarahkan siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan cermat, teliti, tanggung jawab serta memperhatikan karakter bangsa Indonesia.	
	Langkah 3. Presentasi Hasil Penyelesaian Masalah	
	1. Beberapa perwakilan kelompok menyajikan secara tertulis dan lisan hasil pembelajaran atau apa yang telah dipelajari pada tingkat kelas atau tingkat kelompok mulai dari apa yang telah dipahami berkaitan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari berdasarkan hasil diskusi dan pengamatan yang baik dan penuh tanggung jawab. 2. Siswa yang lain dan guru memberikan tanggapan dan menganalisis hasil presentasi meliputi tanya jawab untuk mengkonfirmasi, memberikan tambahan informasi, melengkapi informasi ataupun tanggapan lainnya, sehingga hasil karya siswa dan diberikan motivasi dan rasa kebanggaan atas hasil dan karya produk yang telah didiskusikan oleh kelompok.	
	Langkah 4. Refleksi	



No	KETERANGAN	WAKTU
	Siswa melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama	
3	Penutup	10 Menit
	1. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan Siswa dapat menunjukan antarmuka, dan mampu menjelaskan dan memahami berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama 2. Melaksanakan postes terkait berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama 3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan berikutnya. 4. Untuk memberi penguatan materi yang telah dipelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku- buku di perpustakaan atau mencari diinternet. 5. Guru memberikan tugas.	
	Jumlah	80 Menit

6.2.5 Lembar Refleksi Siswa

Aspek	Refleksi Siswa
Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama	1. Apakah yang terjadi jika kalian melakukan berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama? 2. Apakah tanggapan kalian berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama? 3. Apakah kalian berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama? Berikan 2 contoh masing-masing!
Siswa mampu menjelaskan kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya	1. Siswa melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang yang telah dipelajari terkait



Aspek	Refleksi Siswa
	keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi 2. Keterbukaan apakah yang telah kalian alami sehingga memudahkan dalam berkolaborasi di dunia maya, sebutkan! 3. Seberapa seringkah kalian menggunakan media penyimpanan bersama <i>Google drive</i>! 4. Media penyimpanan manakah yang menurut anda banyak dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi?

6.2.6 Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Ayo Berdiskusi

No	Nomor Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					



Materi Pokok

Berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama.

Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama.

Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama, berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya

A. Petunjuk

1. Persiapkan alat tulis dan bahan serta pelengkapan materi
2. Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan/pernyataan yang terdapat dalam lembar kerja.
3. Berdiskusilah dalam mengerjakan lembar kerja dengan anggota kelompokmu.
4. Bertanyalah kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kerja.

B. Langkah Kerja

Kegiatan pada pembelajaran pertemuan kedua, ikutilah pertanyaan/pernyataan berikut dan tulis jawabannya sesuai hasil diskusi kamu.

Diskusikanlah dengan kelompok kamu terkait materi berkolaborasi menggunakan media *digital* dan tempat penyimpanan bersama

Ayo Berdiskusi

1	2	3
		
Gambar Kereta Cepat	Gambar Virtual/Augmented Reality	Gambar Logo-logo media sosial



Pada saat kalian ingin menjadi penumpang kereta <i>otonom</i> tentunya harus memiliki tiket masuk. Apa yang dilakukan kalian sehingga dapat berkolaborasi dengan media <i>digital</i> dalam pemesanan tiket tersebut. 	Kecanggihan <i>remote control</i> dan deteksi antar kendaraan yang satu dengan kendaraan yang lainnya dapat terkoneksi. Konektivitas apa sajakah menurut kamu yang bisa digunakan oleh <i>Virtual/Augmented Reality</i>. 	Perkembangan media sosial semakin pesat dan luas dalam berinteraksi serta berkomunitas. Menurut kalian apa yang dapat dilakukan dengan perangkat/aplikasi media sosial itu dalam kehidupan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat.
---	--	---

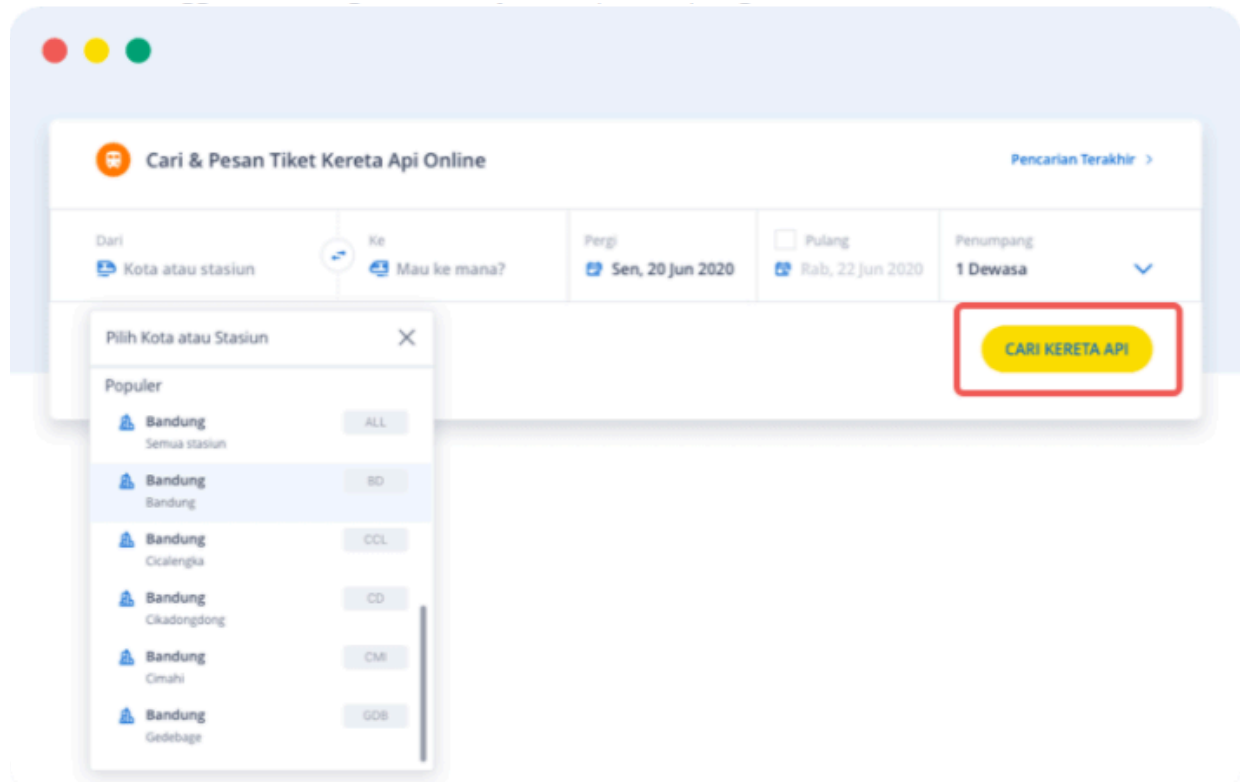
Kunci Jawaban

1. Cara pemesanan tiket.com

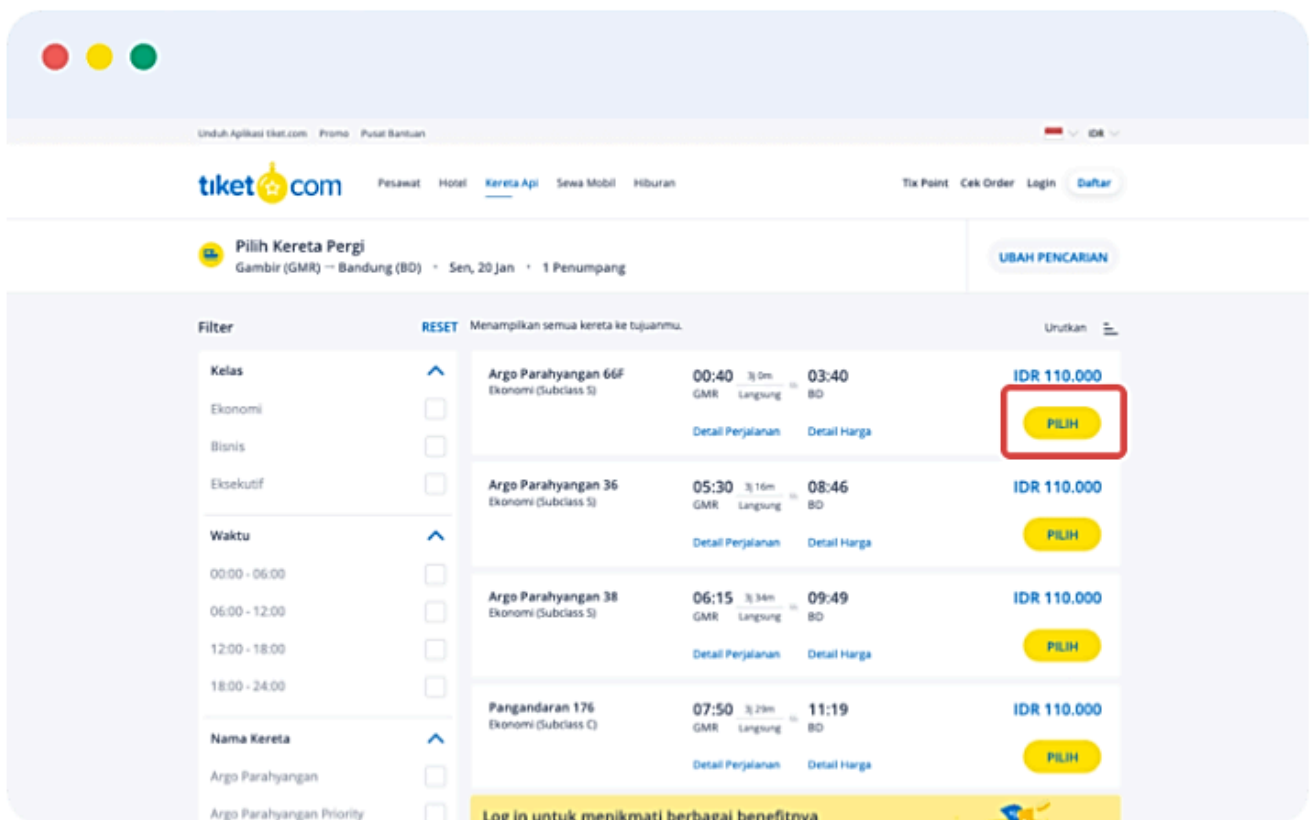
Kamu dapat memesan tiket kereta api di *tiket.com* dengan langkah mudah berikut:

- Pilih rute, tanggal pemberangkatan dan jumlah penumpang





b. Pilih kereta yang kamu inginkan dan klik “Pilih”



c. Isi data penumpang sesuai dengan kartu identitas

The screenshot shows the tiket.com website interface. At the top, there's a navigation bar with the logo, a progress bar (1. Pesan > 2. Bayar > 3. Selesai), and currency/language options (IDR, Promo). The main content area is divided into two columns. The left column contains a 'Detail Pemesan' section with a login/register prompt and a form for passenger details. The right column shows a 'Kereta' (Train) summary with route, date, time, price, and total payment.

Detail Pemesan

[Log in](#) atau [Daftar](#) untuk menikmati layanan eksklusif & benefit lain.

Titel: Tuan Nama: Seperti di KTP/Paspor/SIM (tanpa tanda baca dan gelar)

Alamat email: Detail pemesanan akan kami kirim ke email ini.

Kode negara: (+62) Nomor ponsel:

Detail Penumpang

Penumpang 1: Dewasa Sama dengan pemesan

Kereta [Detail](#)

GMR - BD - Sen, 20 Jan 20 - 07:50

Harga

Pergi: Dewasa (x1) IDR 110.000

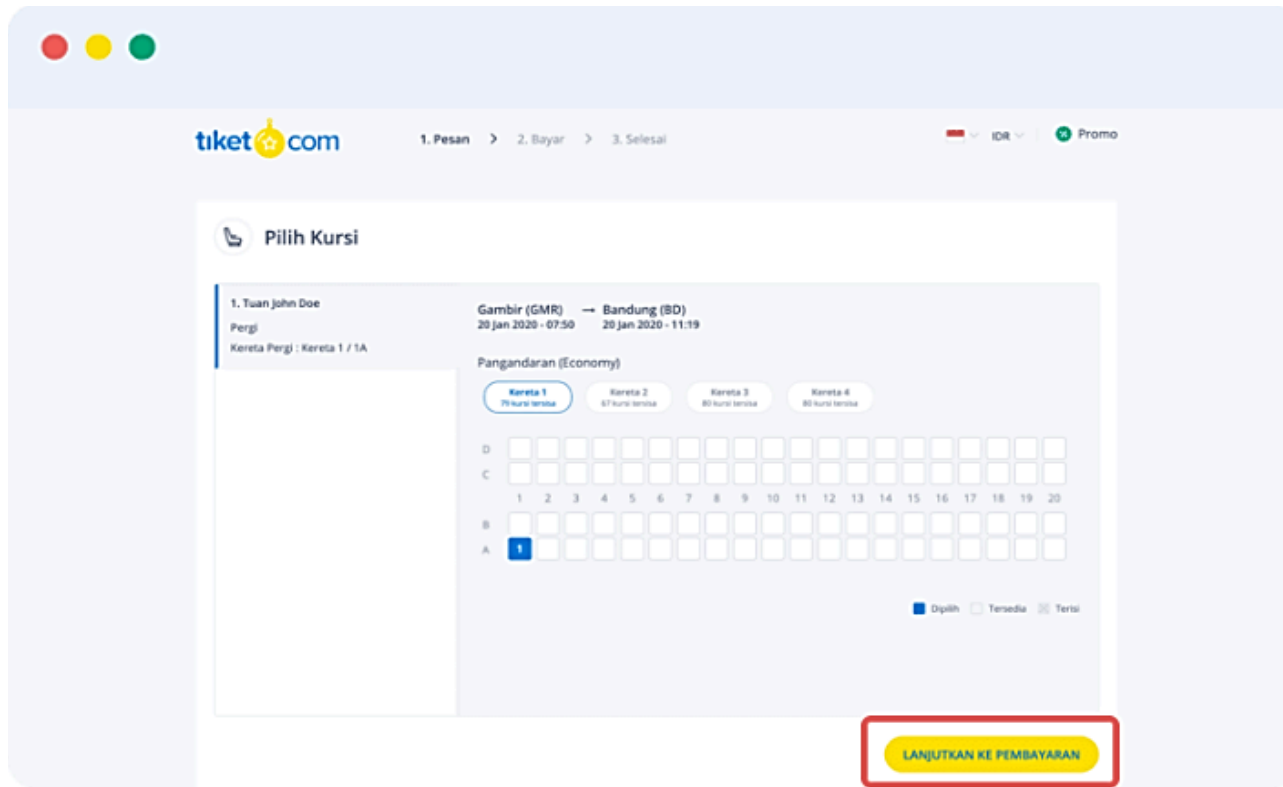
Biaya lainnya

Pajak: Termasuk
Biaya layanan penumpang: GRATIS

Total Pembayaran **IDR 110.000**

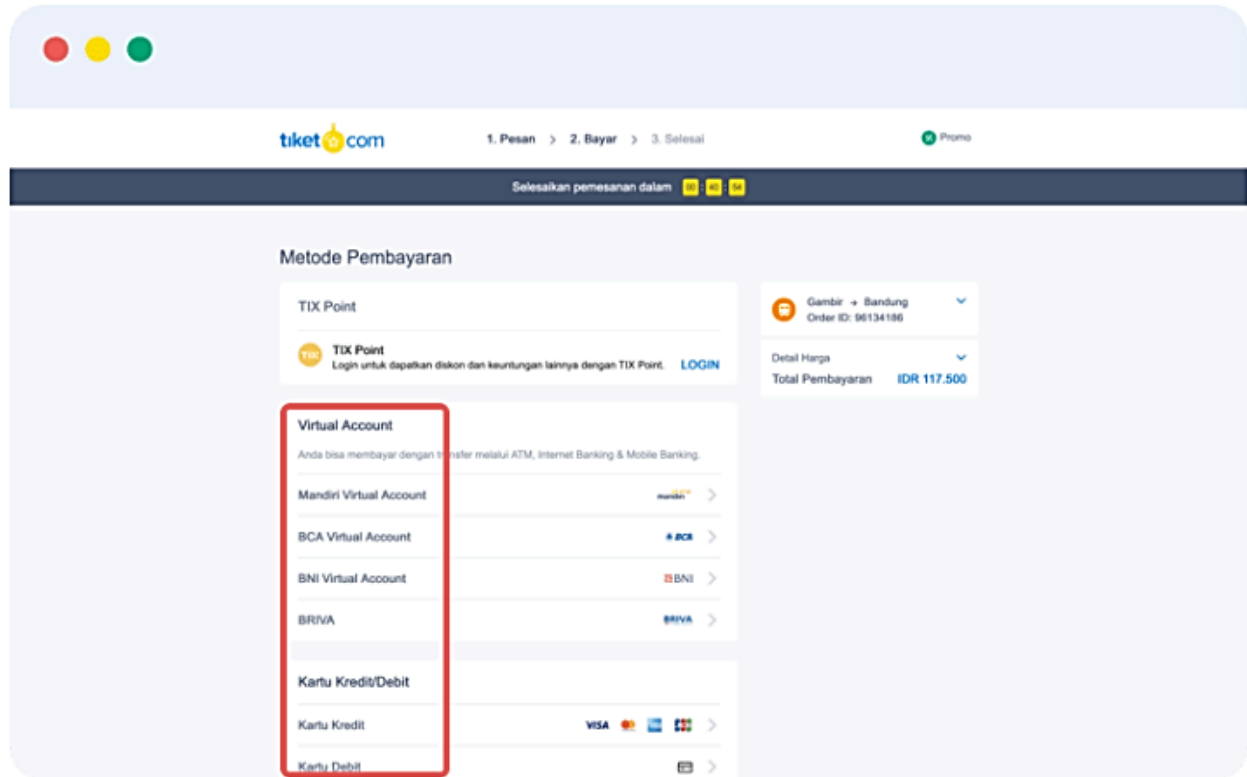
d. Pilih kursi yang tersedia





- e. Pilih metode bayar yang kamu inginkan dan lakukan pembayaran sesuai dengan langkah yang tersedia





Pastikan data yang kam masukan dan kursi yang dipilih sudah sesuai sebelum melakukan pembayaran. Setelah pembayaran berhasil dan kami terima, e-tiket akan terkirim ke alamat *email* kamu

2. Konektivitas yang digunakan *Virtual/Augmented Reality*

Akhir-akhir ini teknologi *Virtual / Augmented reality*, mulai menjadi sorotan media informasi, orang bisa mempunyai pengalaman seperti dunia nyata, berada didalam relaitas maya. Pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan dengan proyeksi 3D yang digarap oleh computer yang membuat seolah-olah pengguna berada di dalam lokasi tersebut.

a. Kebutuhan medis





Sebelumnya dunia kesehatan kesulitan untuk mendiagnosa penyakit yang diderita oleh pasien. Teknologi mampu membuat ahli medis professional untuk dapat melakukan hal-hal yang sulit sekalipun. Diantaranya penerepan pelatihan medis bagi dokter yang memungkinkan mereka bisa melihat ke dalam tubuh manusia dengan simulasi yang realistis.

b. Eksplorasi luar angkasa



Para calon astronot dapat melakukan simulasi ketika berada di luar angkasa. Penggabungan teknologi VR dan AR (*Virtual/Augmented Reality*) memungkinkan astronot dari NASA seolah berada di luar angkasa.

c. Latihan militer

Daripada harus benar-benar saling tembak-menembak dengan senjata beneran. Teknologi VR juga berfungsi untuk simulasi militer. Seperti pertunjukan yang baru-baru ini sedang berlangsung, bertajuk The Virtual Training and Simulation Summit di Amerika Serikat. Di sini, kalian bisa berlatih menembak, melakukan strategi, menjinakkan bom, hingga berbagai hal lain seputar militer.

d. Dunia otomotif





Teknologi ini merambah keduna otomotif, dimana kini perusahaan terkemuka mulai mendesain mobil menggunakan teknologi AR/VR. Bahkan perusahaan kendaraan terkemuka asal Amerika, Ford, memiliki laboratorium sendiri menggunakan teknologi Virtual Reality, untuk prototyping mobil baru keluaran mereka.

e. Dunia Pendidikan



Fungsi VR juga membantu dunia pendidikan, dengan teknologi memungkinkan pelajar dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda ketimbang belajar di kelas. Seperti sebuah situs Immersive VR Education yang hadir.

3. Manfaat perangkat/aplikasi media sosial di sekolah dan masyarakat

Perangkat/aplikasi media sosial banyak manfaatnya baik disekolah dan di masyarakat diantaranya:

A. Pembelajaran dan jaringan

Pembelajaran telah melampaui ruang kelas dimana pembelajaran sosial di promosikan di hamper semua situs *web e-learning* terkemuka. Siswa dapat mengambil kelas dari situs *web e-learning* dan mendiskusikan pembelajaran atau



keraguan mereka menggunakan berbagai saluran media sosial. Untuk contoh *NPTEL*, *Udemy*, *YouTube*, dll.

- B. Siswa dapat memanfaatkan video langsung yang merupakan bagian dari begitu banyak situs jejaring sosial untuk melibatkan diri dalam kelas. Siswa dapat berbagi materi pelajaran melalui situs jejaring sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan bahkan *WhatsApp*.
- C. Dalam proses pembelajaran sosial ini, menjadi sangat penting bagi siswa untuk tetap terhubung dengan teman sebayanya. Siswa dapat berteman dengan teman dari temannya dan membangun jaringan yang kuat. Mereka dapat mengenal banyak orang baru dan mulai membangun koneksi baru dengan mereka. Sebelumnya sangat sulit mendapatkan informasi apapun tentang tokoh terkenal.
- D. Setiap orang harus melihatnya di televisi dan surat kabar. Setelah media sosial menjadi pusat perhatian, sangat mudah bagi semua orang untuk mengikuti tokoh terkenal dan orang berpengaruh. Karenanya, media sosial memiliki peran yang sangat penting dalam menghubungkan siswa dengan orang-orang yang mereka ambil aspirasinya.
- E. Ekspresi kreatif
Media sosial adalah *platform* yang indah bagi siswa untuk mengekspresikan diri. Banyak siswa akan takut dengan pemikiran tentang apa yang akan terjadi jika mereka mengekspresikan diri. Ini membantu siswa untuk membagikan pemikiran mereka tanpa rasa takut. Media sosial memungkinkan siswa untuk berekspresi dengan berbagai cara, seperti dengan memposting foto, blog, artikel individu, video, klip audio, dll.



Lakukanlah penilaian diri tentang sikap kamu selama melaksanakan pembelajaran Berkolaborasi menggunakan **media digital**, dilingkungan sekolah, dengan cara beri tanda silang (x) pada pilihan Ya atau Tidak

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya merasa beryukur dapat menyiapkankonten group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan di kelompok.	☐	☐
2.	Saya mengawali dengan berdoa dalam menyiapkan konten group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan di kelompok	☐	☐
3.	Saya mengamati dalam membuat bagian-bagian group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dan dilakukan secara cermat dan teliti.	☐	☐
4.	Saya memasukan anggota group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan, dilakukan secara mandiri tanpa dibantu oleh orang lain	☐	☐
5.	Saya membuat anggota group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan, sesuai dengan kreativitas dan inovasi sendiri.	☐	☐

Rubrik Penilaian/Kunci Jawaban/Pedoman Penskoran/Penjelasan Jawaban

Skor: Ya = 1 | Tidak = 0

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah Ya} \times 100\%}{5 \text{ (skor maksimum)}}$$

Predikat nilai Sikap

90 – 100 = Sangat Baik

81 – 89 = Baik

66 – 80 = Cukup

<= 65 = Kurang



Pada penilaian diri tentang sikap, kalian dapat mengikuti pembelajaran selanjutnya, apabila kalian mendapat predikat Baik dalam penilaian sikap, untuk itu kalian dapat menghitung nilai dan predikat sikap kalian dengan panduan berikut!

Panduan Skor

No. Soal	Bobot nilai
1	2
2	2
3	2
4	2
5	2
Total	10

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Nilai perolehan} \times 100\%}{\text{Nilai Maksimum}}$$

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Aspek Yang dinilai	A = 90 - 100	B = 81 - 89	C = 66- 80	D <= 65
Siswa mampu berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama	Siswa sangat mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 90% - 100%	Siswa mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 81% - 89%	Siswa cukup mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 66% -80%	Siswa kurang mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama <=65

Panduan penilaian pengetahuan

Nilai	Keterangan
A	Siswa sangat mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 90% - 100%
B	Siswa mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 81% - 89%
C	Siswa cukup mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama 66% - 80%
D	Siswa kurang mampu berkolaborasi menggunakan <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan bersama <=65%



Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek Yang dinilai	A = 90 - 100	B = 81 - 89	C = 66- 80	D <= 65
Mempraktikan pembuatan group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar	Sangat terampil praktik pembuatan group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar 90% - 100%	Terampil praktik pembuatan group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar 81% - 89%	Cukup terampil praktik pembuatan group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar 66% - 80%	Kurang terampil praktik pembuatan group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar <=65%

Panduan penskoran keterampilan. Tes praktik membuat group media *digital* dan tempat penyimpanan dalam pertemanan dan media belajar

Instrumen	Skala Skor		
	3	2	1
1. Menyiapkan konten group media digital dan tempat penyimpanan	Tersedia konten group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dengan lengkap	Tersedia konten group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dengan cukup lengkap	Tidak tersedia konten group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan dengan kurang lengkap
2. Meyiapkan peralatan/ <i>tools</i> membuat group media digital dan tempat penyimpanan	Tersedia peralatan/ <i>tools</i> membuat group <i>media digital</i> dan tempat penyimpann lengkap	Tersedia alat-peralatan/ <i>tools</i> membuat group <i>media digital</i> dan tempat penyimpann cukup lengkap	Tidak tersedia peralatan/ <i>tools</i> membuat group <i>media digital</i> dan tempat penyimpann kurang lengkap
3. Membuat bagian-bagian group media digital dan tempat penyimpanan	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip yang tepat	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group <i>media digital</i> dan tempat penyimpanan tidak sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat



4. Memasukan anggota **group media digital dan tempat penyimpanan**

Melakukan kegiatan memasukan anggota group *media digital* dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip yang tepat

Melakukan kegiatan anggota group *media digital* dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat

Melakukan kegiatan anggota group *media digital* dan tempat penyimpanan tidak sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat

Jumlah Skor
Skor maksimum

....
12

Panduan Penskoran

Nilai	Deskripsi
3	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip yang tepat
2	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat
1	Melakukan kegiatan tidak sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat

Nilai Akhir = $\frac{\text{Jumlah skor} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$

Guru Mata Pelajaran Informatika

.....



6.2.7 Pengayaan

LEMBAR KERJA SISWA PENGAYAAN

N o	Nomo r Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Buatlah media pembelajaran secara online dari media kolaborasi *digital* misalnya: Menyampaikan informasi atau materi pelajaran informatika di *Google Classroom* dan teman yang lainnya bergabung dalam *Google Classroom* yang kamu buat.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Guru Mata Pelajaran Informatika

.....



6.2.8 Referensi

1. https://id.wikipedia.org/wiki/Kecerdasan_buatan
2. https://id.wikipedia.org/wiki/Internet_untuk_Segala
3. https://id.wikipedia.org/wiki/Realitas_virtual
4. https://en.wikipedia.org/wiki/Edge_computing
5. <https://www.brilio.net/creator/5-manfaat-virtual-reality-bagi-kehidupan-yang-lebih-baik-063046.html#:~:text=Dengan%20VR%2C%20orang%20bisa%20merasakan,berada%20di%20dalam%20lokasi%20tersebut>
6. <https://www.mistar.id/edukasi/5-manfaat-utama-media-sosial-untuk-pelajar-dan-mahasiswa/>

6.2.9 Glosarium rinci

No.	Kata	Keterangan
1	Kecerdasan Buatan	Kecerdasan yang ditambahkan kepada suatu sistem yang bisa diatur dalam konteks ilmiah atau bisa disebut juga <i>intelegensi artifisial</i>
2	<i>Internet of Things</i> (internet untuk segala)	Konsep yang bertujuan untuk memperluas manfaat dari konektivitas internet yang tersambung secara terus-menerus
3	Teknologi <i>Virtual Reality</i>	Teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan oleh komputer (<i>computer-simulated environment</i>), suatu lingkungan sebenarnya yang ditiru atau benar-benar suatu lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi
4	<i>Edge Computing</i>	Jaringan <i>mesh</i> pada data center mikro yang memproses maupun melakukan penyimpanan data penting secara lokal dan mendorongnya pada data center atau <i>cloud</i> dengan jarak kurang dari/sekitar 100 kaki persegi

6.2.10 Pesan Pedagogi Perancang Modul Untuk Guru

Kepada guru yang ditugaskan untuk mengampu mata pelajaran informatika untuk dapat menambah wawasan dan keilmuan disarankan untuk dapat menginspirasi siswa dalam materi pembelajaran dipersilahkan untuk dapat mengunjungi laman pada referensi. Berikan motivasi kepada siswa bahwa mereka mampu beradaptasi dan berkolaborasi dengan perkakas teknologi informasi yang terus berkembang dan gali potensi siswa dalam



pemanfaatan teknologi informasi dengan mempraktikkan keterampilan dan kemampuan siswa dalam kinerja dan aktivitas belajar.

6.2.11 Lembar Refleksi Guru

Aspek	Refleksi Guru
1. Guru mampu menjelaskan materi berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama? 2. Guru memberikan contoh-contoh aplikasi berkolaborasi dengan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan bersama? 3. Guru memberikan penjelasan berkolaborasi dengan media <i>digital</i> dihubungkan dengan kehidupan terkini yang sedang berkembang di dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini?	

6.3 Aktivitas-3 – DSI-K7-03 Ayo Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai

Pada aktivitas - 3, guru menyampaikan materi mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai yang terjadi dalam aktivitas sehari-hari. Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup, materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran.

Siswa dalam kelompok mengamati gambar, buku, koran, brosur dan atau tayangan *audio visual* dampak perkembangan teknologi informasi. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) terkait mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai.

6.3.1 Tujuan Spesifik Pembelajaran

Melalui siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran secara spesifik yaitu: menjaga keamanan data diri, memilih informasi (publik, privat), dan



hanya mempublikasikan informasi yang sesuai, mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai

6.3.2 Pertanyaan Pemantik

Jika kalian akan menggunakan aplikasi media sosial biasanya kalian diharuskan untuk mengisi formulir *registrasi* sebagai pengguna, bagaimana tanggapan kalian, apa yang kalian lakukan apakah mengikuti instruksi atau menolak. Jika mengikuti instruksi atau menolak apa yang terjadi, Jelaskan!

Konsep Terkait Aktivitas

Dalam DSI, siswa diarahkan guru untuk belajar menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat), yang terjadi saat ini dengan mengamati sebuah gambar, tulisan dan atau video yang terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Siswa diminta untuk menyampaikan perilaku menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat) dari hasil apa yang mereka lihat dan amati pada gambar, tulisan dan atau video.

Semua hal di atas dikerjakan dalam sebuah tugas atau sebuah lembar kerja siswa, siswa akan dilatih untuk mengerjakan lembar kerja siswa untuk menggiring kemampuan dan kreativitas siswa dalam mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai, menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat). Jadi DSI tidak hanya terbatas pada satu atau dua lembar kerja siswa dan praktik yang dikerjakan di akhir semester. Siswa juga akan ditantang untuk dapat berkolaborasi mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai, menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat).

Pada lembar kerja siswa DSI, siswa akan diberi suatu tugas yang dikerjakan dalam beberapa tahapan, setiap langkah akan dikerjakan dalam sesi pelajaran tertentu. Ada kaitan erat antara satu tahapan dengan tahapan lainnya. Siswa harus merangkai pengetahuan apa yang diperoleh dari tahapan sebelumnya, sebelum melangkah ke tahapan berikutnya.

Guru melakukan motivasi kepada siswa untuk dapat mengerjakan lembar kerja DSI ini. Setelah siswa melakukan pengerjaan lembar kerja dan pengayaan DSI, siswa diharapkan menuliskan dan mencantumkan refleksi dan mengisi jurnal setiap kali suatu tahapan selesai,



dan guru diharapkan memberikan apresiasi, setelah pekerjaan produk siswa tersebut berhasil dibangun.

Setiap orang bisa jadi memiliki keinginan yang berbeda atas keamanan data publik/privat dan informasi. Ada pula orang yang tidak telalu memikirkan keamanan data public/privat data dengan mengungkapkan data secara detail dan rinci diri mereka di sosial media. Namun adapula orang yang tidak berkeinginan untuk melakukan transaksi dengan aplikasi *e-payment* dan memilih untuk melakukan pembayaran secara tunai agar menghindari data mereka di ambil oleh aplikasi.

Prinsip perlakuan yang dibenarkan atas informasi pribadi adalah persetujuan yang diinformasikan oleh orang tersebut. Pada saat suatu lembaga/organisasi/aplikasi menginformasikan bahwa telah ada proses pengumpulan data dan menerapkan kebijakan penggunaan tentang data tertentu, maka seseorang dapat memutuskan apakah akan berinteraksi/menggunakan dengan lembaga/organisasi/aplikasi tersebut.

Pengumpulan informasi yang tidak terlihat adalah pengumpulan informasi pribadi dilakukan tanpa sepengetahuan pemilik informasi. Misalnya, sebuah perusahaan menawarkan aplikasi gratis yang mengubah kursor *browser Web* menjadi karakter kartun. Jutaan orang meng-*install* program tersebut, tetapi kemudian diketahui bahwa ternyata program tersebut mengambil data situs *web* yang dikunjungi penggunanya, bersama dengan nomor identifikasi pengguna dan mengirimkannya ke lembaga/organisasi/perusahaan. Hal ini tentu saja melanggar keamanan data publik/privat informasi. Dalam hal ini informasi mengenai persetujuan pengambilan data ini menjadi penting.

sumber, diantaranya adalah:

- 1) Rekam medik kesehatan
- 2) Penyelidikan yang berkaitan dengan hukum dan kriminal
- 3) Transaksi dan institusi keuangan
- 4) Ciri biologis seperti materi *genetic*
- 5) Tempat tinggal dan informasi geografis
- 6) Perilaku saat browsing di *Web*
- 7) Riset akademik

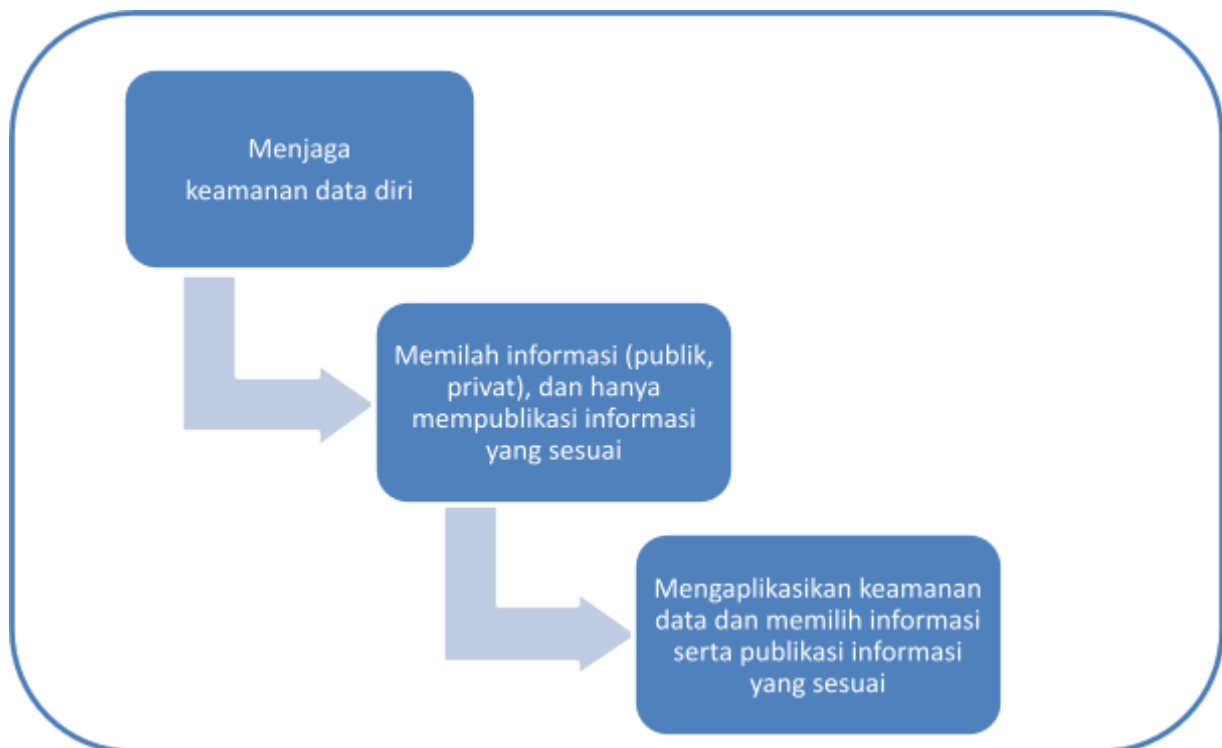


Kebijakan untuk melindungi keamanan data publik/privat, bisnis, organisasi, dan lembaga pemerintah yang mengumpulkan dan menyimpan data publik/privat memiliki tanggung jawab etis dan hukum untuk melindungi data dari penyalahgunaan. Mereka juga harus terus mem-perbaharui kebijakan keamanan untuk melindungi data publik/privat.

Komisi Informasi

Komisi informasi adalah lembaga mandiri yang berfungsi menjalankan Undang-Undang ini dan peraturan pelaksanaannya menetapkan petunjuk teknis standard layanan Informasi Publik dan menyelesaikan sengketa Informasi Publik melalui Mediasi dan/atau *Ajudikasi nonlitigasi*. Komisi informasi terdiri dari Komisi Informasi Pusat, Komisi Informasi Provinsi dan Komisi Informasi Kota/Daerah (jika diperlukan)

Kerahasiaan pribadi atau keleluasaan pribadi (privacy) adalah kemampuan satu atau kelompok individu untuk menutup atau melindungi kehidupan dan urusan personal dari publik, atau untuk mengontrol arus informasi mengenai diri mereka.



6.3.3 Kata Kunci

Publik (public), Privat (Private), Publikasi informasi, Keamanan data

6.3.4 Kontribusi ke Profil Pelajar Pancasila dan Core Practices PLB

Kegiatan	Profil Pancasila	Praktik Inti
Siswa secara berkelompok mengidentifikasi tentang berkolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan	Gotong Royong	Kolaborasi, mengidentifikasi media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan
Pengenalan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan	Gotong Royong	Kolaborasi, Mengembangkan abstraksi
Siswa dapat menjelaskan pekerjaan tentang keamanan diri	Mandiri, Bernalar kritis, kreatif, gotong-royong	Kolaborasi, Mengidentifikasi pekerjaan manusia yang dapat digantikan oleh robot dan mesin
Siswa Praktik memilah informasi (publik/privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai.	Mandiri, Bernalar kritis, kreatif, gotong-royong	Kolaborasi menggunakan media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan media sosial
Siswa mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai.	Mandiri, Bernalar kritis, kreatif, gotong-royong	Kolaborasi menggunakan aplikasi keamanan data dan informasi yang sesuai

6.3.5 Gambaran Umum Kegiatan

No	KETERANGAN	WAKTU
1	Pendahuluan	10 Menit
	- Siswa melakukan do'a sebelum belajar (Guru me-minta seorang Siswa untuk memimpin do'a). - Guru men-cek kehadiran Siswa dan meminta Siswa untuk mempersiapkan perlengkapan dan peralatan yang diperlukan. - Siswa menerima informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan materi yang memiliki keterkaitan dengan materi sebelumnya. - Siswa menerima informasi tentang kompetensi, ruang lingkup materi, tujuan, manfaat, langkah pembelajaran, metode penilaian	



	yang akan dilaksanakan yang ditayangkan melalui proyektor / LCD / Infokus 5. Guru ber-tanya kepada siswa mencari informasi tentang berkolaborasi menggunakan media digital dan tempat penyimpanan bersama kepada siswa, sebagai peransang dalam pembelajaran di kelas. Apersepsi Kalian diharapkan melakukan eksplorasi menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat), penggunaan aplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai, menjaga keamanan data diri, memilah informasi (publik, privat) .	
2	Inti	60 Menit
	Materi : Keamanan Data	
	Langkah 1. Praktik dalam eksplorasi 1. Guru me-ntukan tujuan menyampaikan materi keamanan data publik/privat kepada siswa. 2. Guru menentukan contoh kegiatan keamanan data publik/privat yang ada pada <i>instagram</i> 3. Guru membagikan lembar kerja siswa terkait materi mengeksplorasi kegiatan keamanan data publik/privat 4. Guru mengingatkan kepada siswa terkait tentang budaya kerja yang baik, secara individu maupun tim 5. Guru mem-berikan wawasan dan contoh kepada siswa berbagai media sosial <i>facebook, instragram, twitter, youtube, video</i>.	
	Kegiatan yang dilakukan Guru	
	1. Guru mem-bagi siswa menjadi enam kelompok yang terdiri 6 (enam) orang pada masing-masing kelompok. 2. Guru mem-bagikan LKS dan siswa membaca petunjuk, mengamati LKS DSI-K7-03 Ayo Eksplorasi: keamanan data publik/privat menggunakan media sosial <i>facebook, instragram, twitter, youtube, video</i>. 3. Guru me-motivasi siswa dalam kelompok untuk menuliskan dan menanyakan permasalahan hal-hal yang belum dipahami dari masalah yang disajikan dalam LK serta guru mempersilahkan siswa dalam kelompok lain untuk memberikan tanggapan, bila diperlukan guru memberikan bantuan komentar secara klasikal dan audio visual.	
	Langkah 2. Mengembangkan kreatifitas terhadap keamanan data publik/privat menggunakan media sosial <i>facebook, instragram, twitter, youtube, video</i>	



	1. Siswa melakukan pembelajaran dalam kelompok secara berdiskusi untuk mengeksplorasi, berdasarkan petunjuk yang ada dalam Lembar Kerja. 2. Siswa dalam kelompok melakukan pembelajaran kelompok dengan cara berbagi informasi, dan saling menyampaikan pendapat serta pengetahuan yang berhubungan dengan keamanan data public/privat menggunakan media sosial <i>facebook, instagram, twitter, youtube, video</i>.	
	Langkah 3. Pengumpulan Informasi dan Data	
	1. Siswa membahas dan berdiskusi tentang permasalahan berdasarkan petunjuk LK untuk: keamanan data public/privat. 2. Siswa melakukan pembelajaran dan bereksplorasi berkolaborasi menggunakan media sosial <i>facebook, instagram, twitter, youtube, video</i>. 3. Guru men-cermati siswa dalam kelompok dan menemukan berbagai kesulitan yang di alami siswa dan memberikan kesempatan untuk mempertanyakan hal-hal yang belum dipahami. 4. Guru mem-beri bantuan kepada siswa dalam kelompok untuk masalah-masalah yang dianggap sulit oleh siswa. 5. Guru me-ngarahkan siswa dalam kelompok untuk menyelesaikan permasalahan dengan cermat, teliti, tanggung jawab serta memperhatikan karakter bangsa Indonesia.	
	Langkah 4. Refleksi	
	Siswa melakukan refleksi, resume dan membuat kesimpulan secara lengkap, komprehensif dan dibantu guru dari materi yang telah dipelajari terkait keamanan data publik/privat.	
3	Penutup	10 Menit
	1. Guru memberikan tugas mandiri sebagai pelatihan keterampilan dalam mengaplikasikan eksplorasi keamanan data publik/privat menggunakan media sosial <i>facebook, instagram, twitter, youtube, video</i> 2. Melaksanakan postes terkait keamanan data publik/privat 3. Siswa mendengarkan arahan guru untuk materi pada per-temuan berikutnya. 4. Untuk memberi penguatan materi yang telah dipelajari, guru memberikan arahan untuk mencari referensi terkait materi yang telah dipelajari baik melalui buku- buku di perpustakaan atau mencari diinternet. 5. Guru mem-berikan tugas.	
	Jumlah	80 Menit



6.3.6 Lembar Refleksi Siswa

Aspek	Refleksi Siswa
Aspek konsep yang diterapkan di kehidupan nyata	1. Apakah yang terjadi jika kalian melakukan aktivitas harian tidak memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai? 2. Apakah dalam kehidupan bersosial media telah melakukan pemilahan informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai? Jika Ya, mengapa kalian lakukan dan jika tidak mengapa kalian lakukan juga? 3. Apakah kalian merasakan manfaat dalam kehidupan bersosial media?
Aspek pembelajaran di kelas	1. Apakah materi ini menarik untuk kalian gali dan kembangkan sehingga menambah wawasan keilmuan? 2. Apakah materi ini dipahami seutuhnya dan dapat diikuti dalam proses belajar? 3. Apakah perangkat/fasilitas tersedia untuk mengikuti pembelajaran dikelas?
Ayo Renungkan Setelah mempelajari materi ini, renungkan dan tuliskan pada buku lembar kerja kalian: 1. Apakah kalian telah memahami tentang dampak positif dan negatif dari revolusi teknologi informasi dan komunikasi? 2. Apakah kalian telah mengetahui informasi pribadi mana yang boleh dipublikasi di media sosial kalian dan mana yang tidak boleh? 3. Apakah kalian pernah mempublikasi informasi privat di media sosial kalian? 4. Jika jawaban no 3 adalah Ya, apa yang kalian akan lakukan untuk mencegah hal yang tidak diinginkan? Jadi saat kalian mengisikan informasi berkenan dengan <i>registrasi</i> aplikasi dan	



mempublikasi informasi pribadi di media sosial, berhati-hatilah. Kalian harus memahami apa potensi merugikan jika kalian tidak berhati-hati

6.3.7 Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA

Ayo Berdiskusi DSI-K7-03

No	Nomor Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Materi Pokok

Menjaga keamanan data diri

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai
2. Siswa mampu mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai
3. Siswa mampu menjelaskan keterbukaan informasi, dan dampak positif/negatif dari keterbukaan informasi.

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai
2. Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai

Petunjuk

1. Persiapkan alat tulis dan bahan serta pelengkapan materi



2. Bacalah setiap petunjuk, pertanyaan/penyataan yang terdapat dalam lembar kerja.
3. Berdiskusilah dan bereksplorasi dalam mengerjakan lembar kerja dengan anggota kelompokmu.
4. Bertanyalah kepada guru apabila mengalami kesulitan dalam mengerjakan lembar kerja.

B. Langkah Kerja

Kegiatan pada pembelajaran pertemuan ketiga, ikutilah pertanyaan/pernyataan berikut dan tulis jawabannya sesuai hasil diskusi kalian

1. Bukalah aplikasi browser anda dan ketikkan **instagram.com**. Apabila sudah muncul halaman utama, klik daftar dan masukkan alamat *email* anda. Lalu buat nama pengguna dan kata sandi atau klik *login* dengan *facebook* untuk mendaftar menggunakan akun *facebook*. Jika anda mendaftar dengan *email*, klik Daftar.
2. Masukanlah informasi keamanan data publik/privat menggunakan media sosial *instagram*
 - A. **DISKUSI 1:** Diskusikan dengan teman dan tuliskan pada lembar kerja siswa 1
 - B. **DISKUSI 2:** Diskusikan dengan teman dan tuliskan pada lembar kerja siswa 2 apa saja informasi personal dan privat yang boleh dituliskan dalam situs media sosial

LEMBAR KERJA SISWA 1

Lembar Kerja Siswa Aktivitas 1:

Menentukan informasi personal dan privat, gunakan (✓) atau (✗)

Informasi	Personal	Privat



LEMBAR KERJA SISWA 2

:

Anggaplah kalian memiliki profil yang bisa dilihat publik di media sosial *online* (*Instagram*). Tentu saja ada orang yang kalian kenal, dan yang tidak.

Dalam melakukan pendaftaran di *Instagram*, yang paling penting adalah kamu tidak keliru saat mengisi *registrasi* tersebut. Registrasi terdiri dari:

Email, nama lengkap, nama pengguna, kata sandi, klik tombol daftar

Praktikanlah kegiatan berikut ini yang terdapat di *Instagram* :

No	Nama Kegiatan	Langkah-langkah yang dilakukan
1	Cara menghapus percakapan di <i>Instagram Direct</i> Maret 2019	
2	Cara membaca pesan <i>chat</i> yang belum di buka di <i>Instagram</i> Maret 2019	
3	Cara mengirim gambar bergerak (GIF) di <i>chat Instagram</i>	
4	Cara mengurutkan komentar di <i>postingan Instagram</i>	

Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek Yang dinilai	A = 90 - 100	B = 81 - 89	C = 66- 80	D <=65
Mempraktikan Aplikasi keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang	Sangat terampil praktik aplikasi keamanan data dan memilah	Terampil praktik aplikasi keamanan data dan memilah informasi serta	Cukup terampil praktik aplikasi keamanan data dan memilah informasi serta	Kurang terampil praktik aplikasi keamanan data dan memilah



sesuai (media sosial <i>facebook, instagram, twitter, youtube, video</i>)	informasi serta publikasi yang sesuai 90% - 100%	publikasi yang sesuai 81% - 89%	publikasi yang sesuai 66% - 80%	informasi serta publikasi yang sesuai <=65%
--	--	---------------------------------	---------------------------------	---

Panduan penskoran keterampilan. Tes praktik aplikasi keamanan data

Instrumen	Skala Skor		
	3	2	1
Cara menghapus percakapan di <i>Instagram Direct</i> Maret 2019	Tersedia menghapus percakapan di <i>Instagram Direct</i> Maret 2019 dengan lengkap	Tersedia menghapus percakapan di <i>Instagram Direct</i> Maret 2019 dengan cukup lengkap	Tidak tersedia menghapus percakapan di <i>Instagram Direct</i> Maret 2019 dengan kurang lengkap
Cara membaca pesan <i>chat</i> yang belum di buka di <i>Instagram</i> Maret 2019	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip yang tepat	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat	Melakukan kegiatan pembuatan bagian-bagian group media <i>digital</i> dan tempat penyimpanan tidak sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat
Cara mengirim gambar bergerak (GIF) di <i>chat Instagram</i>	Melakukan cara mengirim gambar bergerak (GIF) di <i>chat instagram</i> yang tepat	Melakukan cara mengirim gambar bergerak (GIF) di <i>chat instagram</i> kurang tepat	Melakukan kegiatan anggota cara mengirim gambar bergerak (GIF) di <i>chat instagram</i> kurang tepat
Cara mengurutkan komentar di <i>postingan Instagram</i>	Melakukan cara pengurutan komentar di <i>postingan instagram</i> yang tepat	Melakukan cara pengurutan komentar di <i>postingan instagram</i> kurang tepat	Melakukan pengurutan komentar di <i>postingan instagram</i> kurang tepat
Jumlah Skor			
Skor maksimum		12	



Panduan Penskoran

Nilai	Deskripsi
3	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip yang tepat
2	Melakukan kegiatan sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat
1	Melakukan kegiatan tidak sesuai dengan prosedur dan prinsip-prinsip kurang tepat

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

Guru Mata Pelajaran Informatika

.....

6.3.8 Uji Kompetensi

Soal Pilihan Ganda

1. Setiap user dapat membagikan file dan dokumen dengan mudah, bahkan kita saat ini dapat menyimpan file yang kita miliki dengan mudah didalam sebuah media penyimpanan dan dapat dimanfaatkan sebagai wadah untuk berkolaborasi antar sesama teman sekolah, karyawan, dimana dapat digunakan sebagai tempat bertukar pikiran dan ide sehingga pekerjaan yang dilakukan dapat lebih efektif dan cepat selesai
 - A. *computer*
 - B. *cloud storage*
 - C. *drive*
 - D. *internet*
2. Layanan foto dan video *sharing* adalah
 - A. TikTok
 - B. instagram
 - C. facebook
 - D. youtube
3. Layanan berbagi video adalah
 - A. *TikTok, facebook*
 - B. *Instagram, youtube*
 - C. Facebook, instagram



D. *youtube, TikTok*

4. Informasi personal yang membuat tidak tertarik para pencuri identitas di internet, adalah

- A. nama lengkap
- B. alamat lengkap
- C. film favorit
- D. lokasi rumah

5. Sebuah prosedur dengan dukungan dan regulasi dan teknologi untuk melindungi data dari perusakan data, modifikasi data, serta penyebaran data baik yang disengaja maupun yang tidak disebut ...

- A. *security data*
- B. *share data*
- C. *save data*
- D. *big data*

6. Perhatikan pernyataan berikut ini!

1. Buka akun *instagram* pada tampilan *handphone android*
2. Pada menu *home* beranda, klik tanda panah dipohok kanan atas untuk menuju ke *chat*
3. Pilih dan klik teman anda yang *diajak* chat, lalu klik saja menu lingkaran bulat bertanda plus, klik tanda plus lingkaran
4. Mengirim GIF di *chat*

Urutan langkah mengirim GIF di *chat instagram* yang benar adalah

- A. 1 – 2 – 3 – 4
- B. 2 – 3 – 4 – 1
- C. 3 – 4 – 1 – 2
- D. 4 – 1 – 2 – 3

7. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Pastikan pengguna memberikan data kepada pihak yang tepat
- 2) Lakukan *double checking* pada setiap transaksi
- 3) Periksa perizinan akses aplikasi
- 4) Membaca syarat dan ketentuan aplikasi
- 5) Memberikan nomor telpon kepada semua pihak
- 6) Menyebarkan *PIN/password* ke semua pihak

Terdapat pada nomor berapakah yang tidak termasuk pencegahan keamanan data diri....

- A. 1 dan 3
- B. 2 dan 4
- C. 3 dan 4
- D. 5 dan 6

8. Perhatikan pernyataan berikut ini!

1. Buka menu *instagram*



2. Klik menu home di pojok kiri bawah pada tampilan instagram
3. Klik tanda panah di pojok atas. Tampilan menu di *instagram* pada daftar *chat*, klik obrolan *chat* teman anda. Pada papan *chat* obrolan, jika anda mengirim *chat* salah, tekan *text chat* yang baru saja anda kirim
4. Klik *unsend messege*

Urutan langkah menghapus percapan di *chat instagram* yang benar adalah

- A. 1 – 2 – 3 – 4
- B. 2 – 3 – 4 – 1
- C. 3 – 4 – 1 – 2
- D. 4 – 1 – 2 – 3

9. Perhatikan pernyataan berikut!

- A. Klik centang biru menu unread
- B. Klik filter bertanda garis tiga di dekat kolom search filter pesan
- C. Klik tanda pana panah di pojoko kanan atas
- D. Klik menu home di pojok kiri bawah

Urutan langkah membaca pesa *chat instagram* yang belum dibuka dengan benar adalah

- A. 1 – 2 – 3 – 4
- B. 2 – 3 – 4 – 1
- C. 3 – 4 – 1 – 2
- D. 4 – 3 – 2 – 1

10. Santi menerima email, email mana yang tidak perlu dibalas?

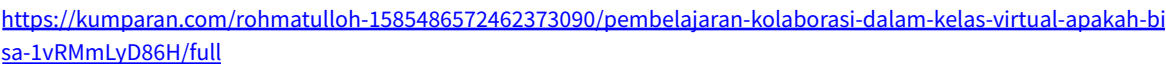
A	B
Dear Yuli, Kami menemukan problem dengan akun <i>email</i> anda. Mohon segera kirimkan <i>username</i> dan <i>password</i> anda sehingga kami dapat memperbaikinya segera Salam Tim SmartMail	Hai Yuli, Pada hari ulang tahunmu nanti, apa yang ingin kamu lakukan? Saya dan pamanmu ingin bertemu denganmu di hari ulang tahunmu itu Salam Dani
C	D
Hai Yuli, Pada hari pertama kamu masuk sekolah nanti, apa yang ingin kamu lakukan? Saya dan bibimu ingin bertemu denganmu di hari pertama kamu masuk sekolah itu Salam Dani	Dear Yuli, Selamat bergabung kamu telah berhasil menjadi teman di ruang belajar. Silahkan memperkenalkan diri dengan teman – teman mu d ruang belajar ini! Tentuanya kamu akan lebih banyak teman dan semoga menyenangkan Salam Tim ruang belajar

Kunci Jawaban uji kompetensi



- ## Study Kasus

1. Study kasus ke-1

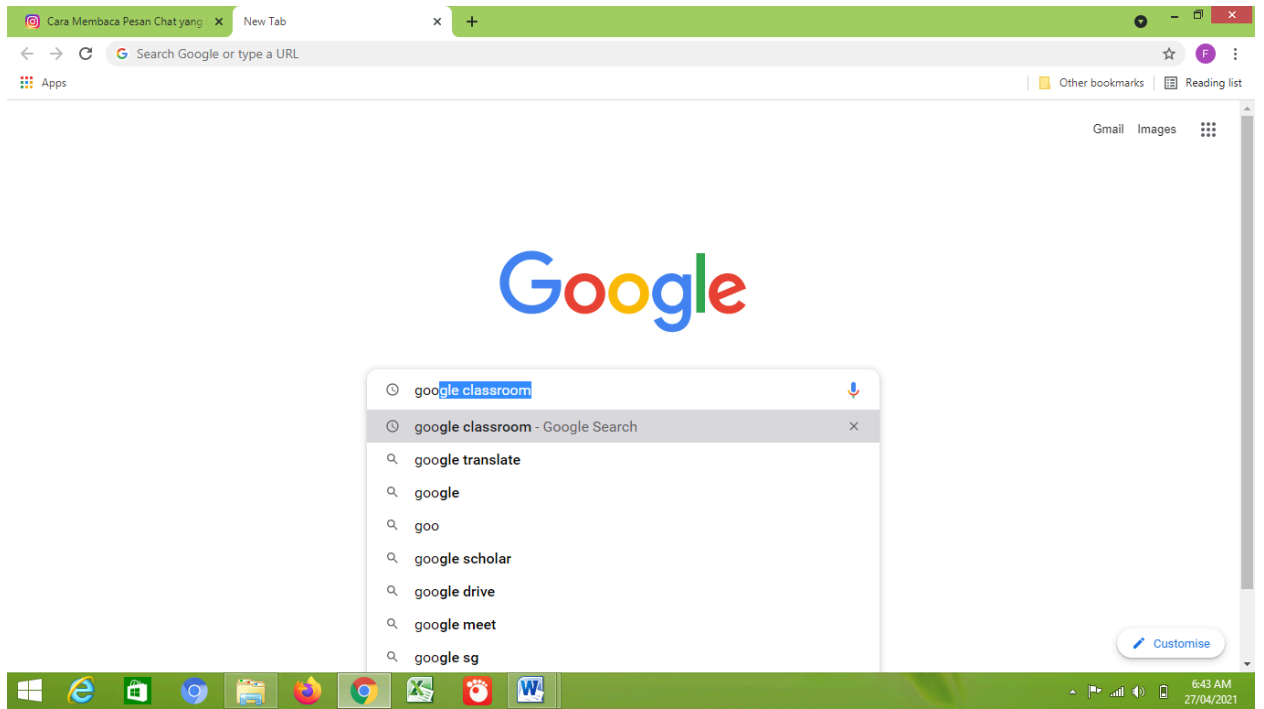


Seorang guru saat mengajar secara tatap muka dikelas, terkadang kesulitan untuk mengenal dan menyebutkan nama siswa, memberikan materi pembelajaran dan kegiatan lainnya. Kini sudah ada kolaborasi *virtual* yang memberikan kemudahan pekerjaan itu semua, sehingga dapat dilakukan tanpa tatap muka dan dapat dilakukan secara *online* dengan *metode e-learning*.

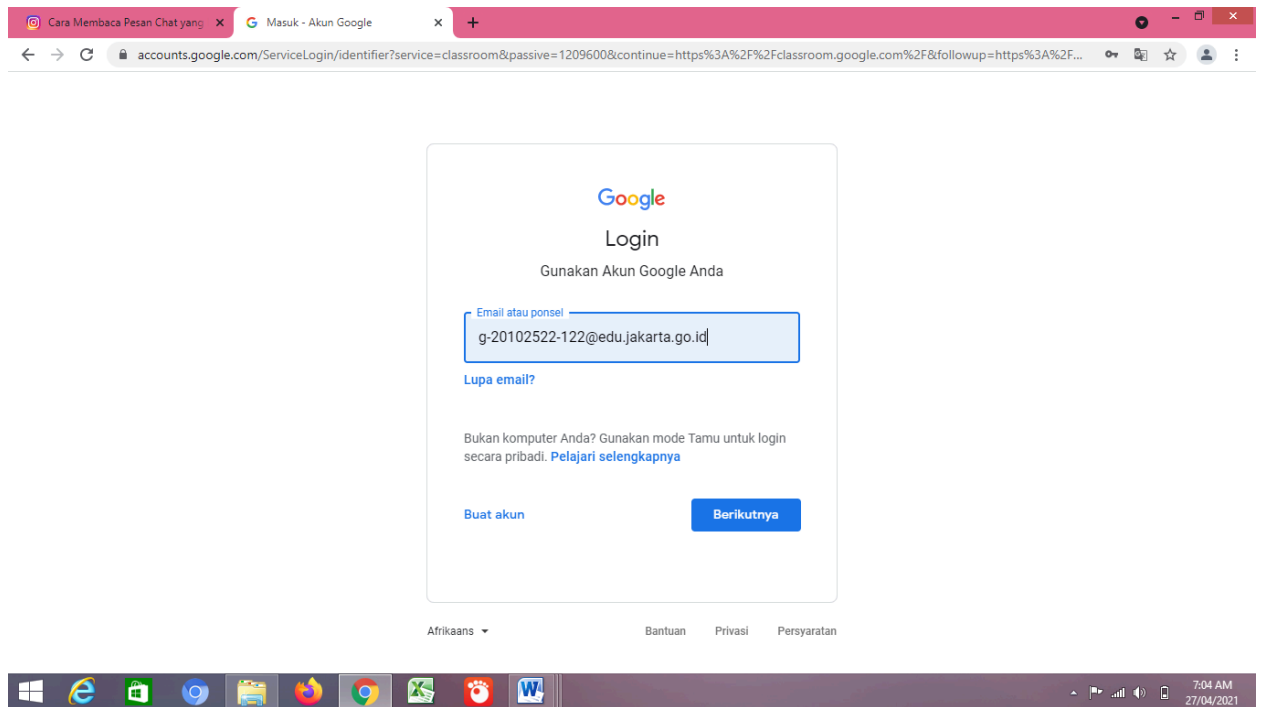
Ikutilah pembelajaran berikut ini!

1. Silahkan kalian membuka *Google classroom*, menggunakan akun *gmail* pribadi maupun akun *gmail* dinas provinsi yang telah diberikan oleh sekolah kalian masing-masing, yang telah kalian miliki



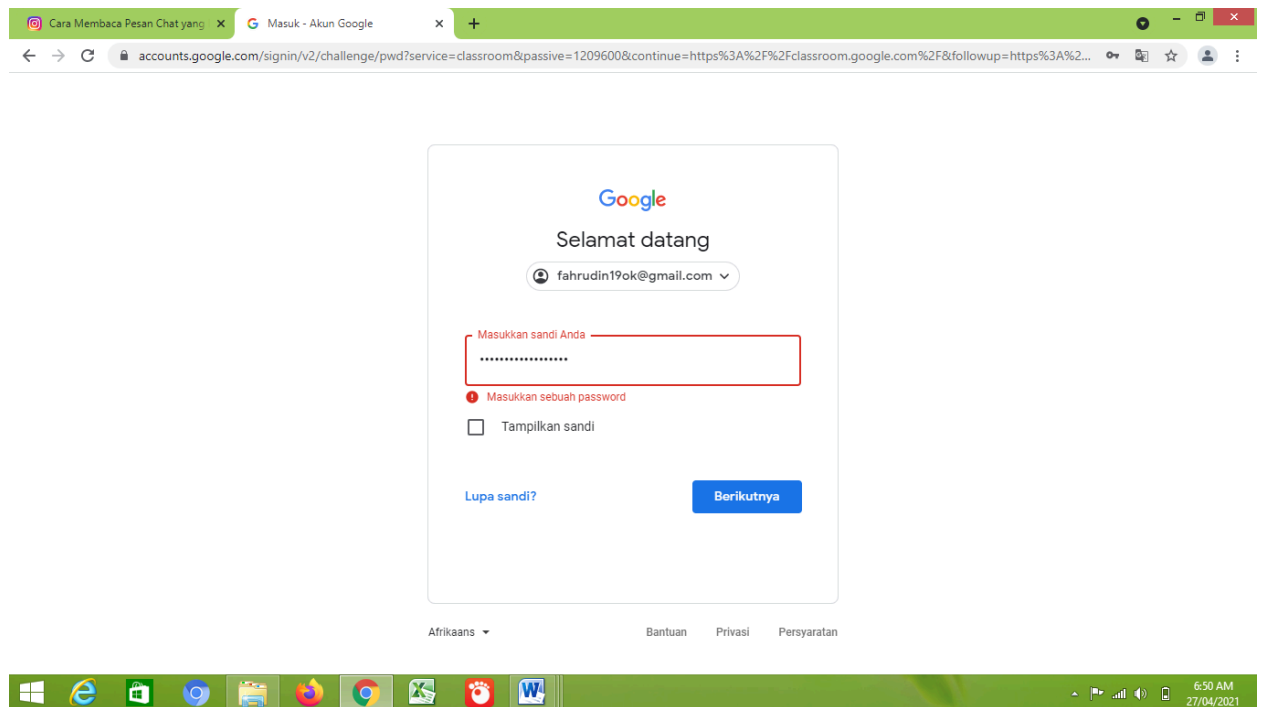


2. Masuk ke akun ketikan pada kotak biru email atau ponsel, lalu klik berikutnya

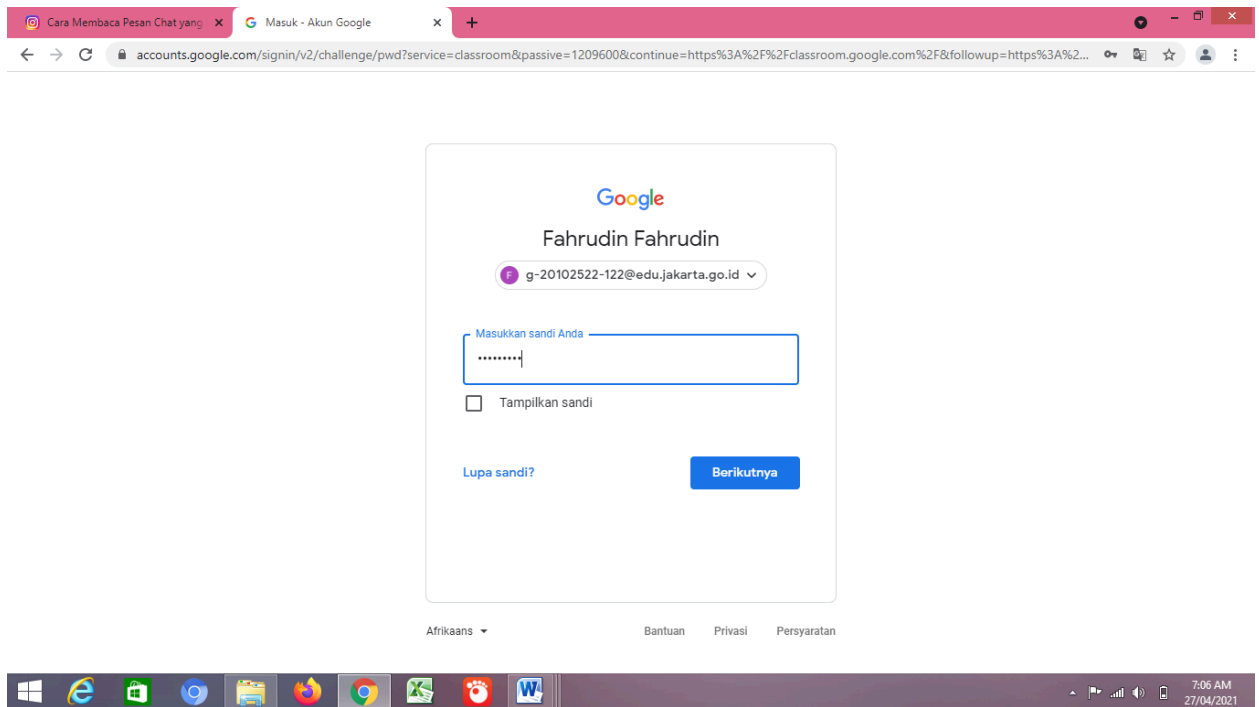


3. Masukkan kata sandi pada kotak biru, setelah itu klik berikutnya

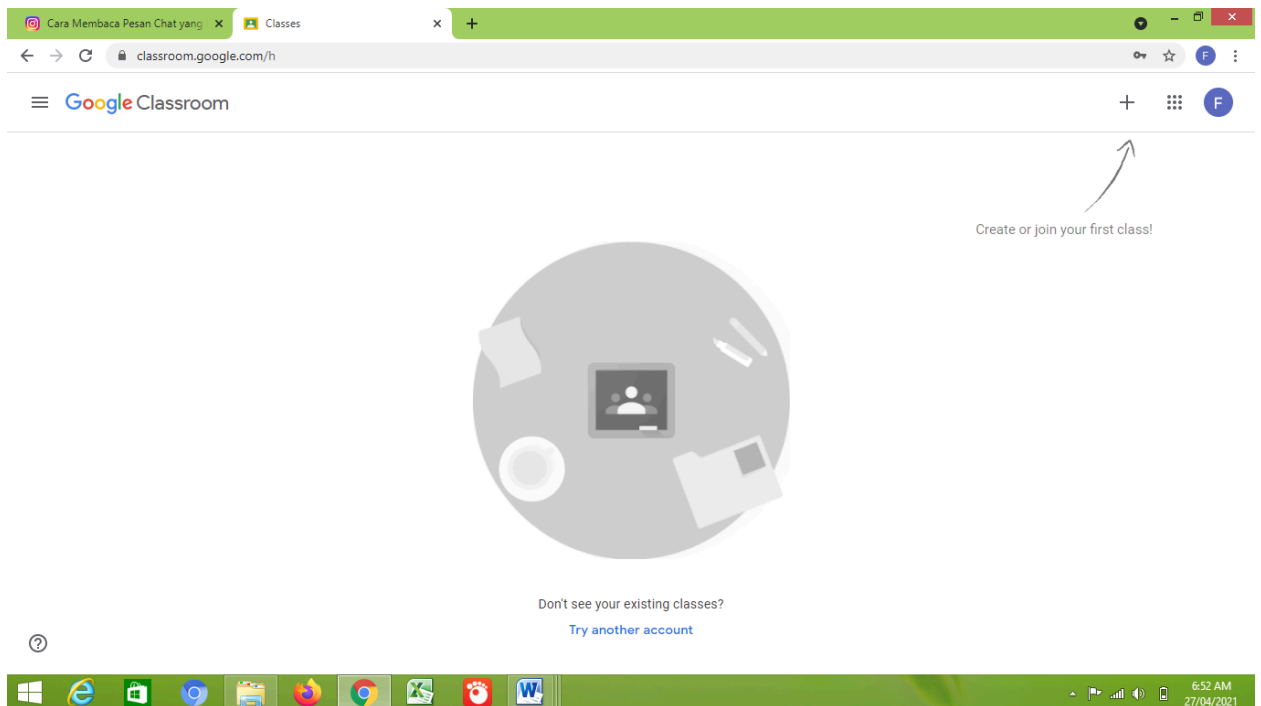
4. Apabila anda salah dalam memasukan kata sandi maka akan muncul seperti gambar berikut!



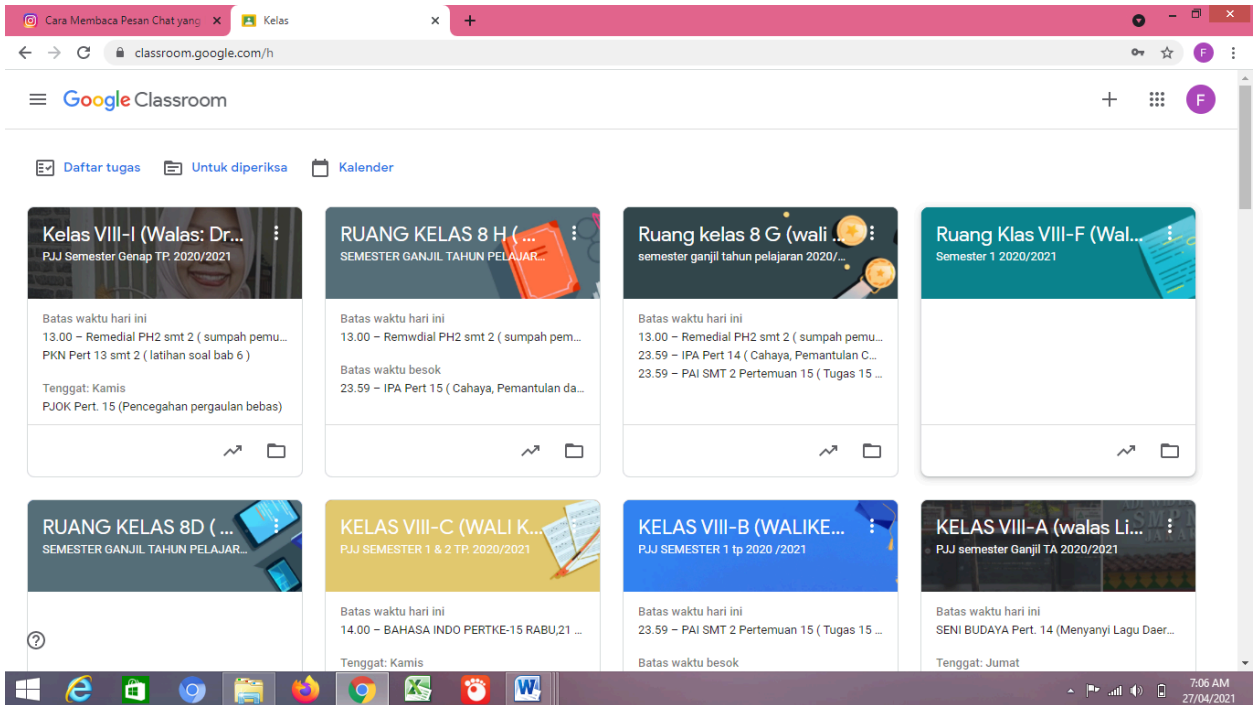
5. Ketikan kembali email atau ponsel anda yang benar, lalu klik berikutnya



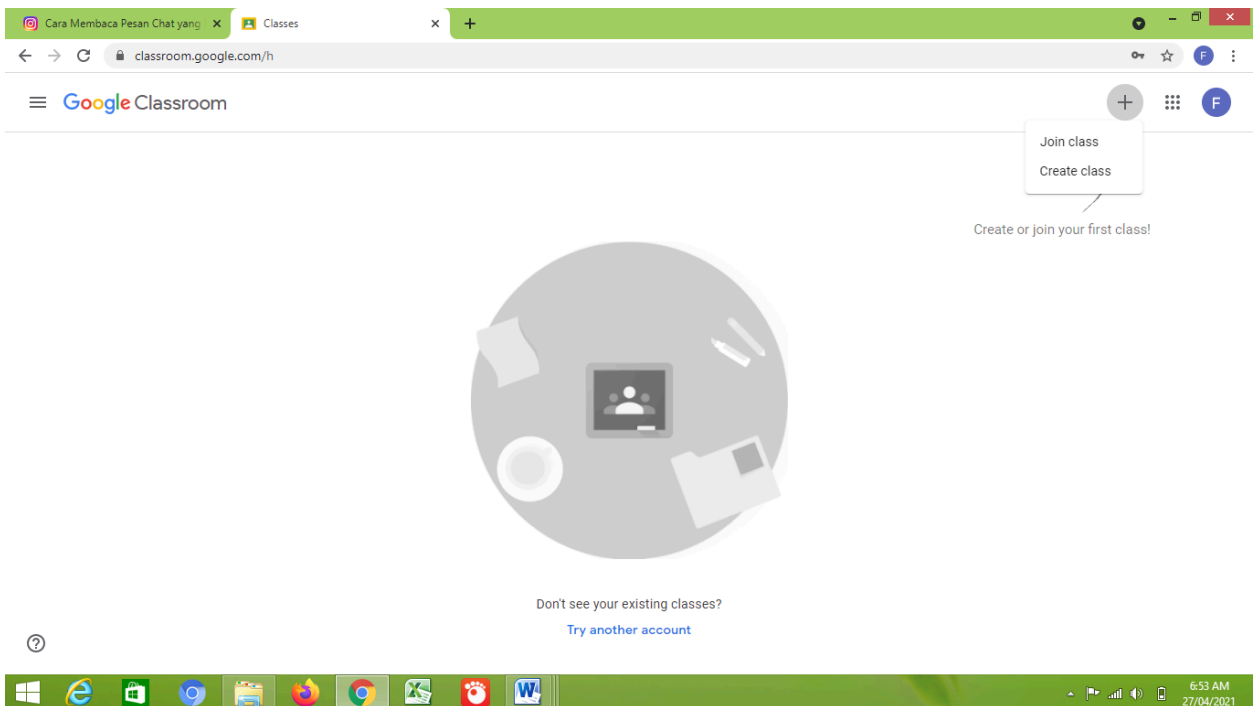
6. Tampilan berikutnya

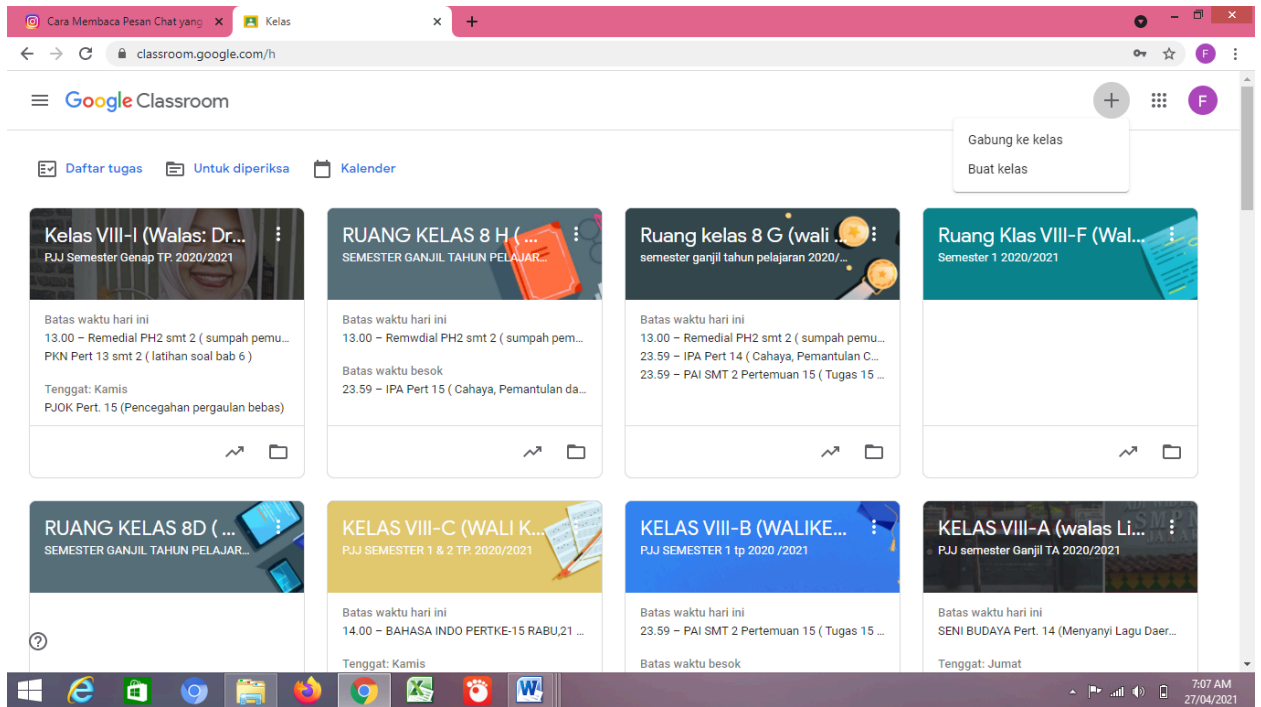


7. Apabila sudah memiliki ruang kelas maka akan tampil seperti gambar

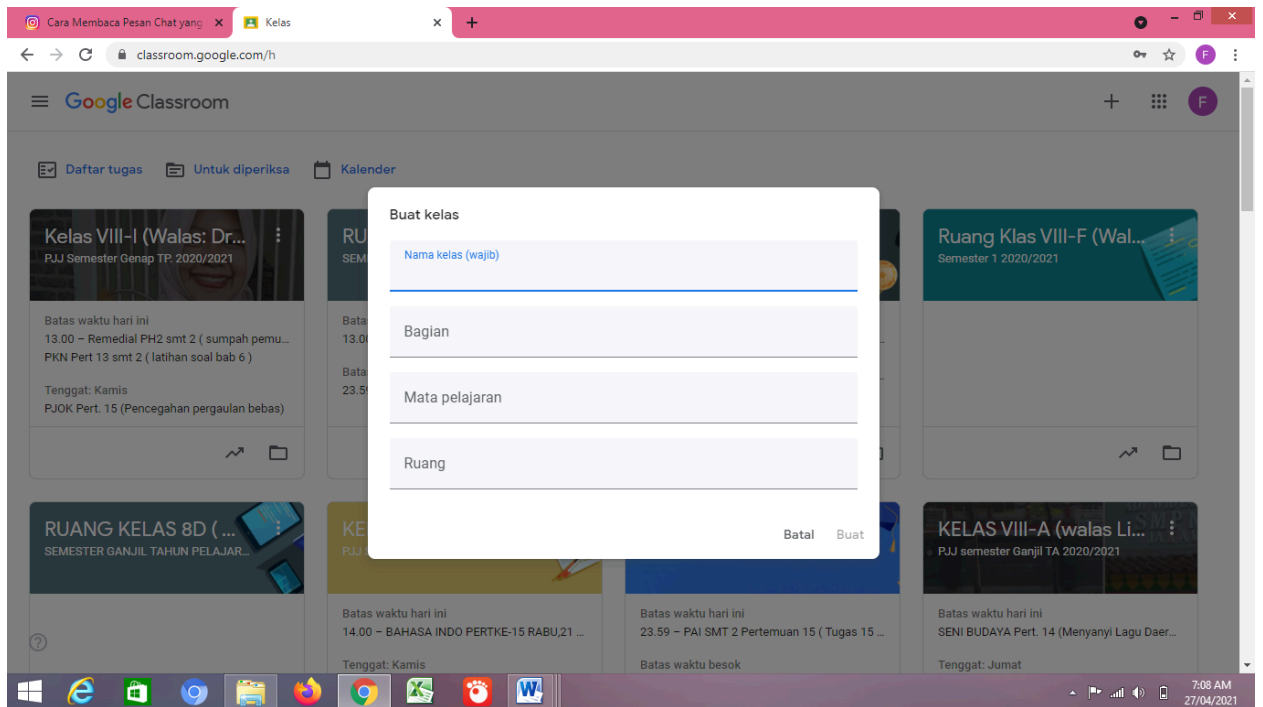


8. Buatlah kelas baru, dengan klik Tanda tambah (+) pada pojok kanan atas, lalu klik create kelas / membuat kelas

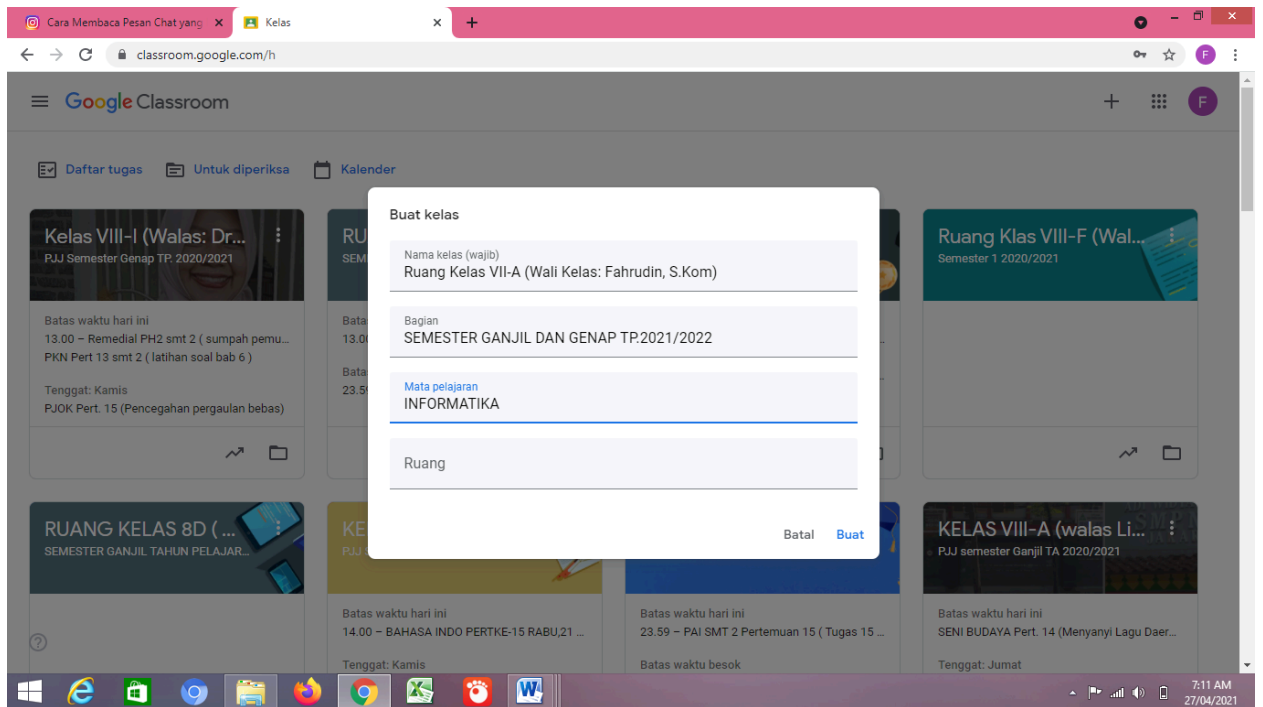




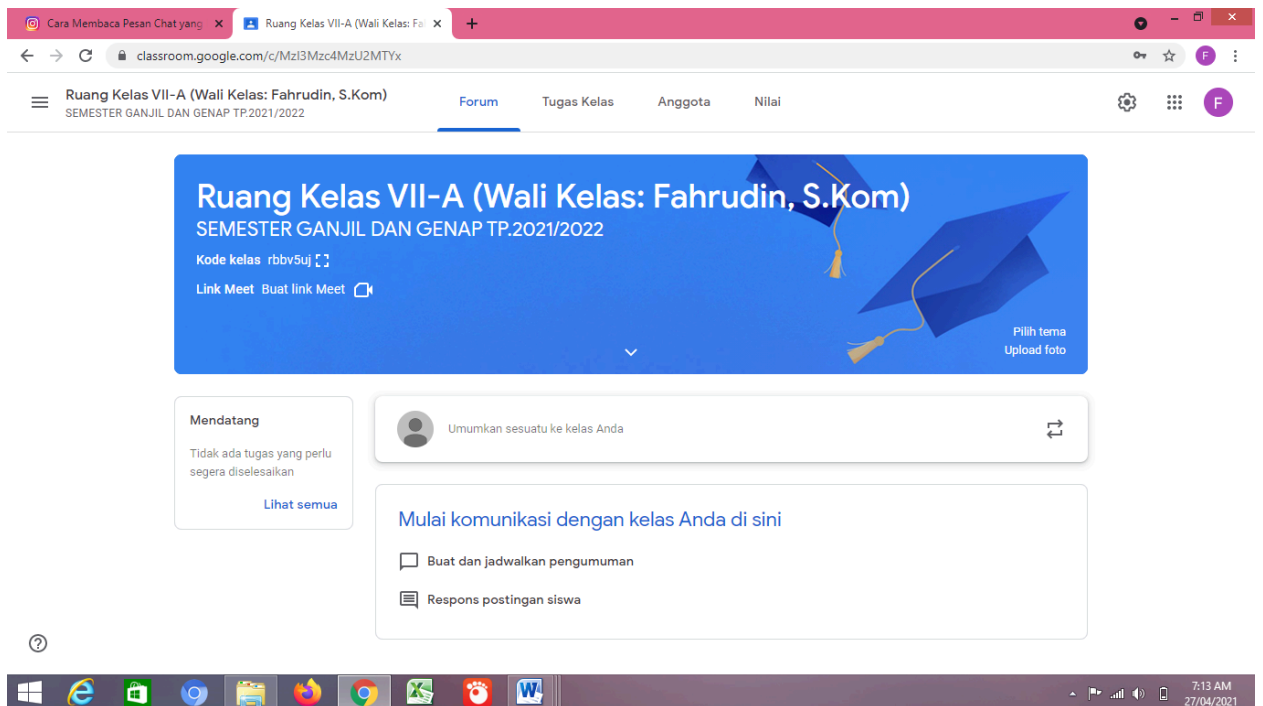
9. Buatlah nama kelas serta subjeknya, lalu klik *create*



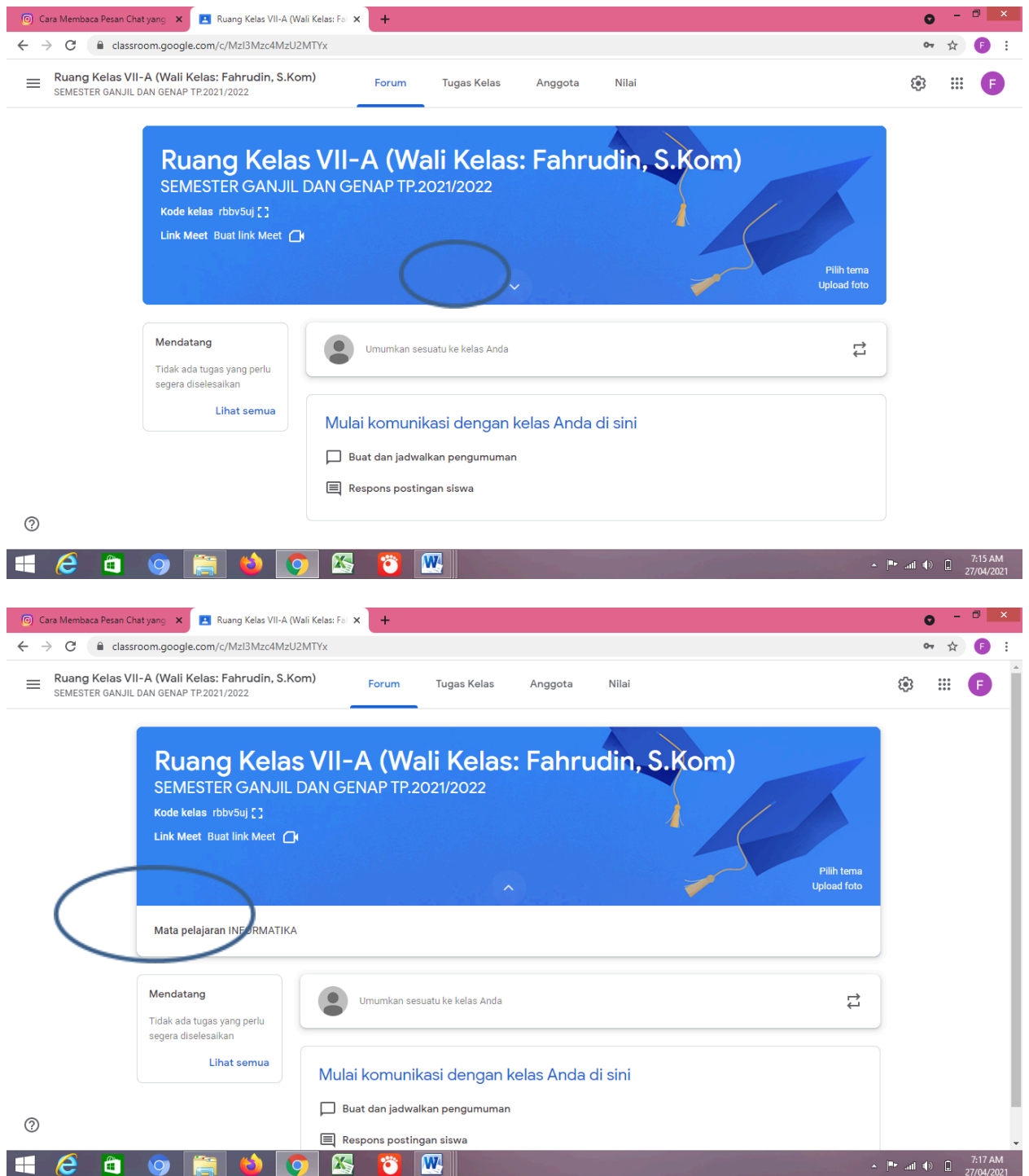
10. Isikan dengan nama ruang kelas, mata pelajaran, klik buat



11. Ruang kelas secara virtual sudah di buat



12. Supaya tampil mata pelajaran Informatika yang telah kita buat maka lakukan berikut ini, klik panah bawah (V) pada layar



.....
.....
.....
.....
.....
Apa yang akan muncul dari perkembangan kolaborasi virtual tersebut baik bagi guru maupun siswa?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
Untuk mengembangkan pemanfaatan google classroom, silahkan klik link panduan google lassrom berikut ini!
<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6020273?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=id>

Senjutnya untuk mengembangkan penggunaan kelas maya/virtual silahkan di coba, untuk :

- A. Mengundang Siswa yang lainnya di dalam ruang kelas VII-A, siswa untuk segera bergabung
- B. Mengundang Guru Mata pelajaran yang lainnya di dalam ruang kelas VII-A, segera bergabung
- C. Mengundang Wakil Kepala Sekolah yang lainnya di dalam ruang kelas VII-A, segera bergabung
- D. Mengundang Kepala Sekolah di dalam ruang kelas VII-A, segera bergabung
- E. Bagi guru dipersilahkan untuk memberikan materi sesuai pelajaran yang diampu serta mengirimkan file penugasan, gambar, video
- F. Bagi siswa dipersilahkan untuk menjawab pertanyaan dan melihat gambar atau tayangan video yang diberikan oleh guru mata pelajaran bersangkutan.



2. Studi Kasus ke-2



<https://money.kompas.com/image/2015/03/30/110810226/Virtual.Organization.Kolaborasi.Kerja.Tanpa.Batasan.Ruang.?page=1>

Kolaborasi kerja tanpa batas dan ruang hal ini terjadi saat ini. Pada saat kalian ingin melakukan diskusi kelompok/organisasi, secara *virtual* kesulitan dengan keadaan yang terjadi saat *pandemic* seperti ini, yang mengharuskan kita menjaga jarak dan tatap muka demi kesehatan dan keselamatan. Saat kalian ingin mendiskusikan / kerja kelompok tentang materi pelajaran yang ditugaskan oleh guru, maka tentunya bukan hal yang sulit untuk sekarang ini. Karena sudah banyak aplikasi *virtual organization*, dan aplikasi rapat/diskusi.

Berikan komentar dan tanggapan kamu !

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tuliskan aplikasi *virtual organization* / aplikasi rapat/diskusikan yang telah kalian ketahui dan gunakan!



.....

.....

.....

.....

.....

3. Studi kasus ke-3

Kalian pernah mendengar *telemedicine* yaitu aplikasi yang memberikan layanan medis secara *online*, salah satu contoh dari layanan tersebut adalah :

<https://www.rspondokindah.co.id/id/pages/telemedicine-rs-pondok-indah-group>

Telemedicine RS Pondok Indah Group



Telemedicine
video konsultasi dengan dokter
RS Pondok Indah



DAFTAR
Hubungi Call Center untuk melakukan pendaftaran telemedicine



REGISTRASI
Baca dan lengkapi persyaratan administrasi melalui *link* (tautan) yang Anda terima



KONSULTASI
Gunakan *link* yang kami kirimkan untuk memulai sesi video konsultasi dengan dokter



ADMINISTRASI
Selesaikan langkah pembayaran dan administrasi



DELIVERY
Jika ada obat yang diresepkan dokter, akan dikirim via kurir* atau *drive-thru*



DRIVE-THRU
Tersedia layanan *drive-thru* untuk pengambilan obat dan sampel darah jika diperlukan

- A. Jelaskan layanan medis apa saja yang diberikan dari layanan tersebut!
- B. Jelaskan dampak positif dan negatif yang akan timbul saat anda bergabung pada *telemedicine*!

.....

.....

.....

.....

.....



.....

.....

4. Berbagi pengalaman



<https://newsunair.ac.id>

Contoh aplikasi media sosial adalah *facebook, instgram, twitter, youtube, video*. Aplikasi media sosial manakah yang menurut kalian kalian mampu dan menguasai berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya? Jalesakan dan berikan alasannya!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6.3.9 Pengayaan

LEMBAR KERJA SISWA PENGAYAAN

N o	Nomo r Absen	Nama Lengkap	Paraf Siswa	Paraf Guru	Nilai
1					
2					
3					
4					
5					



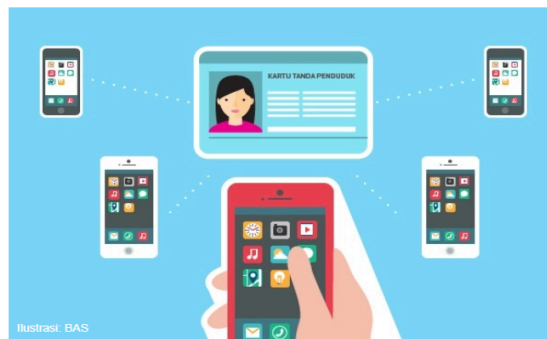
Diskusikan kasus ini, dan jawablah pertanyaan. Apakah hal ini melanggar prinsip-prinsip keamanan data pada informatika

Kamis, 14 Mei 2020

Kasus Bocornya Data Pribadi Konsumen Belanja *Online* Marak

Pelaku usaha perlu terbuka dari awal bila ada data pribadi konsumen yang diretas pihak tak bertanggungjawab.

Fitri Novia Heriani



<https://www.hukumonline.com/berita/baca/lt5ebcf88a980eb/kasus-bocornya-data-pribadi-konsumen-belanja-online-marak/>

Pasca diajukannya gugatan oleh Komunitas Konsumen Indonesia (KKI) terkait bocornya data pribadi konsumen. CEO Tokopedia William Tanuwijaya mengirimkan email blast kepada para pemilik akun Tokopedia, pada Selasa (12/5), yaitu yang isinya mengakui adanya pencurian data oleh pihak ketiga yang tidak berwenang terkait informasi pengguna Tokopedia.

William menjelaskan bahwa Tokopedia langsung memberikan informasi kepada seluruh pengguna terkait kebocoran data. Selain itu pihaknya juga memulai proses investigasi dan mengambil langkah-langkah yang perlu dilakukan untuk memastikan akun dan transaksi tetap terjaga. “Kami terus pastikan bahwa kata sandi telah diekripsi dengan enkripsi satu arah.” Kata William.

Apa yang harus dilakukan oleh kamu untuk berhati-hati dalam memberikan informasi agar dapat menjaga keamanan data diri



.....

Jika siswa tertarik dengan materi lain untuk pengayaan dapat mendalaminya lebih jauh melalui *link* yang bisa diakses:

1. Keamanan online,
<https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/laporan-unicef-tentang-keamanan-online-menyoroti-risiko-dan-peluang-bagi-anak-anak>
2. Dampak teknologi informasi dan komunikasi:
<https://www.coursera.org/lecture/teach-impacts-technology-global-society/why-study-impacts-and-next-steps-J49ca>
3. Informasi pribadi, <https://curriculum.co9de.org/csf-19/courseee/8/>

Guru Mata Pelajaran Informatika

.....

6.3.10 Referensi

- 1) <https://temenin.kemkes.go.id/>
- 2) <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/laporan-unicef-tentang-keamanan-online-menyoroti-risiko-dan-peluang-bagi-anak-anak>
- 3) <https://www.coursera.org/lecture/teach-impacts-technology-global-society/why-study-impacts-and-next-steps-J49ca>
- 4) <https://curriculum.co9de.org/csf-19/courseee/8/>
- 5) <https://id.wikipedia.org/wiki/Publik#:~:text=Publik%20biasanya%20dilawankan%20dengan%20swasta,berafiliasi%20dengan%20pemerintahan%20bangsa%20tersebut.>
- 6) <https://id.wikipedia.org/wiki/Publikasi>
- 7) https://id.wikipedia.org/wiki/Keamanan_data-sentris#:~:text=Keamanan%20data%2Dsentris%20adalah%20pendekatan.dan%20proyek%20mahadata%20menjadi%20umum.
- 8) https://www.carainstagram.com/search/label/Chat#google_vignette
- 9) <https://www.sales1crm.com/blog/apa-itu-edge-computing-definisi-infografis>
- 10) https://id.wikipedia.org/wiki/Undang-Undang_Keterbukaan_Informasi_Publik



6.3.11 Glosarium Rinci

No	Nama Aplikasi	Deskripsi ringkas
1.	<i>Publik/public</i>	Sebagai bukan pribadi, yang meliputi orang banyak, berkaitan dengan atau mengenai suatu Negara, bangsa, atau masyarakat yang tidak berafiliasi dengan pemerintahan bangsa tersebut
2.	<i>Privat/private</i>	Pribadi, tersendiri, partikelir, swasta
3.	<i>Publikasi informasi</i>	Suatu hak cipta diberikan bagi penulis atas karyanya, di mana hal itu merupakan hak eksklusif yang diberikan untuk mempublikasikan hasil karyanya.
4.	Keamanan data	Keamanan yang menekankan terhadap keamanan data itu sendiri daripada keamanan jaringan, server, atau aplikasi

6.3.12 Pesan Pedagogik Perancang Modul Untuk Guru

Kepada guru yang ditugaskan untuk mengampu mata pelajaran informatika untuk dapat menambah wawasan dan keilmuan disarankan untuk memegang buku informatika yang berada dilingkungan sekolah / perpustakaan, membaca literasi buku, koran, majalah dan internet sebagai literatur pembendaharaan dan penambahan ilmu. Agar siswa lebih terinspirasi mengikuti materi pembelajaran, silahkan untuk dapat mengunjungi halaman pada referensi. Berikan motivasi kepada siswa bahwa mereka harus mampu memilah informasi (publik, privat), dan menerapkan keamanan data dan memilih informasi juga publikasi informasi yang sesuai.

6.3.13 Lembar Refleksi Guru

Aspek	Refleksi Guru
Siswa mampu memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai	1. Apakah kegiatan dalam membuka pelajaran yang dilakukan dapat mengarahkan mempersiapkan siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik?
Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai	2. Apakah dalam memberikan penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan untuk pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami oleh siswa?
	3. Bagaimana respon siswa kepada sarana dan prasarana (media



pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran memilah informasi (publik, privat), dan hanya mempublikasi informasi yang sesuai?

4. Bagaimana respon siswa kepada sarana dan prasarana (media pembelajaran) serta alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran Mengaplikasikan keamanan data dan memilih informasi serta publikasi informasi yang sesuai?
5. Bagaimana tanggapan siswa kepada materi atau modul ajar yang disampaikan sesuai dengan yang diharapkan?
6. Bagaimana tanggapan siswa kepada pengelolaan kelas dalam pembelajaran?
7. Bagaimana tanggapan siswa pada latihan dan penilaian yang telah dilakukan?
8. Apakah dalam pembelajaran dapat mengatur sesuai dengan alokasi waktu?
9. Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?
10. Apakah 100% siswa telah mencapai penguasaan sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
11. Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami siswa?
12. Apakah materi pengayaan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran?

7. Kontribusi ke Profil Pelajar Pancasila dan *Core Practices* DSI

Kegiatan	Profil Pancasila	Praktik Inti
1. Siswa secara berkelompok mengidentifikasi tentang	Gotong Royong	Kolaborasi, Mengembangkan



Kegiatan	Profil Pancasila	Praktik Inti
dampak positif dan negatif teknologi, khususnya teknologi informasi terhadap produktivitas		abstraksi
1. Pengenalan dunia maya	Gotong Royong	Kolaborasi, Mengembangkan abstraksi
2. Siswa melakukan praktik kemudahan berkolaborasi di dunia maya, serta etika dan praktik baiknya	Mandiri, Bernalar kritis, kreatif, gotong-royong	Kolaborasi, Mengembangkan abstraksi

