

MODUL AJAR BAB 7

DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

A. Informasi Umum

Nama Penyusun : Moh. Izzan, S. Pd.

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Pamekasan

Tahun Pelajaran : 2024/2025

Fase/Kelas : D/IX

Alokasi Waktu : 8 JP × 40 menit

Jumlah Pertemuan: 4 pertemuan

1. Kompetensi Awal

Bab dampak sosial informatika memiliki fokus pada menjelaskan jenis-jenis media sosial dan dampaknya, mengkaji informasi yang didapatkan dari media sosial, memilih informasi bersifat publik dan privat, memahami ketersediaan data dan informasi dalam berbagai media, menerapkan keamanan dalam menggunakan media sosial, dan menjaga keamanan diri dalam bermasyarakat digital. Untuk itu, terdapat pengetahuan yang perlu dimiliki peserta didik sebelum mempelajari topik ini, yaitu peserta didik diharapkan sudah memahami dasar-dasar teknologi informasi dan komunikasi.

2. Kata Kunci

- Audio
- Data
- Informasi
- Internet
- Media sosial
- Privat
- Publik
- Siber
- Visual

3. Profil Pelajar Pancasila

- Bernalar Kritis
- Gotong Royong
- Kreatif
- Mandiri

4. Sarana dan Prasarana

Sarana : Papan tulis

Prasarana : Ruang kelas

Sumber belajar : Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama

5. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler

6. Model dan Mode Pembelajaran

Model pembelajaran : *discovery learning* dan *problem based learning*

Mode pembelajaran : tatap muka

7. Asesmen

- Asesmen non-kognitif
- Asesmen kognitif (sumatif)

B. Komponen Inti

Pertemuan 1 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

Menjelaskan jenis-jenis media sosial.

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis media sosial.

3. Pertanyaan Pemantik

- Bagaimana cara kamu memanfaatkan teknologi digital dalam berkomunikasi dengan orang lain?
- Perangkat apa yang sering kamu gunakan untuk mencari informasi di internet?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan “*Bagaimana cara kamu memanfaatkan teknologi digital dalam berkomunikasi dengan orang lain?*” “*Perangkat apa yang sering kamu gunakan untuk mencari informasi di internet?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi mengenai media sosial serta jenis-jenis media sosial.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 2–3 orang.

- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi tentang macam-macam media sosial berdasarkan jenisnya beserta dengan fungsi dan dampak yang ditimbulkan (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil diskusi pada lembar LKPD yang diberikan dalam bentuk laporan tertulis.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas keamanan data dan informasi.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 2 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan tentang peretasan.
- Mengenal celah-celah keamanan dalam dunia digital.
- Mendeskripsikan cara kerja cookie

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu menjelaskan tentang peretasan dan mengenal celah-celah keamanan dalam dunia digital.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang dimaksud dengan peretasan?
- Apa saja jenis-jenis peretasan?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.
- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan “*Apa yang dimaksud dengan peretasan?*” “*Apa saja jenis-jenis peretasan?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi mengenai peretasan dan mengenal celah-celah keamanan dalam dunia digital.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 2 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi tentang peretasan dan celah-celah keamanan dalam dunia digital (LKPD terlampir).
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencatat hasil diskusi pada lembar LKPD yang diberikan dalam bentuk laporan tertulis.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan laporan hasil diskusi dan kesimpulan yang telah diambil.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan membahas mengenai kejahatan siber.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 3 (2 JP x 40 menit)

1. Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan jenis-jenis hacking
- Mendeskripsikan tindakan cyberbullying

2. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu memahami jenis-jenis hacking dan tindakan cyberbullying.

3. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang dimaksud dengan hacking?
- Apa yang kamu ketahui tentang cyberbullying?

4. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan

- Memulai pembelajaran dengan salam pembuka dan berdoa, serta memeriksa kehadiran peserta didik untuk menunjukkan sikap disiplin.

- Melakukan apersepsi guna menstimulus peserta didik. Apersepsi dilakukan dengan mengajukan pertanyaan “*Apa yang dimaksud dengan hacking?*” “*Apa yang kamu ketahui tentang cyberbullying?*”.

Kegiatan Inti

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- Guru menjelaskan materi mengenai tindakan hacing dan cyberbullying.
- Guru mengelompokkan peserta didik ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 2 orang.
- Guru mengarahkan peserta didik untuk mencari informasi tentang ketersediaan data dan informasi di media sosial.
- Guru mengarahkan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil studi literturnya.
- Guru mengapresiasi peserta didik dengan memberikan pujian atas presentasinya.

Kegiatan Penutup

- Meninjau kembali apa yang telah dilakukan pada pertemuan kali ini serta memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya sebelum menutup pertemuan.
- Menginformasikan pertemuan selanjutnya akan diadakan penilaian akhir bab.
- Menutup pembelajaran dengan membaca doa dan salam.

Pertemuan 4 (2 JP x 40 menit)

Pelaksanaan tes sumatif (tes akhir bab).

Refleksi

Guru	Peserta Didik
<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah dalam pemberian materi dengan metode yang telah dilakukan serta penjelasan teknis atau intruksi yang disampaikan untuk pembelajaran yang akan dilakukan dapat dipahami oleh peserta didik? ● Bagian manakah pada rencana pembelajaran yang perlu diperbaiki? ● Bagaimana tanggapan peserta didik terhadap materi atau bahan ajar, pengelolaan kelas, latihan dan penilaian yang telah dilakukan 	<ul style="list-style-type: none"> ● Apakah kamu memahami instruksi yang dilakukan untuk pembelajaran? ● Apakah media pembelajaran, alat dan bahan mempermudah kamu dalam pembelajaran? ● Materi apa yang kamu pelajari pada pembelajaran yang telah dilakukan? ● Apakah materi yang disampaikan, didiskusikan, dan dipresentasikan dalam pembelajaran dapat kamu pahami? ● Manfaat apa yang kamu peroleh dari materi pembelajaran?

<p>dalam pembelajaran?</p> <ul style="list-style-type: none">• Apakah dalam berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan?• Apakah arahan dan penguatan materi yang telah dipelajari dapat dipahami oleh peserta didik?	<ul style="list-style-type: none">• Sikap positif apa yang kamu peroleh selama mengikuti kegiatan pembelajaran?• Kesulitan apa yang kamu alami dalam pembelajaran?• Apa saja yang kamu lakukan untuk belajar yang lebih baik?
--	---

Pamekasan, 15 Juli 2024

Mengetahui,

Kepala Sekolah SMPN 1 Pamekasan



JAMIL, M. Pd.

NIP. 197303081997031010

Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Moh. Izzan".

MOH. IZZAN, S. Pd.

NIP. 197411302022211002

C. Lampiran

Lampiran 1. LKPD pertemuan 1 dan 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) KLASIFIKASI MEDIA SOSIAL

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menjelaskan jenis-jenis media sosial dan dampaknya.

B. Pengantar

Media sosial merupakan program yang dibuat untuk melakukan interaksi secara *online*. Penggunaannya mampu berbagai informasi dan berkomunikasi tanpa ada batasan jarak dan waktu. Seiring berkembangnya teknologi, banyak media sosial baru yang diciptakan dengan jenis yang beragam. Oleh karena itu, media sosial dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi penggunaannya. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan media sosial, setiap orang perlu menggunakan media sosial secara bijak.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Tuliskan lima aplikasi media sosial yang sering kamu gunakan.

.....
.....
.....
.....
.....

2. Sebutkan fungsi dari setiap aplikasi media sosial tersebut.

.....
.....
.....
.....
.....

3. Jelaskan etika dalam bermedia sosial.

.....
.....
.....
.....
.....

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
KEAMANAN DATA DAN INFORMASI

A. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu mengkaji tentang keamanan data dan informasi.

B. Pengantar

Keamanan data sangat diperlukan dalam sebuah perangkat, agar data-data yang diperlukan tidak dicuri atau dihapus oleh oknum-oknum tidak bertanggungjawab. Jika dilihat secara sederhana, keamanan data adalah tindakan yang perlu dilakukan oleh suatu perusahaan atau individu untuk melindungi ekosistem teknologi informasi. Dengan keamanan data ini, perusahaan atau individu tidak perlu khawatir lagi apabila terjadi pelanggaran keamanan..

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan peretasan.

.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan jenis-jenis peretasan.

.....
.....
.....
.....

3. Bagaimana celah keamanan dalam dunia digital dapat terjadi?.

.....
.....
.....
.....

4. Jelaskan cara kerja cookie.

.....
.....
.....

Lampiran 2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama.
2. *Handout* berikut.

Dampak Sosial Informatika

A. Mengingat Kembali tentang Media Sosial

Media sosial merupakan program yang dibuat untuk melakukan interaksi secara *online* sesama penggunanya. Penggunaannya mampu berbagai informasi dan berkomunikasi tanpa ada batasan jarak dan waktu. Seiring berkembangnya teknologi, banyak media sosial baru yang diciptakan dengan jenis yang beragam. Media sosial dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis berdasarkan fungsinya, seperti *collaborative project* yang menyediakan konten yang dapat diakses dan diedit oleh penggunanya, *blog* dan *microblog* yang dapat membuat penggunanya berbagi informasi atau catatan dalam berbagai bentuk, *social networking sites* yang dapat menghubungkan penggunanya dan saling berinteraksi dengan pengguna lain yang memiliki kesamaan aktivitas atau ketertarikan pada suatu hal, *content cummunitites* yang dapat berbagi konten video ataupun foto, *virtual game worlds* dan *virtual social worlds* yang mampu membuat penggunanya untuk bermain *game* dan bersosialisasi secara virtual dengan pengguna lainnya.

Banyaknya media sosial yang digunakan oleh manusia dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Untuk mengurangi dampak negatif dari penggunaan media sosial, setiap orang perlu menggunakan media sosial secara bijak sehingga tidak akan merugikan orang lain. Selain itu, media sosial dapat dimanfaatkan untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan bersosialisasi dengan pengguna lain.

B. Keamanan Data dan Informasi

Menurut Harold F. Tipton, Keamanan biasanya digambarkan sebagai kebebasan dari bahaya atau sebagai kondisi keselamatan. Keamanan komputer, secara rinci adalah perlindungan data di dalam suatu sistem melawan terhadap otorisasi tidak sah, modifikasi, atau perusakan dan perlindungan sistem komputer terhadap penggunaan tidak sah atau modifikasi. Keamanan informasi adalah cabang studi dari teknologi informasi yang mengkhususkan diri untuk mempelajari metode dan teknik untuk melindungi informasi dan sistem informasi dari akses, penggunaan, penyebaran, perusakan, perubahan, dan penghancuran tanpa otorisasi yang sah.

Ada empat aspek utama dalam keamanan data dan informasi.

- a. Privacy/Confidentiality yaitu usaha menjaga data informasi dari orang yang tidak berhak mengakses (memastikan bahwa data atau informasi pribadi kita tetap pribadi).
- b. Integrity yaitu usaha untuk menjaga data atau informasi tidak diubah oleh yang tidak berhak.
- c. Authentication yaitu usaha atau metoda untuk mengetahui keaslian dari informasi, misalnya apakah informasi yang dikirim dibuka oleh orang yang benar (asli) atau layanan dari server yang diberikan benar berasal dari server yang dimaksud.

Elemen Keamanan Data dan Informasi

- Keamanan informasi harus sejalan dengan misi organisasi
- Keamanan informasi merupakan bagian integral dari praktik manajemen yang baik
- Keamanan informasi harus efektif dalam hal harga
- Tanggung jawab dan kewenangan keamanan informasi harus dijelaskan secara eksplisit
- Pemilik sistem memiliki tanggung jawab keamanan diluar organisasinya
- Keamanan informasi memerlukan pendekatan yang komprehensif dan terintegrasi
- Keamanan informasi harus dievaluasi ulang secara periodik
- Keamanan informasi dibatasi oleh faktor sosial

Kemungkinan Data anda dapat hilang dengan berbagai cara:

- Komputer mungkin rusak karena masalah hardware. Semua harddisk kapan-kapan akan rusak. Semua! Tidak ada yang terjamin selama keabadian. Kerusakan lebih dini bila ada gangguan listrik, naik-turun voltase, petir, atau lingkup yang panas, lembab dan berdebu (tanpa AC).
- Data dapat dihancurkan oleh masalah software – misalnya oleh crash di program atau di Windows.
- Data dapat dihancurkan oleh virus. Sayangnya, virus sangat biasa di Indonesia, tendensi naik. Usaha pencegahan virus pada umumnya kurang.
- Data dapat dihapus secara sengaja atau tidak sengaja. Tidak semua pegawai mengerti komputer, sehingga dapat menghapus data anda secara tidak sadar. Dan tidak semua pegawai jujur.
- Komputer dapat terbakar, terbanjir (atap yang rusak) atau dicuri.

Jenis-jenis ancaman terhadap Keamanan Data dan Informasi

1. Error dan kesalahan data.

Dalam pengolahan data kita sering melakukan kesalahan input dan adanya error pada sistem

2. Penipuan dan pencurian data.

Adanya pihak-pihak tertentu yang ingin memanfaatkan data dan informasi untuk hal-hal negatif yang akan merugikan pihak pemilik data atau informasi.

3. Sabotase pegawai.

Dalam hal ini semua pegawai dalam satu perusahaan sepakat untuk tidak bertanggung akan akan keberadaan informasi atau data yang penting dalam perusahaan itu.

4. Kegagalan dukungan infrastruktur.

Infrastuktur atau fasilitas untuk keamanan data dan informasi kurang memadai

5. Serangan hacker jahat.

Adanya serangan hacker ke pusat data base dan informasi kita. Dimana para hacker disini biasanya akan mengacaukan, mengubah, menghapus data-data kita dan tentunya akan sangat merugikan kita.

6. Program berbahaya.

Program-program berbahaya ini biasanya dapat merusak sistem informasi kita dan kadang kita tidak dapat menggunakan sistem informasi kita lagi. Misalnya virus. Virus dapat membahayakan integritas dan keamanan data dengan cepat dalam suatu sistem penyimpanan. Sebuah virus baru dan tidak dikenal yang masuk melewati pertahanan lain mungkin berakhir di dalam system penyimpanan. Jika ini merupakan virus yang merusak, hal ini menulari, merusak atau menghancurkan sejumlah data yang besar sebelum hal itu terdeteksi. Sebuah virus komputer adalah sebuah kode yang dapat dijalankan yang ditegaskan oleh kemampuannya untuk menjiplak. Bentuk lain dari tipe virus termasuk kemampuan masuk ke dalam komputer tanpa sepengetahuan. Selama bertahun-tahun, jumlah virus yang diketahui telah melampaui angka 50,000, dan mereka telah menjadi lebih cepat, lebih pandai dan lebih susah untuk dihapus. Mereka dapat menempelkan mereka sendiri terhadap jenis-jenis file dan berkembang lebih efisien, dalam cara-cara yang berbeda. Munculnya virus global akhir-akhir ini seperti Love Letter, Anna Kournikova dan Naked Wife Trojan telah menunjukkan betapa efektifnya kode jahat tersebut.

C. Kejahatan Siber

Kejahatan siber atau kerap dikenal dengan *cyber crime* merupakan tindak perilaku kejahatan berbasis komputer dan jaringan internet. Pelaku dari kejahatan siber biasanya akan meretas sistem untuk memperoleh data korban yang bersifat privasi. Terdapat berbagai jenis tindak kejahatan siber. Berikut empat jenis tindak kejahatan siber:

1. **Penipuan *Phising***

Seperti namanya, *phising* yang dapat diartikan pelaku “memancing” para korbannya untuk memberikan identitas dan informasi pribadi. Banyak orang yang tak sadar sedang terkena penipuan *phising* karena pelaku yang pintar berbicara dengan “memancing” pertanyaan-pertanyaan jebakan kepada korban.

2. **Peretasan**

Peretasan merupakan upaya menyusup kepada sistem komputer tanpa izin. Beberapa hal yang biasa dilakukan para peretas yaitu membobol sistem, mencuri data pribadi, dan data keuangan.

3. **Cyber Stalking**

Cyber Stalking atau Penguntitan siber merupakan penggunaan internet dan teknologi lainnya untuk menguntit atau meneror korban. penguntit akan melakukan sesuatu secara berulang-ulang. Selain membuat korban merasa terganggu, perilaku penguntit tersebut dapat pula membahayakan nyawa korban.

4. **Cyber Bullying**

Cyber Bullying merupakan perundungan atau penindasan yang dilakukan secara *online* melalui internet dan teknologi lainnya. Biasanya hal ini terjadi pada kolom komentar di berbagai media sosial.

Lampiran 3. Asesmen

Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

A. Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Baca dengan seksama uraian kuisisioner berikut.
2. Pilih salah satu jawaban a/b/c sesuai dengan kecenderunganmu.

a. Naskah Soal

No.	Kuisisioner	Pilihan Jawaban
1.	Pada waktu belajar untuk penilaian atau ulangan harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester apakah kamu memilih: a. Membaca catatan, membaca judul dan sub-judul dalam buku, dan melihat diagram dan ilustrasi. b. Meminta seseorang memberi kamu pertanyaan atau menghafal dalam hati sendirian. c. Membuat catatan pada kartu dan membuat model atau diagram.	
2.	Apa yang kamu lakukan sewaktu kamu mendengarkan musik? a. Berkhayal (melihat benda-benda yang sesuai dengan musik yang sedang didengarkan). b. Berdendang mengikuti alunan musik tersebut. c. Bergerak mengikuti musik tersebut, mengetukkan kaki mengikuti irama, dsb.	
3.	Pada waktu kamu sedang memecahkan masalah, apakah kamu:	

	<ul style="list-style-type: none"> a. Membuat daftar, mengatur langkah, dan mengeceknya setelah langkah itu dikerjakan. b. Menelpon teman atau ahli untuk membicarakan masalah tersebut. c. Menguraikan (menganalisa) masalah itu atau melakukan semua langkah yang kamu pikirkan. 	
4.	<p>Jika kamu membaca untuk sekedar hiburan, apakah kamu memilih:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Buku perjalanan dengan banyak gambar di dalamnya. b. Cerita misteri yang penuh dengan percakapan di dalamnya. c. Buku yang dapat menjawab pertanyaan dan memecahkan masalah. 	
5.	<p>Untuk mempelajari bagaimana kerja komputer, apakah kamu memilih:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menonton film tentang cara kerja komputer. b. Mendengarkan seseorang menjelaskan cara kerja komputer. c. Membongkar komputer dan mencoba menemukan sendiri cara kerjanya. 	
6.	<p>Kamu baru saja memasuki museum ilmu pengetahuan, seperti taman pintar, tekno <i>park</i>, dll. Apa yang kamu lakukan pertama kali?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Melihat sekeliling dan menemukan peta yang menunjukkan lokasi berbagai benda yang dipamerkan. b. Berbicara dengan penjaga museum dan bertanya kepadanya tentang benda-benda yang dipamerkan. c. Melihat pada benda pertama yang kelihatan menarik dan baru kemudian membaca petunjuk lokasi benda-benda lainnya. 	
7.	<p>Jenis restoran atau rumah makan apa yang kamu tidak sukai?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. restoran yang lampunya terlalu terang b. restoran yang musiknya terlalu keras c. restoran yang kursinya tidak nyaman 	
8.	<p>Apa kira-kira yang kamu lakukan pada waktu kamu merasa senang?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. meringis (tersenyum) b. berteriak dengan senang c. melompat dengan senang 	
9.	<p>Seandainya kamu berada pada suatu acara pesta, seperti pernikahan atau yang lainnya. Apa yang kira-kira akan paling kamu ingat pada keesokan harinya?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. muka orang-orang dalam pesta, tetapi bukan namanya b. nama orang-orang dalam pesta, tetapi bukan mukanya c. sesuatu yang kamu lakukan dan katakan selama dalam pesta 	
10.	<p>Pada waktu kamu ingin bercerita, apakah kamu memilih untuk:</p>	

	a. menulisnya b. menceritakannya dengan suara keras c. memerankannya	
11.	Apa yang paling mengganggu bagi kamu ketika kamu mencoba untuk berkonsentrasi? a. gangguan visual b. suara gaduh c. gangguan lainnya seperti rasa lapar, sepatu yang sempit, atau rasa khawatir	
12.	Apa yang kira-kira kamu lakukan ketika sedang marah? a. cemberut atau memperlihatkan muka marah b. berteriak atau “mengamuk” c. menghentakkan kaki dengan keras dan membanting pintu	
13.	Apa yang kira-kira kamu lakukan jika kamu sedang antre untuk menonton bioskop? a. melihat-lihat pada poster iklan film lainnya b. berbicara dengan orang di sebelahmu c. mengetukkan kaki atau berjalan ke arah lain	
14.	Apakah kamu lebih suka mengikuti: a. kelas melukis b. kelas musik c. kelas olahraga	

Rubrik Penilaian Asesmen Diagnostik Non-Kognitif

Skor yang diperoleh	Jumlah jawaban A	: ...
	Jumlah jawaban B	: ...
	Jumlah jawaban C	: ...
Kesimpulan Hasil Tes		
Apabila jawaban yang paling banyak adalah A	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kecenderungan gaya belajar visual. Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila memanfaatkan kemampuan visual. 	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah B	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kecenderungan gaya belajar auditori. Dapat mencapai prestasi belajar yang optimal apabila mempelajari materi pembelajaran dari mendengarkan baik melalui penjelasan langsung dari guru, diskusi dengan guru dan teman, maupun melalui rekaman materi yang sedang dipelajari. 	
Apabila jawaban yang paling banyak adalah C	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki kecenderungan gaya belajar kinestetik. Dapat mencapai prestasi belajar secara optimal apabila terlibat langsung secara fisik dalam kegiatan belajar. 	
Apabila jawaban A dan B sama banyak	<ul style="list-style-type: none"> Memiliki gabungan gaya belajar visual dan auditori. Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar auditori. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal. 	

Apabila jawaban A dan C sama banyak	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki gabungan gaya belajar visual dan kinestetik.• Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar visual atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.
Apabila jawaban B dan C sama banyak	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki gabungan gaya belajar auditori dan kinestetik.• Dapat belajar efektif jika menggunakan gaya belajar auditori atau gaya belajar kinestetik. Bahkan, kadang jika kedua gaya belajar digunakan, akan lebih optimal.

Asesmen Sumatif (Akhir Bab)

1. Buku Informatika untuk SMP/MTs Kelas IX penerbit Grafindo Media Pratama, latihan akhir bab 7 halaman 134–137
2. Kumpulan soal berikut.

LATIHAN BAB 7

A. Pilihan Ganda

Perhatikan teks berikut untuk menjawab soal nomor 1 dan 2.

- (1) Threads
 - (2) TikTok
 - (3) WordPress
 - (4) Twitter
 - (5) LinkedIn
1. Media sosial dengan jenis *microblog* ditunjukkan oleh nomor
 - A. (1) dan (4)
 - B. (1) dan (3)
 - C. (2) dan (5)
 - D. (2) dan (4)
 2. Media sosial yang membuat penggunanya saling terhubung dan berinteraksi dengan pengguna lain yang memiliki kesamaan aktivitas ditunjukkan oleh nomor
 - A. (4)
 - B. (3)
 - C. (2)
 - D. (1)
 3. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan oleh media sosial adalah
 - A. sebagai sumber data dan informasi
 - B. membantu seseorang menyebarkan berita hoaks
 - C. membantu penegak hukum dalam menindaklanjuti pelanggaran hukum
 - D. memudahkan untuk membangun bisnis
 4. Berikut ini hal yang harus dilakukan untuk menghindari adanya *misleading information*, *kecuali*
 - A. mencari sumber asli informasi dari sumber terpercaya
 - B. memeriksa keaslian gambar atau video
 - C. membagikan informasi ke grup keluarga
 - D. mengembangkan pola pikir dalam memahami informasi

5. Istilah tindakan kejahatan di dunia maya disebut
 - A. cyber crime
 - B. internet
 - C. cyber security
 - D. hacker
6. Merupakan muatan ilegal yang berupa data atau informasi tidak benar dan tidak sesuai dengan norma yang dimasukkan oleh pelaku kejahatan diistilahkan dengan....
 - A. Defacing
 - B. Illegal contents
 - C. Sabotase
 - D. Unauthorized acces
7. Aktivitas memasuki sistem komputer secara paksa dengan meretas sistem keamanan komputer yang bertujuan untuk mencuri data disebut
 - A. *hacking*
 - B. *phising*
 - C. *cracking*
 - D. *spoofing*
8. Berikut ini merupakan salah satu kejahatan dunia maya adalah
 - A. Quick count
 - B. Cyber squating
 - C. Online
 - D. E-Learning
9. Istilah kejahatan yang dilakukan dengan cara mengecoh korban sehingga memberikan data ke dalam situs yang telah disiapkan oleh pelaku kejahatan dinamakan
 - A. Phising
 - B. Spamming
 - C. Carding
 - D. Defacing
10. Hal yang dapat menyebabkan kejahatan siber adalah
 - A. menggunakan keamanan ganda
 - B. sistem keamanan lemah
 - C. menghindari penggunaan kata sandi yang mudah ditebak
 - D. tidak memberikan izin sembarangan kepada penyedia aplikasi

B. Uraian

1. Jelaskan secara singkat pengertian dari Cyber Crime.

2. Darimana Asalnya Kejahatan Cyber Crime?.
3. Jelaskan jenis-jenis media yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dan berikan contohnya.
4. Jelaskan cara untuk mengkaji informasi yang diterima dari media sosial.
5. Sebutkan 3 contoh kejahatan siber, lalu jelaskan masing-masing contohnya.

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

A. Pilihan Ganda

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	A	Benar	1
		Salah	0
2	A	Benar	1
		Salah	0
3	B	Benar	1
		Salah	0
4	C	Benar	1
		Salah	0
5	A	Benar	1
		Salah	0
6	A	Benar	1
		Salah	0
7	C	Benar	1
		Salah	0
8	B	Benar	1
		Salah	0
9	A	Benar	1
		Salah	0
10	B	Benar	1
		Salah	0
Jumlah skor maksimal			10

Penentuan nilai:

B. Uraian

No. Soal	Kunci Jawaban	Kriteria Penskoran	Skor
1	Cyber Crime atau kejahatan dunia maya merupakan bentuk kejahatan yang muncul karena pemanfaatan teknologi internet. Apalagi kemajuan teknologi saat ini membuat cyber crime semakin banyak terjadi.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
2	Kejahatan Cyber Crime muncul sebagai akibat dari penyalahgunaan jaringan internet yang membentuk ruang sile (Cyber Space).	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0

	Cyber crime sendiri didefinisikan sebagai kejahatan yang dilakukan dalam ruang.		
3	Media visual merupakan media yang melibatkan indra penglihatan untuk menerima informasi yang disampaikan dalam bentuk visual. Contohnya, gambar, koran, dan komik. Media audio adalah media untuk menyampaikan informasi dalam bentuk suara atau bunyi dengan melibatkan indra pendengaran. Contohnya, radio, telepon, dan rekaman suara. Media audio visual merupakan media yang dapat menyampaikan informasi yang dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan. Contohnya, film, televisi, dan video.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
4	Untuk mengkaji informasi yang berasal dari media sosial perlu dilakukan dengan cara memastikan sumber informasi berasal dari sumber terpercaya, membandingkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda untuk mengetahui tidak adanya perbedaan informasi yang disampaikan, menanyakan kepada seseorang yang ahli mengenai informasi tersebut, dan memeriksa keaslian gambar atau video yang digunakan.	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
5	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ransomware</i> adalah tipe <i>malware</i> yang mengambil data atau informasi berharga korban dan mengenkripsinya sehingga korban perlu memberikan uang tebusan untuk bisa membuka kembali datanya. 2. Menyebarkan konten ilegal dilakukan oleh pelaku kejahatan dengan menyebarkan informasi yang dilarang hukum, seperti konten asusila atau jual beli barang terlarang. 3. <i>Carding</i> adalah pencurian informasi kartu kredit secara <i>online</i> untuk memindahkan dana ke rekening pelaku atau melakukan transaksi. 	Benar dan tepat	3
		Kurang lengkap	1
		Tidak dijawab	0
Jumlah skor maksimal			15

Penentuan nilai:

Glosarium

cybercrime	: tindakan kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi
grafis	: elemen visual atau gambar yang dibuat dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis atau teknik komputer
indra	: alat atau organ dalam tubuh manusia yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi dari lingkungan sekitar
link	: tautan yang menghubungkan halaman web atau dokumen elektronik
privat	: suatu hal yang bersifat pribadi, rahasia, atau hanya dapat diakses oleh individu atau kelompok tertentu
publik	: suatu hal yang terbuka atau dapat diakses oleh semua orang
virtual	: suatu hal yang dibuat dan disimulasikan dalam bentuk tidak nyata dengan bantuan perangkat komputer

Lampiran 5.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

NBO Bebras Indonesia. (2018). *Tantangan Bebras Indonesia 2018 Tingkat SMP*. Bebras Indonesia.

Rahayu, Imas dan Hermawan, Dadan. 2019. *Informatika SMP/MTs Kelas IX*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Sumber Dokumen

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku.

Sumber Internet

<https://marketbusinessnews.com/financial-glossary/media-definition-meaning/>

<https://bkpsdmd.babelprov.go.id/content/keamanan-data-informasi>

<https://kominfo.kotabogor.go.id/index.php/post/single/740>

