

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
BAB 8: DAMPAK SOSIAL INFORMATIKA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Informatika**
Kelas / Fase /Semester : **VII / D / II (Genap)**
Alokasi Waktu : **6 JP (3 kali pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **20.. / 20..**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik adalah pengguna aktif media sosial dan internet. Mereka memiliki pengalaman berinteraksi dan berkolaborasi secara daring, namun kesadaran akan dampak sosial, privasi, dan jejak digital masih perlu ditingkatkan.
- **Minat:** Peserta didik sangat tertarik dengan topik media sosial, tren digital, dan isu-isu yang berkaitan dengan kehidupan daring mereka.
- **Latar Belakang:** Latar belakang sosial dan tingkat literasi digital peserta didik beragam, mempengaruhi cara mereka berinteraksi dan memandang dunia maya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan lebih mudah memahami dampak TIK melalui infografis, studi kasus bergambar, dan video tentang etika digital.
 - **Auditori:** Diskusi kelompok, debat, dan penjelasan dari guru mengenai isu-isu seperti privasi dan perundungan siber akan sangat efektif.
 - **Kinestetik:** Aktivitas bermain peran (*role-playing*) tentang situasi di dunia maya atau membuat kampanye sederhana tentang keamanan digital dapat meningkatkan pemahaman.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami sejarah perkembangan TIK, dampak positif dan negatifnya bagi masyarakat, konsep kolaborasi maya, media sosial, informasi pribadi, hukum privasi, dan jejak digital.
 - **Prosedural:** Mampu mengidentifikasi informasi yang bersifat pribadi dan publik, serta menerapkan etika berkomunikasi dan berkolaborasi di dunia maya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat krusial karena membahas secara langsung lingkungan digital tempat peserta didik menghabiskan banyak waktu. Ini membekali mereka untuk menjadi warga digital yang cerdas, aman, dan bertanggung jawab.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini tidak terlalu teknis, namun menuntut kemampuan berpikir kritis, refleksi, dan empati terhadap isu-isu sosial yang kompleks di dunia digital.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari gambaran besar perkembangan TIK dan dampaknya,

kemudian mengerucut ke aspek spesifik seperti kolaborasi, media sosial, dan diakhiri dengan fondasi terpenting yaitu privasi dan keamanan data pribadi.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menerapkan akhlak yang baik (empati, tidak merundung, berkata jujur) dalam interaksi digital.
- **Bernalar Kritis:** Menganalisis informasi di media sosial, membedakan fakta dan hoaks, serta mengevaluasi dampak dari setiap tindakan digital.
- **Kreativitas:** Menciptakan cara-cara positif untuk berkolaborasi dan berkomunikasi di dunia maya.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk membahas studi kasus atau membuat proyek kampanye digital.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas jejak digital dan keamanan akun pribadi.
- **Kepedulian:** Menunjukkan empati terhadap korban perundungan siber dan peduli terhadap privasi orang lain.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital.
- **Kewargaan:** Menjadi warga masyarakat digital yang produktif, beretika, dan berbudaya.
- **Penalaran Kritis:** Membedakan fakta, opini, dan hoaks; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital.
- **Kemandirian:** Mampu melindungi data pribadi dan identitas digital.
- **Komunikasi:** Mampu berkomunikasi dan berinteraksi secara beretika di masyarakat digital.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, peserta didik mampu: mengetahui jenis ruang publik virtual; memahami pemanfaatan perangkat teknologi digital untuk produksi dan diseminasi konten; memahami pentingnya menjaga rekam jejak digital, mengamalkan toleransi dan empati di dunia digital, memahami dampak perundungan digital, ... memilah informasi yang bersifat privat dan publik, melindungi data pribadi dan identitas digital serta memiliki kesadaran penuh (*mindfulness*) dalam dunia digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Pendidikan Pancasila:** Etika, norma, dan tanggung jawab sebagai warga negara di ruang digital.
- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mempelajari perubahan sosial masyarakat akibat perkembangan teknologi.
- **Bahasa Indonesia:** Komunikasi yang efektif dan santun di media sosial dan platform kolaborasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan TIK serta menganalisis dampak positif dan negatifnya dalam kehidupan masyarakat. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep kolaborasi maya dan media sosial, serta menerapkan etika yang baik dalam penggunaannya. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu mengidentifikasi informasi pribadi yang harus dilindungi dan memahami pentingnya hukum privasi di dunia digital. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Jejakmu di Dunia Digital". Menjelajahi bagaimana setiap aktivitas kita di internet meninggalkan jejak dan bagaimana kita bisa menjadi warga digital yang cerdas, aman, dan bijaksana.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*), Pembelajaran Kontekstual.
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk merefleksikan perilaku digital mereka sendiri, menyadari dampak dari setiap unggahan, komentar, atau 'like' yang mereka berikan.
 - **Meaningful Learning:** Pembelajaran menjadi bermakna karena membahas isu-isu nyata yang dihadapi peserta didik setiap hari, seperti perundungan siber, hoaks, dan privasi.
 - **Joyful Learning:** Menggunakan studi kasus dari tren media sosial yang populer, permainan peran, dan pembuatan konten kreatif (poster/video pendek) untuk

membuat pembelajaran lebih menarik.

- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, studi kasus, debat, presentasi kelompok.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan berbagai jenis studi kasus (teks, gambar, video) dengan tingkat kompleksitas yang berbeda.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk menganalisis kasus secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok. Guru memfasilitasi diskusi dengan pertanyaan pemantik yang berbeda-beda.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman melalui esai reflektif, poster kampanye, presentasi, atau infografis.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) untuk menangani isu-isu seperti perundungan siber.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang praktisi atau alumni untuk berbagi pengalaman tentang berkarir di dunia digital secara profesional dan beretika.
- **Mitra Digital:** Menganalisis konten dari platform media sosial populer (TikTok, Instagram, YouTube) sebagai bahan studi kasus.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Perkembangan TIK dan Dampaknya

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit):** Guru menampilkan gambar perbandingan teknologi zaman dulu (surat, telepon rumah) dan sekarang (*smartphone*). Guru bertanya, "Apa saja perubahan yang kalian rasakan dengan adanya teknologi ini?".
- **KEGIATAN INTI (60 Menit):**
 - **Eksplorasi (Meaningful Learning):** Guru memaparkan secara singkat sejarah perkembangan TIK.
 - **Diskusi Kelompok:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok mendiskusikan dampak TIK dalam berbagai bidang (pendidikan, sosial, ekonomi) dan mengidentifikasi dampak positif serta negatifnya.
 - **Presentasi Kelompok:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk memperdalam analisis.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 Menit):** Refleksi ("Menurutmu, apakah dampak positif TIK lebih besar dari dampak negatifnya? Mengapa?"), rangkuman, dan penutup.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Kolaborasi di Dunia Maya dan Media Sosial

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit):** Guru bertanya, "Siapa yang pernah mengerjakan tugas kelompok menggunakan Google Docs atau berkomunikasi lewat grup WhatsApp? Apa kelebihan dan kekurangannya?".
- **KEGIATAN INTI (60 Menit):**
 - **Studi Kasus (Mindful Learning):** Guru menyajikan sebuah contoh kasus tentang kesalahpahaman yang terjadi akibat komunikasi yang buruk di grup chat. Peserta didik diminta menganalisis penyebab dan solusinya.
 - **Eksplorasi Teknologi Kolaborasi:** Peserta didik (dalam kelompok) diminta untuk

mengeksplorasi satu platform media sosial dan mengidentifikasi fitur-fitur untuk kolaborasi serta etika yang harus dijaga saat menggunakannya.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 Menit):** Diskusi kelas tentang "aturan emas" dalam berinteraksi di media sosial. Refleksi dan penutup.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : Informasi Pribadi dan Hukum Privasi

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit):** Guru memulai dengan pertanyaan provokatif, "Apakah aman membagikan tanggal lahir dan nomor telepon di profil media sosial? Mengapa?".
- **KEGIATAN INTI (60 Menit):**
 - **Aktivitas Identifikasi (Joyful Learning):** Guru menampilkan daftar berbagai jenis informasi (nama lengkap, hobi, alamat rumah, NIK, nama hewan peliharaan, dll.). Peserta didik diminta untuk mengkategorikan mana yang termasuk informasi publik dan mana yang informasi privat.
 - **Diskusi (Mindful Learning):** Diskusi tentang konsep jejak digital dan mengapa informasi pribadi perlu dilindungi. Guru menjelaskan secara singkat tentang adanya hukum yang melindungi data pribadi.
 - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik bisa membuat daftar "Dos and Don'ts" (Yang Boleh dan Tidak Boleh Dilakukan) dalam menjaga privasi online.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 Menit):** Refleksi ("Langkah apa yang akan kamu ambil mulai hari ini untuk melindungi datamu?"), rangkuman, dan penutup.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Survei Singkat:** Survei anonim tentang media sosial apa yang paling sering digunakan dan berapa lama waktu yang dihabiskan setiap hari.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa contoh dampak negatif media sosial bagi pelajar?".
- **Diskusi Kelompok:** Menilai kemampuan analisis dan argumentasi saat membahas studi kasus.
- **Latihan Soal/LKPD:** Hasil dari aktivitas identifikasi informasi pribadi vs publik.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Kampanye Digital:** Peserta didik secara berkelompok membuat sebuah poster atau video pendek tentang satu topik (misal: "Stop Perundungan Siber", "Jaga Datamu!", "Think Before You Post").
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Berikut ini yang merupakan dampak negatif dari perkembangan TIK di bidang sosial adalah..
 - a. Kemudahan komunikasi jarak jauh.

- b. Munculnya lapangan kerja baru.
 - c. Berkurangnya interaksi sosial secara tatap muka.
 - d. Akses informasi yang cepat dan mudah.
2. Informasi berikut yang tergolong sebagai data pribadi yang sangat sensitif dan tidak boleh dibagikan sembarangan di internet adalah...
- a. Nama panggilan
 - b. Hobi atau Makanan Favorit
 - c. Nama Ibu Kandung
 - d. Nama sekolah

Essay

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan "jejak digital" dan berikan dua contoh jejak digital yang mungkin kamu tinggalkan hari ini!
2. Kamu melihat temanmu menulis komentar yang tidak pantas di unggahan orang lain. Sebagai teman yang baik dan warga digital yang beretika, apa tiga langkah yang akan kamu lakukan?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.