



PPG | Pendidikan
Profesi
Guru
Calon Guru



Modul Pembelajaran

INFORMATIKA

**Pemanfaatan media digital untuk produksi dan
diseminasi konten, partisipasi dan kolaborasi**

Untuk Murid Fase E Kelas 10



Disusun oleh : Nur Isnanto Nugroho, S.Pd (25105260490)

Karakteristik Materi Pelajaran:

- a. Bersifat Praktis dan Aplikatif
- b. Berbasis Kompetensi Digital Kreatif
- c. Berjenjang (Scaffolding)
- d. Kontekstual dengan Ekosistem Digital & Budaya sekolah
- e. Kriteria Keberhasilan Terukur

Dimensi Profil Lulusan:

- a. Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- b. Penalaran Kritis
- c. Kreatifitas
- d. Kemandirian
- e. Kolaborasi

DESAIN PEMBELAJARAN**Capaian Pembelajaran:**

Peserta didik mampu memahami penggunaan mesin pencari dengan variabel yang lebih banyak; mengetahui ekosistem periksa fakta untuk memilah fakta dan bukan; menggunakan cara membaca lateral untuk mengevaluasi berbagai informasi digital; memahami pemanfaatan lebih beragam perangkat teknologi digital untuk membuat laporan, presentasi, serta analisis dan interpretasi data; memahami konsep dan penerapan serta konfigurasi keamanan dasar untuk konektivitas jaringan data lokal dan internet baik kabel maupun nirkabel; serta memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten, partisipasi dan kolaborasi. Peserta didik mampu menghargai hak atas kekayaan intelektual, mengenal profesi bidang Informatika, memahami penerapan digitalisasi budaya Indonesia, menyaring konten negatif di dunia digital, menerapkan pengelolaan kata sandi dengan manajer kata sandi, dan menerapkan autentikasi dua langkah secara sederhana, serta menerapkan konfigurasi privasi dan keamanan pada akun platform digital.

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui kegiatan eksplorasi berbagai aplikasi desain grafis dan penyunting video **(C)**, murid **(A)** dapat mendesain **(B)** produk konten digital kreatif bertema edukasi dalam bentuk poster atau video pendek yang mengintegrasikan prinsip estetika visual dan pesan yang komunikatif secara efektif **(D)**.
2. Setelah melakukan finalisasi karya digital pada proyek mandiri **(C)**, murid **(A)** dapat mendistribusikan **(B)** hasil karyanya ke berbagai platform media sosial dengan mengoptimalkan fitur publikasi yang tersedia sesuai dengan karakteristik target audiensnya secara tepat **(D)**.
3. Dalam pengerjaan proyek kelompok berbasis masalah **(C)**, murid **(A)** dapat mengelola **(B)** kerja sama tim menggunakan alat produktivitas digital seperti penyimpanan awan dan dokumen bersama guna menghasilkan produk kolaboratif yang terorganisir dan sinkron **(D)**.
4. Melalui simulasi interaksi dan studi kasus di ruang siber **(C)**, murid **(A)** dapat mengimplementasikan **(B)** prinsip etika berkomunikasi, prosedur perlindungan data pribadi, dan langkah keamanan digital secara bertanggung jawab sesuai dengan norma literasi digital yang berlaku **(D)**.

Indikator Keberhasilan:**• IKTP 1**

1. Melalui kegiatan curah pendapat kelompok, murid dapat membuat draf rancangan (*wireframe*) konten digital yang memuat poin-poin informasi utama secara terstruktur.
2. Dengan menggunakan perangkat lunak desain grafis atau aplikasi editor video, murid dapat memproduksi karya digital final yang mengintegrasikan elemen visual (warna, font,

gambar) sesuai prinsip estetika.

- **IKTP 2**

1. Berdasarkan hasil analisis karakteristik media sosial, murid dapat memilih platform publikasi yang paling relevan dengan jenis konten dan target audiensnya secara tepat.
2. Melalui fitur pengunggahan di media sosial, murid dapat menyesuaikan pengaturan teknis konten (seperti resolusi, *caption*, dan *tag*) agar sesuai dengan standar optimal platform tersebut.

- **IKTP 3**

1. Di dalam lingkungan penyimpanan awan (*cloud storage*), murid dapat menyusun struktur folder bersama untuk mengelola aset proyek tim secara rapi dan sistematis.
2. Melalui pengerjaan dokumen bersama secara daring, murid dapat mengerjakan bagian tugas yang menjadi tanggung jawabnya secara sinkron bersama anggota tim lainnya.

- **IKTP 4**

1. Dalam sesi diskusi atau simulasi interaksi digital, murid dapat menampilkan perilaku berkomunikasi yang sopan dan menghargai hak cipta orang lain saat memberikan komentar atau membagikan ulang konten.
2. Melalui praktik pengaturan privasi akun, murid dapat memperkuat keamanan data pribadi dengan membatasi akses informasi sensitif dari publik sesuai protokol keamanan siber.

Sarana Prasarana:

1. **Media** : Bahan Ajar, *PowerPoint*, LKPD
2. **Alat dan Bahan** : Komputer, Proyektor, Jaringan internet/WiFi, Akun Google (untuk kolaborasi cloud), Canva, Capcut, Alat tulis.

Topik Pembelajaran:

Bijaksana dan Aman dalam Bermedia Sosial. Mulai dari berpikir sebelum *posting* hingga membangun jejak digital yang baik.

Praktik Pedagogis:

Pendekatan: Pembelajaran Mendalam

Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)

Metode: Demonstrasi, Diskusi Kelompok, *Hands-on Practice*, dan Simulasi *Peer Review*.

Lintas Disiplin Ilmu:

Informatika: Mengenal Etika Bidang Informatika

Kemitraan Pembelajaran:

- Seni Budaya: Penerapan estetika visual dan digitalisasi budaya Indonesia.
- Bahasa Indonesia: Teknik penulisan konten (*copywriting*) dan komunikasi etis di media digital.

Lingkungan Pembelajaran:

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara luring di ruang kelas X E3 dan area lingkungan sekitar SMA Negeri 4 Yogyakarta dengan suasana yang kondusif, nyaman, serta mendukung aktivitas praktik berbasis perangkat pribadi (Bring Your Own Device). Guru menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, kolaboratif, dan komunikatif, sesuai dengan karakteristik siswa SMA yang aktif dan menyukai tantangan nyata. Melalui ekosistem digital yang terbuka, siswa terdorong untuk melakukan observasi lapangan terkait tren media sosial, berdiskusi secara terbuka mengenai etika dan privasi data, serta mempraktikkan fitur kolaborasi awan dan produksi konten edukatif secara mandiri maupun berkelompok langsung dari lingkungan sekolah.

Pemanfaatan Digital (TPACK):

- Canva/CapCut sebagai media utama produksi konten kreatif.
- Google Drive sebagai alat utama kolaborasi dan penyimpanan folder proyek tim.
- Wayground/Quizizz sebagai alat asesmen diagnostik dan formatif interaktif.
- Platform Media Sosial sebagai sarana diseminasi konten dan praktik partisipasi publik.
- LPKD berbasis digital sebagai panduan kerja murid.

Pemahaman Bermakna:

1. Di era digital, kemampuan menciptakan konten yang estetis dan edukatif bukan sekadar hobi, melainkan alat komunikasi utama untuk membangun reputasi positif yang akan dilihat oleh perguruan tinggi atau calon pemberi kerja di masa depan.
2. Kecerobohan dalam etika dan keamanan digital berakibat fatal. Kesalahan kecil seperti membagikan data pribadi atau berkomunikasi tanpa etika di media sosial dapat menyebabkan kerugian permanen, mulai dari pencurian identitas, jeratan hukum, hingga rusaknya nama baik yang sulit dipulihkan (jejak digital abadi).
3. Dengan menguasai fitur kolaborasi awan dan prinsip keamanan akun, murid tidak hanya bisa mengerjakan tugas sekolah dengan lebih efektif, tetapi juga mampu melindungi diri dan keluarga dari ancaman penipuan siber (*phishing*) serta membantu mengamankan privasi perangkat orang-orang di sekitar mereka.

Pertanyaan Pemantik:

1. *Apa hal terakhir yang kalian posting di medsos, dan apakah kalian sudah yakin itu aman serta bermanfaat bagi orang lain?"*
2. Pemaparan perbandingan gambar untuk melihat penggunaan font yang sesuai hirarki

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**PERTEMUAN 1**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Dimensi Profil Lulusan
AWAL (15 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan: Guru membuka kegiatan dengan salam hangat dan mengajak murid berdoa bersama. 2. Kesiapan Fisik: Guru mengecek kehadiran dan memberikan arahan singkat mengenai posisi duduk yang ergonomis saat menggunakan perangkat pribadi di kelas agar murid tetap nyaman dan fokus. 3. K3: Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan keaman kabel yang berserakan agar tidak tersengat listrik 4. Asesmen Diagnostik (Wayground): Murid mengerjakan kuis diagnostik selama 10 menit untuk memetakan pemahaman awal, gaya belajar, dan minat topik. (Menyenangkan) 5. Pemantik: Guru melemparkan pertanyaan pemantik yang relevan dengan tren saat ini: <i>"Apa hal terakhir yang kalian posting di medsos, dan apakah kalian sudah yakin itu aman serta bermanfaat bagi orang lain?"</i> (Berkesadaran) 6. Penyampaian Target: Guru menjelaskan bahwa hari ini setiap kelompok akan menjadi "Creative Agency" yang 	Keimanan & Ketaqwaan, Penalaran Kritis

	bertugas menyusun naskah konten edukasi berdasarkan topik spesifik yang dibagikan. (Bermakna)	
INTI (45 Menit) Memuat Konsep 3M: Memahami, Mengaplikasikan, Merefleksikan	<p>Memahami</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan materi melalui Canva mengenai Konten Digital 2. Guru membagi kelas menjadi 9 kelompok dan membagikan LKPD yang berisi satu topik berbeda untuk setiap kelompok. 3. Penetapan Format: Guru menentukan 4 kelompok untuk membuat Poster dan 5 kelompok untuk membuat Video Pendek <p>Mengaplikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dalam kelompok menggunakan perangkat pribadi untuk mencari data pendukung topik mereka. 2. Penyusunan Naskah (Kolaboratif) <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok Poster: Menyusun <i>headline</i>, poin informasi utama, mencari gambar visual beserta sumbernya dan sketsa tata letak. • Kelompok Video: Menyusun alur cerita (<i>storyboard</i>), naskah dialog/suara, dan daftar visual. 3. Siswa wajib menggunakan alat digital bersama (seperti Google Docs atau fitur <i>comment</i> di Canva) agar semua anggota terlibat aktif. Guru berkeliling melakukan pendampingan teknis. <p>Merefleksikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok bertukar rancangan naskah dengan kelompok terdekat. Mereka memberikan masukan: "<i>Apakah pesannya sudah cukup jelas dan tidak melanggar privasi/etika?</i>" (Bermakna). 2. Guru memberikan masukan umum terhadap draf yang dibuat, memastikan tidak ada unsur SARA atau data pribadi sensitif dalam naskah. 	Kolaborasi, Kreativitas, Penalaran Kritis
PENUTUP (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memastikan draf naskah tersimpan di folder <i>cloud</i> kelas. 2. Guru dan murid menyimpulkan bahwa kunci utama produksi konten bukan hanya soal teknis, melainkan juga soal etika dan kolaborasi. 3. Guru memberikan instruksi agar setiap kelompok mulai mengumpulkan aset visual (foto/video) di area lingkungan SMA N 4 Yogyakarta sebelum pertemuan kedua dimulai. 4. Guru menginformasikan bahwa pertemuan depan adalah tahap produksi (eksekusi desain poster dan syuting video). 5. Pembelajaran diakhiri dengan apresiasi atas kerja sama tim dan doa/salam. (Bermakna & Menyenangkan) 	Kemandirian

ASSEMEN PEMBELAJARAN	
ASESMEN AWAL (DIAGNOSTIK)	
Dilakukan dengan menggunakan kuis online interaktif melalui platform Wayground dengan durasi 10 menit. Tujuannya untuk mengetahui pemahaman awal murid mengenai etika digital, HAKI, gaya belajar (Visual/Kinestetik), serta kesiapan perangkat fisik (Laptop/HP) untuk mendukung pembelajaran di kelas E3. Hasil ini digunakan untuk memetakan pembagian kelompok secara heterogen	
ASESMEN FORMATIF (PROSES)	
Asesmen dilaksanakan melalui kegiatan observasi terhadap aktivitas murid saat melakukan kolaborasi digital di Canva . Guru melakukan pengecekan terhadap keaktifan diskusi kelompok dalam menyusun draf konsep konten. Selama proses ini, guru memberikan umpan balik langsung (<i>scaffolding</i>) untuk memastikan setiap murid memahami etika komunikasi dan penggunaan fitur kolaborasi secara tepat.	

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN		
PERTEMUAN 2		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Dimensi Profil Lulusan
AWAL (15 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> Pembukaan: Guru membuka kegiatan dengan salam hangat dan mengajak murid berdoa bersama. Kesiapan Fisik: Guru mengecek kehadiran dan memberikan arahan singkat mengenai posisi duduk yang ergonomis saat menggunakan perangkat pribadi di kelas agar murid tetap nyaman dan fokus. Apersepsi: Guru mengingatkan kembali tujuan proyek kampanye 9 Pilar Bijak Bersosmed dan target produk (Poster/Video) yang harus diselesaikan hari ini. (Berkesadaran) Penyampaian Target: Guru dan murid melakukan konfirmasi ulang jadwal produksi yang telah disepakati pada pertemuan sebelumnya agar seluruh kelompok dapat menyelesaikan karya tepat waktu. (Bermakna) 	Keimanan & Ketaqwaan, Penalaran Kritis
INTI (45 Menit) Memuat Konsep 3M: Memahami, Mengaplikasikan, Merefleksikan	<p>Memahami</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru memberikan penjelasan singkat (<i>Micro-Briefing</i>) mengenai standar kualitas produk akhir (aspek visual, audibilitas video, dan orisinalitas aset) serta batasan area pengambilan gambar di lingkungan sekolah Patbhe. <p>Mengaplikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> Eksekusi Produksi: Murid secara kolaboratif melakukan produksi konten berdasarkan draf naskah dan <i>storyboard</i> 	Kolaborasi, Kreativitas, Penalaran Kritis

	<p>yang telah disusun di pertemuan pertama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelompok Poster: Melakukan desain tata letak di Canva dengan memperhatikan hierarki informasi dan pemilihan aset gambar orisinal. • Kelompok Video: Melakukan pengambilan gambar (<i>shooting</i>) di lokasi terpilih di lingkungan SMA N 4 Yogyakarta dan dilanjutkan dengan proses editing di perangkat masing-masing (BYOD). <p>3. Scaffolding & Monitoring: Guru berkeliling melakukan pendampingan teknis dan motivasi kepada kelompok yang mengalami kendala teknis atau manajemen waktu, memastikan setiap anggota kelompok terlibat aktif. (Bermakna)</p> <p>Merefleksikan</p> <p>4. Menguji Hasil): Sebelum pengumpulan akhir, murid melakukan uji hasil mandiri menggunakan checklist di LKPD. Murid memastikan konten tidak mengandung unsur SARA, menghargai HAKI, dan telah sesuai dengan salah satu dari 9 Topik Bijak Bersosmed.</p> <p>5. Umpan Balik: Guru memberikan masukan cepat terhadap hasil karya sementara sebelum dipublikasikan/unggah. (Berkesadaran)</p>	
PENUTUP (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diseminasi: Murid mengunggah produk akhir ke folder Google Classroom yang telah disediakan dan melakukan konfigurasi keamanan akun (2FA) sebagai tahap akhir literasi digital 2. Evaluasi Pengalaman Belajar) Murid melakukan refleksi singkat mengenai tantangan terbesar selama proses kolaborasi dan produksi. 3. Guru memberikan apresiasi kepada kelas E3 atas dedikasi dan kreativitasnya dalam kampanye digital sekolah. 4. Doa & Salam: Guru menutup pembelajaran dengan doa dan merapikan kembali ruang kelas. (Gembira) 	Kemandirian

ASSEMEN PEMBELAJARAN	
ASESMEN AWAL (DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF)	
<p>Dilakukan melalui kegiatan tanya jawab lisan secara klasikal dan observasi singkat dengan durasi 5-10 menit sebelum masuk ke materi inti. Tujuannya adalah untuk mengecek kesiapan psikis dan emosional murid dalam memulai pembelajaran, serta melakukan pemantauan (monitoring) terhadap komitmen tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. Proses ini berfungsi sebagai bentuk <i>reinforcement</i> agar murid memiliki rasa tanggung jawab dan memastikan tidak ada kendala teknis yang menghambat partisipasi mereka dalam aktivitas kelas hari ini.</p>	
ASESMEN FORMATIF (PROSES)	

Asesmen dilaksanakan melalui kegiatan observasi terhadap aktivitas murid saat melakukan kolaborasi digital di **Canva**. Guru melakukan pengecekan terhadap keaktifan diskusi kelompok dalam menyusun draf konsep konten. Selama proses ini, guru memberikan umpan balik langsung (*scaffolding*) untuk memastikan setiap murid memahami etika komunikasi dan penggunaan fitur kolaborasi secara tepat.

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 3

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Dimensi Profil Lulusan
AWAL (15 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan: Guru membuka kegiatan dengan salam hangat dan mengajak murid berdoa bersama. 2. Kesiapan Fisik & K3: Guru memastikan semua perangkat (Laptop/HP) terhubung ke internet sekolah dengan stabil dan mengingatkan penggunaan kabel charger yang rapi agar tidak mengganggu jalur gerak siswa. K3: Guru menyuruh siswa untuk memperhatikan keaman kabel yang berserakan agar tidak tersengat listrik 3. Asesmen Diagnostik: Guru menanyakan kesiapan mental setiap "Creative Agency" untuk memamerkan karya mereka. <i>"Bagaimana perasaan kalian setelah melihat hasil karya kelompok sendiri? Apakah sudah siap untuk menginspirasi teman-teman melalui presentasi hari ini?"</i>. (Menyenangkan) 4. Penyampaian Target: Guru menyampaikan bahwa tujuan pembelajaran hari ini adalah agar murid mampu mempresentasikan hasil karya konten digitalnya dengan percaya diri, mempraktikkan etika berkomunikasi yang baik saat memberikan komentar secara online pada karya teman, serta mengukur pemahaman konsep secara individu melalui asesmen sumatif. (Bermakna) 	Keimanan & Ketaqwaan, Kemandirian
INTI (45 Menit) Memuat Konsep 3M: Memahami, Mengaplikasikan, Merefleksikan	<p>Memahami (Sintaks: Menguji Hasil/Presentasi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok (Poster & Video) mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas selama maksimal 3-5 menit. 2. Kelompok menjelaskan alasan pemilihan visual, pesan utama yang ingin disampaikan, dan bagaimana mereka menerapkan etika digital dalam konten tersebut. <p>Mengaplikasikan (Sintaks: Evaluasi Pengalaman Belajar)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Gallery Walk: Konten yang sudah diunggah ke media sosial atau folder kelas diakses oleh seluruh murid. 2. Murid wajib memberikan komentar konstruktif pada minimal 2 karya teman. Komentar harus mencerminkan etika berkomunikasi yang baik: sopan, apresiatif, dan memberikan saran membangun. (Bermakna) <p>Merefleksikan (Sintaks: Evaluasi & Asesmen Sumatif)</p>	Kreativitas, Gotong Royong, Penalaran Kritis

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen Sumatif (Quizizz): Murid mengerjakan soal evaluasi akhir melalui Quizizz untuk mengukur pemahaman materi Konten Digital, HAKI, dan Etika Komunikasi Digital secara individu. 2. Guru memberikan penguatan terhadap poin-poin yang masih kurang dipahami berdasarkan hasil <i>real-time</i> dari Quizizz. 	
PENUTUP (10 Menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. menyampaikan satu hal baru yang mereka pelajari selama proses pembuatan proyek hingga presentasi. 2. Guru memberikan penghargaan kepada kelompok dengan konten ter-edukatif atau komentar terbaik. 3. Guru mengingatkan bahwa konten yang baik adalah konten yang aman bagi diri sendiri dan bermanfaat bagi orang lain. Pembelajaran ditutup dengan doa dan salam. (Bermakna & Menyenangkan) 	Kebhinekaan Global, Penalaran Kritis

ASSEMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL (DIAGNOSTIK NON-KOGNITIF)

Dilakukan secara lisan di awal pembelajaran melalui sesi tanya jawab singkat untuk mengecek **kesiapan psikologis dan rasa percaya diri** murid. Guru melontarkan pertanyaan pemantik seperti: *"Bagaimana perasaan kalian setelah melihat hasil karya kelompok sendiri? Apakah sudah siap untuk menginspirasi teman-teman melalui presentasi hari ini?"*. Tujuannya adalah untuk membangun suasana kelas yang positif, memvalidasi kecemasan murid, dan memotivasi mereka sebelum melakukan unjuk kerja (presentasi).

ASESMEN FORMATIF (PROSES)

1. **Penilaian Performa (Presentasi)** Asesmen dilakukan melalui observasi saat kelompok mempresentasikan hasil karya (Poster/Video). Penilaian difokuskan pada kemampuan komunikasi (kejelasan penyampaian pesan), penguasaan materi (alasan pemilihan visual dan penerapan etika digital), serta kekompakan kelompok (pembagian peran saat presentasi).
2. **Penilaian Sikap/Afektif (Praktik Etika Digital)** Asesmen dilakukan dengan mengobservasi rekam jejak digital murid saat sesi *Digital Gallery Walk*. Guru mengecek kualitas komentar yang diberikan murid pada karya teman (minimal 2 komentar). Indikator yang dinilai adalah kesantunan bahasa, sifat konstruktif (membangun), dan tidak mengandung unsur SARA/pelanggaran etika.

ASESMEN SUMATIF (AKHIR PERTEMUAN)

1. **Penilaian Produk/Proyek (Karya Konten Digital)** Guru melakukan penilaian terhadap hasil akhir konten digital (Poster dan Video) yang telah dibuat oleh masing-masing "Creative Agency". Rubrik penilaian mencakup: kesesuaian dengan topik edukasi, kreativitas desain/visual, kejelasan pesan, serta kepatuhan terhadap Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) berupa pencantuman sumber gambar/aset yang digunakan.
2. **Tes Kognitif (Quizizz)** Asesmen dilakukan secara individu di akhir jam pelajaran menggunakan platform **Quizizz**. Tujuannya untuk mengukur tingkat ketercapaian pemahaman murid secara menyeluruh mengenai materi pembuatan konten digital, pemahaman HAKI, dan etika komunikasi digital secara bijak dan aman. Hasil dari Quizizz ini akan menjadi nilai akhir pengetahuan pada bab ini.

REMEDIAL DAN PENGAYAAN

PROGRAM REMEDIAL

Murid yang belum mencapai batas ketuntasan pada asesmen Quizizz akan diberikan bimbingan ulang mengenai materi etika digital dan HAKI sebelum mengerjakan soal evaluasi susulan. Selain perbaikan nilai kognitif, murid diminta menyempurnakan draf konten mereka dengan merujuk pada contoh karya yang sudah benar agar mencapai kriteria kerapian dan keamanan informasi yang ditentukan.

PROGRAM PENGAYAAN

Murid yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tantangan untuk mengeksplorasi fitur desain lanjutan atau teknik visual yang lebih kompleks guna meningkatkan estetika konten edukasi mereka. Murid juga didorong untuk melakukan analisis kritis terhadap dampak konten digital di media sosial agar memiliki standar kreativitas dan tanggung jawab yang lebih profesional.

Lampiran:

1. Lembar Kerja Murid
2. Materi Pembelajaran
3. Media Pembelajaran
4. Kisi-kisi & Instrumen

Yogyakarta, Maret 2026

Mengetahui

Guru Pamong

Guru Mata Pelajaran

Titis Widowati, ST
NIP.

Nur Isnanto Nugroho

1. Lampiran Lembar Kerja Murid Pertemuan 1



Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Semester: X / Genap

Materi : Pemanfaatan Media Digital & Kolaborasi Awal

Waktu: Pertemuan 1 (Desain Perencanaan Proyek)

Identitas Kelompok

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok & Peran:

- (Ketua Proyek)
- (Pencari Materi)
- (Desainer/Editor)
- (Copywriter)

Tujuan Kegiatan

1. Merancang konten digital yang kreatif dan edukatif
2. Bekerja sama dalam tim
3. Menggunakan tools digital (Canva, Google, dll)
4. Menyebarluaskan konten melalui media sosial secara bertanggung jawab

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

- Duduk tegak dan tidak membungkuk untuk menjaga tulang belakang.
- Rapihkan kabel laptop/gadget agar tidak menghalangi jalan (risiko tersandung).
- Pastikan cahaya ruangan cukup untuk mencegah kelelahan mata.
- Jaga meja tetap rapi dan bersih agar pengerjaan lebih fokus.
- Jika mata terasa lelah, alihkan pandangan dari layar/kertas selama 20 detik.

Petunjuk Kerja

1. Bentuk kelompok (4 orang)
2. Diskusikan topik konten digital
3. Tentukan jenis produk (visual/vidio)
4. Kerjakan proyek sesuai langkah pada LKPD
5. Publikasikan hasil karya
6. Presentasikan hasil kerja kelompok

Konsep Konten (BRAINSTORMING)

- Jenis Konten
(Pilih salah satu : poster/video pendek/artikel)

.....

.....

.....

- Tema Konten

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

- Target Audiens

(Siapa yang akan melihat konten kalian? Contoh: Siswa SMA, Remaja pengguna Instagram, dll)

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

- Pesan Utama

(Informasi/edukasi apa yang ingin disampaikan kepada audiens?)

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

- Aplikasi Produksi Konten Apa yang Digunakan :

(Contoh: Canva/CapCut/Wordpress)

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

- Tuliskan sumber referensi/materi yang kalian gunakan untuk mencegah hoaks):

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

Rancangan Isi

Gambarkan secara sederhana atau tuliskan poin-poin tiap slide/detik video di sini.

- Judul Konten :

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

- Isi Utama Konten :

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

- Rencana Publikasi :

Platform yang dituju: (*Instagram / TikTok / YouTube / Blog*)

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

- Draf caption :

(Tuliskan caption yang menarik, jelas, komunikatif, dan sertakan hashtag yang relevan)

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

2. *Lampiran Lembar Kerja Murid Pertemuan 2*



Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Semester: X / Genap

Materi : Pemanfaatan Media Digital & Kolaborasi Awal

Waktu: Pertemuan 2 (Perancangan Produk)

Identitas Kelompok

Nama Kelompok:

Anggota Kelompok & Peran:

- (Ketua Proyek)
- (Pencari Materi)
- (Desainer/Editor)
- (Copywriter)

Tujuan Kegiatan

1. Bekerja sama dalam tim
2. Menggunakan tools digital (Canva, Google, dll)
3. Menerapkan prinsip desain (keseimbangan, kontras, tipografi) atau teknik editing video yang baik.

4. Mentransformasi rancangan ide/poin-poin dari Pertemuan 1 menjadi produk digital yang utuh.
5. Mengelola aset digital (gambar, audio, teks) secara sistematis.
6. Menyebarluaskan konten melalui media sosial secara bertanggung jawab

Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)

- Duduk tegak dan tidak membungkuk untuk menjaga tulang belakang.
- Rapihan kabel laptop/gadget agar tidak menghalangi jalan (risiko tersandung).
- Pastikan cahaya ruangan cukup untuk mencegah kelelahan mata.
- Jaga meja tetap rapi dan bersih agar pengerjaan lebih fokus.
- Jika mata terasa lelah, alihkan pandangan dari layar/kertas selama 20 detik.
- Jika siswa menggunakan *earphone* saat mengedit video, ingatkan untuk menjaga volume suara agar tidak merusak pendengaran.

Petunjuk Kerja

1. Bentuk kelompok (4 orang)
2. Diskusikan topik konten digital
3. Tentukan jenis produk (visual/vidio)
4. Kerjakan proyek sesuai langkah pada LKPD
5. Publikasikan hasil karya

6. Presentasikan hasil kerja kelompok

Intruksi Pengerjaan

1. Buka aplikasi Canva (untuk Poster) atau CapCut (untuk Video) pada perangkat masing-masing.
2. Login menggunakan akun yang sudah tersedia.
3. Pilih "Buat Desain" (Canva) atau "Proyek Baru" (CapCut).
4. Gunakan ukuran/format yang sesuai dengan target platform publikasi (Instagram/TikTok/YouTube).
5. Masukkan Judul Konten dan Isi Utama berdasarkan hasil brainstorming pada Pertemuan 1.
6. Susun elemen visual (gambar/ikon/klip video) sesuai dengan Rancangan Isi yang telah dibuat
7. Tambahkan teks, transisi, atau musik latar yang mendukung pesan utama konten sesuai arahan guru sebelumnya.
8. Pastikan sumber referensi atau materi yang digunakan jelas untuk mencegah hoaks.
9. Periksa kembali kesesuaian konten dengan target audiens.
10. Simpan/Ekspor hasil karya dengan kualitas tinggi (minimal 720p untuk video atau PNG untuk poster)

Intruksi Sebelum Mengunggah Konten

Selesaikan produksi konten Anda di Canva/CapCut. Sebelum mengunggah ke Google Classroom atau Media Sosial, lakukan pengecekan mandiri (*Self-Curating*) dengan memberikan tanda silang (X) pada kolom di bawah ini.

- Konten fokus membahas 1 pilar yang didapat secara jelas.

- Pesan mengajak warga Patbhe untuk berperilaku positif.
- Tidak mengandung unsur SARA, perundungan, atau kekerasan.
- Teks terbaca jelas (kontras antara tulisan dan latar belakang).
- Resolusi gambar/video tajam (tidak pecah/blur).
- (Khusus Video) Audio/suara terdengar jelas dan jernih.
- (Khusus Poster) Ukuran teks Sudah sesuai hirarki
- Menggunakan aset (foto/musik/elemen) orisinal atau berlisensi gratis.
- Mencantumkan sumber/kredit jika menggunakan karya orang lain.
- Tidak menampilkan data pribadi sensitif (No. HP/Alamat/NIK).
- Unggahan memiliki caption

Link Unggahan

- Link Unggahan Sosial Media:.....

3. *Lampiran Materi Pembelajaran*

Link: https://drive.google.com/file/d/1I0GnD2XoIHTUoYXTdyvuz94ldX9Brgxv/view?usp=drive_link



4. Lampiran Media Pembelajaran Pertemuan 1

Link: <https://canva.link/e4a2010scqhwtmv>

Informatika Kelas X E3

PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PRODUKSI DAN DISEMINASI KONTEN, PARTISIPASI DAN KOLABORASI

SMAN 4 YOGYAKARTA

APASIH MEDIA DIGITAL ITU?

PERTANYAAN PEMANTIK ?

Apa hal terakhir yang kalian posting di medsos, dan apakah kalian sudah yakin itu aman serta bermanfaat bagi orang lain?

JENIS KONTEN DIGITAL

- ✓ Poster digital untuk kampanye dan edukasi.
- ✓ Video edukasi untuk menjelaskan materi pembelajaran secara visual. Membuka peluang kerja baru.
- ✓ Infografis dan artikel blog informatif.

TAHAPAN PRODUKSI KONTEN DIGITAL

Menentukan ide	tentukan tema, tujuan, dan target audiens konten.
Kesehatan	buat visual, rekam video, atau tulis naskah sesuai konsep.
Mengedit dan publikasi	perbaiki hasil lalu bagikan.

BIJAKSANA DALAM BERSOSMED

- Konten Positif: Gunakan media sosial sebagai sarana belajar, edukasi, dan inspirasi.
- Manajemen Waktu: Batasi durasi penggunaan agar tidak kecanduan dan tetap produktif.
- Harga Hak Cipta: Selalu cantumkan sumber atau izin saat menggunakan karya orang lain.
- Bangun Jejak Digital: Sadari bahwa unggahanmu hari ini adalah cerminan masa depanmu.

BIJAKSANA DALAM BERSOSMED

- Pikir Sebelum Posting: Pertimbangkan dampak setiap konten atau komentar sebelum diunggah.
- Saring Sebelum Sebar: Verifikasi kebenaran informasi dan hindari menyebarkan hoaks.
- Etika Berkomentar: Gunakan bahasa sopan dan hormat terhadap pendapat pengguna lain.
- Etika Berkomentar: Gunakan bahasa sopan dan hormat terhadap pendapat pengguna lain.
- Stop Cyberbullying: Hindari perilaku perundungan digital yang dapat menyakiti orang lain.

PENUGASAN

- Bagi kelas menjadi 9 kelompok
- Buka LKPD yang sudah di berikan berdasarkan kelompok
- Setiap kelompok mengirimkan perwakilan untuk mengambil undian penugasan. Tugas Poster ataupun Video
- Setiap kelompok bertukar rancangan naskah dengan kelompok terdekat. Mereka memberikan masukan: "Apakah pesannya sudah cukup jelas dan tidak melanggar privasi/etika?"

ASSEMEN DIAGNOSTIK



TERIMA KASIH DAN ADA PERTANYAAN?

Sampai jumpa di pertemuan selanjutnya, tetap semangat terus belajarnya!

5. Lampiran Media Pembelajaran Pertemuan 2

Link: <https://canva.link/badmkdtk8fdw84h>

Produksi Konten Digital


Oleh Nur Isnanto Nugroho, S.Pd



Tujuan Pembelajaran

Setelah belajar, siswa mampu:

- Mengolah dan mengedit konten visual digital sesuai tema.
- Mencari dan mencantumkan sumber informasi.
- Mengerjakan dan mengirimkan LKPD pada canva yang diberikan



Produksi

Aspek Poster



Mana menurutmu yang enak dibaca?

Aspek Poster



Apa yang membuat beda?

3 Rahasia Desain Poster Profesional

- Gunakan perbandingan 1 : 1,6 Rasio Emas (Hierarchy)
- Cukup gunakan maksimal 2 jenis font yang berbeda
- Pilih Font Sans Serif




Aspek Video




Tips Viral

- Buat agar suara saling tumpang tindih di setiap kalimat berakhir
- Sehingga penonton tetap stay di video



Aspek Video

- Keseimbangan Audio [The 20/100 Rule] Turunkan hingga 10% - 20% saat ada orang berbicara
- Aturan Durasi Baca, Jangan biarkan teks "lewat" begitu saja sebelum sempat dibaca
- Pastikan Font menggunakan sans serif agar bisa terbaca jelas



Apakah ada pertanyaan?



6. *Lampiran Kisi-Kisi Instrumen Penilaian*

Mata Pelajaran : Informatika

Kelas/Semester : X / Genap

Jumlah Soal : 15 Butir

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Ket.	No Soal
1.	TP 1: Membuat konten digital (poster, video, dll) yang menarik, informatif, dan edukatif.	Perencanaan Konten	C2	Murid dapat mengidentifikasi kriteria konten yang bersifat edukatif dan informatif.	LOTS	1
2.	TP 1: Membuat konten digital (poster, video, dll) yang menarik, informatif, dan edukatif.	Desain Konten	C3	Disajikan sebuah kasus, murid dapat menentukan elemen visual yang tepat untuk memperkuat pesan utama.	MOTS	2
3.	TP 1: Membuat konten digital (poster, video, dll) yang menarik, informatif, dan edukatif.	Struktur Konten	C4	Murid dapat menganalisis alur informasi (storyboard) agar konten digital mudah dipahami oleh audiens.	HOTS	3
4.	TP 2: Mempublikasikan konten melalui media sosial dengan etika dan kejelasan pesan.	Diseminasi Konten	C3	Murid dapat menentukan platform media sosial yang paling sesuai dengan target audiens dan jenis konten tertentu.	MOTS	4

5.	TP 2: Mempublikasikan konten melalui media sosial dengan etika dan kejelasan pesan.	Etika Publikasi	C4	Murid dapat menganalisis penggunaan caption dan hashtag yang beretika serta efektif dalam publikasi digital.	HOTS	5
6.	TP 2: Mempublikasikan konten melalui media sosial dengan etika dan kejelasan pesan.	Kejelasan Pesan	C2	Murid dapat menjelaskan pentingnya konsistensi pesan antara visual konten dan deskripsi publikasi.	LOTS	6
7.	TP 3: Berkolaborasi menggunakan alat digital dan bertanggung jawab pada peran masing-masing.	Alat Kolaborasi Cloud	C2	Murid dapat menjelaskan keunggulan fitur kolaborasi real-time pada aplikasi desain berbasis cloud.	LOTS	7
8.	TP 3: Berkolaborasi menggunakan alat digital dan bertanggung jawab pada peran masing-masing.	Manajemen Proyek	C3	Murid dapat menentukan pembagian peran tim yang efektif berdasarkan kebutuhan proyek digital.	MOTS	8
9.	TP 3: Berkolaborasi menggunakan alat digital dan bertanggung jawab pada peran	Problem Solving Tim	C4	Disajikan kendala teknis dalam kolaborasi digital, murid dapat menganalisis solusi terbaik untuk	HOTS	9

	masing-masing.			menjaga kelancaran proyek.		
10.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Perlindungan Data	C2	Murid dapat mengidentifikasi jenis data pribadi yang tidak boleh dibagikan secara bebas di media sosial.	LOTS	10
11.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Literasi Hoax	C3	Murid dapat menerapkan langkah-langkah verifikasi kebenaran sebuah konten sebelum melakukan diseminasi.	MOTS	11
12.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Keamanan Akun	C3	Murid dapat menentukan tindakan preventif untuk mengamankan akun media sosial dari akses ilegal.	MOTS	12
13.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Etika Komunikasi	C2	Murid dapat menjelaskan prinsip etika saat memberikan tanggapan/komentar di ruang digital.	LOTS	13
14.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi,	Analisis Keamanan	C4	Murid dapat menganalisis risiko dari pengaturan	HOTS	14

	perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.			privasi yang lemah pada aplikasi media sosial.		
15.	TP 4: Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Dampak Digital	C5	Murid dapat mengevaluasi konsekuensi jangka panjang dari jejak digital yang tidak bijak.	HOTS	15

7. *Rubrik Penilaian Produk/Kinerja (Bisa Formatif/Sumatif).*

A. Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Bentuk asesmen : Tes Objektif

Tujuan Penilaian : Mengukur pemahaman murid terhadap materi pemanfaatan media digital untuk produksi, diseminasi konten partisipasi dan kolaborasi

1. **(C2 - LOTS)** Di era digital saat ini, pengguna beralih peran menjadi "Prosumer". Menurut George Ritzer (2015), apa yang dimaksud dengan istilah tersebut?
 - a. Pengguna yang hanya menghabiskan waktu melihat konten orang lain.
 - b. Pengguna yang membeli perangkat digital paling mahal untuk gaya hidup.
 - c. Pengguna yang tidak lagi sekadar menjadi konsumen pasif, tetapi juga aktif menciptakan konten sendiri.
 - d. Pengguna yang bekerja di perusahaan media televisi konvensional.
 - e. Pengguna yang menghindari penggunaan media sosial sama sekali.

Jawaban: C

2. **(C3 - MOTS)** Dalam tahapan produksi konten digital, Robin (2016) menekankan pentingnya melakukan riset sederhana di awal proses. Apa tujuan utama dari langkah ini?
 - a. Agar pengunggahan konten ke platform media sosial menjadi lebih cepat.
 - b. Untuk menentukan lagu latar yang sedang viral di aplikasi CapCut.
 - c. Agar konten memiliki isi yang berbobot dan memiliki dasar informasi yang terpercaya.
 - d. Untuk mendapatkan jumlah *like* yang banyak dari audiens global.
 - e. Agar proses penyuntingan video tidak memerlukan bantuan kecerdasan buatan.

Jawaban: C

3. **(C4 - HOTS)** Seorang kreator menggunakan **Canva** untuk menyusun infografis dengan tipografi yang dinamis dan ilustrasi presisi. Berdasarkan teori Mayer (2021), mengapa elemen visual yang dirancang dengan baik ini sangat krusial dalam komunikasi digital modern?

- a. Agar algoritma platform digital secara otomatis menghapus komentar negatif.
- b. Karena teks tanpa gambar akan membuat ukuran file dokumen menjadi terlalu besar.
- c. Untuk meningkatkan pemahaman audiens dan menangkap perhatian di tengah banjir informasi yang sangat singkat.
- d. Sebagai syarat utama agar konten dapat disimpan di ruang penyimpanan awan.
- e. Agar konten tersebut hanya bisa diakses oleh komunitas tertentu secara eksklusif.

Jawaban: C

4. **(C3 - MOTS)** Keberhasilan diseminasi konten saat ini sangat bergantung pada konsep *Spreadable Media* (Jenkins, 2013). Strategi apa yang paling tepat untuk menerapkan konsep ini?
 - a. Mengunci akun agar informasi tidak bisa disebar oleh orang asing.
 - b. Mendorong audiens untuk ikut berpartisipasi dalam menyebarkan kembali konten tersebut melalui jaringan sosial.
 - c. Mengunggah konten hanya satu kali dalam sebulan agar terlihat eksklusif.
 - d. Menggunakan bahasa yang kaku seperti institusi media besar agar terlihat formal.
 - e. Menyembunyikan identitas asli pembuat konten untuk menjaga privasi.

Jawaban: B

5. **(C4 - HOTS)** Dalam optimalisasi fitur publikasi, produsen konten sering menghadapi tantangan berupa "ancaman invisibilitas" (Bucher, 2012). Bagaimana cara paling efektif untuk mengatasi ancaman tersebut?
 - a. Mengunggah konten secara acak tanpa memperhatikan waktu.
 - b. Menghapus deskripsi dan kata kunci agar audiens mencari sendiri informasinya.
 - c. Mengelola konten sesuai logika algoritma platform, seperti menggunakan label, tagar relevan, dan pengaturan waktu unggah yang

strategis.

- d. Membayar audiens agar memberikan komentar positif secara terus-menerus.
- e. Mengandalkan konektivitas internet lokal saja tanpa menggunakan jaringan global.

Jawaban: C

6. (C2 - LOTS) Mengapa frekuensi unggahan yang stabil dan aktivitas berkelanjutan di media sosial sangat penting dari sisi teknis platform?
- a. Untuk menghemat memori internal pada ponsel pintar pengguna.
 - b. Agar kuota internet yang digunakan untuk mengunggah menjadi lebih hemat.
 - c. Memengaruhi cara kerja sistem rekomendasi dan meningkatkan visibilitas konten di mata publik.
 - d. Agar platform tidak menghapus akun secara otomatis karena dianggap tidak aktif.
 - e. Sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikasi dari Universitas Negeri Yogyakarta.

Jawaban: C

7. (C2 - LOTS) Sesuai kerangka kerja Koehler dan Mishra (2009), apa manfaat utama integrasi alat produktivitas digital seperti layanan penyimpanan awan bagi seorang siswa?
- a. Menggantikan peran guru sepenuhnya dalam proses belajar mengajar.
 - b. Memungkinkan akses ke dunia gim Augmented Reality secara gratis.
 - c. Membantu mengelola pengetahuan dan tugas secara lebih sistematis agar hasil proyek lebih maksimal.
 - d. Menghilangkan kebutuhan untuk berkomunikasi dengan anggota tim lainnya.
 - e. Menjamin bahwa akun media sosial tidak akan pernah bisa diretas.

Jawaban: C

8. (C3 - MOTS) Dalam manajemen kerja sama tim digital, keberhasilan proyek bergantung pada "saling ketergantungan yang positif" (Johnson dan Johnson,

2002). Manakah contoh penerapan prinsip ini dalam pembuatan video kreatif?

- a. Satu orang anggota mengerjakan seluruh tugas sementara yang lain hanya menonton.
- b. Penulis naskah, desainer, dan penyunting video bekerja sesuai peran spesifik mereka untuk mencapai tujuan bersama.
- c. Semua anggota tim menggunakan kata sandi yang sama untuk satu akun bersama.
- d. Mengabaikan diskusi tim dan bekerja secara mandiri tanpa koordinasi.
- e. Menunggu instruksi dari perusahaan media besar sebelum mulai berkarya.

Jawaban: B

9. (C4 - HOTS) Karau dan Williams (1993) menjelaskan fenomena "kemalasan sosial" (*social loafing*) dalam kolaborasi tim. Langkah apa yang paling tepat untuk mencegah hal ini terjadi dalam proyek kelompok di sekolah?

- a. Mengurangi jumlah anggota tim menjadi hanya dua orang saja.
- b. Memberikan izin kepada semua anggota untuk tidak berkontribusi jika sedang sibuk.
- c. Memberikan pembagian tugas yang spesifik sehingga tanggung jawab setiap individu terlihat jelas dalam hasil akhir.
- d. Menggunakan aplikasi diskusi kelompok yang tidak memiliki fitur pemantauan progres.
- e. Menyerahkan seluruh keputusan kreatif kepada anggota yang paling mahir secara teknis.

Jawaban: C

10. (C2 - LOTS) Menurut Ribble (2015), kesadaran akan etika berkomunikasi (Netiket) merupakan pilar utama kewargaan digital. Mengapa hal ini sangat ditekankan bagi pengguna media sosial?

- a. Agar pengguna bisa mendapatkan akses internet gratis dari pemerintah.
- b. Agar pengguna bertanggung jawab atas setiap tindakan dan ucapan yang dibagikan serta menjaga reputasi diri.
- c. Untuk memastikan bahwa semua pengguna menggunakan perangkat keras yang sama.

- d. Karena menggunakan huruf besar secara berlebihan adalah standar komunikasi modern.
- e. Agar informasi palsu dapat menyebar lebih cepat secara global.

Jawaban: B

11. (C3 - MOTS) Seorang siswa ingin mengamankan akunnya menggunakan metode autentikasi dua faktor yang tidak memerlukan koneksi jaringan seluler untuk memverifikasi akses. Metode mana yang paling sesuai berdasarkan Handbook?

- a. Penggunaan kode yang dikirimkan melalui pesan singkat (SMS).
- b. Penggunaan aplikasi autentikator mandiri seperti Google Authenticator.
- c. Menuliskan kata sandi di profil media sosial agar mudah diingat.
- d. Menggunakan kata sandi tunggal yang terdiri dari angka 0 dan 1.
- e. Memberikan kunci fisik kepada ketua tim proyek sebagai cadangan.

Jawaban: B

12. (C3 - MOTS) Berdasarkan standar literasi digital (Bawden, 2008), apa langkah preventif yang harus dilakukan saat memasang aplikasi baru di ponsel pintar untuk menjaga privasi?

- a. Memberikan semua izin akses yang diminta agar aplikasi berjalan lancar.
- b. Mengabaikan menu pengaturan privasi dan langsung memainkan aplikasi.
- c. Meninjau dan mencabut izin akses yang berlebihan, seperti kamera atau lokasi, jika tidak relevan dengan fungsi utama aplikasi.
- d. Membagikan data pribadi secara lengkap di formulir pendaftaran aplikasi tersebut.
- e. Menggunakan kata sandi yang sama dengan akun perbankan digital.

Jawaban: C

13. (C2 - LOTS) Livingstone (2008) menyatakan bahwa kemampuan mengontrol siapa yang bisa melihat aktivitas kita adalah kunci privasi. Langkah praktis apa yang disarankan dalam Handbook untuk mewujudkan hal ini?

- a. Menampilkan nomor telepon dan alamat rumah secara terbuka di profil.
- b. Masuk ke menu pengaturan privasi dan mengubah status profil menjadi privat.
- c. Mengunggah semua aset visual tim ke blog publik tanpa pengamanan.
- d. Memberikan izin kepada orang asing untuk memberikan tagar pada foto kita.
- e. Menghapus fitur autentikasi dua faktor agar proses masuk lebih mudah.

Jawaban: B

14. (C4 - HOTS) Nissenbaum (2010) mengemukakan prinsip minimalisasi pengungkapan data. Dalam konteks mengikuti tren kuis atau formulir daring di media sosial, analisis risiko apa yang paling tepat jika kita melanggar prinsip ini?

- a. Kuota internet akan habis lebih cepat karena banyak data yang dikirim.
- b. Perangkat komputer akan mengalami penurunan kualitas resolusi gambar.
- c. Membuka peluang bagi pihak lain untuk melakukan pemetaan terhadap identitas serta kebiasaan hidup kita secara detail.
- d. Aplikasi CapCut tidak akan bisa digunakan untuk menyunting video vertikal.
- e. Akun kita akan secara otomatis berubah menjadi akun institusi media besar.

Jawaban: C

15. (C5 - HOTS) Mengapa rekam jejak digital yang positif dianggap sebagai aset berharga bagi masa depan siswa sesuai dengan penjelasan Shea (1994) dan Buckingham (2007)?

- a. Karena rekam jejak digital dapat dihapus secara permanen jika kita meminta bantuan pakar siber.
- b. Karena integritas moral di dunia digital tidak ada hubungannya dengan karakter di dunia nyata.
- c. Karena akan dilihat oleh lembaga pendidikan maupun perusahaan saat melangkah ke dunia kerja kelak.

- d. Agar kita bisa menjadi bagian dari ekonomi kapitalis tanpa perlu kreativitas.
- e. Karena rekam jejak digital hanya berlaku untuk individu yang mahir secara teknis saja.

Jawaban: C

B. Aspek Psikomotor (Ketrampilan)

Bentuk Asesmen : Penilaian Hasil Produk

Tujuan Penilaian : Menilai hasil akhir dari proyek yang telah di kerjakan oleh murid terkait konten digital

1. Lembar Penilaian Hasil Produk

No	Nama Kelompok	Kualitas Pesan	Kreativitas	Kurasi Materi	Pengemasan	Presentasi	Skor
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							

2. Rubrik Penilaian Hasil Produk

Indikator Penilaian	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Kualitas Pesan & Kesesuaian Konsep	Pesan edukasi tersampaikan dengan sangat jelas, mudah dipahami, 100% sesuai dengan LKPD, dan sangat tepat sasaran untuk target audiens yang	Pesan edukasi jelas dan sesuai dengan LKPD, namun cara penyampaiannya sedikit kaku atau kurang pas dengan target	Pesan edukasi kurang jelas, melenceng dari rancangan LKPD, atau terlalu berbelit-belit sehingga sulit	Tidak ada pesan edukatif sama sekali. Konten hanya berupa hiburan kosong atau di luar konteks penugasan.

	dituju.	audiens.	dipahami maksudnya.	
Kreativitas Visual/Audio & Penggunaan Aplikasi	Desain/video sangat menarik, rapi, dan dinamis. Sangat maksimal memanfaatkan fitur aplikasi pengeditan (komposisi warna, transisi, dan pemilihan <i>font</i> sangat pas).	Desain/video bagus dan rapi, namun ada elemen visual/suara yang sedikit kurang proporsional (misal: warna teks bertabrakan dengan <i>background</i>).	Desain/vide o terkesan seadanya, kurang rapi, atau terlalu polos. Pemanfaatan fitur aplikasi pengeditan sangat minim dan monoton.	Karya visual/video sangat berantakan, tidak terbaca/terde ngar dengan jelas, dan dibuat tanpa sentuhan kreativitas.
Kurasi Materi & Orisinalitas	Informasi yang disajikan sangat akurat dan dirangkai menggunakan kalimat kelompok sendiri (orisinal). Pemilihan gambar/video pelengkap sangat selektif dan mendukung materi.	Informasi akurat dan sebagian besar menggunaka n kalimat sendiri, namun ada sedikit bagian teks atau gambar yang sekadar menempel dari internet.	Informasi yang disajikan murni hasil <i>copy-paste</i> langsung dari internet tanpa disaring atau diparafrase. Gambar pelengkap terkesan acak.	Informasi yang disampaikan mengandung kesalahan fakta/hoaks, hasil plagiasi penuh, dan aset yang digunakan tidak nyambung sama sekali.
Pengemasan &	Karya	Karya	Karya	Karya tidak

Publikasi di Media Sosial	diunggah di platform yang tepat dengan <i>caption</i> yang sangat menarik/persuasif, memuat tagar (<i>hashtag</i>) penugasan secara lengkap, dan memancing interaksi audiens.	diunggah di media sosial dengan <i>caption</i> dan tagar penugasan, namun bahasanya kurang interaktif atau terkesan formalitas saja.	diunggah di media sosial, namun <i>caption</i> sangat singkat/seadanya dan melupakan tagar penugasan kelas.	berhasil diunggah ke media sosial tepat waktu, atau diunggah tanpa keterangan (<i>caption</i>) sama sekali.
Penyampaian & Presentasi Kelompok	Presentasi dilakukan dengan sangat percaya diri, pembagian bicara antar anggota tim merata, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan sangat menguasai materi.	Presentasi dilakukan secara lancar dan cukup percaya diri, namun pembagian bicara anggota tim kurang merata atau ada sedikit keraguan saat menjawab pertanyaan.	Presentasi terkesan kurang persiapan, lebih banyak membaca teks pada media, dan kesulitan dalam merespons pertanyaan dari audiens.	Tidak melakukan presentasi, atau presentasi dilakukan dengan sangat pasif (hanya diam/membaca total) tanpa ada penguasaan materi sama sekali.

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

Kriteria Penilaian:

TINGKAT PENGUASAAN	KATEGORI
$\leq 55\%$	Sangat Kurang
$55\% < KP > 60\%$	Kurang
$60\% < KP > 76\%$	Sedang
$76\% < KP > 86\%$	Baik
$86\% < KP > 100\%$	Sangat Baik

20.								
21.								
22.								
23.								
24.								
26.								
27.								
28.								
29.								
30.								
31.								
32.								
33.								
34.								
35.								
36.								

2. Rubrik Penilaian Sikap

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
Keimanan & Ketakwaan kepada Tuhan YME	Mengawali/mengakhiri kegiatan dengan doa secara khusyuk	Berdoa dengan baik dan jujur	Mengikuti doa namun kurang serius	Tidak berdoa dalam pembelajaran
Kreativitas	Menghasilkan ide konsep	Menghasilkan ide konsep	Ide konsep standar, meniru contoh yang	Tidak memberikan

	digital yang sangat orisinal, unik, dan <i>out of the box</i> .	yang menarik dan relevan dengan materi.	sudah ada dengan sedikit modifikasi.	ide sama sekali dalam pembuatan konten.
Kolaborasi	Sangat aktif bekerja sama, adil dalam berbagi peran, dan ringan tangan membantu teman satu tim.	Aktif bekerja sama dan mengerjakan tugas kelompok sesuai perannya.	Kurang aktif, hanya bekerja jika disuruh oleh teman satu timnya.	Tidak mau bekerja sama dan cenderung pasif/mengganggu kelompok.
Komunikasi	Mengemukakan pendapat dengan bahasa yang sangat santun, jelas, dan menghargai pendapat orang lain.	Mengemukakan pendapat dengan jelas dan merespons teman dengan baik.	Berkomunikasi seperlunya saja, terkadang memotong pembicaraan orang lain.	Menggunakan bahasa yang kurang sopan atau tidak mau berkomunikasi dengan tim.
Kemandirian	Mengambil inisiatif dan menyelesaikan tugas individu/perannya tanpa perlu disuruh atau diawasi.	Menyelesaikan tugas sesuai perannya dengan baik meski terkadang butuh arahan.	Menunda-nunda tugas dan butuh pengawasan terus-menerus agar selesai.	Mengandalkan orang lain sepenuhnya dan tidak mengerjakan tugas bagiannya.

Penalaran Kritis	Sangat kritis dalam menganalisis informasi (membedakan fakta/hoaks) dan mampu memberi solusi pemecahan masalah.	Mampu menganalisis informasi dengan baik dan memahami alasan pemilihan konten digital.	Menerima informasi secara pasif tanpa dianalisis lebih lanjut.	Tidak peduli dengan kebenaran informasi dan kesulitan memahami masalah.
-------------------------	---	--	--	---

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

Kriteria Penilaian:

TINGKAT PENGUASAAN	KATEGORI
≤55%	Sangat Kurang
55% < KP > 60%	Kurang
60% < KP > 76%	Sedang
76% < KP > 86%	Baik
86% < KP > 100%	Sangat Baik

8. Lembar Instrumen Pengayaan

Lembar Kerja Pengayaan

Program pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuannya adalah untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), analisis kritis, dan pemecahan masalah terkait isu-isu ekosistem digital.

Nama Murid :

Kelas :

Petunjuk Pengerjaan: Gunakan nalar kritis dan literasi digital yang kamu miliki untuk menganalisis studi kasus di bawah ini. Jawablah dengan argumen yang logis dan runtut!

Soal Analisis:

1. Pilihlah salah satu platform media sosial yang paling sering kamu gunakan. Berdasarkan pengamatanmu terhadap algoritma dan fitur platform tersebut, apakah ekosistemnya lebih banyak memberikan dampak positif atau negatif dalam penyebaran informasi publik saat ini? Berikan alasan dan bukti dari analisis kamu!
2. Sering kali kita melihat sebuah konten hoaks atau berita sensasional jauh lebih cepat tersebar dibandingkan dengan konten fakta edukatif. Berdasarkan konsep literasi informasi dan psikologi pengguna di ruang digital, mengapa fenomena ini bisa terjadi? Jelaskan mekanisme penyebarannya!
3. Analisislah bagaimana interaksi yang berlebihan dengan ekosistem media sosial dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi belajar serta kesehatan mental. Susunlah sebuah solusi konkret berupa rancangan *digital wellbeing* pribadi agar kamu tetap bisa produktif dan *up-to-date*, tanpa harus menjadi adiktif!