



SMAN 4 YOGYAKARTA

# MODUL AJAR INFORMATIKA

SMA Kelas X



Disusun Oleh : Agasta Pratama nugraha



dan edukatif.

2. Murid dapat mempublikasikan hasil karya konten digital dengan menggunakan platform media sosial (Instagram, TikTok atau Youtube) dengan memperhatikan kejelasan pesan serta etika saat publikasi
3. Murid dapat mampu dalam berkolaborasi menggunakan alat bantu digital selama proses pengerjaan proyek kelompok serta bertanggung jawab pada peran masing-masing murid
4. Murid mampu menerapkan etika berkomunikasi, perlindungan data pribadi, konten hoax dan keamanan digital saat berpartisipasi dalam media sosial dengan benar dan bijak saat berpartisipasi di media sosial

**b. Sarana dan Prasarana**

Media : Bahan Ajar, LKPD

Alat dan Bahan : Komputer, Proyektor, Jaringan internet/WiFi, Akun Google (untuk kolaborasi cloud), Alat tulis.

**c. Praktik Pedagogis:**

Pendekatan : Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

Model : Project Based Learning (PjBL)

Metode : Ceramah, Diskusi dan Tanya-jawab

**d. Lingkungan Belajar**

Ruang Fisik: Ruang Kelas/Laboratorium Komputer yang mendukung diskusi kelompok.

Ruang Virtual: Canva (Collaboration Team), Google Drive (Storage), Media Sosial (Instagram/TikTok sekolah).

**e. Integrasi TPACK**

Teknologi: Canva, Google Drive, Media Sosial

Pedagogi: Project Based Learning

Konten: Literasi Digital dan Produksi Konten

**f. Pemahaman Bermakna**

1. Murid mampu merancang dan membuat konten digital (teks, visual, atau video) yang menarik dan edukatif.
2. Murid memahami cara menyebarluaskan konten melalui media digital secara tepat.
3. Murid memahami pentingnya kolaborasi dalam pembuatan konten digital.

- Murid memahami etika berkomunikasi, perlindungan data pribadi, dan keamanan dalam bermedia digital.

**g. Pertanyaan Pemantik**

- Menurut kalian, apakah media digital dan media sosial itu sama atau berbeda? Mengapa?
- Pernahkah kalian membuat atau membagikan konten di media sosial? Konten seperti apa?
- Bagaimana cara kalian mengetahui suatu informasi itu benar atau hoaks?

ALUR KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PERTEMUAN KE 1		
SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
<b>PENDAHULUAN</b>		
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyiapkan murid untuk belajar dengan berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing murid yang di pimpin ketua kelas (Keimanan &amp; Ketakwaan).</li> <li>Mengecek kehadiran murid berdasarkan daftar absensi</li> <li>Mengondisikan kelas agar murid siap mengikuti pembelajaran secara aktif dan tertib</li> </ul>	5 Menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengajukan pertanyaan pemantik: <i>“Menurut kalian, apakah media digital dan media sosial itu sama atau berbeda?”</i> (Memahami).</li> <li>Murid menyampaikan pendapat berdasarkan pengalaman mereka</li> <li>Guru mengaitkan jawaban murid dengan penggunaan media digital dan media</li> </ul>	5 Menit

	<p>sosial dalam kehidupan sehari-hari (Bermakna).</p>	
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai</li> <li>● Guru menjelaskan manfaat pembelajaran (mampu merancang konten digital dan bekerja dalam tim) dan memberikan gambaran mengenai pentingnya keterampilan membuat konten digital di era digital dan dunia kerja (Berkesadaran).</li> </ul>	5 Menit
<b>KEGIATAN INTI</b>		
Menentukan Pertanyaan Mendasar (Start with Essential Question)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru menjelaskan beberapa contoh konten digital (poster, video pendek, atau slide) yang menarik dan edukatif dan mengajukan pertanyaan pemantik: <i>“Bagaimana cara membuat konten digital yang menarik perhatian?”</i></li> <li>● Murid menyampaikan pendapatnya masing-masing berdasarkan hasil pengamatan (Penalaran Kritis).</li> <li>● Guru mengarahkan jawaban murid pada konsep dasar pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten</li> </ul>	25 menit
Mendesain Perencanaan Proyek (Design a Plan for the Project)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru membagi murid ke dalam kelompok (4 orang)</li> <li>● Murid perwakilan kelompok maju ke depan untuk melakukan undian topik konten dan bentuk konten (poster atau video)</li> <li>● Guru membagikan LKPD kepada murid serta menjelaskan sistematika pengerjaannya dengan jelas</li> </ul>	25 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kelompok melakukan pembagian peran (ketua, penulis konten, desainer, editor), <b>(Kolaborasi)</b> <b>(Menggembirakan)</b> mendiskusikan konsep konten, rancangan isi dan refleksi kelompok pada LKPD <b>(Mengaplikasi)</b> <b>(Kemandirian)</b></li> <li>● Guru membimbing dan memastikan seluruh anggota berpartisipasi aktif dalam kelompok</li> </ul>	
Menyusun Jadwal (Create a Schedule)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kelompok menyusun rencana kerja proyek secara sederhana dan menentukan target waktu penyelesaian <b>(Berkesadaran)</b>.</li> <li>● Guru memberikan arahan agar jadwal realistis dan sesuai waktu pembelajaran</li> </ul>	15 menit
<b>PENUTUP</b>		
Refleksi dan kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perwakilan kelompok menyampaikan secara singkat topik dan rencana proyek yang telah disusun dan kelompok lain memberikan tanggapan sederhana</li> <li>● Guru memberikan umpan balik dan penguatan seperlunya terhadap hasil diskusi</li> <li>● Murid melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan: <i>Apa yang saya pelajari pada pembelajaran hari ini?</i></li> <li>● Murid bersama guru menyimpulkan pembelajaran tentang pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten.</li> </ul>	10 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru memberikan arahan singkat untuk kegiatan pada pertemuan berikutnya (pembuatan konten digital)</li> <li>● Guru memandu berdoa dan penutup kegiatan pembelajaran</li> </ul>	
--	---	--

ALUR KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PERTEMUAN KE 2		
SINTAKS	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
PENDAHULUAN		
Orientasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Menyiapkan murid untuk belajar dengan berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing murid yang di pimpin ketua kelas (<b>Keimanan &amp; Ketakwaan</b>)</li> <li>● Mengecek kehadiran murid berdasarkan daftar absensi</li> <li>● Mengondisikan kelas agar murid siap mengikuti pembelajaran secara aktif dan tertib</li> </ul>	5 Menit
Apersepsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru mengulas kembali pembelajaran sebelumnya (perencanaan proyek)</li> <li>● Guru bertanya: “Apa saja yang sudah kalian rencanakan untuk proyek kalian?”</li> <li>● Murid menyampaikan jawaban singkat</li> </ul>	5 Menit
Motivasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru menyampaikan bahwa hari ini murid akan mulai membuat konten digital</li> <li>● Guru memberikan motivasi pentingnya kerja sama tim dalam proyek</li> </ul>	5 Menit
KEGIATAN INTI		
Memonitor Keaktifan dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Murid melanjutkan pengerjaan proyek sesuai perencanaan kelompok dan</li> </ul>	25 menit

<p>Perkembangan Proyek (Monitor the Students and the Progress of the Project)</p>	<p>bekerja secara kolaboratif menggunakan platform digital (Canva, Google Docs, Slides, Capcut dll) (Kolaborasi) (Mengaplikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Setiap anggota melaksanakan tugas sesuai peran yang telah ditentukan</li> <li>● Guru mengamati proses kolaborasi dan kontribusi masing-masing murid</li> <li>● Murid bertanya kepada guru terkait kesulitan yang dihadapi (baik teknis penggunaan tools maupun pengembangan ide konten) (Komunikasi) (Berkesadaran).</li> <li>● Guru memberikan bimbingan jika terdapat kesulitan (teknis maupun konsep)</li> <li>● Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti:  <i>“Apakah desain sudah menarik dan mudah dipahami?”</i></li> <li>● Murid melakukan perbaikan berdasarkan arahan guru dan hasil diskusi kelompok</li> </ul>	
<p>Menguji Hasil (Assess the Outcome)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Setiap kelompok melakukan finalisasi produk konten digital dan menyiapkan hasil akhir untuk dipublikasikan</li> <li>● Setiap kelompok mengunggah (upload) konten digital ke platform yang telah ditentukan (media sosial kelas atau murid) (Kreativitas) (Bermakna)</li> <li>● Murid menyusun caption/deskripsi singkat yang sesuai dengan isi konten</li> </ul>	<p>30 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil akhir konten digital yang telah dibuat <b>(Komunikasi)</b></li> <li>● Kelompok menjelaskan: <ul style="list-style-type: none"> <li>– tujuan konten</li> <li>– pesan yang disampaikan</li> <li>– target audiens</li> <li>– platform yang digunakan untuk publikasi</li> </ul> </li> <li>● Kelompok lain memberikan tanggapan atau pertanyaan terhadap hasil yang dipresentasikan <b>(Penalaran Kritis)</b></li> <li>● Guru melakukan penilaian terhadap hasil produk (isi, desain, kolaborasi, dan kesiapan diseminasi) dan memberikan umpan balik terhadap hasil karya siswa</li> </ul>	
<p>Evaluasi Pengalaman Belajar (Evaluate the Experience)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guru memandu refleksi terhadap seluruh proses pembelajaran dan proyek yang telah dilakukan</li> <li>● Murid menyampaikan kendala yang dihadapi selama proses pengerjaan proyek dan menjelaskan cara mereka mengatasi masalah yang muncul dalam kelompok <b>(Kemandirian)</b> <b>(Merefleksi)</b></li> <li>● Murid menyampaikan hal yang dipelajari dari kegiatan proyek (baik keterampilan maupun sikap)</li> <li>● Murid mengerjakan kuis evaluasi (bisa melalui Quizizz atau Google Forms) secara individu untuk mengukur pemahaman materi <b>(kemandirian)</b>.</li> </ul>	<p>10 menit</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penguatan tentang pentingnya kolaborasi, kreativitas, dan tanggung jawab dalam berkarya digital</li> </ul>	
PENUTUP		
Refleksi dan kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan apresiasi terhadap hasil karya dan kerja sama setiap kelompok <b>(Menggembirakan)</b></li> <li>Murid menyampaikan pengalaman dan perasaan setelah menyelesaikan proyek <b>(Bermakna)</b></li> <li>Murid melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan: <i>Apa hal paling penting yang saya pelajari dari proyek ini?</i></li> <li>Murid bersama guru menyimpulkan pembelajaran tentang pentingnya membuat konten digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga bermanfaat dan disebarluaskan secara tepat <b>(Bermakna)</b></li> <li>Guru memandu berdoa dan penutup kegiatan pembelajaran <b>(Keimanan &amp; Ketakwaan)</b></li> </ul>	10 menit

ASESMEN PEMBELAJARAN	
<u>Asesmen Awal</u>	Jenis: Diagnostik Bentuk: Angket / Kuesioner Teknik: Guru memberikan angket kepada murid untuk memetakan pemahaman awal terkait media digital serta mengetahui kesiapan belajar murid sebelum guru memberikan penjelasan materi yang akan diajarkan.
<u>Asesmen Proses</u>	Jenis: Formatif

	<p>Bentuk: Observasi sikap dalam kerja sama kelompok, presentasi, dan proyek hasil pembuatan media digital.</p> <p>Teknik: Menilai melalui rubrik penilaian kerja sama kelompok, presentasi, dan proyek pembuatan media digital yang dikerjakan oleh murid. Penilaian kerja kelompok didasarkan pada partisipasi aktif, pembagian peran dalam tim, pemanfaatan alat produksi, dan komunikasi.</p> <p>Kemudian, penilaian proyek media digital didasarkan pada kreativitas, proses perancangan, serta kejelasan pesan dari konten yang diproduksi.</p>
<p style="text-align: center;"><u>Asesmen Akhir</u></p>	<p>Jenis: Sumatif</p> <p>Bentuk: Penilaian hasil karya digital (publikasi proyek) dan Tugas Individu setiap murid.</p> <p>Teknik: Penilaian karya digital dinilai melalui rubrik khusus yang didasarkan pada kesesuaian konten akhir dengan konsep awal yang dibuat, kreativitas desain/editing, dan pengemasan publikasi saat diunggah di media sosial (penggunaan caption dan hashtag).</p> <p>Kemudian, penilaian pemahaman individu dilakukan secara virtual menggunakan platform interaktif seperti Quizizz yang mencakup soal-soal evaluasi dari materi yang telah diajarkan.</p>
KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL	
<p><b>Pengayaan :</b> Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan mengerjakan soal pengayaan untuk memaksimalkan hasil yang didapatkan.</p> <p><b>Remedial :</b> Murid yang mendapat nilai di bawah rata-rata melakukan pengerjaan ulang terkait soal tes quizizz dengan pendampingan baik secara individu maupun kelompok. Pendampingan dapat dilakukan oleh guru atau dengan menerapkan pembelajaran teman.</p>	



Mata Pelajaran: Informatika

Kelas/Semester: X / Genap

Materi : Pemanfaatan Media Digital & Kolaborasi Awal

Waktu: Pertemuan 1 (Desain Perencanaan Proyek)

### **Tujuan Kegiatan**

1. Murid mampu membuat konten digital (poster, video pendek, artikel, atau slide) yang menarik, informatif, dan edukatif melalui proyek berbasis kelompok.
2. Murid dapat mempublikasikan hasil karya konten digital di platform media sosial (Instagram, TikTok, atau YouTube) dengan memperhatikan kejelasan pesan serta etika publikasi.
3. Murid mampu berkolaborasi secara efektif menggunakan alat bantu digital selama proses pengerjaan proyek serta bertanggung jawab pada peran masing-masing.
4. Murid mampu menerapkan etika berkomunikasi, perlindungan data pribadi, kewaspadaan terhadap konten hoaks, dan keamanan digital secara benar dan bijak saat berpartisipasi di media sosial.

### **Aturan K3 (Kesehatan dan Keselamatan Kerja) Digital**

1. Ergonomi Duduk: Atur posisi duduk tegak dan nyaman, hindari membungkuk saat menatap layar laptop/PC atau smartphone.

2. Jarak Pandang: Jaga jarak aman mata dengan layar (minimal 30–40 cm) dan atur tingkat kecerahan layar agar tidak menyilaukan.
3. Aturan 20-20-20: Istirahatkan mata setiap 20 menit dengan menatap objek sejauh 20 kaki (sekitar 6 meter) selama 20 detik.
4. Keamanan Perangkat: Pastikan kabel charger dan perangkat keras tersusun rapi di atas meja agar tidak memicu bahaya tersandung atau korsleting.

### **Petunjuk Kerja**

1. Bentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang.
2. Terapkan prinsip K3 selama proses diskusi dan produksi menggunakan perangkat digital.
3. Tentukan topik dan jenis produk (visual/video) melalui proses diskusi yang kolaboratif.
4. Kerjakan rancangan proyek secara berurutan sesuai borang pada LKPD ini.
5. Produksi konten menggunakan *tools* digital pilihan, pastikan konten bebas hoaks dan menghargai privasi data.
6. Publikasikan hasil karya di media sosial dan presentasikan hasil kerja serta pengalaman kolaborasi kelompok kalian di kelas.

### **Identitas Kelompok**

Nama Kelompok: .....

Anggota Kelompok & Peran:

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

### **Konsep Konten (BRAINSTORMING)**

- Jenis Konten  
(Tulis jenis konten : Visual atau Video)

.....

- Tema Konten  
(Contoh: keamanan media sosial dll)
- 

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

- Pesan Utama (Apa yang ingin disampaikan ?)
- 

- Aplikasi Produksi Konten Apa yang Digunakan :
- 

- Penerapan Etika & Keamanan  
(Bagaimana kelompok memastikan materi ini bukan hoaks dan tidak melanggar privasi orang lain?)
- 

### **Rancangan Isi**

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

- Judul Konten :
- 

- Isi Utama Konten :
- 

### **Refleksi**

- Apa yang kalian pelajari dari proyek ini terkait pemanfaatan media digital dan etika publikasi?
- 

- Bagaimana proses kolaborasi kelompok kalian saat menggunakan alat bantu digital? Apakah ada kesulitan?
- 

- Bagaimana cara kelompok kalian mengatasi kendala tersebut?

- Apa yang akan diperbaiki ke depannya agar produksi dan publikasi konten kelompok menjadi lebih baik?

## LAMPIRAN 2. MATERI AJAR



SMAN 4 YOGYAKARTA

SMA / Kelas X

HANDBOOK GURU

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



Disusun oleh : Agasta Pratama Nugraha

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penyusunan *handbook* ini dapat diselesaikan dengan lancar. Buku panduan ini secara khusus dihadirkan sebagai pegangan bagi para pendidik guna memahami sekaligus mengajarkan materi pemanfaatan media digital kepada peserta didik SMA Kelas X.

Seiring dengan masifnya transformasi teknologi saat ini, kecakapan dalam beraktivitas di ruang digital secara positif, bertanggung jawab, dan produktif telah menjadi kompetensi dasar yang wajib dikuasai. Oleh karena itu, *handbook* ini disusun untuk memperkaya wawasan guru melalui sajian materi yang komprehensif. Pembahasannya mencakup landasan teori media digital, taktik produksi dan penyebaran konten, hingga urgensi partisipasi serta kolaborasi di dunia maya, yang seluruhnya didukung oleh referensi akademik mutakhir (2020–2025).

Besar harapan kami agar buku panduan ini mampu menjadi instrumen pendukung yang efektif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, para guru dapat lebih optimal dalam mendampingi generasi muda menjadi warga digital yang adaptif, cakap, dan menjunjung tinggi etika.

Hormat saya,

Agasta Pratama Nugraha, S.Kom.

**DAFTAR ISI**

COVER .....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
BAB 1: PENGERTIAN MEDIA DIGITAL.....	1
A. Definisi Media Digital .....	1
B. Cakupan Media Digital .....	1
C. Perkembangan Terkini Media Digital.....	2
BAB 2: PRODUKSI KONTEN DIGITAL.....	4
A. Definisi Produksi Konten Digital.....	4
B. Jenis Produksi Konten Digital .....	4
BAB 3: DISEMINASI KONTEN DIGITAL.....	6
A. Pengertian Diseminasi Konten Digital.....	6
B. Peran Platform dan Algoritma dalam Diseminasi.....	6
C. Strategi Diseminasi yang Efektif.....	7
BAB 4: PARTISIPASI DALAM MEDIA DIGITAL .....	9
A. Konsep Partisipasi Digital.....	9
B. Bentuk-Bentuk Partisipasi di Ruang Siber .....	9
C. Etika dan Legalitas dalam Berpartisipasi.....	10
BAB 5: KOLABORASI DALAM MEDIA DIGITAL .....	11
A. Konsep Kolaborasi Digital.....	11
B. Platform dan Ekosistem Kolaborasi.....	11
C. Manfaat dan Tantangan Kolaborasi Digital .....	12
BAB 6: TANTANGAN DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL .....	13
A. Ancaman Disinformasi dan Hoaks .....	13
B. Kesenjangan Infrastruktur dan Akses Teknologi .....	14
C. Privasi dan Keamanan Siber ( <i>Cybersecurity</i> ).....	14
BAB 7: ETIKA DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL .....	15
A. Konsep Kewargaan Digital ( <i>Digital Citizenship</i> ) .....	15
B. Prinsip-Prinsip Etika Digital .....	15
C. Literasi Berkelanjutan sebagai Kunci .....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17

## BAB 1: PENGERTIAN MEDIA DIGITAL

Transformasi digital telah mengubah cara manusia berinteraksi, bekerja, dan mengonsumsi informasi. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, pemahaman mendalam mengenai fundamental media digital menjadi sangat krusial agar penggunaan teknologi tersebut dapat dilakukan secara efektif dan produktif (Sahputra et al., 2024).

### A. Definisi Media Digital

Secara teknis, media digital merujuk pada segala jenis media yang datanya disimpan, dikelola, dan ditransmisikan dalam format data biner (kombinasi angka 0 dan 1) melalui sistem elektronik (Yu, 2022). Karakteristik utama yang membedakannya dengan media analog adalah sifatnya yang dapat dikompresi, diedit secara instan, dan didistribusikan secara massal melalui jaringan internet dengan efisiensi tinggi.

Dalam perspektif yang lebih luas, media digital merupakan sebuah ekosistem yang menggabungkan aspek konten, komunikasi, dan komputasi. Ekosistem ini menciptakan ruang publik baru yang menuntut kecakapan literasi digital komprehensif, mencakup aspek kognitif, teknis, hingga sosial-etis untuk memastikan interaksi di dalamnya berlangsung secara produktif dan aman (Kementerian Kominfo et al., 2021). Saat ini, media digital telah secara signifikan menggantikan peran media konvensional sebagai sumber utama informasi dan pengetahuan bagi masyarakat modern (Newman et al., 2023).

### B. Cakupan Media Digital

Eksistensi media digital didasarkan pada integrasi tiga pilar infrastruktur utama yang saling berkesinambungan:

- Perangkat Keras (*Hardware*):** Merupakan terminal fisik yang digunakan untuk mengakses dan mengoperasikan konten digital, mulai dari ponsel pintar (*smartphone*),

komputer personal, hingga perangkat teknologi imersif seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR).

2. **Perangkat Lunak (*Software*):** Aplikasi dan sistem operasi yang berfungsi menerjemahkan data biner menjadi informasi yang dapat dipahami oleh manusia serta memungkinkan pembuatan konten baru.
3. **Jaringan Transmisi (*Network*):** Infrastruktur komunikasi (seperti internet, Wi-Fi, dan jaringan seluler 4G/5G) yang memungkinkan terjadinya pertukaran data dan interaksi secara *real-time* antarperangkat di seluruh dunia.

Kesatuan dari ketiga pilar ini memicu fenomena **konvergensi teknologi**, di mana berbagai format media (teks, audio, gambar, dan video) menyatu dalam satu platform tunggal yang mudah diakses (Rutherford, 2024). Hal ini juga menjadikan media digital sebagai sebuah entitas hukum dan etika yang disebut *cybermedia*, yang memiliki batasan norma dan aturan layaknya dunia fisik (Sahputra et al., 2024).

### C. Perkembangan Terkini Media Digital

Dinamika media digital terus bergerak menuju arah yang lebih cerdas dan interaktif melalui beberapa tren utama:

- **Integrasi Realitas (AR/VR):** Media digital tidak lagi terbatas pada layar dua dimensi, melainkan mulai menyatu dengan dunia nyata untuk menciptakan pengalaman yang imersif dan mendalam (Yu, 2022).
- **Personalisasi Berbasis Algoritma:** Platform digital modern kini digerakkan oleh algoritma *Machine Learning* yang menyaring dan menyajikan konten berdasarkan preferensi atau kebiasaan pengguna, yang memicu percepatan penyebaran informasi secara masif (Maharani, 2023).

- **Arena Partisipasi Publik:** Ruang digital kini berfungsi sebagai arena utama bagi individu untuk mengekspresikan opini, berpartisipasi dalam isu-isu sosial, dan berkolaborasi dalam skala global tanpa sekat geografis (Sahputra et al., 2024).

## BAB 2: PRODUKSI KONTEN DIGITAL

Di era transformasi digital, individu tidak lagi hanya berkedudukan sebagai konsumen informasi pasif. Kemudahan akses teknologi membuka peluang luas bagi setiap orang untuk bertransformasi menjadi produsen pengetahuan yang aktif. Kemampuan memproduksi konten secara mandiri kini telah menjadi salah satu kompetensi esensial dalam ekosistem digital modern (Kementerian Kominfo et al., 2021).

### A. Definisi Produksi Konten Digital

Produksi konten digital adalah proses penciptaan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media digital (Wahyti, 2023). Di era digital ini, produksi konten digital seperti *podcast*, *vlog*, atau video pendek mengenai berbagai topik maupun isu sosial merupakan metode inovatif untuk memperkaya cara penyampaian pesan. Melalui produksi konten digital, informasi dapat disajikan dengan cara yang jauh lebih dinamis. Pendekatan ini secara efektif memanfaatkan tingginya minat masyarakat modern terhadap media visual dan audio.

Dalam praktiknya, penting bagi setiap individu untuk memahami teori dan proses pembuatan konten digital yang bernilai positif (Wahyti, 2023). Lebih jauh lagi, integrasi literasi digital dalam proses ini sangat esensial agar pengguna internet tidak hanya pasif menjadi konsumen informasi, tetapi didorong untuk bertransformasi menjadi produsen konten digital yang berkualitas (Ali & Marasabessy, 2025)

### B. Jenis Produksi Konten Digital

Penciptaan konten di ruang digital terbagi ke dalam beberapa kategori utama, yang masing-masing memiliki karakteristik format dan perangkat lunak pendukungnya sendiri:

1. **Pembuatan Konten Teks** Konten teks mencakup penulisan artikel, blog, *e-book*, atau media sosial menggunakan perangkat seperti komputer atau *smartphone* dengan

bantuan aplikasi seperti Microsoft Word, Google Docs, atau platform *blogging*. Produksi konten teks digital ini melibatkan pembuatan, penyimpanan, dan distribusi konten secara elektronik, yang mencakup berbagai format termasuk artikel digital.

2. **Pembuatan Konten Visual** Konten visual mencakup desain grafis, gambar, atau ilustrasi menggunakan aplikasi seperti Adobe Photoshop, Canva, atau GIMP. Peningkatan keterampilan digital dalam pembelajaran menggunakan platform seperti Canva terbukti dapat mewujudkan iklim edukasi yang lebih kreatif dan inovatif di era modern (Bahri & Ar, 2022). Keunggulan utama dari konten visual terletak pada kemampuannya untuk menyampaikan pesan secara cepat dan menarik perhatian audiens.
3. **Pembuatan Konten Video** Pembuatan video mencakup pembuatan tutorial atau *vlog* menggunakan kamera atau *smartphone*, yang kemudian diedit dengan perangkat lunak pengeditan video seperti Adobe Premiere Pro, Final Cut Pro, atau aplikasi berbasis *smartphone* (seperti CapCut). Saat ini, video pendek makin mendominasi lanskap konten digital, sehingga keterampilan produksi video menjadi kompetensi yang penting untuk diasah.
4. **Pembuatan Konten Audio** Konten audio meliputi *podcast*, musik, atau materi audio lainnya yang diproduksi menggunakan perangkat rekaman dan aplikasi pengeditan seperti Audacity atau Adobe Audition. *Podcast* kini menjadi salah satu bentuk produksi konten audio yang sangat populer karena kemudahan akses dan konsumsi oleh audiens di mana saja.

## BAB 3: DISEMINASI KONTEN DIGITAL

Setelah sebuah konten selesai diproduksi, langkah krusial selanjutnya adalah memastikan karya tersebut menjangkau audiens yang tepat. Sebaik apa pun kualitas sebuah konten, ia tidak akan memberikan dampak optimal jika tidak didistribusikan dengan cara yang benar. Proses penyebaran inilah yang dikenal sebagai diseminasi.

### A. Pengertian Diseminasi Konten Digital

Diseminasi konten digital adalah proses penyebaran informasi, ide, gagasan, atau karya melalui berbagai jaringan dan platform digital agar dapat diakses, dipahami, dan dimanfaatkan oleh khalayak luas. Di era internet, diseminasi bukan lagi sekadar proses distribusi informasi satu arah (seperti penyiaran televisi atau radio tradisional). Diseminasi digital merupakan proses dinamis yang memungkinkan terjadinya interaksi, diskusi, hingga penyusunan ulang konteks (*recontextualising*) atas informasi tersebut oleh audiens (Mur-Dueñas, 2024).

Kemudahan akses digital membuat setiap individu yang telah memproduksi konten kini memiliki kapabilitas untuk menjadi "stasiun siar" atau distributor bagi karyanya sendiri.

### B. Peran Platform dan Algoritma dalam Diseminasi

Keberhasilan diseminasi sangat bergantung pada platform yang digunakan dan pemahaman terhadap cara kerja teknologi di baliknya. Beberapa platform utama yang sering digunakan untuk diseminasi meliputi:

1. **Media Sosial:** Seperti Instagram, X (Twitter), Facebook, dan TikTok. Media ini sangat efektif untuk menyebarkan informasi secara cepat (viral) dan membangun percakapan publik.
2. **Platform Berbagi Video dan Audio:** Seperti YouTube, Spotify, dan Apple Podcasts, yang dioptimalkan untuk konten multimedia berdurasi lebih panjang.

3. **Situs Web dan Blog:** Berfungsi sebagai pusat informasi (hub) yang lebih permanen dan mudah dicari melalui mesin pencari (seperti Google).

Satu hal yang membedakan diseminasi digital saat ini adalah **peran algoritma**. Platform modern menggunakan algoritma *Machine Learning* yang menentukan siapa saja yang akan melihat sebuah konten. Algoritma ini bekerja dengan membaca perilaku audiens; konten yang mendapatkan banyak interaksi (seperti *like*, komentar, dan *share*) di menit-menit awal akan didorong oleh sistem untuk disebarakan secara lebih luas dan masif, yang terkadang bahkan memicu terbentuknya narasi atau tren baru di tengah masyarakat (Maharani, 2023). Oleh karena itu, platform media sosial dan perpesanan kini menjadi instrumen utama yang paling banyak digunakan masyarakat untuk menemukan dan menyebarkan informasi (Newman et al., 2023).

### C. Strategi Diseminasi yang Efektif

Agar konten dapat terdiseminasi dengan baik dan tidak tenggelam dalam lautan informasi, terdapat beberapa strategi umum yang dapat diterapkan:

- **Mengenal Target Audiens:** Mengetahui siapa yang akan mengonsumsi konten tersebut akan menentukan gaya bahasa dan platform mana yang paling tepat untuk digunakan.
- **Optimalisasi Waktu Unggah:** Mengunggah konten pada jam-jam aktif ketika target audiens sedang *online* akan memperbesar peluang konten tersebut mendapatkan interaksi awal yang tinggi.
- **Memanfaatkan Tagar (*Hashtag*) dan Kata Kunci (*Keywords*):** Penggunaan tagar dan kata kunci yang relevan akan memudahkan mesin pencari dan algoritma platform untuk mengategorikan serta merekomendasikan konten kepada audiens yang memiliki minat serupa.

- **Mendorong Interaksi:** Mengajak audiens untuk memberikan tanggapan atau membagikan ulang konten merupakan cara organik untuk memperluas jangkauan diseminasi.

## BAB 4: PARTISIPASI DALAM MEDIA DIGITAL

Media digital telah mengubah lanskap interaksi sosial dari komunikasi satu arah menjadi ruang partisipatif yang sangat dinamis. Partisipasi digital saat ini bukan sekadar aktivitas daring biasa, melainkan sebuah bentuk keterlibatan aktif dari individu dalam membangun opini, berbagi pengetahuan, dan berkontribusi dalam isu-isu sosial di ruang publik virtual.

### A. Konsep Partisipasi Digital

Partisipasi digital didefinisikan sebagai keterlibatan aktif individu atau kelompok dalam ekosistem digital melalui berbagai platform media sosial dan jejaring daring. Di era internet modern ini, partisipasi tidak lagi terbatas hanya pada konsumsi informasi secara pasif, tetapi meluas menjadi kontribusi nyata dalam diskusi publik dan proses pengambilan keputusan (Salsabila, 2024).

Karakteristik utama partisipasi digital adalah sifatnya yang sangat interaktif dan menembus batas-batas geografis. Melalui partisipasi ini, setiap individu memiliki kesempatan yang setara untuk menyuarakan aspirasi, menggalang dukungan, atau sekadar memberikan apresiasi terhadap karya inovatif orang lain. Namun, partisipasi yang bermakna memerlukan kecakapan literasi digital agar interaksi yang terjadi tetap berada dalam koridor produktivitas dan terhindar dari polarisasi yang tidak sehat.

### B. Bentuk-Bentuk Partisipasi di Ruang Siber

Secara umum, keterlibatan aktif atau partisipasi dalam media digital dapat dikategorikan menjadi beberapa bentuk utama:

1. **Ekspresi dan Opini:** Memberikan tanggapan, komentar, ulasan, atau opini terhadap suatu gagasan melalui platform media sosial maupun blog pribadi.

2. **Partisipasi Sipil dan Sosial:** Menggunakan ruang digital untuk mengawal kebijakan publik, berpartisipasi dalam kampanye sosial, hingga melakukan pengawasan terhadap layanan masyarakat. Platform digital secara signifikan telah memfasilitasi komunikasi dua arah yang membantu pemecahan masalah di tingkat masyarakat (Salsabila, 2024).
3. **Kolaborasi Pengetahuan:** Berkontribusi dalam platform berbagi pengetahuan berbasis komunitas, seperti Wikipedia atau forum profesional, untuk mendiskusikan masalah keilmuan atau mengembangkan inovasi tertentu.
4. **Aktivisme Digital:** Gerakan sosial terorganisir yang bertujuan membawa perubahan positif, seperti penggalangan dana kemanusiaan secara daring (*crowdfunding*) atau pembuatan petisi digital.

### C. Etika dan Legalitas dalam Berpartisipasi

Kebebasan berpartisipasi di ruang digital bukan berarti kebebasan tanpa batas. Sebagai ruang interaksi nyata yang memiliki dampak hukum, setiap tindakan partisipatif harus selalu berlandaskan pada etika dan regulasi yang berlaku. Model etika dan hukum dalam media siber (*cybermedia*) secara tegas menekankan pentingnya menjaga norma kesopanan, menghormati privasi orang lain, serta menghindari penyebaran informasi palsu (*hoax*) maupun ujaran kebencian (Sahputra et al., 2024).

Tanpa adanya landasan etika yang kuat, partisipasi digital dengan cepat dapat berubah menjadi perilaku destruktif yang merugikan pihak lain. Oleh karena itu, kesadaran akan tanggung jawab digital (*digital responsibility*) merupakan fondasi utama yang menjaga keberlangsungan dan kesehatan ekosistem media digital (Kementerian Kominfo et al., 2021).

## **BAB 5: KOLABORASI DALAM MEDIA DIGITAL**

Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyiarkan informasi ke banyak orang, tetapi juga sebagai ruang virtual di mana berbagai individu dapat berkumpul dan bekerja sama. Transformasi ini telah melahirkan budaya kolaborasi tanpa batas yang menjadi landasan utama bagi produktivitas di era modern.

### **A. Konsep Kolaborasi Digital**

Kolaborasi digital (*e-collaboration*) adalah proses di mana dua individu atau lebih bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan memanfaatkan teknologi informasi, platform internet, dan perangkat lunak komputasi (Litelnoni et al., 2025). Berbeda dengan kerja sama tradisional yang mengharuskan kehadiran fisik dalam satu ruangan, kolaborasi digital memungkinkan interaksi yang fleksibel, di mana batas ruang dan waktu tidak lagi menjadi penghalang.

Secara konsep, kolaborasi digital mengutamakan keterbukaan arus komunikasi dan sinkronisasi data secara *real-time*. Model interaksi ini terbukti mempercepat penyebaran informasi dan menciptakan sistem komunikasi yang inklusif, sehingga memungkinkan setiap partisipan untuk ikut serta dalam proses pengambilan keputusan secara demokratis (Sari et al., 2024).

### **B. Platform dan Ekosistem Kolaborasi**

Keberhasilan kolaborasi digital sangat ditunjang oleh kehadiran perangkat lunak (*collaboration tools*) yang terintegrasi di dalam sistem komputasi awan (*cloud computing*). Terdapat beberapa ekosistem platform yang paling sering digunakan untuk menunjang kerja tim di ruang digital:

1. **Platform Manajemen Proyek (*Project Management*):** Aplikasi seperti Trello, Asana, atau Jira memungkinkan tim untuk melacak kemajuan tugas, membagi peran, dan memantau tenggat waktu secara transparan.
2. **Platform Komunikasi Terpadu:** Perangkat seperti Microsoft Teams, Slack, atau Zoom menggabungkan fitur obrolan teks, panggilan video, dan transfer berkas dalam satu lingkungan, memastikan komunikasi berjalan konstan tanpa hambatan.
3. **Ruang Kerja Berbagi (*Collaborative Workspace*):** Google Workspace (Docs, Sheets, Slides) dan Microsoft 365 memungkinkan beberapa pengguna untuk menyunting atau mengomentari satu dokumen yang sama secara bersamaan (*real-time document editing*).

### C. Manfaat dan Tantangan Kolaborasi Digital

Penerapan kolaborasi digital yang efektif memberikan manfaat berupa peningkatan efisiensi, perluasan akses informasi secara cepat, serta terbangunnya inovasi yang sebelumnya sulit dicapai karena hambatan jarak. Kolaborasi digital juga membuka peluang kemitraan global bagi berbagai sektor, baik dari organisasi sosial hingga skala bisnis seperti UMKM.

Namun, kolaborasi di ruang virtual juga menghadirkan beberapa tantangan nyata yang harus diatasi, antara lain (Litelnoni et al., 2025):

- **Kesenjangan Literasi dan Teknologi:** Tidak semua individu memiliki pemahaman atau infrastruktur internet yang sama kuatnya, sehingga dapat menghambat laju kerja tim.
- **Hambatan Komunikasi Lintas Generasi:** Terkadang muncul stereotip atau prasangka antar generasi (*generation gap*), di mana kelompok yang lebih muda dianggap kurang berkomitmen, sementara kelompok yang lebih tua dinilai lambat beradaptasi dengan teknologi baru. Hal ini menuntut adanya sikap toleransi dan kesadaran untuk menciptakan ruang diskusi digital yang aman bagi semua pihak.

## **BAB 6: TANTANGAN DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL**

Perkembangan media digital yang sangat pesat tidak hanya membawa kemudahan dan inovasi, tetapi juga memunculkan berbagai tantangan kompleks yang harus dihadapi oleh masyarakat. Ekosistem digital yang serba cepat dan terbuka menuntut setiap pengguna untuk tidak hanya mahir secara teknis, tetapi juga memiliki ketahanan dan kebijaksanaan dalam menghadapi berbagai potensi risiko.

### **A. Ancaman Disinformasi dan Hoaks**

Salah satu tantangan paling mendesak di ruang digital saat ini adalah masifnya penyebaran berita palsu (*hoaks*) dan disinformasi. Kecepatan sirkulasi informasi di media sosial, dikombinasikan dengan algoritma yang mengutamakan interaksi pengguna, sering kali membuat konten yang sensasional menyebar jauh lebih cepat daripada fakta yang telah diverifikasi.

Rendahnya pemahaman literasi digital di kalangan masyarakat berkontribusi langsung terhadap kerentanan ini. Banyak pengguna yang ikut menyebarkan informasi palsu murni karena ketidakpahaman mereka dalam membedakan antara fakta, opini, maupun konten manipulatif. Oleh karena itu, edukasi berkelanjutan mengenai kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk menjadikan literasi digital sebagai benteng utama pencegahan hoaks (Lestari et al., 2025). Pengalaman di lapangan juga membuktikan bahwa kemampuan mengevaluasi informasi secara rasional sangat efektif menekan penyebaran hoaks di platform yang mengandalkan kecepatan visual seperti TikTok (Syurfa et al., 2024).

## **B. Kesenjangan Infrastruktur dan Akses Teknologi**

Meskipun kita hidup di era informasi, manfaat media digital nyatanya belum dirasakan secara merata. Tantangan struktural yang masih nyata adalah masalah kesenjangan akses atau *digital divide*. Keterbatasan infrastruktur jaringan komunikasi dan ketidakstabilan koneksi internet di beberapa wilayah menjadi hambatan utama dalam proses transformasi digital.

Selain permasalahan perangkat keras, kesenjangan akses juga berkaitan erat dengan kondisi ekonomi masyarakat. Hal ini menuntut adanya intervensi kolaboratif dari berbagai sektor agar kemajuan teknologi tidak berbalik menjadi pemicu kesenjangan sosial yang semakin lebar, melainkan alat pemerataan kualitas hidup.

## **C. Privasi dan Keamanan Siber (*Cybersecurity*)**

Setiap aktivitas yang dilakukan di ranah maya pasti meninggalkan jejak rekam (*digital footprint*) yang sering kali dikumpulkan dan dieksploitasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Ancaman terhadap keamanan siber, mulai dari rekayasa sosial, pencurian identitas (*phishing*), penyadapan, hingga kebocoran data pengguna, merupakan risiko nyata yang sangat merugikan (Puspita, 2024).

Sayangnya, kesadaran tentang keamanan siber ini belum sepenuhnya terbangun di masyarakat. Banyak pengguna internet dengan mudahnya mengabaikan pengaturan privasi atau menyebarkan data pribadi secara bebas di media sosial. Mengingat ancaman *cyber* tidak memiliki batasan ruang dan waktu, membangun kesadaran akan langkah preventif dasar seperti pengelolaan kata sandi yang kuat, penggunaan autentikasi ganda, serta kewaspadaan saat mengunduh berkas kini menjadi kompetensi esensial bagi setiap warga digital (Puspita, 2024).

## **BAB 7: ETIKA DALAM PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL**

Kehadiran teknologi digital dan konektivitas internet telah meleburkan batas-batas geografis, menciptakan sebuah tatanan masyarakat baru di dunia maya. Dalam ekosistem yang serba terhubung ini, pemahaman teknis mengenai teknologi saja tidak cukup; diperlukan sebuah panduan moral dan perilaku yang dikenal sebagai kewargaan digital (*digital citizenship*).

### **A. Konsep Kewargaan Digital (*Digital Citizenship*)**

Kewargaan digital merujuk pada kemampuan individu untuk berpartisipasi dalam ekosistem digital secara etis, aman, dan bertanggung jawab. Di era modern, konsep kewarganegaraan tidak lagi sekadar status hukum yang dibatasi oleh batas-batas administratif suatu negara, melainkan telah meluas mencakup interaksi sosial, budaya, dan politik di ruang siber yang bersifat global (Randiawan et al., 2025).

Menjadi seorang warga digital berarti menyadari bahwa setiap klik, komentar, dan konten yang dibagikan memiliki dampak nyata bagi orang lain. Oleh karena itu, kewargaan digital menempatkan pengguna internet sebagai subjek aktif yang memiliki hak berekspresi, namun di saat yang sama juga memikul tanggung jawab moral untuk menjaga ketertiban dan harmoni di ruang publik virtual.

### **B. Prinsip-Prinsip Etika Digital**

Ruang digital sering kali memberikan ilusi anonimitas yang membuat seseorang merasa bebas melakukan apa saja tanpa konsekuensi. Untuk mencegah terjadinya konflik dan interaksi destruktif, etika digital kewargaan bertumpu pada tiga prinsip dasar utama, yaitu (Randiawan et al., 2025):

1. **Respect Others (Menghormati Orang Lain):** Kesadaran untuk menjunjung tinggi toleransi, tidak melakukan perundungan siber (*cyberbullying*), serta menghargai perbedaan pandangan layaknya berinteraksi di dunia nyata. Hal ini sejalan dengan upaya menjaga karakter kebinekaan di tengah arus globalisasi informasi (Zahra et al., 2024).
2. **Educate Yourself (Menedukasi Diri Sendiri):** Komitmen untuk terus meningkatkan literasi digital, mengevaluasi setiap informasi yang diterima sebelum mempercayai atau membagikannya, serta memahami cara kerja teknologi yang digunakan sehari-hari.
3. **Protect Yourself (Melindungi Diri Sendiri):** Kemampuan dan kesadaran untuk menjaga privasi data pribadi, mengenali ancaman kejahatan siber, serta menetapkan batasan yang sehat dalam bermedia agar kesehatan mental tetap terjaga.

### C. Literasi Berkelanjutan sebagai Kunci

Perkembangan media digital berjalan jauh lebih cepat daripada kemampuan masyarakat untuk beradaptasi. Kecerdasan Buatan (AI), algoritma prediktif, hingga realitas virtual adalah teknologi yang terus mendefinisikan ulang cara kita berkomunikasi. Oleh sebab itu, kewargaan digital bukanlah sebuah kemampuan statis yang hanya dipelajari sekali, melainkan sebuah proses literasi yang berkelanjutan.

Peningkatan kapasitas literasi digital secara kolektif baik melalui edukasi mandiri, kampanye komunitas, maupun kebijakan publik menjadi fondasi utama dalam menciptakan masyarakat informasi yang tangguh. Ketika prinsip kewargaan digital telah dipahami dan diterapkan secara komprehensif, teknologi tidak lagi menjadi ancaman yang memecah belah, melainkan instrumen pemerataan pengetahuan yang mendorong kualitas hidup seluruh lapisan masyarakat (Rohim et al., 2024).

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M., & Marasabessy, F. (2025). *Peran Media Sosial Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam Di Kalangan Mahasiswa*. 9(September), 745–769.
- Bahri, S., & Ar, M. M. (2022). *Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif Melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi dalam Pembelajaran dengan Media Canva di Era Smart Society* 5 . 0. 3(1).
- Lestari, A. C., Mahira, A., Aini, A. K., Martini, C., Karin, N., & Abdillah, R. (2025). *Literasi digital sebagai upaya penyebaran hoax*. 3(1), 155–165.
- Litelnoni, A. A., Ginaninta, M., Niron, C., Adu, A., Dimu, R. D., Elisabeth, A., Takaeb, L., & Nayoan, C. R. (2025). *Membangun Kolaborasi dalam Tim di Era Digital*. 2(3), 470–481.
- Maharani, M. D. (2023). *Kontestasi Narasi Moderasi Beragama Di Ruang Digital: Studi Analisis Diseminasi Konten Di Platform Tiktok*. 2(1), 26–45.
- Mur-Dueñas, P. (2024). *Digital Dissemination Practices : An Analysis Of Explanatory Strategies In The Process Of Recontextualising Specialised Knowledge*. 94–114.
- Newman, N., Fletcher, R., Eddy, K., Robertson, C. T., & Nielsen, R. K. (2023). *Reuters Institute Digital News Report 2023. Reuters Institute for the Study of Journalism, University of Oxford*.
- Puspita, A. (2024). *Mengatasi Ancaman Cyber Terhadap Privasi Data Pribadi*. 1(4), 483–487.
- Randiawan, Haris, H., Ridhoh, M. Y., & Annisa, W. N. (2025). *Membangun Etika Digital Kewargaan dalam Kehidupan Politik Warga Negara*. 10(2), 97–108.
- Rohim, D. C., Budianita, A., Himayati, A. I. A., Isnina, F., Akbar, M. N., Findasari, & Manggalastawa. (2024). *Peningkatan Literasi Digital Melalui Edukasi Masyarakat*. 6, 28–34.
- Rutherford, M. (2024). *Multimedia communications. eCampusOntario Pressbooks*.
- Sahputra, D., Yolanda, A., Haris, A., Riadi, S., & Suharyanto, A. (2024). *Ethical and Legal Model of the Cybermedia : Case Study in North Sumatra , Indonesia*. 12(3), 240–254. <https://doi.org/10.11114/smc.v12i3.6873>
- Salsabila, M. I. (2024). *Studi partisipasi digital dalam kebijakan publik. Jurnal Sosial Humaniora (JSH)*, 1(1), 111-126., 1, 111–126.
- Sari, L. N., Elda, R., & Fathurrochhman, I. (2024). *Inovasi Model Humas Berbasis Kolaborasi Digital Antara Lembaga Pendidikan Dan Komunitas Lokal Untuk Meningkatkan*

## LITERASI DIGITAL

- Partisipasi Masyarakat. *Cendikia, Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(12), 528–537.
- Syurfa, A., Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Pencegahan Hoaks Di Media Sosial Tiktok Studi Kasus: Mahasiswa Fis Unj Angkatan 2020. *Journal of Comprehensive Science*, 3(5), 1261–1270.
- Wahyti, T. (2023). *Produksi Konten Digital*. Jakarta: Paramadina University Press.
- Yu, H. (2022). The definition, fulfillment and development of digital media. *Proceedings of the 2022 International Conference on Sport Science, Education and Social Development, Qingdao, China.*, 214(Cike), 138–141.
- Zahra, S. F., Solihatin, E., & Abdillah, F. (2024). *Pengaruh Digital Citizenship terhadap Karakter Kebhinekaan Global Peserta Didik*. 4(1), 24–29.

## LAMPIRAN 3. MEDIA AJAR

 Agasta Pratama Nugraha

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

Mata pelajaran informatika kelas 10 E4

SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA



## PERTANYAAN PEMANTIK ?

“kira-kira media digital dan media sosial itu sama atau tidak ?”

GESER UNTUK MELANJUTKAN

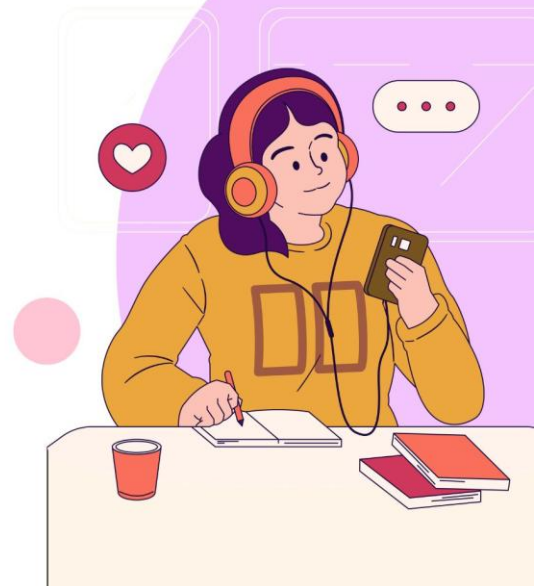


## PENGERTIAN MEDIA DIGITAL

Media digital adalah semua jenis media yang menggunakan teknologi digital untuk membuat, menyimpan, dan menyebarkan informasi.

Pembuatan media digital bisa melalui internet, aplikasi, perangkat lunak dan perangkat keras

GESER UNTUK MELANJUTKAN >



## PENGERTIAN SOSIAL MEDIA

Media sosial adalah platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi, dan berkolaborasi secara online.

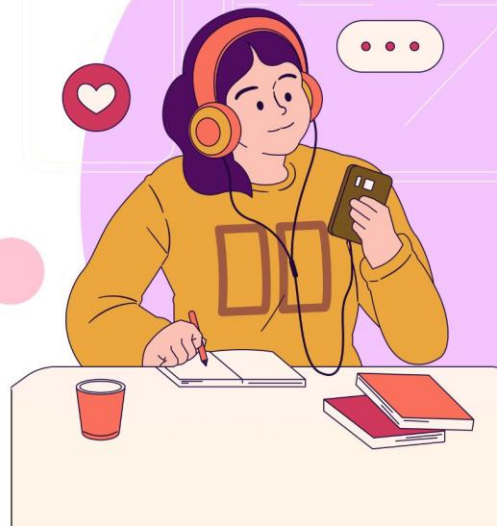
GESER UNTUK MELANJUTKAN >



## PERBEDAAN

**Media Digital** adalah teknologi atau formatnya, sedangkan **Media Sosial** adalah wadah interaksinya. Jadi, semua media sosial adalah media digital, namun tidak semua media digital adalah media sosial.

GESER UNTUK MELANJUTKAN >



## PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK PRODUKSI KONTEN

Produksi konten adalah proses penciptaan bahan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui media digital.

GESER UNTUK MELANJUTKAN >

## JENIS JENIS KONTEN DIGITAL

Beberapa jenis konten digital yang sering digunakan antara lain:



### Teks

Contoh: artikel, caption, atau posting blog.

### Visual

Contoh: foto, ilustrasi, atau poster.

### Audio

Contoh: podcast atau rekaman suara.

### Video

Contoh: video pembelajaran atau vlog.



## APLIKASI UNTUK MEMBUAT KONTEN

### Canva:

Membuat poster, presentasi, dan infografik.

### Google Slides:

Presentasi online berbasis cloud.

### PowerPoint:

Membuat slide presentasi

### Capcut:

Mengedit video dengan fitur lengkap

## DISEMINASI KONTEN DIGITAL

Diseminasi konten adalah proses penyebar luas konten yang telah di produksi agar dapat di akses oleh audiens.

Cara memperluas konten digital :

- Website dan Blog
- Media Sosial
- Platfrom Berbagai Video

GESER UNTUK MELANJUTKAN



## PARTISIPASI DALAM MEDIA DIGITAL

Partisipasi dalam media digital adalah aktivitas di mana individu atau kelompok terlibat secara aktif dalam berbagi dan mengkonsumsi konten di platform digital.

GESER UNTUK MELANJUTKAN

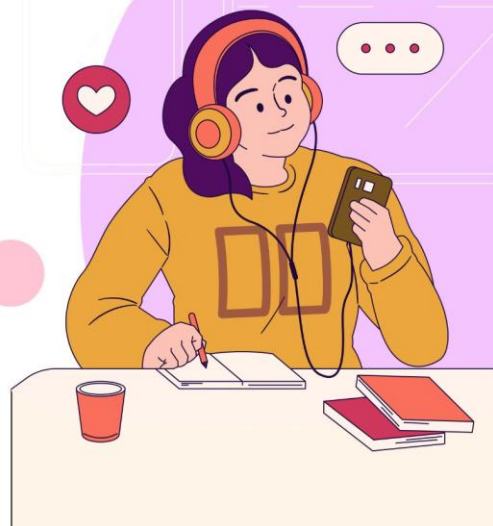


**TERIMA KASIH  
ATAS PERHATIAN  
KALIAN SEMUA**



## **PERTANYAAN MENDASAR**

“Bagaimana cara membuat media digital  
melalui internet, aplikasi, perangkat keras dan  
perangkat lunak?”



Link Materi: <https://canva.link/mw4wbgdk9na85gn>

### **LAMPIRAN 4. KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Informatika</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X / Genap</b>
<b>Jumlah Soal</b>	<b>: 15 Butir</b>
<b>Bentuk Soal</b>	<b>: Pilihan Ganda</b>

No	Tujuan Pembelajaran	Materi	Level Kognitif	Indikator Soal	Keterangan	No Soal
1.	<b>TP 1:</b> 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.	<b>TP 1:</b> 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.	<b>TP 1:</b> 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.	<b>TP 2:</b> 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.	<b>TP 2:</b> Mempublikasikan konten melalui media sosial dengan etika dan kejelasan pesan.	Etika Publikasi	C4	Murid dapat menganalisis penggunaan caption dan hashtag yang beretika serta	HOTS	5

				efektif dalam publikasi digital.		
6.	<b>TP 2:</b> 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.	<b>TP 3:</b> 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.	<b>TP 3:</b> 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.	<b>TP 3:</b> Berkolaborasi menggunakan alat digital dan bertanggung jawab pada peran masing-masing.	Problem Solving Tim	C4	Disajikan kendala teknis dalam kolaborasi digital, murid dapat menganalisis solusi terbaik untuk menjaga kelancaran proyek.	HOTS	9
10.	<b>TP 4:</b> Menerapkan etika	Perlindungan Data	C2	Murid dapat mengidentifikasi	LOTS	10

	komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.			jenis data pribadi yang tidak boleh dibagikan secara bebas di media sosial.		
11.	<b>TP 4:</b> 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.	<b>TP 4:</b> 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.	<b>TP 4:</b> 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.	<b>TP 4:</b> Menerapkan etika komunikasi, perlindungan data, keamanan digital, dan pencegahan hoax.	Analisis Keamanan	C4	Murid dapat menganalisis risiko dari pengaturan privasi yang lemah pada aplikasi media sosial.	HOTS	14

15.	<b>TP 4:</b> 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
-----	--	----------------	----	--	------	----

## LAMPIRAN 5. INSTRUMEN PENILAIAN

### 1. Aspek Kognitif (Pengetahuan)

Bentuk asesmen : Tes Objektif

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

Link Quiz: <https://wayground.com/join?gc=38464961>

1. (C2 - LOTS) Manakah di bawah ini yang merupakan ciri utama dari konten digital yang bersifat edukatif?

- A. Memiliki banyak efek transisi yang mencolok.
- B. Menggunakan musik yang sedang viral tanpa henti.
- C. Memberikan informasi yang benar dan memberikan nilai tambah pengetahuan bagi pembaca.
- D. Diunggah pada jam-jam sibuk agar mendapatkan banyak *like*.
- E. Menampilkan wajah pembuat konten sesering mungkin.

**Jawaban: C**

2. (C3 - MOTS) Kalian sedang membuat poster tentang "Bahaya Phishing". Agar pesan "Jangan Klik Link Sembarangan" menjadi pusat perhatian (vocal point) yang kuat, elemen visual apa yang paling tepat digunakan?

- A. Menggunakan warna latar belakang yang sangat terang dan ramai.
- B. Menggunakan ukuran font yang besar dengan warna kontras dari latar belakang.
- C. Menempatkan teks tersebut di pojok kanan bawah dengan ukuran kecil.
- D. Menggunakan jenis font sambung yang sulit dibaca agar terlihat estetik.
- E. Menambahkan banyak gambar dekorasi bunga di sekitar teks.

**Jawaban: B**

3. (C4 - HOTS) Perhatikan alur konten video pendek berikut: (1) Pembukaan dengan pertanyaan menarik, (2) Penjelasan masalah, (3) Solusi, (4) Kesimpulan dan ajakan (Call to Action).

Mengapa pengaturan alur (storyboard) seperti ini dianggap sangat efektif untuk audiens media sosial?

- A. Agar durasi video menjadi lebih panjang dan membosankan.
- B. Karena penonton biasanya hanya melihat bagian akhir saja.
- C. Untuk menarik perhatian audiens di detik pertama dan menyampaikan pesan secara sistematis.
- D. Agar video terlihat lebih profesional meskipun isinya tidak akurat.
- E. Memudahkan proses pengunggahan ke platform YouTube.

**Jawaban: C**

4. (C3 - MOTS) Sebuah kelompok ingin mengedukasi siswa SMA tentang "Tips Masuk Perguruan Tinggi" melalui video berdurasi 60 detik yang kasual dan cepat. Platform media sosial manakah yang paling efektif untuk target audiens tersebut?

- A. LinkedIn
- B. Facebook Groups
- C. Instagram Reels atau TikTok
- D. Email Newsletter
- E. Pinterest

**Jawaban: C**

5. (C4 - HOTS) Dalam mengunggah konten edukasi, penggunaan hashtag (#) dan caption yang tepat sangat krusial. Manakah strategi caption dan hashtag yang paling mencerminkan etika dan efektivitas publikasi?

- A. Menulis caption yang sangat panjang dan menggunakan hashtag yang tidak relevan agar viral.
- B. Menggunakan caption yang menjelaskan isi konten secara singkat serta hashtag yang relevan dengan topik.
- C. Tidak menggunakan caption sama sekali agar audiens menebak sendiri isinya.
- D. Menggunakan kata-kata kasar dalam caption agar memancing perdebatan di kolom komentar.
- E. Menyalin caption milik orang lain secara utuh tanpa modifikasi.

**Jawaban: B**

6. (C2 - LOTS) Mengapa konsistensi antara visual konten (gambar/video) dengan deskripsi (caption) yang ditulis saat publikasi sangat penting?

- A. Agar pengikut (followers) tidak berkurang.
- B. Agar algoritma media sosial memberikan nilai tinggi secara otomatis.
- C. Agar pesan yang ingin disampaikan tidak menimbulkan kebingungan bagi audiens.
- D. Karena aplikasi seperti Canva mewajibkan hal tersebut.
- E. Untuk menghemat kuota internet penonton.

**Jawaban: C**

7. (C2 - LOTS) Apa keunggulan utama fitur kolaborasi real-time pada aplikasi desain berbasis cloud seperti Canva Team dalam pengerjaan proyek kelompok?

- A. Seluruh anggota dapat mengedit desain yang sama secara bersamaan di tempat yang berbeda.
- B. Hanya ketua kelompok yang memiliki izin untuk mengubah warna.
- C. File akan tersimpan secara otomatis di memori internal handphone masing-masing.
- D. Tidak memerlukan koneksi internet untuk menyimpan perubahan.
- E. Mengunci desain agar orang lain tidak bisa melihat progres pengerjaan.

**Jawaban: A**

8. (C3 - MOTS) Dalam proyek pembuatan video, jika seorang anggota kelompok memiliki kemampuan menulis yang baik dan kreatif dalam menyusun kalimat ajakan, peran manakah yang paling cocok diberikan kepadanya?

- A. Desainer/Editor
- B. Pencari Materi
- C. Copywriter
- D. Ketua Proyek
- E. Kameramen

**Jawaban: C**

9. (C4 - HOTS) Saat bekerja secara kolaboratif di Google Drive, salah satu anggota kelompok tidak sengaja menghapus folder aset gambar yang sangat penting. Solusi terbaik dan paling efisien untuk menjaga kelancaran proyek adalah...

- A. Mengeluarkan anggota tersebut dari kelompok karena tidak teliti.
- B. Membuat ulang seluruh folder dan aset dari awal tanpa bertanya.
- C. Memeriksa fitur "Trash/Sampah" pada Drive untuk melakukan restore (pemulihan) folder tersebut.

- D. Menunggu guru untuk memberikan file baru.
- E. Menghentikan pengerjaan proyek karena data sudah hilang permanen.

**Jawaban: C**

**10. (C2 - LOTS)** Manakah dari data berikut yang termasuk data pribadi sensitif yang tidak boleh dibagikan secara sembarangan di media sosial?

- A. Nama lengkap dan hobi.
- B. Alamat email sekolah.
- C. Nomor Induk Kependudukan (NIK) dan alamat rumah lengkap.
- D. Nama aplikasi desain yang digunakan.
- E. Judul lagu favorit.

**Jawaban: C**

**11. (C3 - MOTS)** Kalian menerima pesan berantai di WhatsApp yang berisi bantuan kuota internet 100GB dari pemerintah dengan mengklik sebuah link asing. Langkah verifikasi apa yang harus dilakukan sebelum membagikan informasi tersebut?

- A. Langsung membagikannya ke grup kelas agar teman-teman mendapatkan bantuan.
- B. Segera mengklik link tersebut untuk membuktikan kebenarannya sendiri.
- C. Mengecek kebenaran informasi melalui situs resmi kementerian terkait atau portal berita terpercaya (seperti cekfakta.com).
- D. Mengabaikannya tetapi tidak memberi tahu orang lain bahwa itu hoaks.
- E. Membagikan link tersebut hanya kepada keluarga terdekat.

**Jawaban: C**

**12. (C3 - MOTS)** Untuk mencegah akun media sosial atau akun pengerjaan proyek kelompok dibobol oleh orang yang tidak bertanggung jawab, tindakan preventif yang paling tepat adalah...

- A. Menggunakan kata sandi yang sama dengan tanggal lahir agar tidak lupa.
- B. Mengaktifkan Autentikasi Dua Faktor (2FA) di setiap akun digital.
- C. Memberikan kata sandi kepada teman akrab agar bisa membantu jika lupa.
- D. Menghindari pembaruan (update) aplikasi karena memakan memori.
- E. Selalu login menggunakan komputer di warnet tanpa melakukan logout.

**Jawaban: B**

**13. (C2 - LOTS)** Bagaimana etika yang benar saat memberikan tanggapan atau komentar terhadap hasil karya kelompok lain yang sedang dipresentasikan?

- A. Fokus pada kekurangan karya mereka saja agar mereka belajar.
- B. Memberikan kritik yang membangun dengan bahasa yang sopan dan menghargai usaha mereka.
- C. Membandingkan dengan karya sendiri dan meremehkan karya mereka.
- D. Tidak memberikan tanggapan apapun agar tidak menyinggung perasaan.
- E. Menertawakan kesalahan teknis yang terjadi selama presentasi.

**Jawaban: B**

**14. (C4 - HOTS)** Seorang pengguna media sosial selalu mengatur akunnya ke mode "Publik" dan sering membagikan lokasi *live* saat sedang sendirian. Risiko keamanan digital apakah yang paling mungkin muncul dari perilaku tersebut?

- A. Akun akan mendapatkan banyak pengikut baru secara cepat.
- B. Meningkatkan risiko menjadi target kejahatan di dunia nyata atau penguntitan (stalking).
- C. Aplikasi media sosial akan menjadi lebih lambat saat digunakan.
- D. Handphone akan lebih cepat panas karena fitur GPS aktif.
- E. Tidak ada risiko selama pengguna tidak membagikan kata sandi.

**Jawaban: B**

**15. (C5 - HOTS)** Mengapa kita harus sangat bijak dalam mengunggah sesuatu di internet, mengingat adanya konsep "Jejak Digital"?

- A. Karena apa pun yang diunggah dapat dihapus permanen dalam sekejap.
- B. Karena jejak digital tidak berpengaruh pada masa depan kita.
- C. Karena konten yang sudah diunggah sulit dihapus sepenuhnya dan dapat memengaruhi reputasi atau karier di masa depan.
- D. Agar kita bisa memantau apa saja yang dilakukan teman-teman kita dahulu.
- E. Karena jejak digital akan otomatis tersimpan dalam bentuk uang di masa depan.

**Jawaban: C**

## 2. Aspek Psikomotor (Ketrampilan)

Bentuk Asesmen : Penilaian Hasil Produk

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

a. Lembar Penilaian Hasil Produk

No.	Nama Kelompok	Kualitas Pesan	Kreativitas	Kurasi Materi	Pengemasan	Presentasi	Skor
1.							

2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							

b. Rubrik Penilaian Hasil Produk

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Sangat Baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu Bimbingan (1)</b>
<b>Kualitas Pesan &amp; Kesesuaian Konsep</b>	Pesan edukasi tersampaikan dengan sangat jelas, mudah dipahami, 100% sesuai dengan LKPD, dan sangat tepat sasaran untuk target audiens yang dituju.	Pesan edukasi jelas dan sesuai dengan LKPD, namun cara penyampaiannya sedikit kaku atau kurang pas dengan target audiens.	Pesan edukasi kurang jelas, melenceng dari rancangan LKPD, atau terlalu berbelit-belit sehingga sulit dipahami maksudnya.	Tidak ada pesan edukatif sama sekali. Konten hanya berupa hiburan kosong atau di luar konteks penugasan.
<b>Kreativitas Visual/Audio &amp; Penggunaan Aplikasi</b>	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/video terkesan seadanya, kurang rapi, atau terlalu polos. Pemanfaatan fitur aplikasi pengeditan sangat minim dan monoton.	Karya visual/video sangat berantakan, tidak terbaca/terdengar dengan jelas, dan dibuat tanpa sentuhan kreativitas.

<b>Kurasi Materi &amp; Orisinalitas</b>	<p>Informasi yang disajikan sangat akurat dan dirangkai menggunakan kalimat kelompok sendiri (orisinal). Pemilihan gambar/video pelengkap sangat selektif dan mendukung materi.</p>	<p>Informasi akurat dan sebagian besar menggunakan kalimat sendiri, namun ada sedikit bagian teks atau gambar yang sekedar menempel dari internet.</p>	<p>Informasi yang disajikan murni hasil <i>copy-paste</i> langsung dari internet tanpa disaring atau diparafrase. Gambar pelengkap terkesan acak.</p>	<p>Informasi yang disampaikan mengandung kesalahan fakta/hoaks, hasil plagiasi penuh, dan aset yang digunakan tidak nyambung sama sekali.</p>
<b>Pengemasan &amp; Publikasi di Media Sosial</b>	<p>Karya 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.</p>	<p>Karya diunggah di media sosial dengan <i>caption</i> dan tagar penugasan, namun bahasanya kurang interaktif atau terkesan formalitas saja.</p>	<p>Karya diunggah di media sosial, namun <i>caption</i> sangat singkat/seadanya dan melupakan tagar penugasan kelas.</p>	<p>Karya tidak berhasil diunggah ke media sosial tepat waktu, atau diunggah tanpa keterangan (<i>caption</i>) sama sekali.</p>
<b>Penyampaian &amp; Presentasi Kelompok</b>	<p>Presentasi dilakukan dengan sangat percaya diri, pembagian bicara antar anggota tim merata, mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, dan</p>	<p>Presentasi dilakukan secara lancar dan cukup percaya diri, namun pembagian bicara anggota tim kurang merata atau ada sedikit keraguan saat menjawab pertanyaan.</p>	<p>Presentasi terkesan kurang persiapan, lebih banyak membaca teks pada media, dan kesulitan dalam merespons pertanyaan dari audiens.</p>	<p>Tidak melakukan presentasi, atau presentasi dilakukan dengan sangat pasif (hanya diam/membaca total) tanpa ada penguasaan materi sama sekali.</p>

	sangat menguasai materi.			
--	--------------------------	--	--	--

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

**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

**3. Aspek Afektif (Sikap)**

Bentuk Asesmen : Observasi Guru

Tujuan Penilaian : Mengukur sikap peserta didik sesuai dengan Dimensi Profil Lulusan dan keterampilan abad 21 selama proses pembelajaran dan pengerjaan proyek.

a. Lembar Penilaian Sikap

No.	Nama Murid	Keimanan/ Ketakwaan	Kreativitas	Kolaborasi	Komunikasi	Kemandirian	Penalaran kritis	Skor
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								

b. Rubrik Penilaian Hasil Produk

Aspek yang dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
--------------------	-----------------	----------	-----------	---------------------

<b>Keimanan &amp; Ketakwaan kepada Tuhan YME</b>	Mengawali/mengakhiri kegiatan dengan doa secara khushyuk	Berdoa dengan baik dan jujur	Mengikuti doa namun kurang serius	Tidak berdoa dalam pembelajaran
<b>Kreativitas</b>	Menghasilkan ide konsep digital yang sangat orisinal, unik, dan <i>out of the box</i> .	Menghasilkan ide konsep yang menarik dan relevan dengan materi.	Ide konsep standar, meniru contoh yang sudah ada dengan sedikit modifikasi.	Tidak memberikan ide sama sekali dalam pembuatan konten.
<b>Kolaborasi</b>	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.
<b>Komunikasi</b>	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.
<b>Kemandirian</b>	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.
<b>Penalaran Kritis</b>	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

**LAMPIRAN 6: 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 (misalnya: Instagram, TikTok, atau YouTube). Berdasarkan pengamatanmu, apakah platform tersebut lebih banyak memberikan dampak positif atau negatif dalam penyebaran informasi di masyarakat saat ini? Berikan alasan dan bukti dari analisis kamu!
2. Sering kali kita melihat sebuah konten hoaks atau berita sensasional jauh lebih cepat tersebar (viral) dibandingkan dengan konten fakta yang edukatif. Menurut

analisismu dari sisi psikologi pengguna media sosial, mengapa fenomena ini bisa terjadi? Jelaskan!

3. Analisislah bagaimana penggunaan media sosial yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi belajar serta kesehatan mental seorang pelajar. Berikan juga solusi konkret langkah demi langkah agar kamu tetap bisa produktif dan *up-to-date*, tanpa harus terputus dari dunia digital (*digital wellbeing*)!