



### Kegiatan - 6

## Menjadi Kreator Digital yang Positif & Bertanggung Jawab

Pembelajaran dilakukan dengan durasi 8 JP untuk hari Selasa

### A. Dimensi Profil Lulusan

Kreativitas, Bernalar Kritis, Komunikasi, dan Kewargaan

### B. Tujuan Pembelajaran

Murid mampu:

1. Membuat konten digital yang positif dan bermanfaat
2. Menyampaikan pesan secara kreatif dan santun
3. Memahami dampak konten terhadap orang lain
4. Menunjukkan tanggung jawab sebagai "*digital creator*"

### C. Pesan Kunci

Murid diharapkan memahami bahwa penggunaan teknologi digital tidak hanya sebatas sebagai pengguna, tetapi juga sebagai kreator yang memiliki tanggung jawab dalam menyebarkan konten yang positif, bermanfaat, dan tidak merugikan orang lain. Setiap konten yang dibuat akan memberikan dampak, sehingga diperlukan sikap bijak, etis, dan bertanggung jawab dalam proses pembuatannya.

### D. Praktik Pedagogis

Pembelajaran dilaksanakan melalui:

- *Project Based Learning (PjBL)* → murid membuat karya nyata (poster/video/slogan)
- *Discovery Learning* → murid menemukan sendiri ide dan pesan konten
- *Diskusi kolaboratif* → merancang dan mengembangkan ide bersama kelompok
- *Presentasi & umpan balik* → melatih komunikasi dan berpikir kritis
- *Refleksi diri* → menumbuhkan kesadaran sebagai kreator digital yang bertanggung jawab

## E. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dirancang dalam suasana yang aman, nyaman, dan kolaboratif sehingga murid dapat mengekspresikan ide secara bebas dan bertanggung jawab dalam proses pembuatan karya digital. Pembelajaran mendorong interaksi aktif antar murid melalui diskusi kelompok, eksplorasi ide, dan presentasi karya, dengan tetap menjaga sikap saling menghargai dan etika komunikasi. Lingkungan juga bersifat kontekstual dengan kehidupan digital sehari-hari murid, serta memanfaatkan media digital sederhana seperti gawai sebagai sarana kreativitas, refleksi, dan produksi konten positif yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain.

## F. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran dapat melibatkan orang tua sebagai audiens karya siswa, kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, atau mengundang kreator digital lokal untuk berbagi pengalaman.

## G. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan WAG sebagai sarana komunikasi dan berbagi materi, Canva untuk membuat poster/infografis, serta CapCut atau InShot untuk produksi video pendek. Sebelum siswa mulai berkarya, berikan pemahaman singkat tentang etika digital, seperti mencantumkan sumber gambar/musik yang digunakan dan menjaga keamanan akun, agar proses kreatif berjalan sesuai dengan nilai tanggung jawab sebagai kreator digital.

## H. Kegiatan

Selasa, 8 September 2026

| Jam ke- | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1       | <b>Apersepsi &amp; Pemantik</b><br>1. Fasilitator membuka dengan pertanyaan pemantik:<br>a. "Siapa yang pernah membuat konten (foto/video/tulisan) di media sosial?"<br>b. "Menurut kalian, apa dampak dari konten yang kita buat terhadap orang lain?"<br>c. "Apa yang membedakan konten positif dan konten negatif?"<br>2. Murid menjawab secara lisan atau melalui polling Mentimeter.<br>3. Fasilitator menanamkan pemahaman awal: " <i>Setiap orang bisa menjadi kreator, tetapi menjadi kreator yang bertanggung jawab adalah pilihan bijak.</i> " |

| Jam ke- | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2-3     | <p><b>Eksplorasi &amp; Analisis Kasus</b></p> <p>4. Murid melakukan pembelajaran secara berkelompok.</p> <p>5. Fasilitator menyampaikan materi dalam bentuk PPT untuk materi “Menjadi Kreator Digital yang Positif &amp; Bertanggung Jawab”<br/> <i>Link:</i> <a href="https://tinyurl.com/2x4dwxrw">https://tinyurl.com/2x4dwxrw</a><br/> <i>Barcode:</i></p>  <p>6. Murid berdiskusi untuk menganalisis 3 studi kasus yang ada di slide ke 5-7 diantaranya: 1) Penyebaran Hoaks: “Sekolah Diliburkan Akibat Gempa”; 2) Foto Diedit untuk Menghina: Luka Digital yang Nyata; dan 3) Konten yang Mengubah: Edukasi, Inspirasi, dan Kolaborasi. Pertanyaan untuk bahan diskusi:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Apa pesan yang disampaikan?</li> <li>Apakah konten tersebut bermanfaat atau merugikan?</li> <li>Bagaimana cara menyampaikan pesan yang serupa tetapi lebih positif?</li> </ol> <p>7. Setiap kelompok mencatat hasil diskusinya di <i>Stick Notes</i> dan di tempelkan di kertas A4/F4 yang di berikan oleh fasilitator.</p> <p>8. Fasilitator berkeliling membimbing dan memperkuat pemahaman tentang etika digital.</p> |
| 4-5     | <p><b>Perancangan &amp; Produksi Karya</b></p> <p>9. Setiap kelompok menentukan jenis karya video yang akan di buat, video tersebut bisa berupa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Video edukasi, contohnya: video pendek dengan durasi 1 – 2 menit yang berfokus pada satu pesan atau tips singkat, misalnya "3 Cara Bijak Berkomentar di Medsos";</li> <li>Video parodi, contohnya: mengangkat situasi sehari-hari terkait konten digital, misalnya "Dampak Postingan Negatif" dengan gaya humor yang santun;</li> <li>Video Tantangan (<i>Challenge</i>) Positif, contohnya: tantangan "Sehari Tanpa Gawai" atau "Ungkapkan Hal Baik ke Teman" yang dikemas kreatif;</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

| Jam ke- | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | <p>d. Video Slogan atau Ajakan (<i>Public Service Announcement</i>), contohnya: menyampaikan pesan ajakan bertanggung jawab di dunia digital dengan gaya visual yang menarik dan tegas.</p> <p>10. <b>Penentuan Jenis &amp; Konsep</b> (15 menit): Setiap kelompok memilih salah satu jenis video di atas dan menentukan pesan utama yang ingin disampaikan.</p> <p>11. <b>Penyusunan Naskah Sederhana</b> (20 menit): Kelompok menulis naskah singkat (storyboard atau skrip) yang mencakup durasi maksimal 60 detik dan poin-poin penting yang akan disampaikan.</p> <p>12. <b>Pengambilan Gambar</b> (25 menit): Kelompok mulai merekam video sesuai naskah menggunakan gawai. Fokus pada pengambilan gambar yang stabil dan pencahayaan yang cukup.</p> <p>13. <b>Editing Awal</b> (20 menit): Kelompok mulai menyunting video menggunakan aplikasi sederhana seperti CapCut atau InShot: memotong klip, menambahkan teks, dan musik latar bebas hak cipta</p> |
| 6       | <p><b>Finalisasi &amp; Persiapan Presentasi</b></p> <p>14. Murid menyelesaikan dan menyempurnakan karya mereka.</p> <p>a. <b>Penyelesaian Editing</b> (15 menit): Menyempurnakan video, menambahkan efek sederhana, dan memastikan pesan tersampaikan dengan jelas.</p> <p>b. <b>Review &amp; Perbaikan</b> (10 menit): Kelompok menonton ulang hasil karyanya, memperbaiki jika ada kesalahan, dan menyiapkan untuk presentasi di jam ke-7.</p> <p>c. <b>Unggah ke Platform</b> (5 menit): Mengunggah video hasil karya ke platform Instagram/TikTok kelas dengan menambahkan @speniwa.official (untuk IG) atau @speniwajaya (untuk TikTok)</p> <p>15. Setiap kelompok menyiapkan presentasi singkat (3-5 menit) yang mencakup:</p> <p>a. Ide dan pesan yang ingin disampaikan.</p> <p>b. Proses pembuatan karya.</p> <p>c. Dampak positif yang diharapkan dari karya tersebut.</p> <p>16. Fasilitator memberikan masukan terakhir sebelum presentasi.</p>        |
| 7       | <p><b>Presentasi &amp; Umpan Balik</b></p> <p>17. Setiap kelompok mempresentasikan karyanya di depan kelas.</p> <p>18. Kelompok lain memberikan tanggapan dan pertanyaan.</p> <p>19. Fasilitator dan murid bersama-sama memberikan umpan balik yang membangun.</p> <p>20. Fasilitator menekankan kembali nilai-nilai tanggung jawab dan etika dalam berkarya.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 8       | <p><b>Refleksi &amp; Penutup</b></p> <p>21. Murid melakukan refleksi diri secara individu dan menuliskannya pada buku tulis Kokurikuler masing-masing dengan pertanyaan sebagai berikut:</p> <p>a. "Apa hal paling berharga yang saya pelajari hari ini?"</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

| Jam ke- | Kegiatan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|         | b. "Bagaimana saya akan menerapkannya dalam kehidupan digital saya?"<br>22. Fasilitator menyimpulkan pembelajaran:<br><b>"Menjadi kreator digital bukan hanya tentang membuat konten, tetapi tentang memberikan dampak baik bagi diri sendiri dan orang lain."</b><br>23. Fasilitator menutup pembelajaran dengan motivasi |

## I. Tindak Lanjut

- Fasilitator mendorong murid untuk mengunggah video hasil karyanya di Platform kelas masing-masing (IG/TikTok) dengan menandai akun sekolah (@speniwa.official atau @speniwa.jaya) sebagai bentuk jejak digital positif dan kampanye literasi digital.
- Murid menuliskan refleksi singkat di buku kokurikuler dengan pertanyaan:
  - a. Apa hal paling berharga yang saya pelajari hari ini?
  - b. Bagaimana saya akan menerapkannya dalam kehidupan digital saya?