

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
REPUBLIK INDONESIA, 2025

Panduan Guru Koding dan Kecerdasan Artifisial untuk SMA/MA Kelas X

Penulis: Dela Chaerani, Bambang Subeno, Budi Rahayu

ISBN: 978-634-00-2057-1 (jil.1 PDF)

Panduan Khusus

Bab 5

Kreativitas dan Etika Produksi Konten Media Sosial



A. Pendahuluan



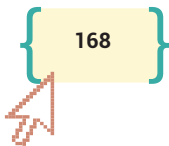
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Pembelajaran pada bab ini mengajak peserta didik untuk memahami peran multimedia di era digital, mulai dari mengenal konsep dasar multimedia, menguasai teknik produksi konten yang efektif, hingga mengelola hak cipta serta etika penggunaan karya digital. Lebih lanjut, setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu:

- a. memahami konsep multimedia,
- b. menerapkan teknik produksi konten multimedia yang terintegrasi, dan
- c. menerapkan diseminasi konten multimedia.

Berikut indikator ketercapaian yang dapat dilihat dalam kemampuan peserta didik.

- a. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian multimedia secara lisan maupun tertulis.
- b. Peserta didik dapat mengidentifikasi komponen utama multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi).
- c. Peserta didik dapat memberikan contoh penerapan multimedia dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Peserta didik mampu menggunakan perangkat lunak pengolah multimedia.
- e. Peserta didik dapat menggabungkan beberapa elemen multimedia menjadi satu produk yang utuh.
- f. Peserta didik dapat menyajikan konten dengan memperhatikan prinsip desain multimedia.
- g. Peserta didik dapat mengunggah dan membagikan konten multimedia dengan prosedur yang benar.
- h. Peserta didik dapat menerapkan etika dan hak cipta dalam mendistribusikan karya digital.
- i. Peserta didik mampu mengevaluasi efektivitas konten yang didiseminasikan berdasarkan respon audiens.



2. Peta Materi



3. Saran Periode/Waktu Pembelajaran

Bab ini dirancang untuk diselesaikan dalam 4 kali pertemuan, dengan masing-masing pertemuan berdurasi 2 JP (90 menit). Guru dianjurkan menyesuaikan waktu dan kedalaman materi sesuai kebutuhan dan kondisi kelas agar pembelajaran tetap efektif dan bermakna.

B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat



Untuk dapat memahami materi pada bab ini, peserta didik diharapkan sudah memiliki beberapa konsep dasar dan keterampilan berikut.

1. Terampil menggunakan perangkat teknologi sederhana, seperti komputer, telepon cerdas, atau tablet.
2. Mampu melakukan pencarian informasi di internet secara efektif dan bertanggung jawab.
3. Memiliki pemahaman dasar pentingnya hak cipta dan etika dalam menggunakan karya orang lain.
4. Mampu bekerja sama dalam kelompok untuk berdiskusi serta membuat dan mempresentasikan hasil karya sederhana.
5. Terbiasa menggunakan aplikasi dasar untuk presentasi dan desain sederhana.

Untuk keterampilan proses, peserta didik tidak diharuskan menguasai semua keterampilan secara mendalam di awal, karena akan terus diasah melalui berbagai aktivitas di dalam bab ini.

C. Kerangka Pembelajaran



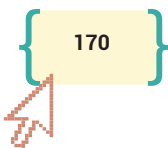
Untuk pembelajaran bab ini, penting bagi guru sebagai pendidik untuk menyampaikan materi tidak hanya sebagai kumpulan informasi teknis, tetapi juga sebagai pembuka peluang besar untuk membangun pembelajaran yang bermakna dan relevan bagi peserta didik, terutama karena topiknya sangat dekat dengan dunia digital yang mereka hadapi sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu mengaitkan pengajaran bab ini dengan kerangka pembelajaran mendalam yang berfokus pada empat komponen utama: praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan teknologi digital.

a. Praktik Pedagogis

Dari sisi praktik pedagogis, guru sebisa mungkin menerapkan pendekatan aktif dan kontekstual, seperti *project-based learning*, *design thinking*, atau pembelajaran berbasis masalah. Sebagai contoh, peserta didik mempelajari hak cipta secara langsung dengan membuat konten digital yang etis dan bertanggung jawab. Guru dapat memberikan aktivitas, seperti membuat video edukatif, poster kampanye digital, atau simulasi kasus pelanggaran konten yang pada akhirnya dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif secara nyata. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memandu peserta didik untuk tetap berada dalam jalur pembelajaran yang sesuai.

b. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran perlu dibangun agar proses belajar menjadi lebih kolaboratif. Guru dapat melibatkan peserta didik sebagai rekan belajar aktif yang mendesain alur belajarnya sendiri, misalnya dengan memilih isu digital yang ingin mereka bahas atau memilih alat desain yang mereka sukai. Selain itu, pembelajaran dapat diperkuat dengan melibatkan orang tua atau komunitas, seperti memberikan tugas diskusi bersama keluarga tentang konten positif di



media sosial atau menghadirkan narasumber dari dunia industri kreatif untuk berbagi pengalaman langsung.

c. Lingkungan Pembelajaran

Guru perlu menciptakan suasana kelas yang terbuka, aman, dan mendorong kolaborasi. Ruang kelas diatur untuk mempermudah diskusi kelompok. Sementara *platform* digital, seperti Padlet atau Google Drive dapat digunakan untuk berbagi hasil karya peserta didik. Di sisi budaya, guru penting menanamkan nilai-nilai orisinalitas, sikap kritis terhadap informasi digital, serta tanggung jawab dalam membagikan konten.

d. Pemanfaatan Teknologi Digital

Guru tidak hanya menggunakan teknologi untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai media eksplorasi dan inovasi bagi peserta didik. Peserta didik dapat menggunakan aplikasi, seperti Canva, AI Voice, atau AI Captions untuk membuat konten yang menarik. Selain itu, guru dapat menggunakan *platform* interaktif, seperti Quizizz atau Google Form untuk mengukur pemahaman dengan cara yang lebih menyenangkan.

D. Apersepsi



Untuk menghubungkan pengalaman peserta didik dengan materi yang akan dipelajari, guru dapat melakukan langkah-langkah berikut.

1. Mulai kegiatan dengan obrolan santai seputar kehidupan digital sehari-hari. Guru dapat menanyakan apakah peserta didik sudah membuka media sosialnya, apa saja konten yang sudah dilihat hari ini.
2. Ajak peserta didik untuk berbincang santai tentang istilah “konten digital.” Tanyakan, “Siapa yang pernah membuat atau mengunggah konten digital, seperti video, foto, atau poster digital?” Berikan kesempatan kepada beberapa peserta didik untuk berbagi pengalaman singkat.
3. Arahkan peserta didik untuk merenungkan hal berikut.
4. “Jika kita sudah terbiasa membuat konten digital, mengapa masih perlu mempelajari teknik produksi multimedia lebih lanjut?”
5. Akhiri apersepsi dengan transisi ke materi inti.

E. Formatif Awal



Penilaian awal pada bab ini bukan sekadar ujian pengetahuan bagi peserta didik, tetapi menjadi jembatan awal untuk membangun keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam, serta pada prosesnya diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

Bentuk penilaian awal ini dapat dimodifikasi oleh guru sesuai dengan kondisi peserta didik dan satuan pendidikan.

1. Rubrik Formatif Awal

Untuk soal formatif awal dapat dilihat pada buku siswa halaman 198 atau diunduh pada tautan <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ab>.

Tabel 5.1 Rubrik Formatif Awal

Kriteria	Skor 0	Skor 1	Skor 2
Pilihan Ganda (per soal)	Salah total	-	Jawaban benar
Isian Singkat (per soal)	Tidak menjawab/ tidak relevan	Jawaban kurang lengkap atau tidak jelas.	Jawaban lengkap, jelas, dan relevan.

Skor Maksimal

Pilihan Ganda : $3 \text{ soal} \times 2 = 6 \text{ poin}$

Isian Singkat : $2 \text{ soal} \times 2 = 4 \text{ poin}$

Total Skor Maksimal: 10 poin

Interpretasi Skor

8 – 10 → Sangat antusias dan siap belajar.

6 – 8 → Cukup terlibat dan punya pengalaman awal.

3 – 4 → Perlu pendampingan lebih untuk membangun minat.

0 – 2 → Butuh pendekatan personal dan motivasi tambahan.



2. Fokus Pengamatan Guru Selama Formatif Awal

- Eksplorasi
- Amati ekspresi, keterlibatan, dan cara berpikir peserta didik.
- Ciptakan suasana terbuka dan menyenangkan.
- Gunakan hasil penilaian awal untuk menyusun strategi pembelajaran.
- Dorong peserta didik untuk saling berbagi jawaban (berdiskusi).

F. Panduan Pembelajaran



1. Pengalaman Belajar

Pengalaman belajar memiliki hubungan yang sangat erat dan saling menguatkan dengan pendekatan pembelajaran mendalam. Pengalaman belajar yang dirancang dengan baik menjadi landasan penting untuk tercapainya pembelajaran mendalam. Berikut pengalaman belajar yang terdapat pada buku siswa bab 5.

Tabel 5.2 Pengalaman Belajar Bab 5

Materi	Kode Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Konsep Multimedia	MM-K10-01	Memahami	- Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari. - Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Elemen Multimedia	MM-K10-02	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari

Materi	Kode Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
		Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Hak Cipta dan Lisensi Digital	MM-K10-03	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
		Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Etika dalam Produksi Konten Digital	MM-K10-04	Memahami	- Menanamkan nilai-nilai moral dan etika dan nilai positif lainnya. - Mengaitkan pembelajaran dengan pembentukan karakter peserta didik.
Produksi Konten Digital	MM-K10-05	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
		Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).
Diseminasi dan Keamanan Konten Digital	MM-K10-06 MM-K10-07	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut.
		Merefleksi	Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran).

Materi	Kode Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Uji Kompetensi dan Refleksi		Merefleksi	- Menerapkan strategi berpikir - Memiliki kemampuan metakognisi (meregulasi diri dalam pembelajaran)

2. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi pada bab multimedia dan produksi konten digital dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik agar belajar sesuai dengan potensi, minat, dan gaya belajar masing-masing. Pembelajaran ini berfokus pada pemberian variasi konten, proses, dan produk belajar, sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang paling sesuai dengan karakter dan kemampuannya.

Guru berperan sebagai fasilitator pembelajaran kreatif, yang menuntun peserta didik untuk mengeksplorasi konsep, menganalisis elemen multimedia, serta mempraktikkan produksi dan diseminasi konten digital secara etis dan bertanggung jawab.

Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami teori multimedia, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan reflektif, serta menumbuhkan kesadaran terhadap etika digital dan hak cipta dalam proses penciptaan karya.

a. Konsep Multimedia

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, konsep multimedia.

Tabel 5.3 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab A1

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru menyajikan contoh produk multimedia dari berbagai bidang (pendidikan, hiburan, bisnis) untuk menunjukkan penerapan konsep multimedia.

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Proses	Peserta didik mengamati video atau presentasi interaktif, kemudian berdiskusi mengenai perbedaan media tunggal dan multimedia.
Produk	Peserta didik membuat peta konsep atau <i>mindmap</i> digital yang menjelaskan pengertian dan fungsi multimedia dalam kehidupan sehari-hari.

b. Elemen Multimedia

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, elemen multimedia.

Tabel 5.4 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab A2

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru menyediakan berbagai sumber seperti video tutorial, artikel, dan contoh proyek yang menampilkan elemen multimedia (teks, gambar, audio, video, animasi).
Proses	Peserta didik bekerja berkelompok untuk menganalisis sebuah karya multimedia dan mengidentifikasi elemen yang digunakan beserta fungsinya.
Produk	Peserta didik membuat kolase digital sederhana yang menggabungkan beberapa elemen multimedia sesuai tema tertentu. Sebagai contoh, tema “Cinta Tanah Air” atau “Go Green”.

c. Hak Cipta dan Lisensi Digital

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, hak cipta dan lisensi digital.

Tabel 5.5 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab B

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru memberikan contoh berbagai jenis lisensi (<i>Creative Commons</i> , <i>GPL</i> , <i>Freeware</i> , <i>Shareware</i>) dan menunjukkan perbedaan hak cipta pada media digital.

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Proses	Peserta didik menganalisis studi kasus pelanggaran hak cipta di internet, lalu mendiskusikan cara mencegahnya.
Produk	Peserta didik membuat poster digital edukatif yang mengampanyekan pentingnya penggunaan karya digital berlisensi legal.

d. Etika dalam Produksi Konten Digital

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, etika dalam produksi konten digital.

Tabel 5.6 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab C

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru menampilkan contoh konten digital yang tidak etis (misinformasi, plagiarisme, pelanggaran privasi) untuk didiskusikan bersama.
Proses	Peserta didik melakukan simulasi produksi konten yang etis dengan memperhatikan bahasa, gambar, dan sumber yang digunakan.
Produk	Peserta didik menyusun panduan etika digital dalam bentuk infografik atau video pendek berisi pesan kampanye etika di dunia digital.

e. Produksi Konten Digital

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, produksi konten digital.

Tabel 5.7 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab D

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru menyediakan referensi video tutorial teknik produksi konten (storyboard, pengambilan gambar, editing audio/video).

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Proses	Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk merancang dan memproduksi konten digital sesuai tema yang ditentukan (promosi sekolah, profil jurusan, edukasi publik).
Produk	Setiap kelompok menghasilkan video pendek atau media interaktif dengan mengintegrasikan berbagai elemen multimedia dan prinsip desain komunikasi visual.

f. Diseminasi dan Keamanan Konten Digital

Berikut strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dapat dilakukan untuk materi, diseminasi dan keamanan konten digital.

Tabel 5.8 Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Subbab E

Jenis Diferensiasi	Strategi Pembelajaran
Konten	Guru menjelaskan konsep diseminasi digital dan risiko keamanan data melalui studi kasus nyata di media sosial.
Proses	Peserta didik melakukan simulasi unggah konten ke <i>platform</i> digital dengan memperhatikan pengaturan privasi dan lisensi.
Produk	Peserta didik membuat panduan singkat atau video tutorial tentang cara membagikan konten digital secara aman dan bertanggung jawab.

3. Prosedur Keselamatan dan Etika dalam Aktivitas Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran multimedia dan produksi konten digital, peserta didik banyak berinteraksi dengan perangkat komputer dan aplikasi pengolah konten digital. Oleh karena itu, guru perlu memastikan kegiatan belajar berlangsung secara aman, efisien, dan beretika digital.

a. Persiapan Keamanan Perangkat dan Lingkungan Belajar

- 1) Guru memastikan seluruh komputer/laptop berfungsi dengan baik, bebas dari *malware*, dan menggunakan perangkat lunak resmi (bukan bajakan).

- 2) Peserta didik menyiapkan area kerja yang rapi dan bebas dari gangguan fisik (kabel berserakan, stop kontak longgar, atau ventilasi tertutup).
- 3) Tidak diperkenankan membawa makanan atau minuman di dekat perangkat komputer.
- 4) Guru melakukan pengecekan awal terhadap kondisi jaringan dan aplikasi yang akan digunakan (Canva, GIMP, Audacity, atau aplikasi editing multimedia lainnya).

b. Keselamatan dan Keamanan Data

- 1) Peserta didik menggunakan akun pribadi atau akun belajar yang disediakan sekolah dengan pengaturan keamanan yang tepat.
- 2) Setiap fail hasil proyek disimpan secara berkala untuk mencegah kehilangan data akibat gangguan listrik atau kesalahan teknis.
- 3) Guru mengingatkan peserta didik untuk tidak mengunduh atau menginstal aplikasi tanpa izin karena dapat berisiko terhadap keamanan sistem komputer.
- 4) Fail hasil karya sebaiknya disimpan dengan penamaan teratur dan dicadangkan (*backup*) di media penyimpanan aman, seperti Google Drive atau Cloud *storage* sekolah.

c. Etika dalam Produksi Konten Digital

- 1) Peserta didik hanya menggunakan gambar, audio, fon, dan video yang memiliki lisensi bebas atau sumber yang mencantumkan izin penggunaan (*Creative Commons*).
- 2) Konten yang dibuat harus sesuai dengan nilai moral, sopan santun, dan norma sosial; dilarang mengandung unsur SARA, kekerasan, atau pelanggaran privasi.
- 3) Peserta didik wajib mencantumkan sumber atau kredit pada setiap aset yang digunakan dari pihak lain.
- 4) Guru menanamkan sikap bertanggung jawab terhadap karya digital dengan menekankan prinsip keaslian dan kejujuran dalam berkarya.

d. Kolaborasi dan Sikap dalam Pembelajaran

- 1) Dalam kerja kelompok, setiap anggota bertanggung jawab terhadap bagian produksi sesuai peran yang disepakati.
- 2) Guru menekankan pentingnya komunikasi terbuka, menghargai pendapat rekan, dan tidak mendominasi proses kerja tim.
- 3) Kesalahan teknis atau desain dipandang sebagai bagian dari proses pembelajaran.
- 4) Umpan balik antarpeserta didik dilakukan dengan bahasa yang sopan, membangun, dan fokus pada perbaikan karya.

e. Penutupan dan Pengelolaan Hasil Karya

- 1) Setelah kegiatan, peserta didik memastikan seluruh fail proyek disimpan, aplikasi ditutup dengan benar, dan perangkat dimatikan sesuai prosedur.
- 2) Guru memeriksa kembali hasil kerja peserta didik untuk memastikan tidak ada pelanggaran hak cipta atau penyalahgunaan konten digital.
- 3) Karya yang sudah selesai hanya boleh dibagikan di lingkungan pembelajaran atau *platform* resmi sekolah dengan izin guru pembimbing.

4. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1: Konsep dan Elemen Multimedia

a. Tujuan Pembelajaran

peserta didik mampu memahami konsep multimedia serta mengidentifikasi dan memahami elemen-elemen multimedia.

b. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Guru memberikan pengantar multimedia melalui tayangan video, poster, atau animasi.
- 2) Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-01.
- 3) Peserta didik menyampaikan hasil aktivitas MM-K10-01 bergantian di depan kelas.

- 4) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai elemen-elemen multimedia.
- 5) Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-02.

c. Kebutuhan Sarana Prasarana

Pembelajaran ini membutuhkan LCD proyektor, pengeras suara, komputer/laptop, video pembelajaran, dan papan tulis.

d. Aktivitas Peserta Didik

Pada pertemuan ini peserta didik mengerjakan dua aktivitas sebagai berikut.

No Aktivitas : MM-K10-01

Peserta didik diajak untuk membangun pemahaman awal tentang konsep multimedia melalui diskusi kelompok kecil. Aktivitas ini dirancang untuk menggali pengetahuan awal, pengalaman pribadi, serta pandangan kritis peserta didik terhadap multimedia dalam kehidupan sehari-hari.

Diskusi pada aktivitas ini digunakan sebagai kegiatan awal untuk membantu peserta didik memahami bahwa multimedia dapat menjadi sarana komunikasi yang kaya dan efektif jika digunakan dengan bijak dan etis. Selain itu, aktivitas ini diharapkan dapat mendorong peserta didik menyadari bahwa multimedia hadir dalam berbagai bentuk.

Selama aktivitas, guru berperan sebagai fasilitator aktif. Guru harus memastikan setiap kelompok memahami tujuan aktivitas, membagi waktu secara efektif, serta mengamati dinamika kolaborasi antaranggota kelompok. Guru dapat mendorong peserta didik yang pasif serta memberi klarifikasi bila diperlukan.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ac>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

No Aktivitas : MM-K10-02

Peserta didik diajak untuk menganalisis sekaligus mendiskusikan konten yang diberikan oleh guru. Konten disediakan oleh guru sesuai dengan kondisi dari sekolah dan peserta didik. Konten yang diberikan dapat berupa cuplikan iklan video, halaman web, poster ataupun *slide* presentasi. Tujuan dari aktivitas ini adalah melatih kejelian peserta didik dalam mengenali susunan komponen multimedia. Diskusi kelas sebaiknya memperkaya sudut pandang peserta didik dengan kegiatan saling memeriksa temuan, bertanya mengapa elemen tersebut digunakan pada konten.

Selama aktivitas, guru bertindak sebagai fasilitator aktif. Guru menjelaskan tujuan, menata alur waktu, memancing peserta didik pasif agar lebih aktif, serta memberikan klarifikasi singkat jika timbul pertanyaan.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ad>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

Pertemuan 2: Hak Cipta, Lisensi Digital, dan Etika Produksi Konten

a. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami pentingnya hak cipta dan jenis lisensi digital serta menerapkan prinsip etika dalam produksi konten digital.

b. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Guru menjelaskan pengertian hak cipta dan lisensi digital termasuk *Creative Commons*.
- 2) Peserta didik mengerjakan aktivitas dan MM-K10-04.

c. Kebutuhan Sarana Prasarana

Pembelajaran pada pertemuan ini membutuhkan LCD proyektor, pengeras suara, komputer/laptop, video pembelajaran, dan papan tulis.

d. Aktivitas Peserta Didik

Pada pertemuan ini peserta didik mengerjakan dua aktivitas sebagai berikut.

No Aktivitas : MM-K10-03

Guru mengajak peserta didik mendalami hak cipta, lisensi digital, dan *Creative Commons* melalui pembuatan peta konsep secara berpasangan. Kegiatan dimulai dengan ulasan singkat materi sebelumnya, termasuk perbedaan lisensi terbuka dan terbatas, serta tujuan *Creative Commons*.

Guru lalu menjelaskan cara membuat *mind map* digital maupun manual. Selama proses aktivitas, guru berkeliling, memberikan bimbingan, dan mendorong peserta didik berpikir kritis dalam mengelompokkan informasi, seperti menghubungkan jenis lisensi dengan simbol, hak, dan contoh penggunaannya.

Setelah selesai, beberapa pasangan diminta mempresentasikan pekerjaan mereka. Kelompok lain memberi tanggapan dan mendiskusikannya bersama-sama. Dengan metode pembelajaran seperti ini diharapkan tercipta suasana belajar yang kolaboratif dan reflektif.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ae>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

No Aktivitas : MM-K10-04

Guru memulai kegiatan dengan membacakan atau menampilkan sebuah kasus secara perlahan agar peserta didik benar-benar memahami situasi dan konflik yang terjadi. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan pemantik berikut.

“Menurut kalian, apa yang seharusnya dilakukan oleh anak tersebut sebelum membuat dan mengunggah konten itu?”

Peserta didik diberi waktu sekitar 1–2 menit untuk merenung dan memikirkan jawabannya secara individu. Lalu, diskusi dilakukan secara klasikal. Semua peserta didik diajak untuk menyampaikan pendapat, memberi solusi, atau berbagi nilai-nilai etis yang menurut mereka penting saat membuat dan membagikan konten digital.

Guru mendorong keterlibatan aktif dengan menggali beragam sudut pandang peserta didik. Selama diskusi, guru mencatat pendapat-pendapat penting dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan, seperti tentang hak cipta, izin perekaman, atau aturan media sosial. Melalui kegiatan ini, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan bertanggung jawab terutama dalam menghadapi dilema etika di dunia digital yang mereka hadapi sehari-hari.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10af>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

Pertemuan 3 : Produksi Konten Digital

a. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan teknik produksi konten multimedia yang terintegrasi.

b. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Guru mengajak peserta didik mendiskusikan cara pembuatan konten. Guru dapat menanyakan peserta didik yang sudah terbiasa membuat konten dan aplikasi apa yang digunakannya.
- 2) Guru dapat memberikan contoh pembuatan konten multimedia atau meminta peserta didik membaca materi proses pembuatan konten digital pada buku siswa atau meminta peserta didik yang sudah terbiasa membuat konten untuk berbagi.
- 3) Guru bebas menggunakan aplikasi apapun (tidak mengikat pada Canva).
- 4) Sebaiknya dikenalkan juga aplikasi kecerdasan artifisial yang dapat membuat konten multimedia, tetapi perhatikan apakah aplikasi yang dikenalkan mengenakan biaya untuk pembuatan kontennya.
- 5) Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-05.

c. Kebutuhan Sarana Prasarana

Pembelajaran pada pertemuan ini memerlukan LCD proyektor, Komputer/ laptop, akun Canva, internet, dan akun belajar.id (opsional).

d. Aktivitas Peserta Didik

Pada pertemuan ini peserta didik mengerjakan satu aktivitas sebagai berikut.

No Aktivitas : MM-K10-05

Peserta didik mendengarkan penjelasan singkat dari guru mengenai tujuan tugas dan kriteria yang perlu dipenuhi. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi kebebasan memilih format serta aplikasi yang mereka kuasai selama karya mereka setidaknya mengandung dua elemen multimedia serta menyisipkan *watermark* nama kelompok sebagai bentuk penghargaan atas karya sendiri.

Selama aktivitas berjalan, guru berkeliling ke tiap kelompok, membantu jika ada kesulitan teknis, memberi dorongan ide, dan memastikan peserta didik tetap fokus pada tema serta batas waktu. Guru juga mengingatkan pentingnya etika dalam menggunakan materi.

Di akhir sesi, hasil karya dikumpulkan dalam bentuk fail digital. Bisa juga ditampilkan di depan kelas atau diunggah ke folder bersama. Guru dapat memberikan umpan balik langsung atau meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasilnya.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ag>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

Pertemuan 4: Diseminasi Konten dan Keamanan Digital serta Uji Kompetensi dan Refleksi

a. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu menerapkan diseminasi konten digital secara aman dan bertanggung jawab serta mengevaluasi hasil produksi dan menyampaikan refleksi personal.

b. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

- 1) Peserta didik mendiskusikan konten yang pernah mereka bagikan. Guru dapat menghubungkan materi diskusi dengan pengalaman peserta didik mengenai orang yang dapat menyimpan, menyebarkan, atau bahkan menyalahgunakan konten yang telah mereka bagikan.

- 2) Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-06. Perlu diingat aktivitas ini bertujuan untuk membuka pemahaman peserta didik mengenai diseminasi konten dan keamanan digital. Idealnya aktivitas ini berlangsung singkat, hanya sekitar 10-15 menit.
- 3) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru mengenai cara melindungi konten digital dan teknik berbagi konten digital yang aman.
- 4) Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-07.
- 5) Peserta didik mengerjakan Uji Kompetensi.
- 6) Peserta didik melakukan refleksi.

c. Kebutuhan Sarana Prasarana

Pembelajaran pada pertemuan ini memerlukan koneksi internet, *platform* LMS/cloud, lembar refleksi, dan soal uji kompetensi.

d. Aktivitas Peserta Didik

Pada pertemuan ini peserta didik mengerjakan dua aktivitas sebagai berikut.

No Aktivitas : MM-K10-06

Peserta didik mendengarkan pengantar singkat mengenai jejak digital dan alasan penting untuk memperhatikannya. Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-06 sesuai dengan langkah-langkah pengerjaannya.

Peserta didik diberikan waktu 5 - 10 menit untuk berdiskusi. Guru mendorong peserta didik untuk berbagi pengalaman pribadi, cerita teman, atau contoh nyata dari berita, agar diskusi lebih kontekstual dan relevan. Selama diskusi, guru mengamati keterlibatan peserta didik, membantu klarifikasi istilah jika diperlukan, serta mendorong semua anggota kelompok untuk berkontribusi aktif.

Hasil diskusi dapat dituliskan pada buku catatan peserta didik atau dipresentasikan secara lisan oleh perwakilan kelompok. Guru menutup sesi dengan merangkum poin penting cara membangun reputasi digital yang sehat dan bertanggung jawab.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ah>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

No Aktivitas : MM-K10-07

Peserta didik mendengarkan pengantar singkat mengenai efek dari unggahan konten seseorang terhadap reputasinya. Peserta didik mengerjakan aktivitas MM-K10-07 sesuai dengan langkah-langkah pengerjaannya.

Selama aktivitas berlangsung, guru mendampingi peserta didik secara pribadi, menjaga suasana tetap nyaman dan tenang. Karena topik ini menyangkut hal-hal yang sifatnya pribadi, guru tidak meminta peserta didik mempresentasikan hasil pencariannya di depan kelas. Cukup dituliskan sebagai refleksi pribadi atau dibahas ringan secara sukarela dalam kelompok kecil.

Aktivitas ini ditutup dengan membuat ringkasan atau daftar langkah konkret yang dapat dilakukan untuk menjaga dan mengelola reputasi digital dengan bijak dan bertanggung jawab.

Rubrik Penilaian Aktivitas

Rubrik penilaian dapat diunduh pada <https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10ai>. Pastikan guru sudah membuat salinan rubrik tersebut sebelum mengisinya.

G. Sumatif



Untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai konsep multimedia, etika digital, dan kesadaran terhadap hak cipta di era teknologi, asesmen sumatif dalam bab ini berbentuk esai analitis.

Peserta didik menjawab tiga pertanyaan reflektif yang menggabungkan pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan berpikir kritis. Tujuan asesmen ini adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam:

1. menghubungkan konsep multimedia dengan situasi nyata,
2. menganalisis risiko dan peluang di dunia digital,
3. memberikan pendapat kritis secara bertanggung jawab berdasarkan materi yang telah dipelajari.

Oleh karena asesmen ini bersifat reflektif dan terbuka, penting untuk memberikan umpan balik berupa apresiasi terhadap kekuatan jawaban peserta didik, sekaligus dorongan untuk memperbaiki bagian yang masih kurang.

Fokuskan penilaian bukan semata-mata pada benar atau salah, tetapi pada proses berpikir kritis, pemahaman konsep, dan cara menyampaikan ide secara bertanggung jawab. Berikan ruang kecil bagi peserta didik yang ingin mengklarifikasi atau mendiskusikan jawabannya setelah asesmen agar pembelajaran benar-benar menjadi proses dialogis, bukan hanya penilaian sepihak.

Gunakan rubrik berikut sebagai alat bantu guru dalam melakukan penilaian sumatif.

1. Rubrik Penilaian

Untuk rubrik penilaian sumatif, guru dapat menggunakan rubrik berikut. Akan tetapi rubrik ini hanya bersifat contoh. Guru dapat mengubah atau menyesuaikannya sesuai dengan kondisi peserta didik.

Tabel 5.9 Rubrik Penilaian Sumatif

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Pemahaman Konsep Multimedia	Menjelaskan konsep dan contoh penggunaan multimedia dalam pembelajaran secara jelas, lengkap, dan aplikatif.	Menjelaskan konsep dengan baik, meskipun contoh masih umum.	Menjelaskan konsep secara terbatas, contoh kurang relevan.	Penjelasan kabur atau salah memahami konsep multimedia.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Analisis Dampak Jejak Digital	Menganalisis dampak positif dan negatif secara seimbang dan mendalam, serta mengaitkan dengan kehidupan nyata.	Menjelaskan dampak dengan baik, meski analisis belum mendalam.	Hanya menyebutkan dampak secara umum tanpa analisis.	Tidak menjelaskan dampak atau banyak kesalahan konsep.
Pendapat tentang Kasus KA-Ghibli	Memberikan opini kritis berdasarkan prinsip hak cipta, etika, dan teknologi, dengan argumentasi kuat.	Memberikan opini yang logis, namun kurang mengaitkan ke prinsip hak cipta atau etika.	Memberikan opini umum tanpa dasar konsep yang kuat.	Memberikan jawaban tanpa kaitan dengan konsep yang dipelajari.
Keteraturan dan Keruntutan Penulisan	Jawaban terstruktur rapi, ide tersampaikan dengan jelas dan logis.	Jawaban cukup terstruktur, ide umumnya dapat dipahami.	Jawaban kurang runtut, beberapa ide tidak tersampaikan jelas.	Jawaban acak, sulit dipahami logika pikirannya.
Penggunaan Bahasa dan Etika Penulisan	Bahasa komunikatif, santun, bebas dari ujaran negatif atau bias.	Bahasa cukup komunikatif, ada sedikit kekakuan.	Bahasa kurang komunikatif atau terlalu sederhana.	Bahasa tidak sesuai konteks, banyak kekeliruan komunikasi.

2. Interpretasi Skor

Berikut saran interpretasi skor yang dapat digunakan.

Tabel 5.10 Interpretasi Skor Penilaian Sumatif

Rentang Skor	Tindak Lanjut	Interpretasi
18–20	Berikan apresiasi terbuka serta tantangan lanjutan.	Peserta didik menunjukkan pemahaman yang dalam, kemampuan berpikir kritis, dan kepekaan etis terhadap isu digital. Mampu menyampaikan opini dengan argumentasi kuat dan bahasa yang terstruktur.
15–17	Umpan balik spesifik pada bagian yang dapat diperkuat oleh peserta didik.	Pemahaman baik dan argumen logis, meskipun kedalaman analisis atau koneksi dengan konsep masih bisa diperdalam.
11–14	Refleksi ulang.	Peserta didik mulai menangkap inti materi, namun masih terbatas dalam mengembangkan sudut pandang, menyusun argumen, atau mengaitkan dengan konteks nyata.
≤10	Pendekatan personal (pendampingan atau tanya jawab singkat). Fokus untuk membangun keberanian peserta didik untuk menyampaikan pendapat walaupun sederhana.	Jawaban cenderung kabur, lemah dalam logika dan konsep. Bisa jadi peserta didik belum memahami esensi materi atau belum terbiasa mengungkapkan gagasan secara tertulis.

H. Kunci Jawaban



Untuk kunci jawaban formatif awal dan uji kompetensi, silakan pindai QR Code berikut.

<https://buku.kemdikbud.go.id/s/kka10bs>



Pindai Aku!

I. Tindak Lanjut



Setelah menyelesaikan pembelajaran bab 5, guru dapat memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan kesempatan untuk memperdalam pemahaman dan mengembangkan keterampilannya secara berkelanjutan.

Kegiatan ini tidak hanya ditujukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan saja, tetapi juga bagi mereka yang ingin mengeksplorasi lebih jauh. Beberapa bentuk kegiatan tindak lanjut yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut.

1. Sesi Penguatan Konsep

Jika ada bagian materi yang dirasa masih belum dipahami sepenuhnya oleh sebagian peserta didik, seperti topik lisensi digital atau etika dalam berbagi konten, guru dapat mengadakan sesi penguatan. Sesi ini tidak harus berlangsung secara formal, dapat berupa diskusi kecil, tanya jawab santai, atau penjelasan ulang dengan contoh yang lebih relevan dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

2. Bimbingan Teknis Tambahan

Bagi peserta didik yang belum terbiasa menggunakan aplikasi Canva atau alat bantu kecerdasan artifisial lainnya, guru dapat menyiapkan waktu khusus untuk mendampingi secara perlahan. Bahkan, peserta didik yang sudah lebih mahir bisa diajak membantu teman-temannya (tutor teman sebaya).

3. Memberi Ruang untuk Mencoba Lagi

Beberapa peserta didik mungkin ingin memperbaiki atau mengembangkan kembali karya mereka. Guru dapat memberikan kesempatan itu sebagai bentuk penghargaan atas inisiatif belajar mereka. Tidak perlu selalu dalam bentuk tugas, cukup ruang untuk bereksplorasi. Guru dapat memberikan tantangan-tantangan tambahan untuk pengembangan karya peserta didik, seperti mengeksplorasi sudut pandang yang berbeda, menambahkan elemen multimedia lainnya, mengeksplorasi *platform* kecerdasan artifisial berbasis multimedia selain Canva atau mengaitkan karya mereka dengan isu-isu yang sedang relevan di sekitar mereka.

4. Menumbuhkan Kebiasaan Merefleksi

Sebagai bagian dari pembentukan karakter digital, guru dapat mengajak peserta didik untuk menulis jurnal singkat atau berbagi cerita pengalaman digital mereka secara berkala. Dari situ, proses belajar akan terasa lebih hidup dan bermakna.



1. Refleksi Peserta Didik

Setelah menyelesaikan pembelajaran bab 5, penting bagi peserta didik untuk melakukan refleksi pengalaman belajar mereka. Refleksi bertujuan membantu peserta didik menyadari proses belajar yang telah mereka jalani, memahami kekuatan dan tantangan yang mereka hadapi, serta mempersiapkan langkah selanjutnya untuk menjadi pengguna media digital yang lebih bertanggung jawab.

Guru dapat mengumpulkan hasil refleksi peserta didik dalam bentuk tulisan singkat, diskusi kelompok kecil, atau melalui lembar refleksi individual. Salah satu alternatif yang dapat digunakan ada pada bagian refleksi buku siswa.

Analisislah hasil refleksi peserta didik agar guru dapat mengidentifikasi kebutuhan penguatan materi atau keterampilan tambahan untuk pembelajaran berikutnya.

2. Refleksi Guru

Guru juga perlu melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Refleksi guru bertujuan untuk mengevaluasi pendekatan, strategi, dan efektivitas kegiatan yang digunakan selama pembelajaran bab 4, serta mencari solusi atas tantangan yang dihadapi di kelas.

Jika dari hasil refleksi ditemukan adanya peserta didik yang kurang berminat mempelajari hak cipta, maka guru dapat memperbaiki pendekatan dengan menggunakan contoh-contoh yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik. Jika terdapat peserta didik yang memiliki kesulitan dalam penggunaan aplikasi pembuatan video, maka guru dapat menyiapkan sesi tutorial tambahan secara bertahap.

Refleksi bukan hanya evaluasi, melainkan juga bahan untuk pertumbuhan guru dan peserta didik secara bersama-sama. Berikut contoh instrumen refleksi guru yang dapat digunakan.

Tabel 5.11 Instrumen Refleksi Guru

Pendekatan/ Strategi	Sudah Dilakukan	Sudah Dilakukan tetapi Belum Efektif	Belum Dilakukan (Perlu Ditingkatkan)
Menyiapkan bahan ajar dan media multimedia sesuai kebutuhan peserta didik.			
Memberikan pilihan proyek kepada peserta didik.			
Memberikan contoh hak cipta dan etika digital.			

Pendekatan/ Strategi	Sudah Dilakukan	Sudah Dilakukan tetapi Belum Efektif	Belum Dilakukan (Perlu Ditingkatkan)
Memberikan umpan balik yang membangun karya peserta didik.			
Mengintegrasikan aspek sosial emosional (PSE) dalam pembelajaran.			
Keberhasilan terbesar yang saya rasakan saat mengajar bab 5 adalah			
Kendala utama yang saya hadapi saat mengajar bab 5 adalah			
Langkah yang ingin saya ambil untuk perbaikan pembelajaran ke depan adalah			

K. Sumber Belajar



Sumber belajar utama dari buku ini adalah *Buku Siswa Koding dan Kecerdasan Artificial Kelas X*. Untuk memperkaya pembelajaran, guru dapat menambahkan beberapa sumber belajar berikut yang dapat ditemukan pada aplikasi ipusnas.

Hermawan, Hellik, and Dhanar I. Saputra. *Pengantar Multimedia Canggih: Peran AI dalam Produksi Konten Digital*. Banjar: Ruang Karya, 2024.

Sudirman, Teddy M. *Videografi: Teori dan Praktik*. 1st ed. Indramayu: Penerbit Adab, 2024.

