



PPG

Pendidikan
Profesi
Guru



UPI PPG



MODUL AJAR

PEMANFAATAN

MEDIA SOSIAL

DAN

KREASI

KONTEN DIGITAL

PROJECT VIDEO CLIP SMAN 24 BANDUNG



4 PERTEMUAN
8 JP



INFORMATIKA
FASE E / KELAS X



PROJECT
KELOMPOK



PROJECT KELOMPOK:



3 KELOMPOK
VIDEO CLIP
MARS SMAN 24 BANDUNG



3 KELOMPOK
VIDEO CLIP
"RUKUN SAMA TEMAN"



KATA PENGANTAR

Modul ajar ini disusun sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran Informatika pada materi Pemanfaatan Media Sosial dan Kreasi Konten Digital bagi murid kelas X Fase E. Pembelajaran dirancang dalam satu rangkaian project selama empat pertemuan agar murid tidak hanya memahami penggunaan media sosial, etika, dan jejak digital, tetapi juga mampu beralih dari pengguna menjadi kreator konten digital.

Project utama berupa pembuatan video clip secara berkelompok. Tiga kelompok mengembangkan Video Clip Mars SMAN 24 Bandung dan tiga kelompok lainnya mengembangkan Video Clip “Rukun Sama Teman”. Proses memuliakan murid berlangsung mulai dari memahami materi dan merancang konsep, shooting, editing sampai upload, kemudian ditutup dengan screening, presentasi, nominasi, dan refleksi.

Modul ini memadukan materi dari pembelajaran Penggunaan Media Sosial, Konten Digital, dan Kreasi Konten Digital dengan pengalaman belajar yang kontekstual, kolaboratif, kreatif, dan bertanggung jawab. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan modul ini.

Bandung, 2026

Penyusun,

Kelompok PPL PPG



I. INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	PPL PPG
Institusi	Universitas Pendidikan Indonesia
Satuan Pendidikan	SMAN 24 Bandung
Mata Pelajaran	Informatika
Fase / Kelas	E / X
Elemen	Literasi Digital
Materi Pokok	Pemanfaatan Media Sosial dan Kreasi Konten Digital
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning (PjBL)</i>
Pendekatan	<i>Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)</i>
Strategi	Pembelajaran Berdiferensiasi
Alokasi Waktu	4 pertemuan $\times$ 2 JP (4×90 menit)
Produk Akhir	6 video clip kelompok
Pembagian Project	Kelompok 1–3: Video Clip Mars SMAN 24 Bandung; Kelompok 4–6: Video Clip “Rukun Sama Teman”

B. Identifikasi Kesiapan Murid

Aspek	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Murid telah menggunakan smartphone, internet, dan berbagai platform seperti Instagram, TikTok, YouTube, dan WhatsApp. Sebagian murid telah mengenal pembuatan konten sederhana.
Minat	Murid memiliki ketertarikan terhadap media sosial, video, musik, tren konten, dan aktivitas kreatif bersama teman.
Latar Belakang	Pengalaman murid dalam membuat konten digital beragam; sebagian lebih sering menjadi konsumen konten dan sebagian sudah pernah membuat video sederhana.

Kesiapan Belajar	Murid telah mampu mengenali bentuk konten digital, tetapi masih membutuhkan bimbingan dalam merancang, merekam, mengedit, dan mempublikasikan video secara terstruktur dan bertanggung jawab.
Kebutuhan Belajar	Murid membutuhkan contoh visual, demonstrasi teknik, kerja kelompok, praktik langsung, serta lembar kerja bertahap yang mengikuti proses project.

C. Kebutuhan Belajar Murid Berdasarkan Gaya Belajar

Gaya Belajar	Kebutuhan Belajar
Visual	Murid membutuhkan PPT, contoh konten, video referensi, storyboard, shot list, dan demonstrasi visual proses shooting/editing.
Auditori	Murid membutuhkan penjelasan guru, tanya jawab, diskusi konsep, pengarahan produksi, dan feedback selama project.
Kinestetik	Murid membutuhkan praktik langsung: merancang, shooting, mengedit, mengunggah, dan melakukan screening.
Kolaboratif	Murid membutuhkan pembagian peran yang jelas serta kesempatan mengambil keputusan bersama dalam kelompok.
Diferensiasi Produk	Kontribusi murid dapat disesuaikan dengan kekuatan masing-masing, misalnya sebagai talent, kameramen, editor, penata lokasi/properti, atau penanggung jawab konsep, dengan tanggung jawab kelompok tetap bersama.

D. Karakteristik Materi

1. Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai

a. Pengetahuan Faktual

Murid mengenali pengertian media sosial, konten digital, jenis-jenis konten digital, serta istilah dasar dalam proses pengambilan dan pengeditan video seperti *shot*, *angle*, *footage*, *cut to cut*, dan *export*.

b. Pengetahuan Konseptual

Murid memahami fungsi dan karakteristik media sosial, prinsip pembuatan konten digital yang kreatif, informatif, berkualitas, kolaboratif, dan



bertanggung jawab, serta memahami etika sebagai kreator, jejak digital, dan prinsip visual dasar dalam pembuatan video.

c. Pengetahuan Prosedural

Murid mampu merancang konsep video, menyusun *storyboard* dan *shot list*, menentukan pembagian peran, melakukan pengambilan *footage*, mengedit video, melakukan *quality control*, melakukan *export*, serta mengunggah atau mengumpulkan video hasil project.

d. Pemecahan Masalah

Murid mampu menentukan cara penyampaian visual yang sesuai dengan tema, memilih teknik pengambilan gambar yang tepat, memperbaiki *footage* yang kurang sesuai, menyelesaikan kendala teknis selama proses produksi dan editing, serta melakukan perbaikan karya berdasarkan *feedback*.

2. Relevansi dengan Kehidupan Nyata

Materi pemanfaatan media sosial dan kreasi konten digital sangat dekat dengan kehidupan murid karena media sosial telah menjadi bagian dari aktivitas sehari-hari, baik sebagai sarana komunikasi, hiburan, berbagi informasi, maupun mengekspresikan kreativitas. Melalui pembelajaran ini, murid tidak hanya menjadi konsumen media sosial, tetapi juga berlatih menjadi kreator konten yang **kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan bertanggung jawab** dalam menghasilkan serta menyebarkan konten digital.

3. Tingkat Kesulitan Materi

Materi pemanfaatan media sosial dan kreasi konten digital termasuk dalam kategori **mudah hingga sedang**, karena murid telah memiliki pengalaman menggunakan media sosial dan mengonsumsi berbagai jenis konten digital dalam kehidupan sehari-hari. Namun, murid masih memerlukan pemahaman dan bimbingan dalam menerapkan prinsip etika kreator, memahami dampak jejak digital, merancang konsep konten, melakukan pengambilan video secara terencana, serta mengolah *footage* menjadi video yang utuh dan menarik.

Tingkat kesulitan meningkat secara bertahap dari pemahaman konsep pada Pertemuan 1, praktik pengambilan video pada Pertemuan 2, proses editing dan publikasi pada



Pertemuan 3, hingga evaluasi dan apresiasi karya pada Pertemuan 4.

4. Struktur Materi

Materi disusun secara bertahap dan saling berkaitan untuk mendukung penyelesaian project video clip. Struktur materi terdiri atas:

a. Media Sosial dan Konten Digital

Murid mempelajari pengertian, fungsi, karakteristik, dan pemanfaatan media sosial serta mengenali berbagai jenis konten digital.

b. Etika Kreator dan Jejak Digital

Murid mempelajari pentingnya menjaga privasi, menghargai hak cipta, meminta izin dalam proses pembuatan konten, serta memahami dampak konten yang dibuat dan dipublikasikan terhadap jejak digital.

c. Perencanaan Konten Digital

Murid menentukan ide, konsep, pesan, target audiens, lokasi, talent, properti, *storyboard*, *shot list*, pembagian peran, dan jadwal produksi.

d. Teknik Dasar Pengambilan Video

Murid mempelajari dan mempraktikkan jenis *shot*, *angle*, komposisi, kestabilan kamera, pencahayaan, serta pengambilan *footage* yang sesuai dengan konsep.

e. Dasar Editing Video

Murid mempelajari proses *import*, *cut to cut*, sinkronisasi musik, pengaturan audio, penggunaan teks dan transisi, *preview*, *quality control*, dan *export*.

f. Publikasi, Apresiasi, dan Evaluasi Konten Digital

Murid mempresentasikan dan menayangkan hasil karya, memberikan serta menerima *feedback*, mengikuti nominasi karya, dan melakukan refleksi terhadap proses pembuatan project.

5. Keterkaitan Antar Materi

Materi disusun secara berkesinambungan dari pemahaman → perencanaan → produksi → pengolahan → publikasi → evaluasi.

Pemahaman mengenai media sosial, konten digital, etika kreator, dan jejak digital



menjadi dasar bagi murid dalam merancang project. Perencanaan tersebut kemudian diterapkan melalui proses pengambilan video, dilanjutkan dengan editing dan publikasi, kemudian diakhiri dengan screening, apresiasi, dan evaluasi terhadap hasil karya. Dengan demikian, setiap materi memiliki keterkaitan langsung dengan project video clip yang dikerjakan murid selama empat pertemuan.

E. Integrasi Nilai dan Karakter

Nilai/Karakter	Implementasi dalam Pembelajaran
Bernalar Kritis	Menganalisis fungsi media sosial, kualitas konten, etika kreator, jejak digital, serta mengevaluasi hasil video.
Kreatif	Mengembangkan ide dan konsep visual, menyusun <i>storyboard</i> , menentukan teknik pengambilan gambar, serta mengolah video melalui editing.
Kolaboratif	Membagi peran, bekerja sama dalam proses produksi, dan menyelesaikan project secara bertanggung jawab dalam kelompok.
Komunikatif	Menyampaikan ide, berdiskusi, mempresentasikan konsep dan karya, serta memberikan dan menerima <i>feedback</i> .
Mandiri	Menyelesaikan tugas sesuai peran, mengelola perangkat dan data, serta bertanggung jawab terhadap target yang telah disepakati.
Bertanggung Jawab	Menghargai privasi, hak cipta, etika publikasi, serta mempertimbangkan dampak dan konsekuensi jejak digital dari konten yang dibuat.

F. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Deskripsi
Keimanan dan Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa	Menunjukkan sikap jujur, santun, dan bertanggung jawab dalam berkarya.
Kewargaan	Menunjukkan perilaku sebagai warga digital yang bijak dan menghargai orang lain.

Bernalar Kritis	Mengevaluasi konten dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan etika dan kualitas.
Kreativitas	Menghasilkan konsep dan video clip yang orisinal dan menarik.
Kolaborasi	Bekerja sama secara efektif sesuai pembagian peran.
Komunikasi	Menyampaikan ide dan hasil karya dengan jelas.
Kemandirian	Mengelola tugas, perangkat, dan proses kerja sesuai target.

II. DESAIN PEMBELAJARAN

A. Capaian Pembelajaran

1. Capaian Umum

Pada akhir fase E, murid mampu memahami pemanfaatan media digital untuk produksi dan diseminasi konten, partisipasi dan kolaborasi; mampu menghargai hak atas kekayaan intelektual, menyaring konten negatif di dunia digital, serta menerapkan konfigurasi privasi dan keamanan pada akun platform digital.

2. Capaian Per Elemen

Pada akhir fase E, murid mampu memahami pemanfaatan media sosial dan berbagai bentuk konten digital, menerapkan etika dan kesadaran terhadap jejak digital, serta membuat konten digital sederhana secara kreatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab menggunakan perangkat dan aplikasi digital. Capaian ini diwujudkan melalui proses perencanaan, produksi, editing, publikasi, dan evaluasi video clip secara berkelompok.

B. Lintas Disiplin Ilmu

Mata Pelajaran	Keterkaitan
Bahasa Indonesia	Mengembangkan kemampuan menyampaikan ide, menentukan pesan, menyusun konsep, melakukan presentasi, serta memberikan dan menerima feedback terhadap karya.



Seni Budaya	Menerapkan prinsip estetika, kreativitas, komposisi visual, ekspresi, musik, dan penyajian karya dalam pembuatan video clip.
Pendidikan Pancasila	Menumbuhkan sikap bertanggung jawab, menghargai orang lain, bekerja sama, menjaga privasi, menghormati hak cipta, dan menerapkan etika dalam ruang digital.
Teknologi Informasi	Memanfaatkan smartphone/kamera, aplikasi editing, perangkat komputer, internet, serta media digital dalam proses produksi dan publikasi konten.

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran selama empat pertemuan, murid diharapkan mampu:

Pertemuan 1

(Pemanfaatan Media Sosial, Etika Kreator, Jejak Digital, dan Perencanaan Project)

1. Melalui kegiatan mengamati slide presentasi yang ditampilkan guru (C), murid (A) mampu menjelaskan pengertian media sosial, konten digital, dan jenis-jenis konten digital (B) dengan benar sesuai konsep yang dipelajari (D).
2. Melalui kegiatan menyimak penjelasan guru dan mengamati contoh kasus yang ditampilkan (C), murid (A) mampu mengidentifikasi penerapan etika kreator, hak cipta, privasi, dan jejak digital dalam penggunaan media sosial (B) dengan tepat berdasarkan kasus yang diberikan (D).
3. Melalui kegiatan diskusi kelompok (C), murid (A) mampu menentukan konsep, pesan, dan alur visual video clip (B) sesuai dengan tema/lagu yang telah ditentukan untuk kelompok (D).
4. Melalui kegiatan penyusunan rancangan project secara berkelompok (C), murid (A) mampu membuat storyboard, shot list, pembagian peran, dan jadwal produksi (B) secara sistematis sesuai kebutuhan project (D).

Pertemuan 2

(Shooting Video Clip)

5. Melalui kegiatan mengamati demonstrasi teknik dasar pengambilan video (C), murid (A) mampu menjelaskan fungsi shot, angle, komposisi, kestabilan



gambar, dan pencahayaan dalam pengambilan video (B) dengan benar sesuai konsep yang dipelajari (D).

6. Melalui kegiatan praktik shooting secara berkelompok (C), murid (A) mampu mengambil footage video (B) sesuai storyboard dan shot list dengan memperhatikan variasi shot, kestabilan gambar, komposisi, dan pencahayaan (D).
7. Melalui kegiatan pengecekan hasil shooting (C), murid (A) mampu mengidentifikasi footage yang sesuai dan yang perlu diambil ulang (B) berdasarkan kesesuaian dengan konsep dan shot list yang telah dibuat (D).

Pertemuan 3

(Editing, Quality Control, dan Upload)

8. Melalui kegiatan menyimak demonstrasi guru dan mengamati contoh proses editing (C), murid (A) mampu menjelaskan langkah dasar editing video meliputi import, cut, trim, penyusunan footage, audio, teks, dan transisi (B) dengan benar sesuai konsep yang dipelajari (D).
9. Melalui kegiatan praktik menggunakan aplikasi editing video (C), murid (A) mampu mengolah footage menjadi video clip yang utuh (B) dengan memperhatikan kesesuaian visual, audio, alur, teks, dan transisi secara tepat (D).
10. Melalui kegiatan quality control secara berkelompok (C), murid (A) mampu mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan pada hasil editing video (B) berdasarkan kesesuaian tema, kualitas visual, audio, dan alur video (D).
11. Melalui kegiatan export dan pengumpulan karya (C), murid (A) mampu menghasilkan dan mengunggah video clip (B) dalam format yang telah ditentukan dengan benar dan tepat waktu (D).

Pertemuan 4

(Screening, Presentasi, dan Refleksi)



12. Melalui kegiatan screening hasil karya kelompok (C), murid (A) mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan video clip yang ditampilkan (B) berdasarkan aspek kreativitas, visual, editing, dan kesesuaian tema (D).
13. Melalui kegiatan presentasi hasil karya kelompok (C), murid (A) mampu mempresentasikan konsep, proses produksi, pembagian peran, kendala, dan hasil video clip (B) dengan bahasa yang jelas dan runtut di depan kelas (D).
14. Melalui kegiatan pemberian feedback antarkelompok (C), murid (A) mampu memberikan tanggapan terhadap hasil karya kelompok lain (B) secara objektif, santun, dan konstruktif berdasarkan kriteria Asesmen yang diberikan (D).
15. Melalui kegiatan refleksi pembelajaran (C), murid (A) mampu menyimpulkan pengalaman dalam membuat konten digital melalui project video clip (B) dengan bahasa sendiri serta menunjukkan sikap kreatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab (D).

D. Topik Pembelajaran Kontekstual

“Dari Pengguna Menjadi Kreator Konten Digital”

Murid diajak untuk menghubungkan kebiasaan menggunakan media sosial dengan tanggung jawab sebagai warga digital. Murid tidak hanya mempelajari cara menggunakan media sosial dan membuat konten, tetapi juga memahami bahwa setiap konten yang dibuat dan dibagikan dapat menjadi bagian dari jejak digital.

Melalui project video clip, murid berlatih mengembangkan ide, merancang konsep, melakukan shooting, mengedit video, melakukan quality control, hingga mempresentasikan dan mengevaluasi karya.

Project terdiri atas:

- **Kelompok 1–3: Video Clip Mars SMAN 24 Bandung**
- **Kelompok 4–6: Video Clip “Rukun Sama Teman”**

Dengan project tersebut, pembelajaran diarahkan agar murid mengalami secara langsung proses menjadi **kreator konten digital yang kreatif, kolaboratif, komunikatif, dan bertanggung jawab**.

E. Kerangka Pembelajaran

1. Praktik Pedagogis	
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning (PjBL)</i>
Pendekatan Pembelajaran	<i>Deep Learning: Mindful Learning, Meaningful Learning, dan Joyful Learning</i>
Metode Pembelajaran	Ceramah interaktif, tanya jawab, diskusi kelompok, demonstrasi, praktik, presentasi, feedback, dan refleksi
Strategi Pembelajaran	Pembelajaran berdiferensiasi konten, proses, dan produk
Deep Learning	<p><i>Mindful Learning</i> Murid secara sadar menghubungkan kebiasaan menggunakan media sosial dengan etika, jejak digital, serta tanggung jawab dalam membuat dan menyebarkan konten.</p> <p><i>Meaningful Learning</i> Murid mengaitkan materi dengan pengalaman nyata menggunakan Instagram, TikTok, YouTube, WhatsApp, serta Budaya sekolah aman dan nyaman SMAN 24 Bandung.</p> <p><i>Joyful Learning</i> Murid terlibat dalam project yang dekat dengan minat mereka, seperti musik, shooting, editing, kerja kelompok, screening, dan apresiasi karya.</p>
Pembelajaran Berdiferensiasi	<p>Diferensiasi Konten Guru menyajikan materi melalui PPT, contoh konten digital, contoh video, studi kasus, demonstrasi teknik shooting, dan demonstrasi editing.</p> <p>Diferensiasi Proses Murid dapat memilih dan menjalankan peran sesuai minat dan kekuatan masing-masing, seperti konseptor, sutradara, talent, kameramen, editor, penata properti/lokasi, atau dokumentasi.</p> <p>Diferensiasi Produk Setiap kelompok menghasilkan video clip dengan konsep, gaya visual, lokasi, dan penyajian yang dapat berbeda meskipun tema/lagu telah ditentukan.</p>



2. Kemitraan Pembelajaran

a. Budaya sekolah aman dan nyaman

Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah, dan pemberi feedback selama proses project.

b. Teman Sebaya

Murid bekerja sama dalam kelompok, berbagi peran, membantu menyelesaikan kendala, memberikan feedback, serta menghargai karya kelompok lain.

c. Lingkungan Digital

Murid memanfaatkan perangkat dan aplikasi digital untuk melakukan shooting, editing, penyimpanan, pengumpulan, dan publikasi karya.

3. Lingkungan Belajar

a. Lingkungan Fisik

Ruang kelas digunakan untuk pengalaman belajar, diskusi, perencanaan, editing, presentasi, dan screening. Area sekolah digunakan sebagai lokasi shooting sesuai kebutuhan masing-masing kelompok.

b. Lingkungan Sosial

Murid aktif berdiskusi, berkolaborasi, menghargai pendapat, menjalankan pembagian tugas, serta memberikan feedback secara santun dan konstruktif.

c. Lingkungan Digital

PPT pembelajaran, contoh video, smartphone/kamera, aplikasi editing, Google Form, dan media pengumpulan video digunakan untuk mendukung proses memuliakan murid.

4. Pemanfaatan Digital

Laptop/Komputer	Menampilkan materi, memindahkan footage, dan melakukan editing video.
Smartphone/Kamera	Mengambil footage video sesuai storyboard dan shot list.
LCD/Proyektor	Menampilkan materi, contoh video, dan hasil screening.
Microsoft	Media penyampaian materi pembelajaran.



PowerPoint/Canva	
CapCut/Aplikasi Editing Sejenis	Mengolah footage menjadi video clip.
Google Form	Pretest, posttest, dan refleksi pembelajaran.
Media Pengumpulan	Mengunggah atau mengumpulkan video final sesuai arahan guru.

F. Pengalaman Belajar

1. Pemahaman Bermakna

Murid memahami bahwa media sosial bukan hanya tempat untuk mengonsumsi dan membagikan konten, tetapi juga dapat menjadi ruang untuk berkomunikasi, berkolaborasi, berekspresi, dan menghasilkan karya.

Murid memahami bahwa menjadi kreator konten membutuhkan **ide, perencanaan, keterampilan teknis, kerja sama, etika, dan tanggung jawab**. Setiap konten yang dibuat dan dibagikan dapat menjadi bagian dari jejak digital sehingga perlu dipertimbangkan sebelum dipublikasikan.

Melalui project video clip, murid memperoleh pengalaman nyata dari proses **merancang → shooting → editing → upload → screening → evaluasi**.

2. Pertanyaan Pemantik

Guru menampilkan contoh video pendek/konten media sosial yang relevan dengan kehidupan murid, kemudian mengajukan pertanyaan:

- Media sosial apa yang paling sering kalian gunakan dan untuk apa?
- Apa yang harus dipikirkan sebelum mengunggah foto atau video orang lain?
- Kalau sebuah konten sudah dihapus, apakah jejak digitalnya benar-benar hilang?
- Menurut kalian, apa yang membuat sebuah video menarik untuk ditonton?
- Bagaimana sebuah lagu dapat diubah menjadi cerita visual?
- Apa saja yang harus disiapkan sebelum melakukan shooting?



- g. Bagaimana kalian mengetahui bahwa video yang sudah diedit layak untuk ditampilkan atau diunggah?

G. Pengalaman Belajar

Pertemuan 1 Pemanfaatan Media Sosial, Etika Kreator, Jejak Digital, dan Perencanaan Project Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit				
No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Waktu
1	Pembukaan	Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, presensi, dan pengkondisian kelas.	Murid menjawab salam, berdoa, dan menyiapkan diri.	5 menit
2	Apersepsi, Motivasi, dan Tujuan Pembelajaran	Guru menampilkan contoh konten/video dan mengaitkannya dengan kebiasaan murid menggunakan media sosial. Guru menyampaikan tujuan dan gambaran project empat pertemuan.	Murid mengamati contoh, menjawab pertanyaan berdasarkan pengalaman, dan menyimak tujuan pembelajaran.	5 menit
3	Sintaks 1 Menentukan Pertanyaan Mendasar	Guru menyajikan permasalahan: “Bagaimana membuat video clip yang menarik, kreatif, sesuai tema, dan tetap memperhatikan etika serta jejak digital?”	Murid mengamati, berdiskusi, dan mengidentifikasi hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat video.	10 menit
4	Penyampaian Materi	Guru menjelaskan fungsi media sosial, konten digital, etika kreator, hak cipta, privasi, jejak digital, dan prinsip konten digital yang baik.	Murid menyimak, mencatat informasi penting, dan memberikan tanggapan.	15 menit

Pertemuan 1

Pemanfaatan Media Sosial, Etika Kreator, Jejak Digital, dan Perencanaan Project

Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Waktu
5	Pretest dan Analisis Kasus	Guru memberikan pretest dan LKPD analisis kasus etika/jejak digital. Guru membimbing diskusi.	Murid mengerjakan pretest dan menganalisis kasus dalam kelompok.	10 menit
6	Sintaks 2 Mendesain Perencanaan Project	Guru menjelaskan pembagian project: kelompok 1–3 Mars SMAN 24 Bandung; kelompok 4–6 “Rukun Sama Teman”. Guru membimbing penentuan konsep, pesan, alur visual, lokasi, talent, dan properti.	Murid menentukan konsep video dan pesan yang ingin disampaikan.	15 menit
7	Sintaks 2 Mendesain Perencanaan Project	Guru mengarahkan murid membuat storyboard/shot list dan pembagian peran.	Murid menyusun storyboard/shot list dan membagi peran sesuai kemampuan masing-masing.	15 menit
8	Sintaks 3 Menyusun Jadwal Project	Guru membimbing kelompok menentukan target produksi dan memastikan kesiapan shooting.	Murid menyusun timeline: P1 perencanaan P2 shooting P3 editing-upload P4 screening-presentasi-refleksi.	7 menit
9	Refleksi dan Tindak Lanjut	Guru meminta kelompok menyampaikan kesiapan dan mengingatkan perlengkapan yang harus dibawa untuk shooting.	Murid menyampaikan konsep dan kesiapan kelompok.	5 menit

**Pertemuan 1**

Pemanfaatan Media Sosial, Etika Kreator, Jejak Digital, dan Perencanaan Project

Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit

No	Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Waktu
10	Penutup	Guru memberikan penguatan, menyampaikan tindak lanjut, dan menutup pembelajaran.	Murid menyimak, berdoa, dan menjawab salam.	3 menit

Output Pertemuan 1: LKPD analisis etika/jejak digital, konsep video, storyboard, shot list, pembagian peran, dan timeline project.

Pertemuan 2

Produksi/Shooting Video Clip

Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	Guru memberi salam, mengajak murid berdoa, mengecek kehadiran, dan memastikan setiap kelompok membawa perangkat serta perlengkapan project.	Murid menjawab salam, berdoa, dan menyiapkan perangkat serta perlengkapan project.	5 menit
2	Apersepsi	Guru mengajak murid mengingat kembali materi dan hasil perencanaan pada pertemuan sebelumnya dengan menanyakan konsep, storyboard, shot list, dan pembagian tugas masing-masing kelompok.	Murid menjelaskan kembali konsep dan pembagian peran kelompoknya.	5 menit



Pertemuan 2

Produksi/Shooting Video Clip

Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
3	Motivasi dan Penyampaian Tujuan	Guru memberikan motivasi agar murid bekerja sesuai peran dan menjelaskan target pembelajaran: setiap kelompok menghasilkan footage yang cukup dan sesuai dengan konsep untuk digunakan pada tahap editing.	Murid menyimak target dan mempersiapkan kelompok untuk melakukan shooting.	5 menit
4	Penguatan Materi	Guru memberikan penguatan singkat mengenai teknik dasar shooting, seperti jenis shot, angle, komposisi, kestabilan kamera, pencahayaan, serta etika ketika mengambil gambar di Budaya sekolah aman dan nyaman.	Murid menyimak dan mengajukan pertanyaan jika terdapat teknik yang belum dipahami.	10 menit
5	Sintaks 4 Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Project	Guru meminta kelompok mulai melakukan shooting berdasarkan storyboard dan shot list. Guru berkeliling mengamati proses dan memastikan setiap anggota menjalankan perannya.	Murid melakukan shooting sesuai storyboard dan shot list dengan menjalankan peran masing-masing.	30 menit
6	Sintaks 4 Monitoring dan Feedback	Guru memeriksa proses shooting, memberikan feedback mengenai komposisi, kestabilan, pencahayaan, variasi shot, dan kesesuaian footage dengan konsep.	Murid menerima feedback, memperbaiki teknik pengambilan gambar, dan melakukan retake jika diperlukan.	15 menit

**Pertemuan 2**

Produksi/Shooting Video Clip

Alokasi waktu: 2 JP / 90 menit

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
7	Sintaks 4 Quality Check Project	Guru mengarahkan kelompok mengecek kelengkapan footage sebelum meninggalkan lokasi shooting dan mengingatkan pentingnya melakukan backup data.	Murid memeriksa footage berdasarkan shot list, memastikan footage lengkap, dan melakukan backup data.	10 menit
8	Refleksi	Guru meminta setiap kelompok menyampaikan progres, kendala yang ditemukan, dan kesiapan footage untuk proses editing.	Murid menyampaikan progres dan kendala kelompok serta menentukan hal yang perlu diperbaiki.	5 menit
9	Penutup	Guru memberikan penguatan terhadap kerja sama kelompok dan menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan digunakan untuk editing dan penyelesaian video. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	Murid menyimak arahan, memastikan data tersimpan, berdoa, dan menjawab salam.	5 menit

Output Pertemuan 2:

Footage video sesuai konsep dan shot list serta data yang telah diperiksa dan di backup.



Pertemuan 3

Editing, Quality Control, dan Upload Video

Alokasi Waktu: 2 JP (90 menit)

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	Guru memberi salam, mengajak murid berdoa, mengecek kehadiran, dan memastikan setiap kelompok telah menyiapkan footage serta perangkat editing.	Murid menjawab salam, berdoa, dan menyiapkan perangkat serta footage project.	5 menit
2	Apersepsi	Guru mengajak murid mengingat kembali proses shooting pada pertemuan sebelumnya dengan menanyakan kendala yang ditemukan dan bagaimana footage tersebut akan disusun menjadi sebuah video clip.	Murid menceritakan pengalaman shooting dan mengidentifikasi footage yang akan digunakan.	5 menit
3	Motivasi dan Penyampaian Tujuan	Guru memberikan motivasi dan menyampaikan target bahwa pada akhir pertemuan setiap kelompok harus menghasilkan video final yang telah melalui editing, quality control, export, dan pengumpulan.	Murid menyimak target dan mempersiapkan kelompok untuk proses editing.	5 menit
4	Penguatan/Demonstrasi Materi	Guru mendemonstrasikan langkah dasar editing, mulai dari import footage, cut/trim, menyusun klip, menyesuaikan audio, menambahkan teks/transisi seperlunya, preview, hingga export.	Murid mengamati demonstrasi dan mencoba menerapkan langkah editing pada project kelompok.	15 menit
5	Sintaks 4	Guru mengarahkan kelompok melakukan editing	Murid menyusun footage, melakukan	25 menit



Pertemuan 3

Editing, Quality Control, dan Upload Video

Alokasi Waktu: 2 JP (90 menit)

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
	Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Project	berdasarkan konsep dan footage yang telah dibuat. Guru memantau proses dan memberikan bantuan ketika terdapat kendala teknis.	cut/trim, mengatur urutan video, audio, teks, dan elemen visual lainnya secara berkelompok.	
6	Sintaks 4 Monitoring dan Feedback	Guru memeriksa perkembangan video dan memberikan feedback mengenai alur, kualitas visual, audio, teks, transisi, dan kesesuaian dengan tema.	Murid menerima feedback dan melakukan revisi terhadap bagian video yang masih perlu diperbaiki.	10 menit
7	Sintaks 4 Quality Control	Guru memberikan checklist quality control dan mengarahkan kelompok melakukan pemeriksaan akhir sebelum export.	Murid melakukan preview dan mengecek kualitas gambar, audio, teks, transisi, durasi, serta kesesuaian video dengan konsep.	10 menit
8	Sintaks 4 Penyelesaian dan Upload	Guru mengarahkan kelompok melakukan export dengan format yang ditentukan dan memastikan seluruh video dikumpulkan.	Murid melakukan export, memberi nama file sesuai ketentuan, dan mengunggah/mengumpulkan video.	10 menit
9	Refleksi dan Penutup	Guru menanyakan pengalaman dan kendala selama editing serta memberikan gambaran kegiatan screening pada pertemuan berikutnya. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.	Murid menyampaikan kendala, melakukan refleksi singkat, memastikan video sudah terkumpul, berdoa, dan menjawab salam.	5 menit

**Output Pertemuan 3:**

Video final yang telah diedit, melalui quality control, diekspor, dan dikumpulkan.

Pertemuan 4 Screening, Presentasi, Nominasi, dan Refleksi Project Alokasi Waktu: 2 JP (90 menit)				
No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
1	Pembukaan	Guru memberi salam, mengajak murid berdoa, mengecek kehadiran, dan mengkondisikan kelas untuk kegiatan screening.	Murid menjawab salam, berdoa, dan mempersiapkan diri mengikuti kegiatan.	5 menit
2	Apersepsi	Guru mengajak murid mengingat kembali perjalanan project mulai dari menentukan konsep, menyusun storyboard, shooting, hingga editing.	Murid mengingat dan menyampaikan pengalaman selama proses project.	5 menit
3	Motivasi dan Penyampaian Tujuan	Guru memberikan apresiasi terhadap proses yang telah dilakukan dan menjelaskan mekanisme screening, presentasi, feedback, nominasi, dan refleksi.	Murid menyimak mekanisme kegiatan dan menyiapkan kelompok untuk mempresentasikan karya.	5 menit
4	Sintaks 5 Menguji/Menilai Hasil Project	Guru menayangkan video clip setiap kelompok secara bergantian dan melakukan Asesmen berdasarkan rubrik produk.	Murid menyaksikan video setiap kelompok dan mengamati kekuatan serta hal menarik dari karya yang ditampilkan.	30 menit


Pertemuan 4

Screening, Presentasi, Nominasi, dan Refleksi Project

Alokasi Waktu: 2 JP (90 menit)

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
5	Sintaks 5 Presentasi Hasil Project	Guru meminta setiap kelompok menjelaskan konsep, pesan, pembagian tugas, proses produksi, kendala, dan solusi yang dilakukan.	Perwakilan kelompok mempresentasikan konsep, proses, pembagian tugas, kendala, solusi, dan hasil project.	15 menit
6	Sintaks 5 Feedback dan Apresiasi	Guru memfasilitasi sesi feedback antarkelompok dan mengarahkan murid memberikan komentar secara objektif, santun, dan konstruktif.	Murid memberikan apresiasi dan feedback terhadap karya kelompok lain.	8 menit
7	Sintaks 5 Nominasi/A apresiasi Karya	Guru memandu kegiatan nominasi berdasarkan kategori yang telah ditentukan dan memberikan apresiasi terhadap karya serta proses kelompok.	Murid mengikuti nominasi dan memberikan apresiasi kepada kelompok lain.	7 menit
8	Sintaks 6 Mengevaluasi Pengalaman	Guru mengarahkan murid melakukan refleksi mengenai proses project, pembagian tugas, kerja sama, kendala, solusi, etika kreator, dan hal yang dapat diperbaiki.	Murid mengisi refleksi individu/kelompok dan mengevaluasi pengalaman selama project.	10 menit
9	Posttest, Kesimpulan, dan Penutup	Guru memberikan posttest, mengajak murid menyimpulkan pembelajaran, memberikan penguatan bahwa menjadi kreator digital membutuhkan kreativitas dan tanggung jawab, kemudian	Murid mengerjakan posttest, menyampaikan kesimpulan, menyimak penguatan, berdoa, dan menjawab salam.	5 menit



Pertemuan 4

Screening, Presentasi, Nominasi, dan Refleksi Project

Alokasi Waktu: 2 JP (90 menit)

No.	Tahapan Kegiatan	Aktivitas Guru	Aktivitas Murid	Alokasi Waktu
		menutup pembelajaran dengan doa dan salam.		

Output Pertemuan 4:

Screening video, presentasi kelompok, feedback, nominasi/apresiasi karya, refleksi, dan posttest.



H. Asesmen

1. Assessment for Learning

Assessment for Learning dilakukan selama proses memuliakan murid untuk memantau perkembangan murid dan memberikan feedback selama project berlangsung.

a. Observasi Keaktifan dan Kolaborasi

Dilakukan pada **Pertemuan 1–3** selama diskusi, perencanaan, shooting, dan editing.

Aspek yang Dinilai	Indikator
Keaktifan	Aktif mengikuti diskusi dan terlibat dalam proses project.
Kolaborasi	Mampu bekerja sama dan menghargai anggota kelompok.
Tanggung Jawab	Menjalankan tugas sesuai pembagian peran.
Komunikasi	Menyampaikan ide dan berdiskusi dengan anggota kelompok.
Kemandirian	Mampu menyelesaikan tugas sesuai target tanpa selalu bergantung pada guru.

Skala Asesmen:

Skor	Kriteria
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Perlu Bimbingan

b. Asesmen Proses Project

Tahap	Hal yang Diamati
-------	------------------

Perencanaan	Konsep, storyboard, shot list, pembagian tugas, dan jadwal.
Shooting	Kesesuaian dengan storyboard, teknik shooting, kerja sama, dan kelengkapan footage.
Editing	Penyusunan footage, audio, teks, transisi, dan kemampuan memperbaiki hasil berdasarkan feedback.
Quality Control	Kemampuan menemukan dan memperbaiki kesalahan sebelum video dikumpulkan.

c. Feedback dan Presentasi

Asesmen kemampuan murid dalam mempresentasikan hasil project di pertemuan 4.

Aspek	Indikator
Penyampaian Konsep	Mampu menjelaskan ide dan pesan video.
Penguasaan Proses	Mampu menjelaskan proses perencanaan, shooting, dan editing.
Komunikasi	Menyampaikan presentasi dengan jelas dan percaya diri.
Respon terhadap Feedback	Mampu menerima dan menanggapi pertanyaan/feedback.

2. Assessment as Learning

Assessment as Learning dilakukan melalui **self-assessment/refleksi diri** setelah project selesai.

Murid mengisi checklist:

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya menjalankan tugas sesuai pembagian peran dalam kelompok.	☐	☐
Saya berkontribusi dalam proses pembuatan video.	☐	☐
Saya mampu bekerja sama dengan anggota kelompok.	☐	☐



Saya memahami pentingnya etika dalam membuat konten digital.	☐	☐
Saya memahami dampak jejak digital dari konten yang dibuat.	☐	☐
Saya mampu menerima feedback dan melakukan perbaikan.	☐	☐
Saya mengetahui bagian yang masih perlu saya tingkatkan.	☐	☐

Tambahan 3 pertanyaan refleksi terbuka:

1. Apa kontribusi terbesar yang kamu berikan dalam project ini?
2. Kendala apa yang paling kamu alami selama project dan bagaimana cara mengatasinya?
3. Jika project ini dibuat kembali, apa yang akan kamu perbaiki?

3. Assessment of Learning

Assessment of Learning digunakan untuk mengetahui ketercapaian perkembangan murid setelah seluruh rangkaian project selesai.

a. Asesmen Produk Video Clip

Aspek	Bobot
Kesesuaian Tema dan Pesan	20%
Kreativitas Konsep	20%
Kualitas Shooting/Visual	20%
Editing	20%
Kualitas Keseluruhan Video	20%
Total	100%



Rubrik Produk

Aspek	4 – Sangat Baik	3 – Baik	2 – Cukup	1 – Perlu Bimbingan
Tema & Pesan	Sangat sesuai, pesan kuat dan jelas	Sesuai dan cukup jelas	Cukup sesuai	Tidak sesuai
Kreativitas	Sangat kreatif dan menarik	Kreatif	Cukup kreatif	Kurang kreatif
Shooting	Visual jelas, stabil, variatif	Visual cukup baik	Masih terdapat beberapa kekurangan	Banyak masalah teknis
Editing	Sangat rapi dan menyatu dengan audio/visual	Rapi	Cukup rapi	Kurang rapi
Keseluruhan	Sangat menarik dan layak dipublikasikan	Menarik dan layak ditampilkan	Cukup	Belum layak

b. Posttest

Posttest diberikan pada **Pertemuan 4 setelah screening dan refleksi**. Materinya mencakup:

1. Fungsi dan pemanfaatan media sosial.
2. Jenis konten digital.
3. Etika kreator.
4. Privasi dan hak cipta.
5. Jejak digital.
6. Prinsip konten digital yang baik.
7. Dasar shooting.
8. Dasar editing.
9. Publikasi konten digital.

Pretest dan posttest menggunakan soal yang sama.



4. Pedoman Asesmen dan Rekapitulasi Nilai

No.	Komponen Asesmen	Jenis Asesmen	Bentuk	Bobot
1	Observasi Keaktifan & Kolaborasi	<i>Assessment for Learning</i>	Kelompok/ Individu	15%
2	Proses Project	<i>Assessment for Learning</i>	Kelompok	15%
3	Presentasi & Feedback	<i>Assessment for Learning</i>	Kelompok	10%
4	Refleksi Diri	<i>Assessment as Learning</i>	Individu	–
5	Produk Video Clip	<i>Assessment of Learning</i>	Kelompok	30%
6	Posttest	<i>Assessment of Learning</i>	Individu	30%
TOTAL				100%

Rumus Nilai Akhir

Nilai Akhir =

$$\begin{aligned} & (\text{Nilai Keaktifan \& Kolaborasi} \times 15\%) + \\ & (\text{Nilai Proses Project} \times 15\%) + \\ & (\text{Nilai Presentasi \& Feedback} \times 10\%) + \\ & (\text{Nilai Produk Video} \times 30\%) + \\ & (\text{Nilai Posttest} \times 30\%) \end{aligned}$$

Catatan

- **Pretest bersifat diagnostik** dan tidak diperhitungkan dalam nilai akhir.
- **Refleksi diri** merupakan bagian dari *Assessment as Learning* dan digunakan untuk membantu murid mengevaluasi proses belajarnya.
- *Assessment for Learning* dilakukan selama proses project melalui observasi dan feedback guru.
- Asesmen produk video dilakukan berdasarkan hasil akhir project.



- Asesmen produk kelompok dapat diberikan kepada seluruh anggota kelompok, sedangkan **keaktifan dan tanggung jawab individu tetap dapat dibedakan melalui observasi guru.**
- LKPD digunakan sebagai bukti proses belajar dan dokumentasi project.

5. Ketercapaian Murid dalam Pembelajaran

Rentang Nilai	Predikat
86–100	Sangat Baik
71–85	Baik
56–70	Cukup
≤ 55	Perlu Bimbingan

III. BAHAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

Media Sosial, Konten Digital, Etika Kreator, dan Jejak Digital

A. Media Sosial

Media sosial merupakan platform digital yang memungkinkan pengguna untuk membuat, membagikan, menerima, dan berinteraksi dengan berbagai informasi atau konten. Dalam kehidupan sehari-hari, murid telah terbiasa menggunakan berbagai platform seperti Instagram, TikTok, YouTube, WhatsApp, dan platform digital lainnya. Pengalaman menggunakan platform tersebut menjadi dasar untuk memahami bagaimana sebuah konten dibuat dan disebarkan.

Media sosial tidak hanya digunakan sebagai tempat untuk mengonsumsi informasi atau hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk:

1. menyampaikan informasi;
2. mengekspresikan kreativitas;
3. berkomunikasi dan berkolaborasi;



4. mempromosikan kegiatan atau karya;
5. membangun identitas digital;
6. menyebarkan informasi edukatif dan inspiratif.

Karena itu, pengguna media sosial perlu memahami bahwa setiap konten yang dibuat dan dibagikan dapat memberikan dampak kepada diri sendiri maupun orang lain.

B. Konten Digital

Konten digital adalah segala bentuk informasi yang dibuat, disimpan, dan disebarluaskan melalui perangkat digital maupun internet. Konten digital dapat berbentuk teks, gambar, audio, video, maupun gabungan dari beberapa bentuk tersebut. Pengertian ini sejalan dengan bahan Microteaching kamu yang menjelaskan bahwa konten digital dapat diakses melalui website, media sosial, aplikasi, dan berbagai layanan digital lainnya.

Beberapa bentuk konten digital antara lain:

1. Teks

Contohnya caption, artikel, thread, dan informasi singkat.

2. Gambar

Contohnya poster, foto, ilustrasi, dan infografis.

3. Audio

Contohnya podcast, rekaman suara, dan musik.

4. Video

Contohnya video pendek, video edukasi, video promosi, dan video clip.

5. Multimedia interaktif

Konten yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan informasi yang disajikan.

Dalam project pembelajaran ini, murid akan berfokus pada konten video berbentuk video clip.

C. Kreator Konten Digital

Kreator konten digital adalah seseorang yang membuat dan menghasilkan konten untuk disampaikan kepada audiens melalui media digital.

Seorang kreator tidak hanya dituntut untuk mampu membuat konten yang menarik, tetapi juga perlu memperhatikan:

1. tujuan konten;



2. target audiens;
3. pesan yang ingin disampaikan;
4. kualitas visual dan audio;
5. kreativitas;
6. etika;
7. hak cipta;
8. privasi;
9. dampak terhadap orang lain.

Dengan demikian, murid diarahkan untuk tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga belajar menjadi kreator konten yang kreatif, kolaboratif, dan bertanggung jawab.

D. Etika Kreator

Etika kreator merupakan prinsip atau aturan perilaku yang perlu diperhatikan ketika membuat dan menyebarkan konten digital.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan:

1. Menghargai Privasi

Tidak semua informasi atau aktivitas seseorang boleh direkam dan dipublikasikan tanpa izin. Contohnya:

Sebelum memasukkan wajah seseorang ke dalam video yang akan dipublikasikan, pastikan orang tersebut mengetahui dan menyetujuinya.

2. Menghargai Hak Cipta

Kreator perlu menghargai karya orang lain seperti:

- a. musik;
- b. foto;
- c. video;
- d. ilustrasi;
- e. desain;
- f. Tulisan.

Jangan menganggap bahwa semua materi yang ditemukan di internet bebas digunakan.

3. Tidak Menyebarkan Informasi yang Merugikan

Konten yang dibuat sebaiknya tidak mengandung:

- a. penghinaan;



- b. fitnah;
- c. perundungan;
- d. ujaran kebencian;
- e. informasi palsu;
- f. konten yang sengaja merugikan orang lain.

4. Menggunakan Bahasa dan Visual yang Pantas

Konten harus disesuaikan dengan konteks dan audiens. Sebagai pelajar, murid perlu mempertimbangkan bagaimana konten tersebut dapat diterima oleh warga sekolah maupun masyarakat.

5. Bertanggung Jawab terhadap Karya

Sebelum mengunggah sebuah konten, kreator perlu bertanya:

“Apakah konten ini aman, pantas, dan bertanggung jawab jika dilihat oleh orang lain?”

E. Jejak Digital

Jejak digital adalah rekam informasi atau aktivitas seseorang yang tertinggal ketika menggunakan perangkat dan layanan digital.

Contohnya:

- 1. video yang pernah diunggah;
- 2. komentar;
- 3. foto;
- 4. postingan;
- 5. akun yang digunakan;
- 6. interaksi di media sosial.

Jejak digital perlu diperhatikan karena konten yang telah dibagikan dapat menyebar dan sulit dikendalikan sepenuhnya.

Oleh karena itu, sebelum mempublikasikan sesuatu, murid perlu mempertimbangkan:

Pikirkan → Periksa → Pastikan → Publikasikan

Pertanyaan sederhana:

Apakah konten ini benar?

Apakah konten ini pantas?

Apakah ada orang yang dirugikan?

Apakah saya siap jika konten ini dilihat orang lain?



F. Prinsip Konten Digital yang Baik

Konten digital yang baik tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki tujuan dan pesan yang jelas.

Dalam project ini, prinsip yang digunakan adalah:

Kreatif	Memiliki ide dan penyajian visual yang menarik.
Informatif	Memiliki pesan atau informasi yang dapat dipahami audiens.
Berkualitas	Memperhatikan kualitas gambar, audio, alur, dan editing.
Kolaboratif	Dihasilkan melalui kerja sama dan pembagian tugas yang jelas.
Bertanggung Jawab	Memperhatikan etika, privasi, hak cipta, dan dampak publikasi. Prinsip kreatif, informatif, berkualitas, dan kolaboratif juga sudah digunakan dalam struktur materi Microteaching kamu.

PERTEMUAN 2

Perencanaan dan Teknik Dasar Produksi Video

A. Video Clip

Video clip merupakan karya audiovisual yang menggabungkan gambar bergerak dengan musik atau audio untuk menyampaikan suasana, cerita, pesan, atau makna tertentu.

Dalam project ini:

- **Kelompok 1–3:** membuat video clip **Mars SMAN 24 Bandung**.
- **Kelompok 4–6:** membuat video clip **“Rukun Sama Teman”**.

Video tidak harus memiliki cerita yang kompleks. Yang paling penting adalah visual yang sesuai dengan tema dan mampu memperkuat pesan lagu.

B. Konsep Video

Sebelum mengambil gambar, kelompok perlu menentukan konsep.

Konsep dapat menjawab:

1. Video ini tentang apa?
2. Pesan apa yang ingin disampaikan?
3. Siapa yang akan muncul?



4. Lokasi apa yang digunakan?
5. Visual seperti apa yang ingin ditampilkan?
6. Bagaimana video akan dimulai dan diakhiri?

C. Storyboard

Sebelum mengambil gambar, kelompok perlu menentukan konsep.

Storyboard adalah gambaran atau rancangan visual mengenai adegan yang akan dibuat.

Storyboard membantu kelompok mengetahui:

1. adegan;
2. urutan visual;
3. lokasi;
4. talent;
5. jenis shot;
6. gerakan kamera;
7. kebutuhan properti.

Storyboard menjadi panduan sebelum proses shooting dilakukan.

D. Shot List

Shot list adalah daftar gambar yang perlu diambil selama proses shooting.

Contoh:

No.	Adegan	Shot	Lokasi
1	Tampilan sekolah	Wide Shot	Gerbang sekolah
2	Murid berjalan	Medium Shot	Koridor
3	Aktivitas bersama	Wide Shot	Lapangan
4	Ekspresi talent	Close Up	Kelas
5	Kelompok bersama	Wide Shot	Lapangan

Shot list membantu kelompok memastikan tidak ada footage penting yang terlewat.

E. Teknik Dasar Shooting



1. ELS

Menampilkan objek atau lokasi secara luas.

Fungsi: menunjukkan tempat dan suasana.

2. MLS

Menampilkan objek dari sekitar pinggang hingga kepala.

Fungsi: menampilkan aktivitas dan gerakan talent.

3. Close Up

Menampilkan bagian tertentu secara dekat, misalnya wajah.

Fungsi: menunjukkan ekspresi dan detail.

4. Stabilitas Kamera

Kamera perlu dijaga agar tidak terlalu banyak berguncang, kecuali guncangan memang sengaja digunakan sebagai bagian dari konsep.

F. Etika Saat Shooting di Sekolah

Selama proses produksi, murid perlu:

1. meminta izin jika diperlukan;
2. menghargai warga sekolah;
3. tidak mengganggu kegiatan belajar;



4. menjaga fasilitas sekolah;
5. tidak merekam orang yang tidak berkaitan dengan project tanpa pertimbangan;
6. menggunakan lokasi sesuai aturan sekolah.

PERTEMUAN 3

Editing dan Publikasi Video

A. Pengertian Editing

Editing adalah proses memilih, menyusun, memotong, dan menggabungkan footage untuk menghasilkan video yang utuh. Editing dilakukan setelah proses shooting selesai.

B. Tahapan Dasar Editing

1. Import Footage

Memasukkan seluruh footage yang telah direkam ke aplikasi editing.

2. Seleksi Footage

Memilih footage yang:

- a. paling jelas;
- b. sesuai konsep;
- c. memiliki komposisi baik;
- d. tidak terlalu goyang;
- e. tidak memiliki gangguan yang tidak diperlukan.

3. Cut to cut

Memotong bagian video yang tidak diperlukan dan menentukan durasi setiap footage. Footage disusun sesuai alur dan konsep yang telah direncanakan.

4. Menyesuaikan Audio

Audio atau lagu disesuaikan dengan visual agar perpindahan adegan terasa selaras.

5. Transisi

Transisi dapat digunakan untuk menghubungkan satu footage dengan footage lainnya. Penggunaan transisi sebaiknya tidak berlebihan.

6. Teks

Teks dapat digunakan jika diperlukan untuk:

- a. Judul;



- b. lirik;
- c. informasi;
- d. nama;
- e. keterangan tertentu.

7. Preview

Video ditonton kembali dari awal sampai akhir untuk menemukan kesalahan.

8. Export

Setelah video selesai dan diperiksa, video diekspor menjadi file final.

C. Quality Control

Sebelum video dikumpulkan atau diunggah, kelompok melakukan pemeriksaan:

☐	Video sesuai tema
☐	Audio terdengar jelas
☐	Tidak ada footage yang salah
☐	Tidak ada bagian kosong yang tidak diperlukan
☐	Transisi tidak berlebihan
☐	Teks mudah dibaca
☐	Visual cukup jelas
☐	Urutan video sudah sesuai
☐	Tidak ada bagian yang belum diedit
☐	Video sudah memiliki ending yang jelas

D. Publikasi Konten

Sebelum mengunggah video, kreator harus melakukan pemeriksaan terakhir.

CHECK BEFORE POST



- C** — Content sesuai tujuan
- H** — Hak cipta diperhatikan
- E** — Etika diperhatikan
- C** — Check kualitas
- K** — Konfirmasi sebelum publikasi

Prinsip utamanya:

Buat dengan kreatif, edit dengan teliti, publikasikan dengan bertanggung jawab.

PERTEMUAN 4

Screening, Presentasi, Feedback, Nominasi dan Refleksi

A. Screening

Screening merupakan kegiatan menampilkan hasil video yang telah dibuat oleh setiap kelompok. Tujuannya untuk:

1. melihat hasil karya;
2. membandingkan proses dan hasil;
3. memberikan apresiasi;
4. memperoleh feedback;
5. mengevaluasi project.

B. Presentasi Project

Setiap kelompok menjelaskan:

1. Judul/tema video.
2. Alasan memilih konsep.
3. Pesan yang ingin disampaikan.
4. Pembagian peran anggota.
5. Proses shooting.
6. Proses editing.
7. Kendala yang dihadapi.
8. Solusi yang dilakukan.



C. Feedback

- Feedback diberikan dengan prinsip:

Apresiasi

Apa yang sudah bagus?

Evaluasi

Apa yang masih dapat diperbaiki?

Saran

Apa yang dapat dilakukan agar hasilnya lebih baik?

Contoh:

“Visualnya sudah menarik karena banyak variasi shot. Namun, perpindahan beberapa scene terasa terlalu cepat. Ke depannya durasi beberapa footage bisa dibuat sedikit lebih panjang.”

D. Nominasi Karya

Untuk membuat kegiatan screening lebih menarik, setiap kelompok dapat memperoleh nominasi.

Contoh kategori:

- 1. Best Video Clip 2**
- 2. Best On Social Media/Favorite**
- 3. Best Editing**

Nominasi digunakan sebagai bentuk apresiasi terhadap keunggulan yang berbeda dari setiap kelompok.

E. Refleksi Project

Setelah project selesai, murid mengevaluasi pengalaman belajar.

Beberapa pertanyaan refleksi:

1. Apa kontribusi saya dalam kelompok?
2. Apa hal baru yang saya pelajari?
3. Apa kendala terbesar selama project?
4. Bagaimana kelompok saya menyelesaikan kendala tersebut?
5. Apa yang akan saya perbaiki jika membuat video kembali?



6. Bagaimana cara menjadi kreator digital yang bertanggung jawab?

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran meliputi:

1. **PPT/slide pembelajaran**

Digunakan untuk menyampaikan materi, contoh visual, teknik shooting, dan editing.

2. **Contoh video clip angkatan sebelumnya**

Digunakan sebagai bahan observasi dan analisis.

3. **LKPD**

Digunakan sebagai panduan aktivitas murid pada setiap pertemuan.

4. **Storyboard dan shot list**

Digunakan sebagai instrumen perencanaan project.

5. **Rubrik Asesmen project**

Digunakan untuk menilai proses, presentasi, dan produk video.

Media digital dan aplikasi menjadi bagian penting karena pembelajaran kreasi konten digital sebelumnya juga memanfaatkan perangkat seperti laptop, smartphone, internet, serta aplikasi digital.

IV. SUMBER BELAJAR

A. Sumber Utama

1. Buku/Modul Informatika Fase E pada elemen Literasi Digital.
2. Materi pembelajaran yang disusun guru.
3. LKPD project video clip.

B. Sumber Pendukung

1. Contoh konten digital dari berbagai platform media sosial.
2. Contoh video clip angkatan sebelumnya.
3. Tutorial penggunaan aplikasi editing video.
4. Budaya sekolah aman dan nyaman sebagai sumber visual dan lokasi produksi.



V. LAMPIRAN

Lampiran disusun menjadi 4 LKPD terpisah sesuai tahapan project pada setiap pertemuan. Setiap LKPD memiliki tujuan, aktivitas, ruang jawaban, dan output yang berbeda sehingga dapat langsung dibagikan kepada kelompok pada hari pelaksanaan.