



PEMERINTAH PROVINSI JAWA
TENGAH DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1
BUKATEJA**

Jalan Raya Purwandaru, Bukateja, Purbalingga Kode Pos 53382 Telepon
0286-476110 Fax 0286-476110 Surat Elektronik smkn1_bukateja@yahoo.co.id

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
Dan
MODUL AJAR
PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA (P5)
TEMA KEBEKERJAAN

Disusun
oleh:
Tim
MGM
P P5

SMK
N 1
BUKATEJA
Tahun
pelajaran
2022/
2023

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

FASE E

KODE MODUL	TUJUAN PEMBELAJARAN	MODUL	DIMENSI P5	JAM PEMBELAJARAN
TEMA 1	GAYA HIDUP BEKELANJUTAN Topik : "Ibadahku Pengantar Suksesku"	1	a. Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia b. Mandiri	34 x 5 = 170 JP
	Pada akhir fase E, Peserta didik dapat: 1. Menerapkan pemahaman tentang kualitas atau sifat-sifat Tuhan dalam ritual ibadahnya baik yang bersifat personal maupun sosial. <i>Kegiatan: Asmaul Husna, Sholat Dhuhur Berjamaah, Sholat Jumat Berjamaah</i> 2. Menyadari bahwa aturan agama dan sosial merupakan aturan yang baik dan menjadi bagian dari diri sehingga bisa menerapkannya secara bijak dan kontekstual. <i>Kegiatan: Apel pagi</i> 3. Menggunakan hak dan melaksanakan kewajiban kewarganegaraan dan terbiasa mendahulukan kepentingan umum di atas kepentingan pribadi sebagai wujud dari keimanannya kepada Tuhan YME. <i>Kegiatan: Upacara Bendera dan Menyanyikan Indonesia Raya</i>			
TEMA 2	KEARIFAN LOKAL Topik : "Ecoprint: Tradisi dan Teknologi untuk Negeri"	2	a. Gotong royong b. Mandiri	2 x 51 = 102 JP
	Pada akhir fase E, Peserta didik dapat membangun rasa ingin tahu dan kemampuan inkuiri melalui eksplorasi budaya dan kearifan lokal masyarakat sekitar atau daerah tersebut, serta perkembangannya.			

KODE MODUL	TUJUAN PEMBELAJARAN	MODUL	DIMENSI P5	JAM PEMBELAJARAN
	<i>Kegiatan:</i>			
TEMA 3	KEBEKERJAAN Topik: "Bekerja Secara Disiplin, Kompeten, Dan Tepat Waktu dengan Hasil Terbaik"	3	a. Gotong royong b. Kreatif c. Kebhinnekaan Global	34 0,5 = 17 JP
	Pada akhir fase E, peserta didik mampu membangun pemahaman terhadap ketenagakerjaan, peluang kerja, serta kesiapan kerja untuk meningkatkan kapabilitas yang sesuai dengan keahliannya, mengacu pada kebutuhan dunia kerja terkini <i>Kegiatan: Literasi Digital</i>			
Jumlah Jam Pembelajaran				288 JP

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun : MGMP P5SMK Negeri 1 Bukateja
 Instansi : SMK Negeri 1 Bukateja
 Mata Pelajaran : Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila
 Tahun Penyusunan : 2022
 Jenjang Sekolah : SMK
 Kelas : X (Fase E)
 Alokasi Waktu: 288 JP

B. Sarana dan prasarana

Alat : Gawai
 Media : Foto, video, google form
 Sarana : Ruang kelas, jaringan internet, akun gmail,

C. Target peserta didik

- Peserta didik reguler / tipikal

D. Relevansi tema dan topik proyek untuk satuan pendidikan

Tema : Kebekerjaan
Kegiatan : Literasi Digital
Topik : Bekali Diri dengan Literasi Digital
Relevansi : Untuk menciptakan perencanaan dalam menghadapi era digital dan globalisasi, peserta didik perlu membekali diri dengan kegiatan literasi digital tentang kompetensi keahliannya dengan kegiatan literasi digital.

KOMPONEN INTI

A. Deskripsi singkat proyek Kebekerjaan dengan tema Literasi Digital

- Peserta didik membiasakan diri dengan kegiatan literasi secara digital mengenai kompetensi keahliannya masing-masing,
- Peserta didik membuat ringkasan yang telah dibaca pada kegiatan literasi digitalnya
- Peserta didik dapat memanfaatkan kegiatan literasi digitalnya dengan membuat mind map tentang kompetensi keahliannya secara mendalam.

B. Dimensi dan subelemen dari Profil Pelajar Pancasila

- Gotong Royong
- Kreatif,
- Kebinekaan Global

C. Tujuan spesifik untuk fase tersebut

Pada akhir fase E : Peserta didik mampu mempresentasikan pengetahuan tentang kompetensi keahliannya dalam mengakses informasi edukatif yang terbaru. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan media-media digital.

Literasi digital telah bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Mengupayakan peserta didik mampu membangun kebiasaan baik yakni literasi digital. Kegiatan ini bertujuan memahami dan menerapkan Literasi digital dalam kehidupan sehari-harinya dikarenakan orientasi siswa lulus sekolah adalah

bekerja dan telah memahami kompetensi keahliannya secara mendalam. Maka kegiatan P5BK ini sangat bermanfaat untuk para siswa dan menambah pengetahuan tentang bagaimana cara menerapkan pembiasaan literasi digital yang baik dan tepat sehingga dapat menumbuhkan empat ketrampilan yakni *critical thinker, communicator, collaborator, and creator*. Sehingga pembiasaan literasi digital ini dilaksanakan setiap hari Kamis pukul 15.00 -15.30 dengan cara melaporkan di google form setelah melaksanakan kegiatan literasi digital tersebut.

Fokus: Pengembangan akhlak terhadap alam menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

D. Alur kegiatan proyek secara umum

1	Persiapan	2 JP
	- Guru menyiapkan artikel / gambar / video tentang apa itu literasi digital. Guru menyiapkan lembar kerja	
2	Pelaksanaan :	
	Tahap Pengenalan - Guru mengenalkan dan membangun kesadaran peserta didik terhadap pembiasaan baik berliterasi digital dengan cara menyampaikan artikel tentang literasi digital, tujuan dan manfaatnya. - Guru dan murid membangun komunikasi efektif dalam membangun komunikasi dan menciptakan lingkungan aman, nyaman dan kondusif. - Guru membagikan lembar kerja refleksi awal tentang Literasi digital dan tantangan menuju masyarakat digital (Formatif 1)	2 JP
	Tahap Kontekstual - Peserta didik mencari informasi mengenai kompetensi keahliannya melalui kegiatan literasi digital. - Peserta didik mencari tokoh yang menginspirasi sehingga mengambil kompetensi keahlian tersebut - Guru membagikan lembar kerja (Formatif 2)	2 JP
	Tahap Aksi - Peserta didik mencari pemecahan masalah yang diberikan oleh Bapak Ibu guru sesuai kompetensi keahliannya masing-masing secara digital - Guru memberikan lembar pembiasaan (Formatif 3)	4 JP
	- Peserta didik membuat laporan dan ringkasan tentang kegiatannya dalam kegiatan literasi digital dalam bentuk <i>mind map</i> tentang artikel atau kompetensi keahliannya masing-masing - Guru memberikan lembar pengumpulan tugas mind map (Formatif 4)	5 JP
3	Refleksi dan Tindak Lanjut	
	- Peserta didik membuat <i>infografis</i> dalam bentuk <i>standing banner</i> mengenai kompetensi keahliannya masing-masing	2 JP

	dengan judul “Bekali Diri dengan Literasi Digital” kemudian <i>standing banner</i> di letakan di tiap kelas.	
Jumlah Jam Pembelajaran		17 JP

E. Jenis asesmen:

1. Asesmen Diagnostik non-Kognitif : Mengetahui gaya belajar dan kemampuan awal peserta didik

Berupa:

1. Mempersiapkan perangkat gawai yang akan digunakan.
2. Memperhatikan informasi yang telah dibagikan guru.
3. Mempersiapkan peralatan pendukung pembelajaran.
4. Pastikan kamu memiliki paket data/wifi dan jaringan yang bagus.
5. Bergabunglah ke kelas melalui tautan yang dibagikan.
6. Menyebarkan link angket untuk mengetahui gaya belajar Peserta Didik (asesmen diagnostik non-kognitif)

2. Asesmen Formatif : Diskusi, Kuis, dan Ujian

Budaya Literasi Digital di kelas berupa:

Budaya membaca dengan alat digitalnya

Budaya Literasi Digital di rumah berupa:

- Formatif 1 : Mengisi lembar kerja refleksi awal tentang literasi digital
- Formatif 2 : Peserta didik mengaplikasikan dengan mencari informasi tentang artikel kompetensi keahliannya
- Formatif 3 : Peserta didik membuat ringkasan dan laporan dalam bentuk mind map.
- Formatif 4 : Peserta didik membiasakan berliterasi digital dalam memanfaatkan teknologi yang ada dalam mencari suatu informasi.

Rubrik Penilaian Formatif

Skor	Kriteria Jawaban
4	Jawaban sesuai tema dan ada pengembangan
3	Jawaban sesuai tema
2	Jawaban kurang sesuai dengan tema
1	Jawaban tidak sesuai dengan tema

3. Asesmen Sumatif : Evaluasi, Referensi siswa dan guru

Berupa *infografis* dalam bentuk *standing banner* mengenai kompetensi keahliannya masing-masing dengan judul **“Bekali Diri dengan Literasi Digital”** kemudian *standing banner* di letakan di tiap kelas.

RUBRIK PENILAIAN

Diagnostik

Mengisi angket awal dari bapak Ibu Guru tentang kesiapan Literasi Digital

Formatif 1

Mengisi tentang pengetahuan dan tantangan Literasi Digital pada peserta didik dalam menghadapi era digital dengan menggunakan google form

Formatif 2

Mengisi laporan tentang aktivitas berliterasi digital dalam menggapai mimpi di masa depan.

Buat laporan hasil aktivitas dalam berliterasi digital dalam mencari tokoh yang menginspirasi kalian sehingga mengambil kompetensi keahlian tersebut. Tulis kedalam google form yang telah diberikan oleh Bapak Ibu Guru dengan format :

- A. Nama Kegiatan
- B. Kelas
- C. Hari / Tanggal Laporan
- D. Tujuan kegiatan Literasi Digital
- E. Tokoh yang menginspirasi
- F. Perjalanan hidupnya/Biografyn
- G. Kesimpulan dan Tindak Lanjut

Rubrik Penilaian Formatif 2

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Format Laporan / Sistematika	4 = Terdapat 6 Komponen 3 = Terdapat 5 komponen 2 = Terdapat 4 komponen 1 = Kurang dari 4 Komponen
2	Isi Laporan	4 = Sesuai tema dan ada pengembangan 3 = Sesuai tema 2 = Kurang sesuai tema 1 = Tidak sesuai tema

3	Tata bahasa, tanda baca, kosa kata	4 = Tata bahasa, tanda baca dan kosa kata semuanya benar 3 = Ada 1 – 5 yang salah 2 = Ada 6 – 10 yang salah 1 = Lebih dari 10 yang salah
4	Ketepatan waktu pengumpulan tugas	4 = Tepat waktu 3 = Lewat 3 hari 2 = Lewat 5 hari 1 = Lebih dari 1 minggu

Norma Penilaian = (Skor Perolehan : Jumlah Skor Maksimal) x 100

Formatif 3

Isilah tentang manfaat tentang laporan pembiasaan dalam berliterasi digital dalam google form

Nama :
Kelas :
Tanggal pelaksanaan :
Manfaat yang didapat :

Formatif 4

Buatlah laporan dalam bentuk *mind map* tentang aktivitas berliterasi digital yang telah dilakukan.

Rubrik Penilaian Formatif 4

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kreatifitas	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2	Gagasan	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
3	Kerapian	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
4	Nilai Manfaat	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
5	Ketepatan waktu pengumpulan tugas	4 = Tepat waktu 3 = Lewat 3 hari 2 = Lewat 5 hari 1 = Lebih dari 1 minggu

Norma Penilaian = (Skor Perolehan : Jumlah Skor Maksimal) x 100

Sumatif

Buatlah *infografis* dalam bentuk *standing banner* mengenai kompetensi keahliannya masing-masing dengan judul **“Bekali Diri dengan Literasi Digital”** kemudian *standing banner* di letakan di tiap kelas.

Rubrik Penilaian Sumatif

No	Kriteria Penilaian	Skor
1	Kreatifitas	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
2	Gagasan	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
3	Sinematografi	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
4	Nilai Manfaat	4 = Sangat Baik 3 = Baik 2 = Cukup 1 = Kurang
5	Ketepatan waktu pengumpulan tugas	4 = Tepat waktu 3 = Lewat 3 hari 2 = Lewat 5 hari 1 = Lebih dari 1 minggu

Norma Penilaian = (Skor Perolehan : Jumlah Skor Maksimal) x 100

H. Pertanyaan Pemantik:

1. Apa yang kalian lakukan nanti setelah lulus dari SMKN 1 Bukateja dalam pembiasaan Literasi Digital?
2. Jika kamu diminta untuk membuat *infografis* dalam bentuk *standing banner* dengan tema **“Bekali Diri dengan Literasi Digital”** untuk kesuksesanmu di masa depan, langkah apa saja yang akan dilakukan?

I. Pengayaan dan Remedial

- 1) Peserta didik dengan nilai atau performa di bawah rata-rata kelas, maka akan mendapat tugas untuk melakukan belajar terbimbing, yaitu dengan meminta bantuan kepada peserta didik dengan nilai di atas rata-rata kelas, kemudian memperbaikinya.
- 2) Peserta didik dengan performa terbaik akan melakukan pengayaan dengan membuat referensi buku/artikel ilmiah pada media sosial masing-masing.

Lembar Kegiatan

- 1) Lembar aktivitas
- 2) Soal-soal latihan pertemuan

J. Refleksi Peserta Didik dan Pendidik

Refleksi siswa:

1. Menurutmu, apakah sudah tergambar budaya Literasi Digital sangat bermanfaat untuk

- kehidupan sehari-harimu?
2. Menurutmu, hal apa yang menginspirasi budaya Literasi Digital dalam mewujudkan hidup mimpimu?
 3. Menurutmu, apakah sudah memiliki gambaran untuk menjangkau mimpi dengan berliterasi digital?

Refleksi untuk pendidik :

1. Menurutmu apakah metode yang digunakan untuk mencapai tujuan aktifitas telah sesuai?
2. Menurutmu apakah aktifitas tema telah berjalan sesuai dengan alur? Jelaskan!
3. Menurutmu apa kendala dan hambatan dalam melaksanakan aktifitas tema ini?
4. Menurutmu apakah pesan dimensi profil pelajar pancasila sudah tercapai?

RINGKASAN MATERI

LITERASI DIGITAL

Perkembangan teknologi menyebabkan terbentuknya era digital yang membawa perubahan. Pada era ini, teknologi digital sudah menjadi bagian dalam melaksanakan rutinitas sehari-hari, dari cara berkomunikasi, interaksi melalui jejaring sosial, transaksi pembayaran hingga belanja kebutuhan sehari-hari. Dengan berliterasi digital maka akan cakap digital dalam menggapai mimpi di masa depan sesuai dengan kompetensi keahliannya. Pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 sudah mencapai 202,6 juta jiwa. Pengguna aktif didominasi oleh generasi milenial atau generasi digital native yakni kalangan muda yang banyak melakukan aktivitas kehidupan mereka melalui internet. Generasi milenial dinilai dapat membangun ekonomi melalui dunia digital pada masa yang akan datang.

Oleh karena itu dibutuhkan kemampuan literasi digital yang baik. Literasi digital adalah kemampuan untuk mengakses, memahami, membuat, mengomunikasikan, dan mengevaluasi informasi melalui teknologi digital yang bisa diterapkan dalam kehidupan ekonomi dan sosial. Hal ini menjadi tugas bersama dengan dukungan semua seluruh warga sekolah terutama SMKN 1 Bukateja dalam mengembangkan diri para peserta didik berliterasi digital.

Guna mendukung terwujudnya literasi digital, SMKN 1 Bukateja menerapkan mata pelajaran P5BK dalam mengembangkan diri para peserta didik dengan berliterasi digital pada tema Kebekerjaan. Program literasi digital ini bertujuan untuk mendorong dan membantu seluruh peserta didik semakin bertalenta dalam menghadapi perubahan teknologi pada masa yang akan datang, sehingga bisa semakin cakap dan tanggap menggunakan teknologi digital.

Tema Kebekerjaan ini meluncurkan empat kerangka yaitu *Digital Skills*, *Digital Safety*, *Digital Ethics*, dan *Digital Culture*, serta tiga kerangka dalam menyusun program untuk tiga komponen masyarakat, yaitu: *Digital Society*, *Digital Economy*, dan *Digital Government*. Lalu bagaimana yang dimaksud empat kerangka pada modul tersebut? Simak penjelasannya di bawah ini.

4 Kerangka Literasi Digital

1. Digital Skills

Digital skill berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengetahui, memahami, dan menggunakan perangkat keras, dan perangkat lunak TIK serta sistem operasi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini meliputi:

- o Pengetahuan dasar mengenai mesin pencarian informasi, cara penggunaan dan pemilahan data.
- o Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi Percakapan, dan Media Sosial.
- o Pengetahuan Dasar mengenai Aplikasi dompet digital, loka pasar (market place), dan transaksi digital

5. Digital Safety

Digital Safety adalah kemampuan dalam mengenali, mempolakan, menerapkan, menganalisis, menimbang, meningkatkan kesadaran perlindungan data pribadi dan keamanan digital dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan yang dimaksud adalah:

- o Pengetahuan dasar mengenai proteksi identitas digital dan data pribadi di platform digital.
- o Pengetahuan dasar mengenai penipuan digital.
- o Pengetahuan dasar mengenai rekam jejak digital di media (mengunduh dan mengunggah).

6. Digital Ethics

Digital ethics adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan, dan mengembangkan tata kelola etika berinternet (netiquette) dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan digital ethics meliputi:

- o Pengetahuan mengenai informasi yang mengandung hoaks, ujaran kebencian, pornografi, perundungan dan konten negatif lainnya.
- o Pengetahuan dasar berinteraksi, partisipasi, dan kolaborasi di ruang digital yang sesuai dengan kaidah etika digital dan peraturan yang berlaku.
- o Pengetahuan dasar berinteraksi dan bertransaksi secara elektronik di ruang digital sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- o Pengetahuan mengenai Minor safety (catfishing).

7. Digital Culture

Digital culture merupakan kemampuan dalam membaca, menguraikan, membiasakan, memeriksa, dan membangun wawasan kebangsaan, nilai Pancasila dan Bhinneka Tunggal Ika dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini ditujukan untuk:

- o Digitalisasi kebudayaan melalui TIK.
- o Menumbuhkan pengetahuan dasar yang mendorong perilaku mencintai produk dalam negeri dan kegiatan produktif lainnya.
- o Digital Rights.

UCAPKAN YEL: LITERASI DIGITAL, MAKIN CAKAP DIGITAL

DAFTAR PUSTAKA

<https://digitalbisa.id/artikel/mengenal-program-literasi-digital-nasional-untuk-kemajuan-indonesia-3503>

<https://www.antaranews.com/berita/3183529/kemenkominfo-tingkatkan-literasi-digital-siswa-smk>

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

A. Lembar kerja peserta didik

TEST FORMATIF 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN BUDAYA
KERJA

Tema : Kebekerjaan
Topik : “Bekali Diri dengan Literasi Digital”
Durasi Waktu : JP

LANGKAH KEGIATAN :

1. Baca dan cermati artikel dan video yang telah disediakan bapak ibu guru.
2. Jawablah pertanyaan-pertanyaan melalui link Google Form yang sudah dibagikan yaitu :
 - 1) Apakah pendapatmu tentang artikel tersebut !
 - 2) Apakah di lingkungan tempat tinggalmu terdapat permasalahan yang sama dengan artikel atau video tersebut, jelaskan !
 - 3) Dampak apa saja yang timbul bagi diri jika anda tidak berliterasi digital !

Video Literasi Digital

<https://www.youtube.com/watch?v=gILSxalVf-c>

TEST FORMATIF 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN BUDAYA
KERJA

Tema : Kebekerjaan
Topik : “Bekali Diri dengan Literasi Digital”
Durasi Waktu : JP
Jenis Kegiatan : Mencari contoh tokoh yang dapat menginspirasi hidupnya sesuai dengan kompetensi keahliannya masing-masing

LANGKAH KEGIATAN :

1. Aktifkan jaringan internet pada gawai kalian.
2. Buat laporan tentang tokoh yang menginspirasi kalian sehingga mengambil kompetensi keahlian tersebut. Tulis di buku tulis kalian/diketik dengan sistematika :
 - Nama Kegiatan
 - Kelas
 - Hari / Tanggal Laporan
 - Tujuan kegiatan Literasi Digital
 - Tokoh yang menginspirasi
 - Perjalanan hidupnya/Biografny
 - Kesimpulan dan Tindak Lanjut
3. Schreenshoot hasil laporan dan kirim melalui link yang sudah dibagikan

TEST FORMATIF 3

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN BUDAYA
KERJA

Tema : Kebekerjaan
Topik : “**Bekali Diri dengan Literasi Digital**”
Durasi Waktu : JP
Jenis Kegiatan : Laporan peserta didik mencari pemecahan masalah dari sebuah problem seperti cara merakit komputer bagi kompetensi keahlian TKJ.

LANGKAH KEGIATAN

Isilah laporan cara memecahkan masalah dari sebuah problem dari sebuah kompetensi keahlian

TEST FORMATIF 4

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN BUDAYA
KERJA

Tema : Kebekerjaan
Topik : “**Bekali Diri dengan Literasi Digital**”
Durasi Waktu : JP
Jenis Kegiatan : Presentasi aktivitas literasi digital dalam bentuk *mindmap* tentang pengetahuan yang peserta didik dapatkan dari kegiatan literasi digital

LANGKAH KEGIATAN

1. Buatlah mindmap atau gambar dengan kertas ukuran A7
2. Foto hasil karya digambar atau di print dan dibingkai

TEST SUMATIF

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA DAN BUDAYA
KERJA

Tema : Kebekerjaan
Topik : “**Bekali Diri dengan Literasi Digital**”
Durasi Waktu : JP
Jenis Kegiatan : Membuat *infografis* dalam bentuk *standing banner* dengan tema “**Bekali Diri dengan Literasi Digital**”

LANGKAH KERJA

1. Buatlah *infografis* dalam bentuk *standing banner* dengan judul “**Bekali Diri dengan Literasi Digital**”
2. Standing banner diletakan di kelas

B. Bahan bacaan pendidik dan peserta didik

Artikel dan Video Literasi Digital

C. Daftar pustaka

www.digitalbisa.id dengan artikel berikut

<https://digitalbisa.id/artikel/mengenal-program-literasi-digital-nasional-untuk-kemajuan-indonesia-3>

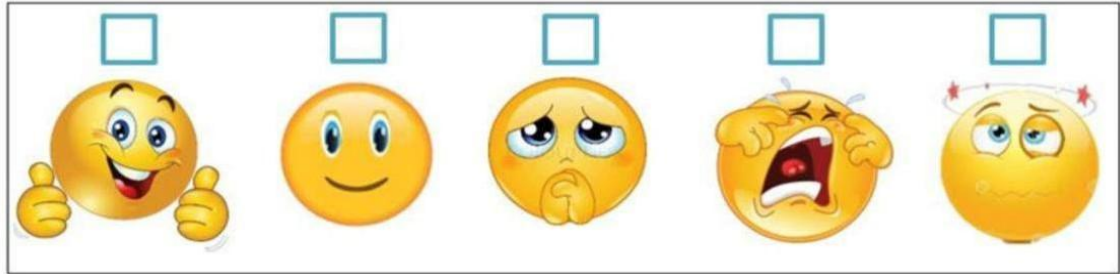
5o3R

www.antaraneews.com dengan artikel berikut

<https://www.antaraneews.com/berita/3183529/kemenkominfo-tingkatkan-literasi-digital-siswa-smk>

LEMBAR REFLEKSI

Setelah mempelajari modul ini, bagaimana pemahaman kalian terhadap materi? Isilah penilaian diri ini dengan sejujur-jujurnya dan sebenar-benarnya sesuai dengan perasaan kalian ketika mengerjakan suplemen bahan materi ini! Bubuhkanlah tanda centang (✓) pada salah satu gambar yang dapat mewakili perasaan kalian setelah mempelajari materi ini!



Apa yang ingin kalian ketahui lebih lanjut dari materi ini ?

Kendala apa yang dihadapi selama belajar?