JURNAL PEMBELAJARANKU – PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL

AKSI NYATA : BAGAIMANA SAYA DAPAT MENERAPKAN APA YANG TELAH SAYA RANCANG DALAM PRAKTIK PEMBELAJARAN SECARA EFEKTIF?

Oleh

RIFAUS ISMAWADI

MAHASISWA PPG GURU TERTENTU 2024

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

TOPIK 2

PEMBELAJARAN SOSIAL EMOSIONAL: APA DAN BAGAIMANA MENERAPKANNYA?

Tugas: Melakukan Aksi Nyata

- Lihatlah Rencana Pembelajaran atau Modul Ajar yang telah dibuat dan diberikan umpan balik. Perbaiki Rencana Pembelajaran atau Modul Ajar tersebut sesuai dengan umpan balik yang diberikan.
- Terapkan Rencana Pembelajaran atau Modul Ajar tersebut di kelas Bapak/Ibu masing-masing.
- Mintalah rekan sejawat atau kepala sekolah Bapak/Ibu untuk mengobservasi kelas Bapak/Ibu dan kemudian mintalah umpan balik dari mereka atas pembelajaran tersebut.
- Setelah selesai implementasi, buatlah refleksi atas penerapan rencana pembelajaran tersebut dengan menggunakan kerangka refleksi dari Driscoll (2007) berikut ini:

Tabel 5. Kerangka Refleksi

What/Apa? (Deskripsi dan kesadaran-diri)	*So What/ Lalu Apa?*	*Now What/ Sekarang Apa?*

MODUL AJAR
LITERASI DIGITAL DALAM KEBINEKAAN BANGSA
MATERI : ETIKA BERINTERNET (NETIKET)

INFORMASI UMUM

I. IDENTITAS MODUL

Nama Guru	:	Rifaus Ismawadi, S.Pd.
Satuan Pendidikan	:	UPT SMP Negeri 32 Gresik
Kelas / Fase	:	VIII (Delapan) / D
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Prediksi Alokasi Waktu	:	2 x 40 menit
Tahun Pelajaran	:	2024 / 2025

II. KOMPETENSI AWAL

Bagian ini mengajak siswa untuk memahami bahwa dalam menggunakan internet atau sosial media juga ada etika atau aturannya. Jangan sampai apa yang kita posting menimbulkan kegaduhan, atau kebencian dari pihak lain. Kegaduhan dan keributan di dunia maya, bila sering terjadi, juga berpotensi merusak kerukunan hidup beragama dan berbangsa. Ada dua prinsip umum yang bisa kita jadikan pegangan saat bersosial media. Pertama prinsip *think before posting* (pikirkan sebelum dipublikasikan). Jadi pikirkan terlebih dahulu apa yang akan kita posting. Apakah yang akan kita posting ini ada manfaatnya atau malah sebaliknya. Prinsip yang kedua adalah saring sebelum *sharing* (bagikan). Jadi saat kita mendapatkan informasi dan ingin membagikannya kembali maka saring terlebih dahulu informasi itu. Apakah benar informasi ini ada manfaatnya atau malah sebaliknya.

III. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Bergotong royong dan kreatif

IV. SARANA DAN PRASARANA

1. Buku Teks
2. Laptop/Komputer PC/HP
3. Akses Internet
4. Handout materi
5. Papan tulis/White Board
6. LKPD
7. Infokus/Proyektor/Pointer
8. Referensi lain yang mendukung

V. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

VI. MODEL PEMBELAJARAN

Project Based Learning (PjBL)

KOMPONEN INTI

I. TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mampu menerapkan etika berinternet dalam interaksi di dunia digital sebagai bentuk keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

II. PEMAHAMAN BERMAKNA

Menyadari bahwa menerapkan etika berinternet dalam interaksi di dunia digital dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

III. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apa pendapat kamu tentang etika. Berikan kesempatan siswa yang lain untuk memberikan tanggapannya
2. Apa itu etika berinternet (netiket) dan diskusikan kembali
3. Pernahkah menyebarkan berita bohong. Kenapa itu bisa dilakukan? Semestinya sebagai kaum terpelajar, siswa tidak boleh menyebarkan berita bohong. Sebelum mengunggah apapun di media sosial atau internet, setidaknya patuhi dua prinsip umum di atas

IV. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan	Kegiatan	Konten Pembelajaran
1	Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	1. Mengucapkan salam 2. Sebelum proses pembelajaran dimulai, salah satu siswa diminta untuk memimpin doa bersama 3. Menyapa dan menanyakan kabar kepada 2–3 siswa 4. Mengecek kehadiran dan mengondisikan kelas. 5. Menciptakan suasana kelas yang kondusif/menyenangkan 6. Menyampaikan rencana pembelajaran hari ini
	Kegiatan Inti (60 Menit)	**PEMBELAJARAN DIFERENSIASI (KONTEN)** Guru menampilkan visualisasi atau ilustrasi yang memudahkan pemahaman peserta didik 1. Siswa menyimak video tentang etika berinternet melalui https://www.youtube.com/watch?v=pzRdfwrZgtA https://www.youtube.com/watch?v=hPCqxAal4XI 2. Siswa mengamati etika berinternet melalui poster/gambar di https://www.medion.co.id/etika-berinternet/ https://www.google.com/search?q=poster+etika+berinternet&tbm=isch&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwigmO2Kt7aEAxU4wKACHallAEoQrNwCKAB6BQgBEIcB&biw=1263&bih=897 3. Siswa membaca artikel etika berinternet melalui https://kids.grid.id/read/473804681/25-contoh-etika-berinternet-netiket-yang-baik-dalam-kehidupan-sehari-hari?page=all https://newsmaker.tribunnews.com/2023/09/14/apa-itu-etika-berinternet-pengertian-isi-dan-contohnya-materi-pkkn-kelas-8-smp

Pertemuan	Kegiatan	Konten Pembelajaran
		4. Selanjutnya, guru bisa bertanya kepada siswa apa pendapat mereka tentang etika. Berikan kesempatan siswa yang lain untuk memberikan tanggapannya 5. Lalu tanyakan juga apa itu etika berinternet (netiket) dan diskusikan kembali 6. Guru meminta satu sampai dua siswa untuk menjelaskan dua prinsip dalam bersosial media kepada siswa. Pertama, *think before posting* (pikirkan sebelum publikasikan) dan saring sebelum *sharing* (bagikan). Apa itu? 7. Guru dapat bertanya ke siswa, pernahkah menyebarkan berita bohong. Kenapa itu bisa dilakukan? Semestinya sebagai kaum terpelajar, siswa tidak boleh menyebarkan berita bohong. Sebelum mengunggah apapun di media sosial atau internet, setidaknya patuhi dua prinsip umum di atas 8. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikan kembali apa itu *hoax,* apa pentingnya sebuah etika dalam berinternet **Siswa aktif** 9. Guru membentuk kelompok belajar. Satu kelompok berisi minimal 5 siswa 10. Lalu masing-masing kelompok diberikan tugas membuat video pendek durasi maksimal 2 menit dan buatlah sekreatif mungkin 11. Tema pembuatan video seputar imbauan menerapkan etika dalam berinternet 12. Guru memberikan waktu masing-masing kelompok untuk membuat dan menyelesaikannya 13. Gunakan aplikasi *KineMaster, VivaVedeo* atau yang lain untuk mengedit video 14. Hasil video yang telah dibuat ditampilkan di depan kelas. Kemudian, kompilasi jadi satu dan unggah ke media sosial atau *YouTube* masing-masing siswa sebagai upaya kampanye cara berinternet yang benar **Alternatif Pembelajaran** 1. Jika siswa sarananya tidak mendukung maka kegiatan pembuatan video diganti dengan membuat poster atau cerita bergambar (Cergam) dengan menggunakan kertas HVS putih, spidol, pensil, pulpen atau *crayon* *2.* Tema pembuatan poster mengenai imbauan menerapkan etika dalam berinternet 3. Siswa diberikan waktu untuk menyelesaikan tugasnya dan poster atau cergam dibuat sekreatif mungkin 4. Selanjutnya masing-masing siswa diberikan kesempatan presentasi di depan kelas untuk menjelaskan maksud dari

Pertemuan	Kegiatan	Konten Pembelajaran
		poster atau cergam yang telah dibuat 5. Guru memilih 3 karya terbaik untuk dipasang di mading sekolah
	Kegiatan Penutup (10 Menit)	1. Siswa didampingi guru membuat kesimpulan atas pembelajaran hari ini 2. Guru meminta kepada siswa untuk menyampaikan. refleksi, salah satunya meminta siswa secara subjektif menyatakan Apa Manfaat Bagi-Ku (AMBAK) terkait pembelajaran hari ini 3. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa atas pembelajaran yang telah dilakukan 4. Guru membuka kesempatan kepada siswa jika ada yang ingin berdiskusi/bertanya terkait "Proyek Kewarganegaraan" yang telah disampaikan pada Pertemuan selanjutnya 5. Guru meminta siswa mempelajari di rumah **Subbab Literasi Digital untuk Kemajuan Bangsa** untuk pembelajaran berikutnya 6. Guru menunjuk salah satu siswa untuk memimpin doa penutup 7. Guru membuat catatan siswa dari aspek sikap dan pengetahuan selama proses pertemuan ini

V. ASESMEN

1. Penilaian Sikap (Civic Disposition)

Indikator sikap didasarkan pada hasil pengamatan terhadap siswa, baik pengamatan langsung maupun pengamatan tidak langsung. Pengamatan langsung dilakukan guru dalam setiap pertemuan terhadap siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran. Sedangkan pengamatan tidak langsung didasarkan pada laporan menyangkut sikap siswa sehari-hari baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat yang telah terkonfirmasi.

Indikator sikap dapat mengacu pada empat ranah kecerdasan, yakni kecerdasan spiritual-kultural (olah hati/SQ), kecerdasan intelektual (olah pikir/ IQ), kecerdasan fisikal-mental (olahraga/AQ), serta kecerdasan emosi-sosial (olah rasa dan karsa/EQ).

Jujur, rajin beribadah, dan menjauhi larangan agama merupakan indikator sikap spiritual. Partisipasi dan ketekunan belajar menjadi indikator sikap intelektual. Bersih, disiplin, dan tanggung jawab adalah indikator sikap mental. Sedangkan ramah, antusias, dan kolaborasi termasuk indikator sikap emosi-sosial.

Pelaksanan penilaian sikap dalam dua kategori. Kategori pertama penilaian sikap adalah yang dilakukan setiap akhir pertemuan yang berarti sebanyak 36 kali dalam satu semester. Adapun kategori kedua yang dilakukan secara berkala per semester berdasar hasil pengamatan langsung maupun tidak langsung yang telah terverifikasi terlebih dahulu.

Penilaian menggunakan empat tingkat, yakni Baik Sekali (A=4), Baik (B=3), Sedang (C=2), serta Kurang (D=1). Untuk penilaian sikap di setiap akhir pertemuan dilakukan dengan merangkum seluruh aspek sikap, dan dapat menggunakan format sebagai berikut:

Tabel 6.6 Contoh Penilaian Sikap pada Pertemuan 1

No	Nama	Pertemuan dan Nilai (A=4, B=3, C=2, D=1)								
		1	…	…	…	…	…	…	Jumlah	Ratarata
1	Fahri	4	3	3	2	...	...	3	39	3.25/B
2	Fino	3	4	4	4	...	...	4	46	3.8/A
3	...									
...	...									
...	...									
...	Talita	2	4	3	2			4	35	2.9/B

Adapun penilaian sikap per akhir semester dapat dilakukan dengan format sebagai berikut:

Tabel 6.7 Contoh Penilaian Sikap di Luar Pertemuan 1

No	Nama	Nilai (A, B, C, dan D)					Catatan
		Spiritual	Intelektual	Fisikal Mental	Emosi Sosial	Ratarata	
1	Fahri	A	B	B	C	B	
2	Fino	B	A	A	A	A	
3	...						
...	...						
...	...						
...	Talita	A	A	B	A	A	

Nilai sikap pada akhir semester = (Nilai rata-rata per pertemuan + Nilai berkala rata-rata)/2.

2. Penilaian Keterampilan (Civic Skills)

Penilaian keterampilan dilakukan juga berdasarkan pengamatan guru terutama terhadap keterampilan siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran di sekolah. Penilaian didasarkan pada keterampilan-keterampilan sesuai contoh indikator di bawah ini atau indikator lain yang relevan dapat ditentukan masing-masing guru.

Indikator keterampilan antara lain adalah kemampuan menyampaikan hasil diskusi kelompok secara tegas dan lugas; kemampuan mengomunikasikan ide dan gagasan dengan terarah dan sistematis; kemampuan merespons pertanyaan yang pada sesi diskusi; atau lainnya, Adapun pelaksanaan penilaian keterampilan dilakukan di setiap akhir pertemuan yang menuntut adanya penilaian keterampilan, dengan menggunakan empat tingkat penilaian, yakni Baik Sekali (A=4), Baik (B=3), Sedang (C=2), serta Kurang (D=1).

Tabel 6.8 Contoh Pedoman Penilaian Aspek Keterampilan

Nama Peserta Didik: …….

No	Indikator	Pertemuan dan Nilai (A, B, C, D)						
								Rerata

1	Kreatifitas dan kesesuaian konten							
2	Mampu menyampaikan hasil diskusi kelompok secara tegas dan lugas							
3	Mampu mengomunikasikan ide dan gagasan dengan terarah dan sistematis							
4	Mampu merespons pertanyaan yang pada sesi diskusi							
...	...							
Nilai Akhir								

3. Penilaian Pengetahuan (Civic Knowledge)

Penilaian pengetahuan dilakukan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam memahami materi yang dipelajari dalam setiap pertemuan. Guru dapat menilai dari setiap aktivitas dalam pembelajaran. Guru dapat menilai dari kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan atau menganalisis persoalan. Guru dapat memberi skor pada setiap tugas dan keaktifan siswa dalam menjawab dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian dilakukan secara kuantitatif dengan rentang 0–100.

VI. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Budaya literasi berperan penting dalam menciptakan masyarakat belajar dan cerdas. Masyarakat belajar dan cerdas pada akhirnya akan mewujudkan kemajuan bangsa. Nah agar semakin mencintai budaya literasi, kalian simak tautan video berikut ini.

Indonesia Membaca, Indonesia Pintar (Adi Nugraha)

https://www.youtube.com/watch?v=AjYmVr9kHiE

VII. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Dalam memfasilitasi proses pembelajaran Literasi Digital dalam Kebinekaan Bangsa bagi siswa, apakah saya sebagai guru sudah:

1. Konsisten memberi keteladanan pada siswa dalam sikap dan perilaku sehari-hari secara baik? (Sangat baik/baik/sedang/kurang baik)
2. Menjadikan pembelajaran tidak berpusat pada saya sebagai guru, melainkan berpusat pada siswa secara baik? (Sangat baik/baik/ sedang/kurang baik)
3. Menggunakan pembelajaran secara kontekstual secara baik? (Sangat baik/baik/sedang/kurang baik)

LAMPIRAN- LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama : ……
Kelas : VIII (Delapan) ……

Petunjuk : Pilih salah satu tugas berikut.

Tugas pilihan 1

Buatlah video pendek berdurasi maksimal 2 menit sekreatif mungkin. Isinya tentang imbauan menerapkan etika dalam berinternet.

Kalian bisa menggunakan aplikasi *KineMaster* untuk mengedit video sederhana. Tampilkan video yang kalian buat di depan kelas. Kemudian, kompilasi jadi satu dan unggah ke media sosial kalian ya.

Tugas pilihan 2

Buatlah poster/gambar sekreatif mungkin. Isinya tentang imbauan menerapkan etika dalam berinternet. Presentasikan poster/gambar yang kalian buat di depan kelas. Kemudian, unggah ke media sosial kalian ya.

LAMPIRAN 2

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Etika Berinternet (Netiket)

Pernahkah kalian membayangkan apa jadinya bila orang saling hujat? Pasti tidak nyaman. Kehidupan akan jadi gaduh. Nah tahukah kalian bahwa sekarang ini kehidupan tidak hanya di dunia nyata, namun juga ada kehidupan dunia maya. Bahkan, di era digital sekarang ini, sebagian orang, terutama generasi milenial, justru lebih banyak menghabiskan waktunya di dunia maya dibanding dunia nyata.

Karena itu, sebagaimana dalam kehidupan dunia nyata, kehidupan dunia maya pun semestinya menerapkan sikap saling menghormati dan menghargai. Namun, sayangnya saat ini kita masih banyak mendapati kegaduhan di dunia maya akibat orang-orang yang tidak menerapkan etika saat berselancar di dunia maya.



Gambar 6.6 Ujaran kebencian dalam dunia maya berpotensi merusak kerukunan hidup beragama dan berbangsa.

Kegaduhan dan keributan di dunia maya, bila sering terjadi, juga berpotensi merusak kerukunan hidup beragama dan berbangsa. Apalagi jika konten kegaduhannya seputar suku, agama, dan ras. Bahkan, ini sangat berpotensi menimbulkan disintegrasi bangsa.

Nah sebagai generasi milenial, kalian harus berpartisipasi dalam mewujudkan dunia maya yang kondusif dan produktif. Cara yang bisa kalian lakukan adalah dengan menerapkan etika berinternet (netiket). Netiket menjadi penting untuk menjaga kerukunan dalam kebinekaan.

Prinsip umum pertama netiket adalah *think before posting* (pikirkan sebelum publikasikan). Sadarkah kalian, sekali kalian menekan tombol enter mengunggah, itu artinya konten yang kalian unggah menjadi milik umum. Ia dengan mudahnya tersebar dan beranak-pinak tanpa bisa dikendalikan.

Semakin banyak orang yang membagikan unggahan kalian, semakin meluas jangkauan dan jelajahnya. Bahkan, bisa jadi sudah bukan lintas kota atau provinsi lagi, melainkan sudah lintas negara.

Karena itu, penting sekali kalian berpikir terlebih dahulu sebelum mengunggah. Apakah postingan kalian bermanfaat? Jika tidak bermanfaat, sebaiknya urungkan mempostingnya. Jika bermanfaat, kalian juga harus berpikir apakah bisa menyinggung perasaan orang lain atau bahkan sebuah komunitas, suku, dan golongan? Apakah unggahan kalian bisa menimbulkan kegaduhan?

Prinsip umum kedua netiket adalah saring sebelum *sharing* (bagikan). Bila kalian mendapatkan konten tentang suatu hal, maka menyaring terlebih dahulu. Jangan asal bagikan. Pastikan konten tersebut benar,

valid, dan bermanfaat. Jika tidak memenuhi syarat tersebut, jangan bagikan. Karena, konten seperti itu akan menimbulkan kegaduhan.

Nah supaya lebih jelasnya berikut ini adalah netiket yang bisa kalian perhatikan dan terapkan saat berselancar di dunia maya:

1. Menulis atau memposting informasi yang valid dan benar.
2. Jangan mengunggah konten yang bisa mengganggu atau merugikan orang lain serta menimbulkan kegaduhan sosial.
3. Jangan menyampuri postingan yang bukan menjadi urusan kalian.
4. Jangan mengintip apalagi mencuri data orang lain.
5. Jangan membajak hak kekayaan intelektual orang lain.
6. Hati-hati dalam penggunaan huruf kapital. Penggunaan huruf kapital pada umumnya menunjukkan penulisnya sedang marah, kecewa, dan emosi negatif lainnya. Gunakan huruf kapital pada konteks yang tepat. Misalnya, untuk penegasan dengan jumlah huruf kapital yang wajar.
7. Membalas pesan pribadi secara pribadi, jangan membalas pesan pribadi di forum umum, seperti lini masa media sosial, *group whatsapp,* atau *carbon copy* pada email.
8. Berhati-hatilah dalam meneruskan *(forward)* pesan atau konten. Telitilah dulu validitas konten atau pesan tersebut, pastikan bukan *hoax* (konten bohong) atau *spam* (konten sampah).
9. Menuliskan komentar, mengajukan, dan menjawab pertanyaan dengan tepat dan sopan dalam forum-forum dunia maya, seperti lini masa media sosial.
10. Saling menghormati dan menghargai perbedaan pendapat.
11. Pilihlah konten dalam dunia maya yang bermanfaat dan produktif.



Gambar 6.7 Mari terapkan etika berinternet

Setelah kalian menerapkan netiket untuk diri sendiri, sebaiknya kalian juga aktif mempromosikannya. Ajaklah teman-teman kalian di sekolah untuk juga menerapkan netiket saat berselancar di dunia maya. Kesannya memang kecil dan sederhana. Namun, bayangkan jika semua pelajar berpikir hal yang sama, maka secara alami akan terjadi gerakan nasional penerapan netiket.

Sejatinya, menerapkan etika berinternet merupakan perintah agama dan bentuk keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Ajaran agama menerangkan bahwa ketika kita memperoleh informasi, terlebih informasi meragukan atau dari sumber meragukan, maka lakukanlah proses verifikasi dan konfirmasi. Sehingga, kita tidak terjatuh pada perbuatan merugikan orang lain.

Dengan demikian, semoga kehidupan di dunia maya berangsur-angsur membaik. Dunia maya dipenuhi dengan konten bermanfaat dan narasi sejuk dalam bingkai saling menghormati dan menghargai.

LAMPIRAN 3

GLOSARIUM

***Bhinneka* :** beragam; beraneka ragam

***Netiket* :** etika dalam menggunakan internet/sosial media

Hoax : informasi palsu, berita bohong, atau fakta yang diplintir atau direkayasa untuk tujuan lelucon hingga serius (politis)

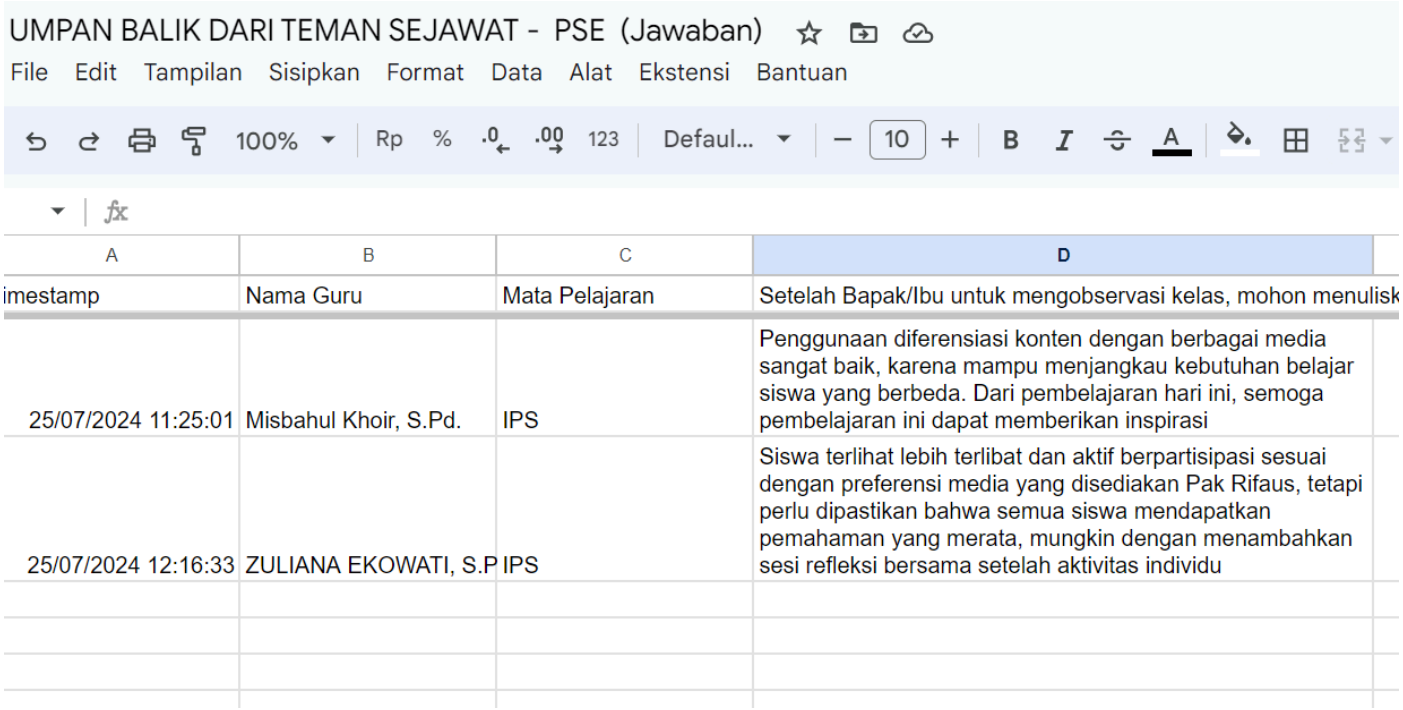
LAMPIRAN 4

DAFTAR PUSTAKA

1. Literasi Digital, Riset dan Perkembangannya dalam Perspektif *Social Studies* (Feri Sulianta)
2. Inovasi Pendidikan Lewat Transformasi Digital (Janner simarmata, Dkk)
4. *Hoax* dan *Hate Speech*.di.Dunia.Maya.(Mac.Aditiawarman,.Raflis)
5. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tanggal 25 November 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Mengetahui : Kepala Sekolah,	Gresik, 25 Juli 2024 Guru Mata Pelajaran,
AHMAD HANIF HASAN, S.Pd., M.Pd. NIP. 19691215 199903 1 007	**RIFAUS ISMAWADI, S.Pd.** NIP. 19820523 2022201 1 004

UMPAN BALIK DARI REKAN SEJAWAT


UMPAN BALIK DARI TEMAN SEJAWAT - PSE (Jawaban)

File Edit Tampilan Sisipkan Format Data Alat Ekstensi Bantuan

A	B	C	D
imestamp	Nama Guru	Mata Pelajaran	Setelah Bapak/Ibu untuk mengobservasi kelas, mohon menulisk
25/07/2024 11:25:01	Misbahul Khoir, S.Pd.	IPS	Penggunaan diferensiasi konten dengan berbagai media sangat baik, karena mampu menjangkau kebutuhan belajar siswa yang berbeda. Dari pembelajaran hari ini, semoga pembelajaran ini dapat memberikan inspirasi
25/07/2024 12:16:33	ZULIANA EKOWATI, S.P	IPS	Siswa terlihat lebih terlibat dan aktif berpartisipasi sesuai dengan preferensi media yang disediakan Pak Rifaus, tetapi perlu dipastikan bahwa semua siswa mendapatkan pemahaman yang merata, mungkin dengan menambahkan sesi refleksi bersama setelah aktivitas individu

KERANGKA REFLEKSI DARI DRISCOLL (2007)

What/Apa? (Deskripsi dan kesadaran-diri)	***So What/ Lalu Apa?***	***Now What/ Sekarang Apa?***
Saya telah menerapkan Modul Ajar Literasi Digital dalam Kebinekaan Bangsa dengan materi Etika Berinternet (Netiket) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 8 dengan diferensiasi konten. Beberapa siswa menonton video di YouTube, sementara yang lain mengamati contoh poster/gambar dan membaca artikel. Saya berusaha memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan gaya belajar mereka, akan tetapi ada perbedaan dalam tingkat pemahaman.	Saya menyadari bahwa diferensiasi konten efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda, tetapi hal ini menyebabkan variasi dalam pemahaman. Dalam pemahaman konsep, siswa yang menonton video dan mengamati poster/gambar lebih cepat, sementara yang membaca artikel membutuhkan lebih banyak waktu.	Saya akan mengintegrasikan diskusi kelompok untuk menyamakan pemahaman dan memastikan setiap siswa dapat mengaitkan informasi dari berbagai sumber. Selain itu, saya juga akan mengevaluasi pendekatan diferensiasi konten agar lebih seimbang dalam pembelajaran-pembelajaran yang akan datang.

DOKUMENTASI





