



Asosiasi
Media Siber
Indonesia



CEK FAKTA Google News Initiative

Modul Ajar Informatika Fase F

Penyusun:
Adi Waskito
Muslim Heri Kiswanto

Tahun:
2024



Kelas Antihoaks *Moda Plugged dan Unplugged*



Koalisi Cek Fakta
Masyarakat Antifitnah Indonesia (**Mafindo**)



Asosiasi
Media Siber
Indonesia



CEKFAKTA Google News Initiative

Pengarah

Septiaji Eko Nugroho

Penanggung Jawab

Shafiq M.A. Pontoh

Koordinator Pelaksana

Finsensius Yuli Purnama

Tim Penyusun

Adi Waskito

Muslim Heri Kiswanto

Editor

Syifaul Arifin

Konsultan Ahli

Dyah Tri Palupi

Desain dan Layout

Venny Sevtiany

Sisillianti Solaiman

Koalisi Cek Fakta

Masyarakat Antifitnah Indonesia (Mafindo),

Aliansi Jurnalis Independen (AJI),

Asosiasi Media Siber Indonesia (AMSI)

Sekretariat Mafindo:

Jl. Pandega Asih I B 21 A Caturtunggal, Depok, Sleman,

D.I.Yogyakarta 55281

E-mail: info@cekfakta.com

Tahun 2024

CC BY-NC-SA

Kata Pengantar

Kami mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena modul ajar Informatika Fase F "*Kelas Antihoaks*" yang merupakan sumbangan pemikiran dari koalisi Cekfakta.com yang terdiri dari Mafindo, AJI dan AMSI, serta didukung oleh Google News Initiative dan disusun oleh team guru Informatika dan para pakar bisa diselesaikan dengan baik.

Sebanyak 26.67 persen pengguna internet di Indonesia adalah anak usia 5-18 tahun, menurut Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022 yang dikeluarkan BPS. Teknologi digital memberikan peluang bagi peserta didik untuk mendapatkan ilmu dari sumber yang sangat luas, namun ruang digital sendiri ibarat hutan rimba, peserta didik perlu memahami peta jalan supaya bisa mendapatkan manfaat yang banyak, dan juga terhindar dari dampak bahaya seperti hoaks, perundungan digital, penipuan online dan lain-lainnya. Karenanya literasi digital dan berpikir kritis menjadi kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik di sekolah.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sejak tahun 2022 menggodok rancangan kurikulum literasi digital melalui mata pelajaran Informatika, dan kemudian dituangkan menjadi salah satu elemen pokok dalam Capaian Pembelajaran Informatika yang akan mewarnai pembelajaran mulai tahun ajar 2024/2025. Literasi digital diharapkan mampu menyumbang tujuan dari Mapel Informatika yaitu cakap dan bijak sebagai individu yang menjadi warga negara sekaligus menjadi warga masyarakat digital yang produktif, beretika, berbudaya, aman, nyaman, dan seimbang. Selain itu literasi digital diharapkan bisa membangun karakter baik dalam berkomunikasi, berkreasi, berkolaborasi, dan berinteraksi pada masyarakat digital, serta peduli terhadap dampaknya dalam kehidupan bermasyarakat.

Literasi Digital melalui Mapel Informatika adalah peluang besar untuk menyiapkan peserta didik untuk memiliki kompetensi yang memadai menghadapi tantangan di dunia digital. Karenanya perlu diperbanyak inisiatif yang bisa mendukung pengajar maupun peserta didik Informatika untuk memiliki pengalaman pembelajaran yang bermakna, berfokus kepada substansi, berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*), dengan menerapkan model pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry-based learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*), atau pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Pembelajaran ini juga sebaiknya bisa diselenggarakan baik menggunakan komputer (*plugged*) maupun tanpa menggunakan komputer (*unplugged*).

Melalui program Cekfakta.com Tahun 2023-2024 yang didukung oleh Google News Initiative, Mafindo menginisiasi penyusunan modul ajar untuk beberapa capaian fase D, E dan F, untuk disumbangkan kepada para pengajar di sekolah untuk mendukung pembelajaran Mapel Informatika. Modul ajar ini berfokus memberikan keterampilan kepada siswa untuk terampil dalam literasi informasi, melakukan pengecekan fakta, memahami cara membaca lateral, mengetahui literasi berita serta kritis terhadap informasi di ruang digital, yang menjadi subset dari capaian pembelajaran dalam elemen literasi digital.

Modul ajar ini disusun oleh para guru Informatika yang memiliki pengalaman yang luas, serta dipandu oleh pakar yang berpengalaman dalam penyusunan kurikulum. Modul ajar ini dirilis dengan lisensi *Common Creative License 4.0 Non Commercial*, sehingga para pengajar Informatika dapat dengan mudah melakukan modifikasi sesuai dengan kebutuhan di sekolah, tanpa harus mengeluarkan biaya.

Kami berterima kasih kepada semua pihak yang mendukung penyusunan modul ajar ini, kepada Pusat Kurikulum dan Pengajaran Kemendikbudristek, kepada tim penyusun dan reviewer, kepada tim program Cekfakta.com, dan kepada semua pihak yang memungkinkan modul ini bisa diterbitkan.

Jakarta, Januari 2024

Septiaji Eko Nugroho,
Ketua Presidium Mafindo

Terdapat dua jenis moda yang dapat digunakan dalam pembelajaran informatika yakni *plugged* dan *unplugged*.

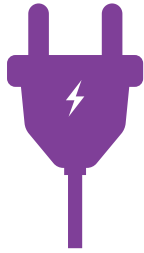


Moda *plugged* menggunakan pembelajaran dengan menggunakan komputer



Moda *unplugged* pembelajaran tanpa menggunakan teknologi komputer atau gawai.

Modul Ajar Informatika Fase F



Moda *Plugged* [®]

Kelas Antihoaks

Daftar Isi

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Pemahaman Bermakna
 3. Moda, Model, dan Metode Pembelajaran
 4. Durasi
 5. Alat Peraga (Media)
 6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik
 7. Kegiatan Pembelajaran
 8. Asesmen Formatif
 9. Refleksi Pembelajaran
 10. Materi Ajar
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Daftar Pustaka

Pembelajaran 01 Moda *Plugged* Kelas Antihoaks



1. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.
 - 1.2 Mempraktikkan cara klarifikasi dan verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.
-



2. Pemahaman Bermakna

Mengajak peserta didik mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video. Pernahkan kalian mendapatkan konten digital yang tidak benar dan cenderung menyesatkan? Apakah yang kalian lakukan setelah menerima konten digital yang tidak benar? Kemudian, pernahkan kalian melakukan klarifikasi dan verifikasi dari berbagai sumber terhadap konten tersebut? Tools apa yang pernah kalian gunakan untuk memverifikasi konten tersebut? Dengan melakukan verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video menggunakan berbagai tool kalian dapat mendapatkan validitas (kebenaran) konten digital.



3. Moda, Model, dan Metode Pembelajaran

- 3.1 Moda Pembelajaran : *Plugged*
- 3.2 Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
- 3.3 Metode Pembelajaran : Unjuk Kerja, Tutor Sebaya

4. Durasi

3 JP x 45 menit



Sesi 1
45'



Sesi 2
45'



Sesi 3
45'

5. Alat Peraga (Media)

- 5.1 Laboratorium Komputer
- 5.2 Ponsel/Handphone
- 5.3 Lembar Kerja Peserta Didik





6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik

6.1 Instrumen Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup
Mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks dan gambar.	Peserta didik mampu mengidentifikasi tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis teks saja.
Mempraktikkan cara klarifikasi dan verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.	Peserta didik mampu mempraktikkan cara klarifikasi dan verifikasi konten digital berbasis teks, gambar dan video.	Peserta didik mampu mempraktikkan cara klarifikasi dan verifikasi konten digital berbasis teks dan gambar.	Peserta didik mampu mempraktikkan cara klarifikasi dan verifikasi konten digital berbasis teks saja.

Keterangan

- ★★★★★ Kriteria Sangat baik : Apabila mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh dari setiap kriteria, 3 kriteria: teks, gambar dan video.
- ★★★★ Kriteria Baik : Apabila mencapai tujuan pembelajaran sebagian dari setiap kriteria, 2 kriteria: teks dan gambar.
- ★★★ Kriteria Cukup : Apabila belum mencapai tujuan pembelajaran sebagian dari setiap kriteria, 1 kriteria: teks saja.

6.2 Instrumen Pengamatan Sikap

Dimensi	Kriteria	Hasil Pengamatan			
		MB	SB	BSH	SAB
Bergotong royong	Menyelaraskan kapasitas kelompok agar para anggota kelompok dapat saling membantu satu sama lain memenuhi kebutuhan mereka baik secara individual maupun kolektif.				
Mandiri	Mengendalikan dan menyesuaikan emosi yang dirasakannya secara tepat ketika menghadapi situasi yang menantang dan menekan pada konteks belajar, relasi, dan pekerjaan.				
Bernalar Kritis	Mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak.				

Keterangan:

MB : Mulai Berkembang
SB : Sedang Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
SAB : Sangat Berkembang

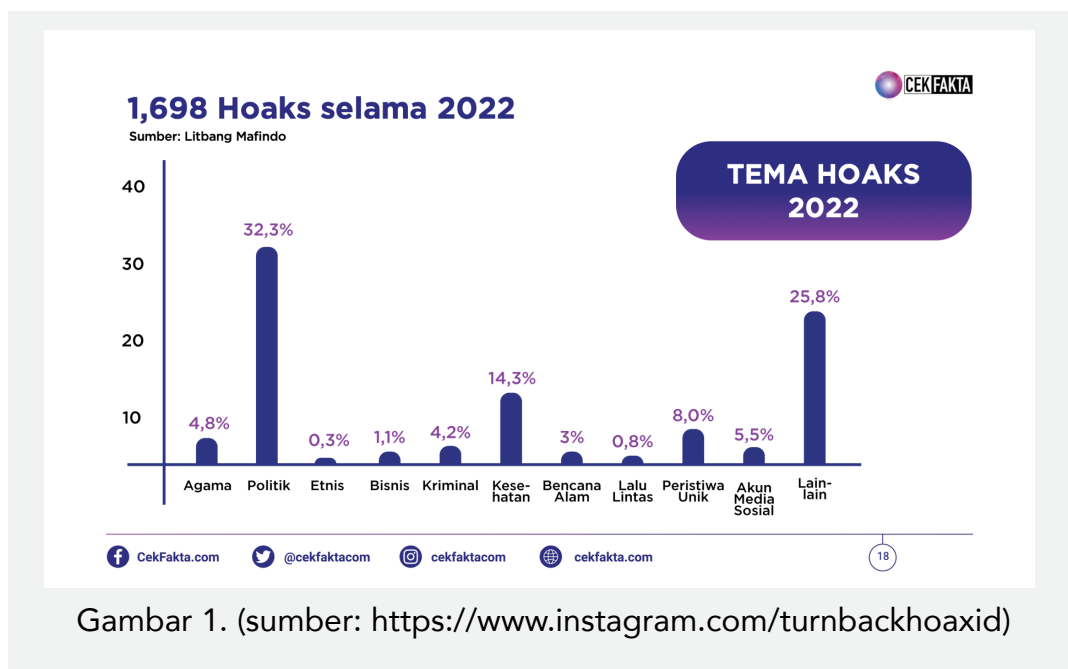


7. Kegiatan Pembelajaran

7.1 Kegiatan Pendahuluan (Apersepsi)

7.1.1 Memberikan salam dan memastikan kehadiran pesert didik serta meminta peserta didik untuk berdoa dan memaknainya.

7.1.2 Mengkondisikan kelas dan memotivasi peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan dan menyajikan data sebagai berikut:



Gambar 1. (sumber: <https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>)



Gambar 2. (sumber: <https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>)

Berdasarkan data pada gambar 1 menunjukkan bahwa kasus hoaks tahun 2021 di Indonesia mencapai 1888 kasus yang didominasi topik kesehatan dan politik. Gambar 2 menunjukkan jenis media sosial yang digunakan adalah facebook yaitu sebanyak 49,9%. Sesuai penjelasan tersebut, apa yang dapat kalian pertanyakan dan simpulkan!

Yakin yang kamu lihat benar??

CEK FAKTA



Link video:
<https://www.youtube.com/watch?v=h5FDMt2-wyw>

Setelah menyimak video di atas Apa yang ada dipikirkan oleh wanita tersebut saat melihat pria yang memasukkan tangannya ke kotak amal? Pelajaran apa yang dapat kita ambil dari potongan video tersebut?

7.2 Kegiatan Inti

7.2.1 Mengidentifikasi tools untuk verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video.

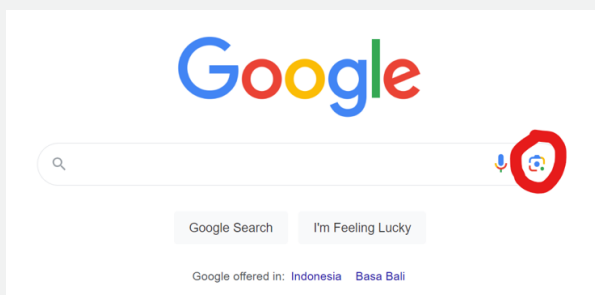
- Sebutkan jenis tools yang digunakan untuk verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video!
- Bandingkan hasil verifikasi berdasarkan jenis tools yang digunakan konten berbasis teks, gambar dan video!

7.2.2 Mempraktikkan verifikasi konten berbasis gambar, dengan cara sebagai berikut:

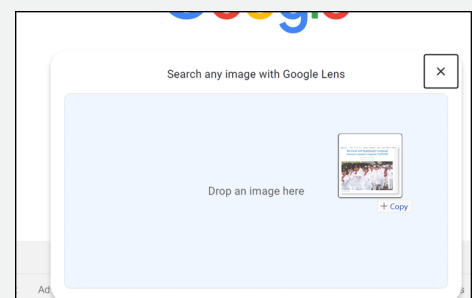
Praktikkan verifikasi konten berbasis gambar di bawah ini dengan menggunakan Google Lens dengan tahapan sebagai berikut:



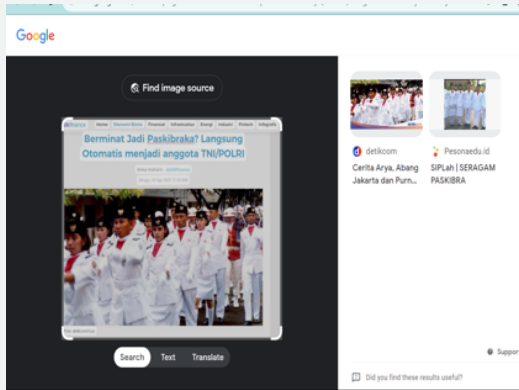
1. Langkah pertama membuka browser di komputer kalian (disarankan google Chrome), kemudian buka fitur pencarian seperti tampilan berikut:



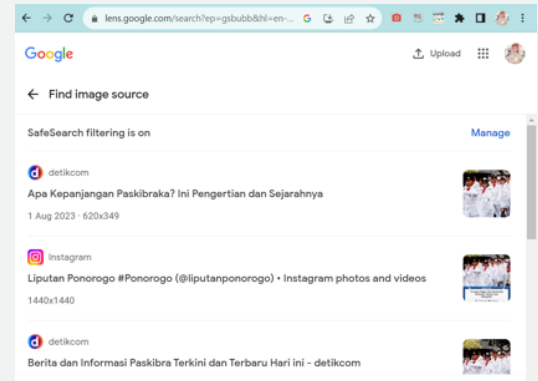
2. Langkah kedua, masukkan gambar tersebut ke kotak pencarian google dengan cara drop gambar, seperti tampilan berikut: :



3. Langkah ketiga pilih Find Image Source untuk mencari sumber informasinya, kemudian pilih sumber informasi yang sesuai. tampak seperti tampilan di bawah ini:

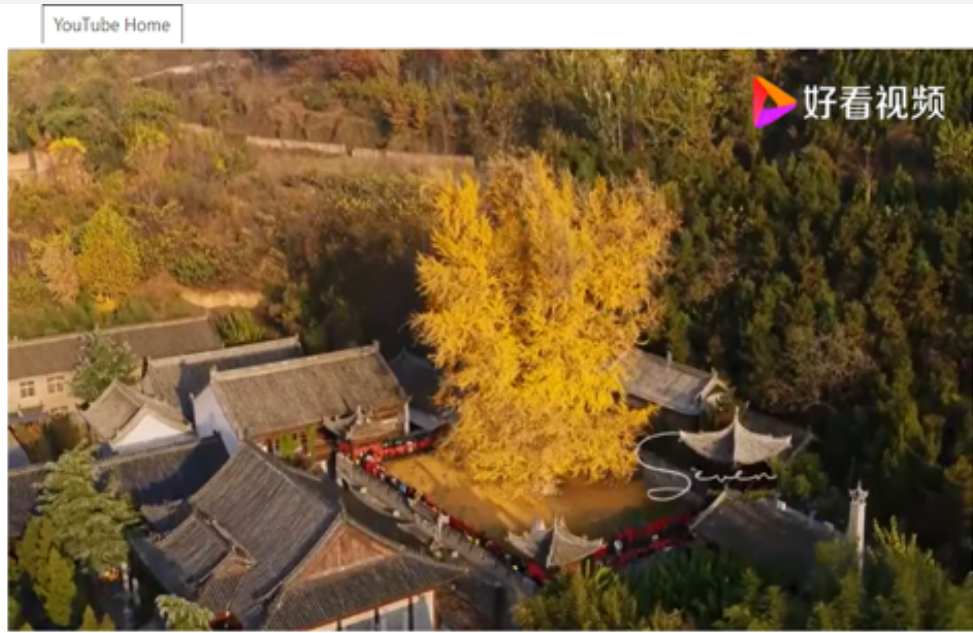


4. Langkah keempat, Jika sudah ketemu (sumber www.detik.com), kemudian bandingkan berita tersebut dengan konten yang kita upload tadi!



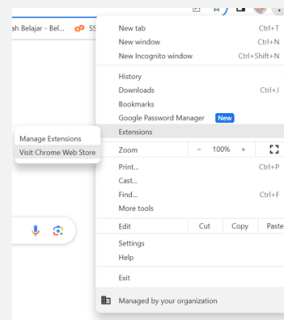
5. Langkah terakhir, analisis kedua gambar tersebut dan simpulkan mana yang termasuk konten tidak benar dan menyesatkan!

7.2.3 Mempraktikkan verifikasi konten berbasis video, dengan cara sebagai berikut:
 Praktikkan verifikasi konten berbasis video di bawah ini dengan menggunakan InVID dengan tahapan sebagai berikut:

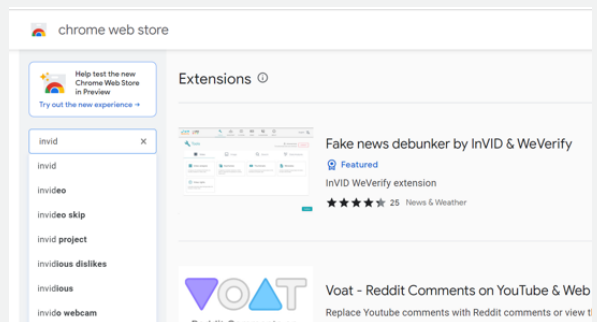


Link video:
<https://bit.ly/verifikasikonten>

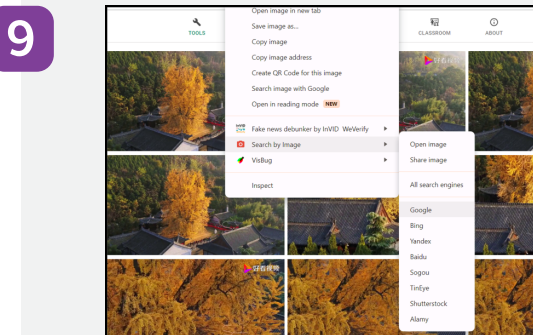
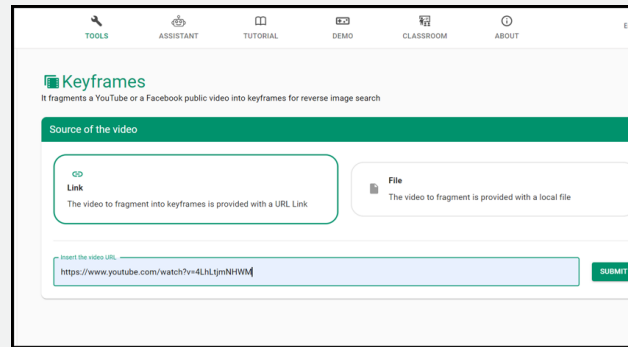
- Langkah pertama, mengaktifkan Extensions InVid pada Chrome dengan cara:
 - Pilih titik 3 di pojok kanan atas pada chrome
 - Kemudian pilih Extensions dan pilih Visit Chrome Web Store



- Ketikkan InVid pada kotak pencarian, kemudian pilih *Fake news debunker by InVid & WeVerify*.

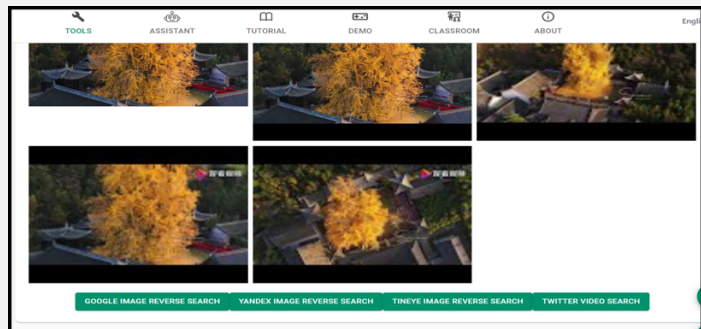


8 Kalian juga bisa menggunakan *keyframes*, fitur ini dapat memecah video menjadi beberapa gambar dan memungkinkan penyidik untuk melakukan pencarian gambar

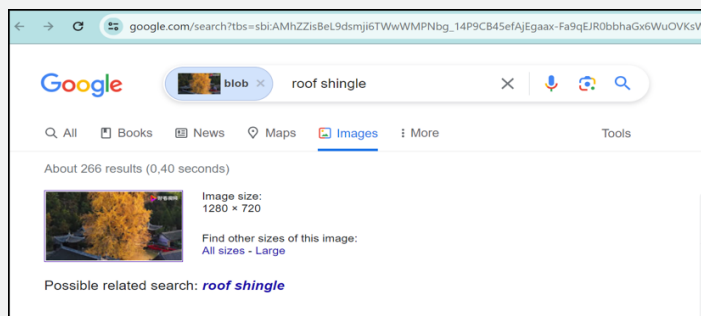


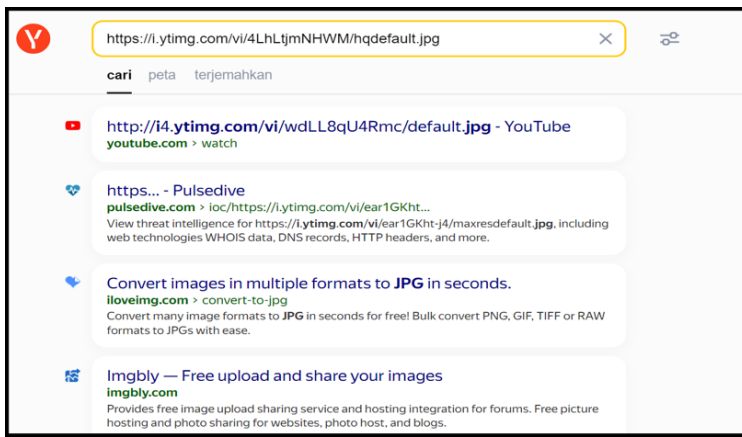
Setelah itu akan muncul potongan-potongan gambar dari video tersebut, kemudian klik kanan dan pilih pencarian gambar menggunakan berbagai serach engine

10 Kalian bisa melakukan pencarian lebih lanjut dengan memilih: *Google image reserve Search*, *Yandex image reserve Search*, *Tineye image reserve Search*, atau *Twitter Video Search*.

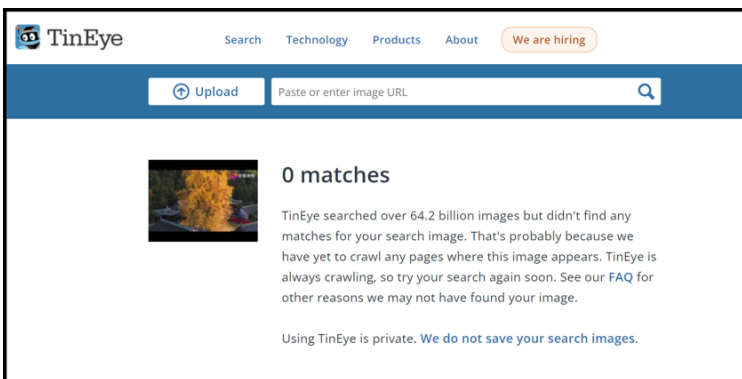


11 Berikut tampilan pencarian Google Image Reverse Search.

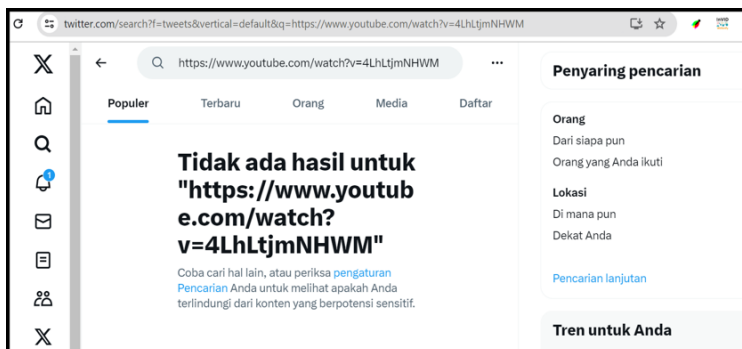




Berikut tampilan pencarian Yandex Image Reverse Search.



Berikut tampilan pencarian Tineye Image Reverse Search.



Berikut tampilan pencarian Twitter Video Search.

12

Langkah terakhir adalah menentukan kesimpulan, dari pencarian potongan gambar menggunakan berbagai search engine tersebut hanya sedikit laman web yang memiliki kecocokan sehingga dapat disimpulkan Video tersebut asli.

7.3 Jelajah Pemahaman

7.3.1 Ayo praktikan verifikasi konten foto berikut agar mendapatkan pengalaman konkret.



Buatlah kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang, kemudian lakukan verifikasi konten gambar di atas dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- Buka browser di komputer kalian (disarankan google Chrome), kemudian buka fitur pencarian seperti gambar berikut ini:
- Buka tools verifikator konten berbasis gambar, seperti: Google Lens, Google Reverse Image, Yandex, TinyEye.
- Upload file gambar tersebut ke kotak pencarian, kemudian pilih sumber informasi yang sesuai!
- Analisis dan simpulkan hasil verifikasi foto tersebut!

7.4 Penutup

Membuat simpul asosiasi terkait dengan cara klarifikasi dan verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video serta mengubah menjadi pseudocode dalam pembelajaran.

8. Asesmen Formatif

Untuk mendapatkan umpan balik ketercapaian pembelajaran, Guru memberikan penilaian terkait dengan proses klarifikasi dan verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video.

9. Refleksi Pembelajaran

9.1 Refleksi Guru

Kompetensi Guru	Evaluasi
Perencanaan Pembelajaran	Saya sudah merumuskan tujuan pembelajaran dengan
	Saya sudah mampu / belum mampu memilih moda pembelajaran, model pembelajaran, dan metode pembelajaran dengan
	Saya sudah mampu / belum mampu dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, dibuktikan dengan
	Saya sudah mampu / belum mampu dalam menyusun bahan ajar dengan runtut dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dibuktikan dengan
Pelaksanaan Pembelajaran	Saya sudah dapat/ belum dapat melayani pembelajaran sesuai kemampuan peserat didik dengan.....
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam memberikan pemahaman bermakna kepada peserta didik.
	Saya sudah mampu / belum mampu dalam memberikan pemahaman apersepsi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat/ belum dapat
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam menyusun aktivitas jelajah pemahaman, dibuktikan dengan
	Saya sudah mampu/ belum mampu membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
Asesmen	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen awal sebagai dasar pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen formatif untuk melihat ketercapaian belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun pengamatan sikap anak sesuai dengan dimensi profil pelajar pancasila.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun LKPD sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
Keberhasilan Pembelajaran	<p>Saya sudah berhasil/ belum berhasil melaksanakan pembelajaran, dengan jumlah peserta didik yang sudah mencapai ketercapaian pembelajaran sebanyak peserta didik dengan nama:</p> <p>Dan peserta didik yang belum mencapai ketercapaian pembelajaran sebanyak peserta didik dengan nama:</p>

9.2 Refleksi Peserta Didik

Peserta Didik menuliskan refleksi, penilaian diri menggunakan model 4F (Fact, Feeling, Finding, Future)

Fact	Tuliskan pengalaman kalian dalam mengikuti pembelajaran hari ini?
Feeling	Bagaimana perasaan kalian selama pembelajaran hari ini berlangsung?
Finding	Tuliskan materi apa yang dipelajari pada hari ini?
Future	Kemukakan kembali dengan bahasmu sendiri, manfaat pembelajaran pada hari ini terkait dengan keinginan masa depan !

10. Materi Ajar

10.1 Cek Fakta

Banyaknya konten hoaks di internet, utamanya media sosial menjadi keprihatinan kita semua mengingat dampak yang ditimbulkan oleh berita bohong/hoaks dapat merusak mempengaruhi perilaku masyarakat. Hoaks bisa diartikan sebagai berita bohong, atau informasi yang direkayasa baik diputar balikan fakta sehingga fakta/pesan yang disampaikan tidak akan pernah didapatkan seseorang. Untuk menanggulangi hal tersebut banyak muncul organisasi cek fakta utamanya jurnalistik yang salah satu prinsipnya adalah menyampaikan kebenaran berita atau informasi. (Ali Fauzi, 2019) Pada dasarnya, setiap proses jurnalisme membutuhkan pemeriksaan faktakarena prinsip dasar jurnalisme sendiri adalah faktualitas dan verifikasi. Terdapat sejumlah jejak historis titik tolak perkembangan jurnalisme pemeriksa fakta (fact-checking journalism). Menurut (Brandtzaeg et.al., 2015) dalam jurnalnya *Emerging Journalistic Verification Concern Social Media* menyatakan kunci dalam proses verifikasi terdiri atas dua kunci yaitu konten media dan sumber konten media sendiri.

Pengecekan fakta dan verifikasi data lebih kompleks dilakukan sejak berkembangnya jurnalisme digital. Banyaknya data yang tersebar dan bisa diolah dalam media digital acapkali membuat informasi menjadi bias. Akan tetapi, pada prinsipnya, setiap aktivitas pemeriksaan fakta yang dilakukan berpegang pada nilai-nilai jurnalisme yang bertujuan memberikan informasi yang akurat kepada masyarakat. Cek fakta dilakukan dengan cara verifikasi dan klarifikasi terhadap suatu konten yang memiliki kecenderungan memuat unsur hoaks.

Cek fakta dilakukan dengan metodologi berikut:

- a) Pemilihan klaim yang akan diverifikasi yang dilakukan dengan prioritas verifikasi diberikan pada klaim-klaim yang terkait kepentingan publik, berpotensi memecah belah persatuan dan sifatnya mendesak.
- b) Riset, dapat dilakukan dengan cara:
 - Memeriksa sumber atau asal-usul klaim.
 - Jika sumber berita berasal dari media sosial, akun tersebut dicek (apakah terverifikasi, bagaimana konsistensinya).
 - Melakukan pengecekan klaim tersebut dengan membandingkannya dengan pemberitaan media arus utama (mainstream media), situs-situs resmi lembaga terkait, atau akun-akun media sosial resmi lembaga atau tokoh terkait.
 - Melakukan konfirmasi secara langsung kepada tokoh atau perwakilan lembaga terkait, juga pada pihak berwenang.
 - Menghubungi ahli untuk membantu menafsirkan data atau konteks permasalahan
 - Tidak menggunakan sumber anonim dalam upaya pembuktian atau verifikasi.
 - Menggunakan sejumlah alat yang tersedia di internet. Misalnya Google Reverse Images/TinEye/Yandex untuk menguji keaslian gambar, dan MapChecking untuk menguji klaim soal kepadatan manusia di lokasi dan tertentu.
 - Format Artikel Cek Fakta

10.2 Prebunking dan Debunking

Banyaknya konten digital yang merupakan misinformasi/disinformasi perlu mendapatkan perhatian khusus karena dapat menyebabkan masyarakat mendapatkan informasi yang tidak benar bahkan dapat menimbulkan kekacauan sosial. Cara yang digunakanpun juga harus mengikuti perkembangan dunia digital saat ini. Teknik yang dilakukan untuk menanggulangi maraknya misinformasi/disinformasi ada 2, yaitu: Prebunking dan Debunking

10.2.1 Prebunking

Prebunking bersifat preventif dan proaktif, yaitu tindakan mencegah dan mengantisipasi peredaran misinformasi atau disinformasi yang berfungsi untuk meredam potensi penyebaran hoaks. Jika kita kaitkan dengan konteks kesehatan, maka sederhananya prebunking ini sebagai vaksin bagi masyarakat agar tidak termakan hoaks. (Cekfakta.com, 2018)

Prebunking merupakan strategi pencegahan yang digunakan untuk menghadapi penyebaran informasi palsu atau hoaks sebelum informasi tersebut benar-benar menyebar dan dipercayai oleh banyak orang. Tujuan prebunking adalah untuk memberikan informasi yang akurat dan relevan tentang bagaimana hoaks dibuat dan bekerja, sehingga orang-orang memiliki pemahaman yang lebih baik tentang topik tersebut dan lebih cenderung untuk tidak mempercayai informasi palsu yang mungkin muncul di kemudian hari.



Dalam prebunking, informasi yang benar dan fakta yang dapat dipertanggungjawabkan disampaikan secara jelas dan meyakinkan kepada masyarakat sebelum mereka terpapar hoaks. Pendekatan ini berfokus pada pemberdayaan individu dengan pemahaman yang kuat tentang topik tertentu, sehingga masyarakat lebih mampu mengidentifikasi dan menghindari informasi yang tidak benar.

10.2.2 Debunking

Merupakan proses membongkar kebohongan, taktik atau sumber klaim setelah misinformasi / disinformasi menyerang. Debunking memberikan sanggahan dan klaim yang jelas terhadap suatu informasi lewat hasil pemeriksaan fakta.

10.3 Audit Media Sosial

Audit media sosial merupakan salah satu cara untuk mengecek profil sumber konten digital layak untuk dipercaya. Hal ini dapat kita gunakan sebagai rujukan dalam cekfakta konten digital, sangat ironis melakukan cekfakta pada sumber yang tidak kredibel. Kriteria penilaian yang relevan dalam pemilihan saluran media sosial, perlu mempertimbangkan temuan studi akademis terkini. Saluran media sosial yang paling efektif dicirikan oleh kualitas berikut: “penyiaran, dialog, kolaborasi, pengetahuan, manajemen, dan kemampuan bersosialisasi”. (Schlagwein dan Hu 2017). Audit media sosial sangat penting untuk mengembangkan pemahaman tentang tujuan setiap saluran komunikasi yang digunakan sebagai sumber rujukan cekfakta.

Audit media sosial dapat dilakukan dengan cara memetakan metrik akun yang dibedakan sesuai jenis platformnya. Metrik utama adalah nama dan profil akun yang sudah terverifikasi (centang biru), berikut metrik lainnya untuk audit sosial media:

Platform media sosial	Atribut metrik yang diaudit
Facebook	Reactions, comments, shares, follows
Instagram	Likes, comments, Reels views, story engagement, follows
Tiktok	Likes, Comments, shares, views, reposts on videos, profile views, sound use
Twitter/X	Reposts, likes, responses on posts, follows, video views, mention
LinkedIn	Follows, profile views, reposts, likes, comments, shares
Youtube	Video views, watch time, average view duration, subscribers

10.4 Tools untuk Cek Fakta Berbasis Teks

Berikut adalah contoh tools yang dapat digunakan untuk melakukan cek fakta:

a) CekFakta.com

Sebuah proyek kolaboratif pengecekan fakta yang dibangun di atas API Yudistira oleh MAFINDO (Masyarakat Anti Fitnah Indonesia) dan bekerja sama dengan beberapa media online yang tergabung di AJI (Aliansi Jurnalis Independen) dan AMSI (Asosiasi Media Siber Indonesia) serta didukung oleh Google

b) News Initiative

Kanal cek fakta Liputan6.com

Kanal Cek Fakta Liputan6.com tidak hanya berupaya mengklarifikasi klaim-klaim yang beredar di tengah masyarakat maupun yang viral di media sosial, tapi juga memberikan literasi pada para pembaca terkait bagaimana cara mengecek kebenaran sebuah berita atau unggahan secara mandiri. Mulai tahun 2018, Liputan6.com memiliki Kanal Cek Fakta yang menyajikan artikel verifikasi atas klaim-klaim tertentu secara lebih sistematis dan terstruktur.

c) Stophoax.id

Media Online yang Memberikan Edukasi melalui konten yang bermanfaat seperti Opini tentang berbagai hal dari para akademisi, Teknologi, Keuangan, Bisnis dan Lifestyle

d) Turnbackhoax.id

Situs TurnBackHoax.ID ini dikelola oleh MAFINDO, Masyarakat Anti Hoax Indonesia. Sumber kontennya adalah Forum FAFHH, Forum Anti Fitnah Hasut dan Hoax : <http://facebook.com/groups/fafhh>. MAFINDO adalah organisasi perkumpulan resmi yang didirikan pada tanggal 19 November 2016, Akta Notaris Nomor 1 Tanggal 19 November 2016.

e) Global fact check tools

Memudahkan kita mencari artikel verifikasi yang dibuat oleh organisasi periksa fakta dari semua negara yang sudah menggunakan Fact Check Tag

f) Kalimasada

Chatbot WhatsApp yang secara otomatis akan menjawab pertanyaan melalui: 0859-2160-0500

g) Hoax Buster Tools

Hoax Buster Tools merupakan aplikasi yang dikembangkan Mafindo untuk melawan disinformasi di masyarakat. Bisa diunduh di Playstore.

TURNBACKHOAX.ID

CEKFAKTA.COM



Kanal Cek Fakta Media

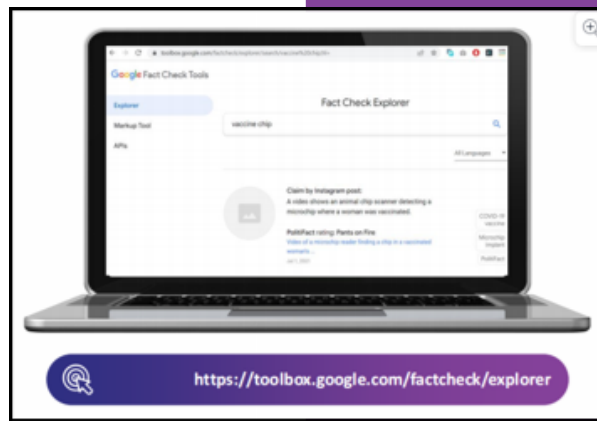


Tempo.co

Kompas.com

Medcom.id

Liputan6.com



<https://toolbox.google.com/factcheck/explorer>



KALIMASADA
0859-2160-0500



Penggunaan
Hoax Buster Tools

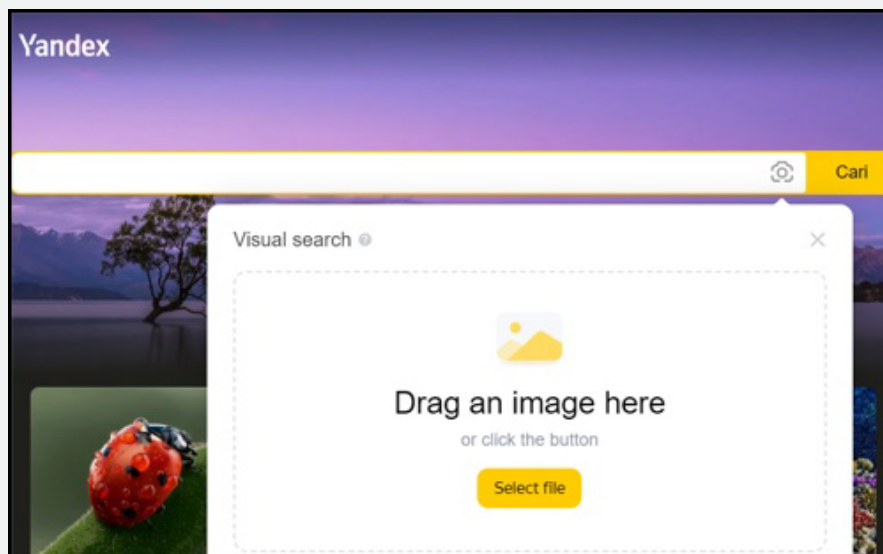
10.5 Tools untuk Cek Fakta Berbasis Gambar/Foto

Berikut adalah contoh tool cek fakta berbasis gambar/foto:



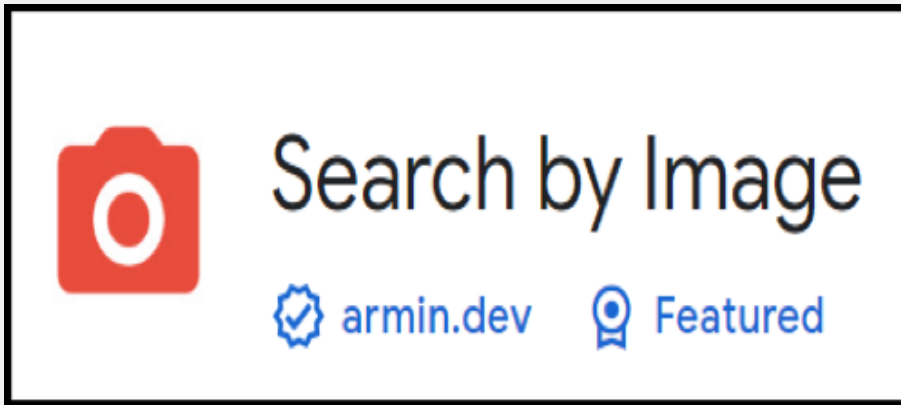
Google Lens (<https://lens.google/>)

Google Lens adalah sebuah aplikasi berbasis AI dengan yang membantu para pengguna agar mendapatkan informasi hanya dengan memasukkan foto atau mengambil gambar pada sebuah benda.. Kalian bisa mendapatkan informasi mulai dari informasi mengenai sebuah produk, tempat, makanan, dan lain-lain.



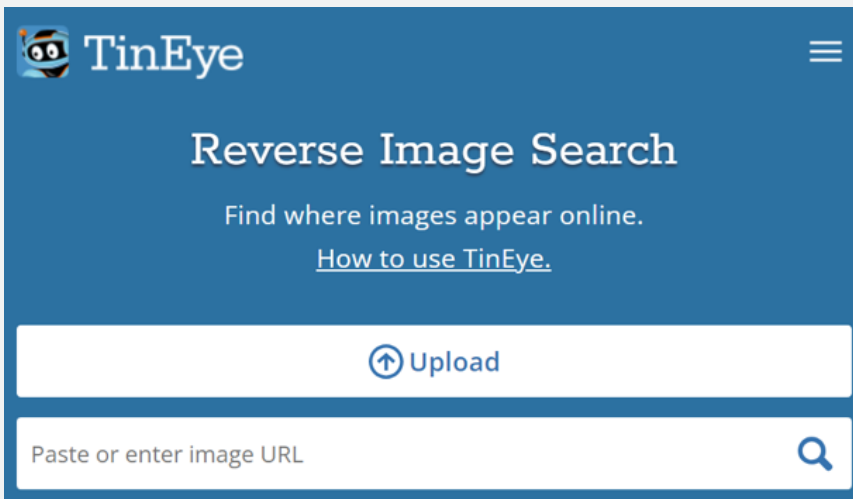
Yandex (<https://yandex.com/images/>)

Yandex Search Image adalah mesin pencari gambar online yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi Rusia, Yandex LLC. Mesin pencari ini memungkinkan pengguna untuk mencari gambar berdasarkan kata kunci atau mengunggah gambar langsung ke platform. Dengan menggunakan algoritma cerdas dan teknologi pengenalan visual, Yandex Search Image dapat menampilkan hasil pencarian yang akurat dan relevan.



Extention Search By Image (<https://yandex.com/images/>)

Salah satu extention dari google yang digunakan untuk pencarian gambar. Tools ini harus di install dulu melalui chrome web store.

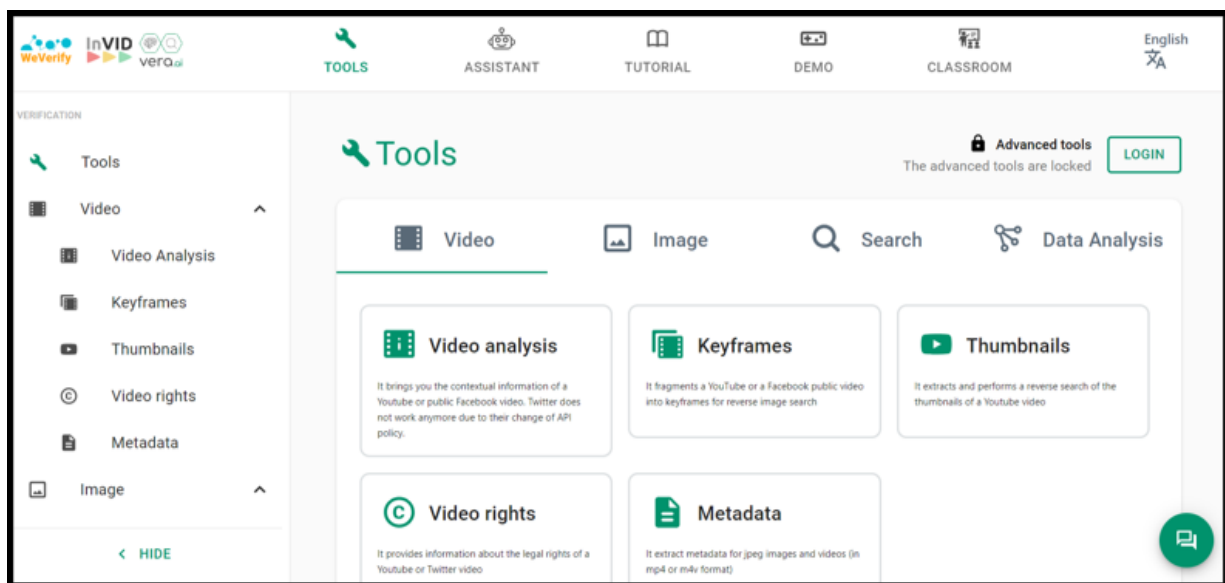


TinEye (<https://yandex.com/images/>)

TinEye adalah reverse image search engine alias memang khusus dibuat untuk mencari gambar yang ada di internet dengan menggunakan gambar. Kalian juga dapat mengatur peringatan dan pemberitahuan ketika salah satu gambar atau foto mereka muncul di lokasi baru di web.

10.6 Tools untuk Cek Fakta Berbasis Video

Salah tools yang digunakan untuk verifikasi konten digital berbasis video adalah InVID (extension google). Aplikasi Verifikasi InVID adalah perangkat terintegrasi berbasis web untuk verifikasi video buatan pengguna yang layak diberitakan dan konteksnya. Hasil analisis komponen pemrosesan terintegrasi disajikan kepada pengguna Aplikasi Verifikasi InVID (terutama jurnalis dan anggota komunitas verifikasi media) melalui antarmuka berpusat video yang ramah pengguna yang memfasilitasi evaluasi dan pemeriksaan rinci beberapa faktor mengenai video buatan pengguna yang sedang diselidiki.



- Video: untuk menganalisa video dari Youtube atau Facebook
- Keyframes: menganalisa potongan video dari Youtube atau Facebook
- Thumbnails: mengekstrak dan melakukan pencarian berdasarkan thumbnail video
- Video rights: memberikan informasi tentang hak cipta (copyright)
- Metadata: memberikan informasi metadata gambar dan video

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD 1. Verifikasi konten berbasis Gambar

1. Buatlah kelompok yang terdiri 4-5 orang,
Anggota kelompok:

- 1) Nama No. Urut
- 2) Nama No. Urut
- 3) Nama No. Urut
- 4) Nama No. Urut
- 5) Nama No. Urut

2. Lakukan verifikasi foto berikut



3. Tuliskan proses verifikasi yang kalian lakukan pada lembar berikut:

Proses verifikasi dan buktinya

Tools yang digunakan:

Langkah-langkah:

Bukti Fisik (Gambar/Foto dan Link sumbernya:

4. Tuliskan kesimpulan proses verifikasi yang kalian lakukan pada lembar berikut:

Kesimpulan
Foto tersebut **HOAKS** atau **FAKTA***

Alasan:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

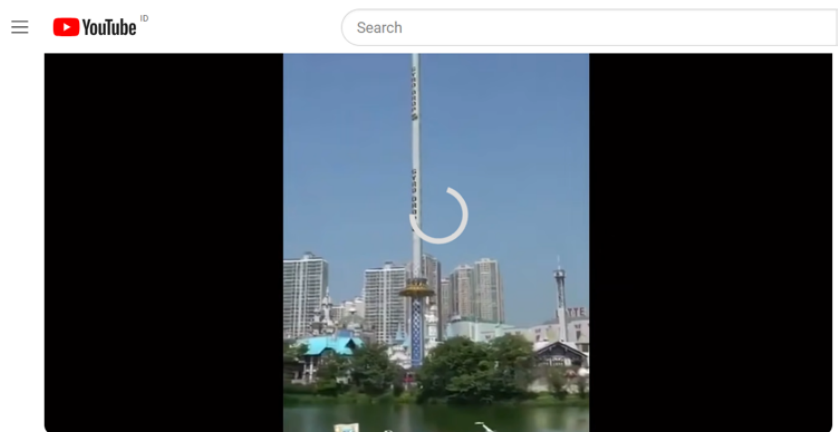
*) Coret yang tidak perlu

LKPD 2. Verifikasi konten berbasis Video

1. Buatlah kelompok yang terdiri 4-5 orang,
Anggota kelompok:

- Nama No. Urut
- Nama No. Urut
- Nama No. Urut
- Nama No. Urut
- Nama No. Urut

2. Lakukan verifikasi video menggunakan InVID berikut:



Craziest Drop Tower in South Korea
VARIUS
76.9K subscribers
Subscribe

1.1K | Share

Link video:
<https://www.youtube.com/watch?v=Fir8tP7yHpg>

3. Tuliskan isi dari video tersebut pada lembar berikut:
Video tersebut menceritakan tentang:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Tuliskan proses verifikasi yang kalian lakukan pada lembar berikut:
Proses verifikasi dan buktinya
Langkah-langkah:

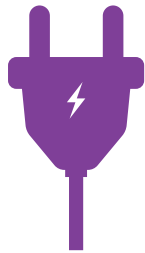
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Bukti fisik (Gambar/Foto) dan link sumbernya

Daftar Pustaka

- Ali Fauzi, Rafsadie, dan Nursahid, dkk 2019. Melawan Hasutan Kebencian. Jakarta. Mafindo, 2019
- Brandtzaeg, P.B., et.al. (2015). Emerging Journalistic Verification Practices Concerning Social Media. Journalism Practice, 2015.
- CekFakta, Trusted Media Summit 2018, Jakarta. Mafindo, 2018
- Palupi, Dyah Tri, 2006, Cara Mudah Memahami Kurikulum, Surabaya : Jaring Pena, 2006
- Schlagwein, D & Hu, M 2017, 'How and why organizations use social media: five use types and their relation to absorptive capacity', Journal of Information Technology, vol. 32, no. 2, pp. 194-209

Modul Ajar Informatika Fase F



Moda *Unplugged* ^{UP}

Cara Mudah Melawan Hoaks

Daftar Isi

1. Tujuan Pembelajaran
 2. Pemahaman Bermakna
 3. Moda, Model, dan Metode Pembelajaran
 4. Durasi
 5. Alat Peraga (Media)
 6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik
 7. Kegiatan Pembelajaran
 8. Asesmen Formatif
 9. Refleksi Pembelajaran
 10. Materi Ajar
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)
Daftar Pustaka

Pembelajaran 02 Moda *Unplugged* Cara Mudah Melawan Hoaks



1. Tujuan Pembelajaran

- 1.1 Mengidentifikasi jenis verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video
- 1.2 Menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.
- 1.3 Mempraktikkan penggunaan pseudocode untuk verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video.



2. Pemahaman Bermakna

Mengajak peserta didik untuk memahami jenis konten digital berbasis teks, gambar, dan video yang menyesatkan di dunia maya serta dampaknya. Pernahkan kalian mendapatkan informasi yang tidak benar dan cenderung menyesatkan? Apakah yang kalian lakukan setelah menerima informasi yang tidak benar? Untuk mengidentifikasi itu kalian dapat menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video. Kemudian, pernahkan kalian melakukan klarifikasi dan verifikasi dari berbagai sumber terhadap informasi yang tidak benar? Dengan melakukan verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video menggunakan berbagai *tool* kalian dapat mendapatkan validitas (kebenaran) informasi.



3. Moda, Model, dan Metode Pembelajaran

- 3.1 Moda Pembelajaran : *Unplugged*
- 3.2 Model Pembelajaran : *Discovery Based Learning*
- 3.3 Metode Pembelajaran : Permainan, Unjuk Kerja

4. Durasi

2 JP x 45 menit



Sesi 1
45'

Sesi 2
45'

5. Alat Peraga (Media)

- 5.1 Alat tulis
- 5.2 Lembar Kerja Peserta Didik





6. Kriteria Keberhasilan Peserta Didik

6.1 Instrumen Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup
Mengidentifikasi jenis verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta didik mampu Mengidentifikasi jenis verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta didik mampu Mengidentifikasi jenis verifikasi konten digital berbasis teks dan gambar.	Peserta didik mampu Mengidentifikasi jenis verifikasi konten digital berbasis teks saja.
Menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta mampu menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta mampu menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks dan gambar.	Peserta mampu menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks saja.
Menganalisis perbedaan teknik verifikasi konten digital berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta mampu mempraktikkan penggunaan pseudocode untuk verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video.	Peserta mampu mempraktikkan penggunaan pseudocode untuk verifikasi konten berbasis teks dan gambar.	Peserta mampu mempraktikkan penggunaan pseudocode untuk verifikasi konten berbasis teks saja.

★ ★ ★ ★ ★ Kriteria Sangat Baik : Apabila mencapai tujuan pembelajaran secara menyeluruh dari setiap kriteria, 3 kriteria: teks, gambar, dan video.

★ ★ ★ ★ Kriteria Baik : Apabila mencapai tujuan pembelajaran sebagian dari setiap kriteria, 2 kriteria: teks dan gambar.

★ ★ ★ Kriteria Cukup : Apabila belum mencapai tujuan pembelajaran sebagian dari setiap kriteria, 1 kriteria: teks saja.

6.2 Instrumen Pengamatan Sikap

Dimensi	Kriteria	Hasil Pengamatan			
		MB	SB	BSH	SAB
Bergotong royong	Menyelaraskan kapasitas kelompok agar para anggota kelompok dapat saling membantu satu sama lain memenuhi kebutuhan mereka baik secara individual maupun kolektif.				
Mandiri	Mengendalikan dan menyesuaikan emosi yang dirasakannya secara tepat ketika menghadapi situasi yang menantang dan menekan pada konteks belajar, relasi, dan pekerjaan.				
Bernalar Kritis	Mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak.				

Keterangan:

MB : *Mulai Berkembang*

SB : *Sedang Berkembang*

BSH : *Berkembang Sesuai Harapan*

SAB : *Sangat Berkembang*



7. Kegiatan Pembelajaran

7.1 Kegiatan Pendahuluan (Apersepsi)

- 7.1.1 Memberikan salam dan memastikan kehadiran peserta didik serta meminta peserta didik untuk berdoa dan memaknainya.
- 7.1.2 Mengkondisikan kelas dan memotivasi peserta didik dengan cara meminta peserta didik untuk membuat kata-kata bijak.
- 7.1.3 Memotivasi peserta didik dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan dan menyajikan data sebagai berikut:
 - Pernahkah kalian mendapatkan informasi yang menyesatkan? Apa yang kalian lakukan?
 - Apakah dampak yang ditimbulkan dari informasi yang menyesatkan? Berikan contohnya!
 - Bagaimana kalian melakukan pengujian terhadap informasi yang menyesatkan?
 - Cermati data peningkatan kasus hoaks di Indonesia pada 2 gambar berikut ini:



Gambar.1: sumber: <https://www.kominfo.go.id>



Gambar.2: sumber: <https://www.kominfo.go.id>

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa tren hoaks mengalami pasang surut sejak Agustus 2018 hingga 31 Maret 2023, sejumlah 11.375 kasus. Kasus tertinggi terjadi pada bulan April 2019 terkait pemberitaan tentang Covid-19. Untuk kategori hoaks tertinggi adalah bidang kesehatan. Meskipun pemerintah telah menyerukan untuk memerangi hoaks bekerja sama dengan lembaga-lambaga di bawahnya, tetapi tetap saja kasusnya masih tinggi. Sesuai penjelasan tersebut, apa yang dapat kalian pertanyakan dan simpulkan!

kemudian, cermati kembali data di bawah ini terkait dengan kasus hoaks beserta klarifikasinya di gambar 3 berikut ini:

- **Contoh** hoaks dan klarifikasinya



Gambar 3. Hoaks tentang tanaman ciplukan
(Sumber: <https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>)

Gambar 3 di atas berisi tentang klaim pembuat hoaks dan verifikasi hasil cek fakta. Gambar tersebut dapat dijelaskan mulai dari awal mula munculnya hoaks pada gambar 4 sebagai klaim dan gambar 5 sebagai fakta. Secara singkat dijelaskan pada uraian di bawah ini:

- **Klaim:** Beredar unggahan video di media sosial Facebook dengan nama pengguna "Mama Cerdas" membagikan tips pengobatan untuk menghilangkan nikotin dalam tubuh dengan meminum satu botol tanaman herbal ciplukan yang sudah direbus. Berikut adalah tangkapan layar hoaks tersebut:



Gambar 4. Tangkapan layar hoaks tanaman ciplukan (Sumber: <https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>)

- **Fakta**, Jenis bahan herbal untuk keperluan pengobatan, harus melalui tahap-tahap penelitian, termasuk sampai uji coba pada hewan. Sehingga tanaman tersebut belum bisa dijadikan rujukan untuk menghilangkan nikotin dalam tubuh.



Gambar 5. Tangkapan layar fakta tanaman ciplukan (Sumber: <https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>)

7.2 Kegiatan Inti

7.2.1 Bermain game cek kebenaran fakta dengan cara sebagai berikut:

- Meminta 4 peserta didik sebagai peraga untuk berperan dalam permainan cek fakta.
- Memerintahkan peserta didik-1 membuat tulisan "Menggunakan HP sambil dicas dapat menyebabkan kebakaran" kemudian memberikan pada peserta didik-2.
- Memerintahkan peserta didik-2 memberikan tanggapan dan mengulas tulisan tersebut dan menyampaikan pada peserta didik-3.
- Memerintahkan peserta didik-3 membuat teka-teki agar dijawab peserta didik-4 dengan cara memberikan clue (3-4 kata sesuai kalimat sebelumnya). Buatlah kalimat dengan clue: HP, cas, bakar.
- Memerintahkan peserta didik-4 menjawab teka-teki tersebut, kemudian jawabannya dicocokkan dengan kalimat dari peserta didik-17

7.2.2 Setelah mengamati permainan di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut:

- Apakah jawaban peserta didik-4 dengan peserta didik-1 sama?
- Apakah jawaban peserta didik-4 termasuk kategori hoaks?
- Tuliskan alasan mengapa teka-teki peserta didik-1 tidak bisa ditebak oleh peserta didik-4 pada berbeda pada lembar seperti berikut ini!

Alasan tebakan teka-teki kurang tepat, karena:
Peserta didik-4:
Peserta didik-3:
Peserta didik-2:

Setelah kalian mengamati dan mencermati permainan tersebut, perikayalah jelajah pemahaman kalian agar semakin memahami materi.

7.3 Jelajah Pemahaman

- 7.3.1 Ayo lakukan bersama-sama mendalami materi dengan cara membaca artikel agar mendapatkan pengalaman konkrit.

Bacalah artikel di bawah ini, kemudian carilah keterkaitannya dengan permainan tadi yang menyatakan bahwa **Menggunakan HP sambil dicas dapat menyebabkan kebakaran!**

Akibat Main HP sambil dicas

Di era serba digital ini, penggunaan ponsel pintar dibutuhkan dalam sehari-hari, mulai dari bekerja, sekolah, bisnis, maupun sekadar bermain gim sebagai hiburan. Namun, sebaiknya pengguna tak memainkan HP sambil dicas karena hal itu memiliki beberapa efek buruk. Mengutip laman technewstoday.com, ada beberapa akibat yang terjadi jika pengguna memainkan HP sembari dicas, sebagai berikut:

1. Kinerja Baterai HP Menurun

Menggunakan ponsel saat dicas dapat menyebabkan perangkat menjadi terlalu panas. Jika terlalu sering dilakukan, kinerja baterai HP akan menurun lebih cepat dan smartphone menjadi lebih lama untuk mengisi daya hingga penuh.

2. Ponsel Panas Lebih Cepat

Saat pengguna menjalankan HP, seperti bermain gim bersamaan dengan mengisi daya, ini akan memberi tekanan pada ponsel dan meningkatkan suhunya. Besarnya suhu panas ini tergantung pada berapa banyak aplikasi yang dibuka dan berapa lama menggunakannya saat dicas.

3. Port USB Menjadi Longgar atau Rusak

Saat ponsel sedang diisi daya dan pengguna memainkannya, kabel charge akan mengalami banyak putaran dan belokan. Hal ini memungkinkan kabel menjadi lebih cepat rusak dan port USB juga menjadi terlalu longgar, sehingga menghambat pengisian daya.

HP meledak saat dicas sebenarnya jarang terjadi, bahkan jika pengguna sembari menggunakannya. Namun, hal itu bisa terjadi yang disebabkan beberapa faktor umum seperti baterai terlalu panas. Hal itu akan menyebabkan bahaya kebakaran dan kemudian ledakan. Masih merangkum laman yang sama, berikut beberapa faktor yang menyebabkan ledakan saat HP dicas:

1. Menggunakan Komponen Seluler Pihak Ketiga

Umumnya, panas berlebih terjadi saat ponsel menggunakan komponen internal perangkat, seperti baterai yang telah diubah atau dimodifikasi dan diganti dengan bagian yang tidak orisinal. Ledakan juga bisa



terjadi ketika pengguna menggunakan pengisi daya pihak ketiga untuk mengisi daya ponsel. Oleh karena itu, pastikan selalu menggunakan suku cadang asli.

2. Menggunakan Ponsel di Bawah Suhu Ekstrem

Penggunaan ponsel dalam kondisi panas terik dapat menyebabkan perangkat menjadi terlalu panas. Hal ini dapat mengakibatkan baterai membengkak dan jika bocor bisa mengakibatkan ledakan.

Sumber: <https://bit.ly/48W91Bi>

7.3.2 Ayo kerjakan pertanyaan di bawah ini!

- Setelah membaca dan memahami artikel di atas, bandingkan apakah pernyataan peserta didik-1 termasuk hoaks?
- Buatlah alur untuk melakukan klarifikasi terkait permainan cek fakta di atas dan kaitkan dengan artikel yang tersaji!
- Kemudian ubahlah alur tersebut menjadi *pseudocode*!

7.4 Kegiatan Penutup

Membuat simpul asosiasi terkait dengan cara klarifikasi dan verifikasi konten berbasis teks, gambar dan video serta mengubah menjadi *pseudocode* dalam pembelajaran.



8. Asesmen Formatif

Untuk mendapatkan umpan balik ketercapaian pembelajaran, Guru memberikan penilaian terkait dengan :

- Hasil identifikasi jenis konten digital berbasis teks, gambar, dan video.
- Hasil alur verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video terkait permainan cek fakta.
- Membuat *pseudocode* sesuai alur verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video.

9. Refleksi Pembelajaran

9.1 Refleksi Guru

Kompetensi Guru	Evaluasi
Perencanaan Pembelajaran	Saya sudah merumuskan tujuan pembelajaran dengan
	Saya sudah kemampuan memilih moda pembelajaran, model pembelajaran, dan metode pembelajaran dengan
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam merencanakan kegiatan pembelajaran yang efektif, dibuktikan dengan
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam menyusun bahan ajar dengan runtut dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dibuktikan dengan
Pelaksanaan Pembelajaran	Saya sudah dapat/ belum dapat melayani pembelajaran sesuai kemampuan peserta didik dengan.....
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam memberikan pemahaman bermakna kepada peserta didik.
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam memberikan pemahaman apersepsi kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat/ belum dapat
	Saya sudah mampu/ belum mampu dalam menyusun aktivitas jelajah pemahaman, dibuktikan dengan
	Saya sudah mampu/ belum mampu membimbing peserta didik dalam menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.
Asesmen	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen awal sebagai dasar pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun asesmen formatif untuk melihat ketercapaian belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun pengamatan sikap anak sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila.
	Saya sudah mampu/ belum mampu menyusun LKPD sesuai dengan kemampuan belajar peserta didik.
Keberhasilan Pembelajaran	<p>Saya sudah berhasil/ belum berhasil melaksanakan pembelajaran, dengan jumlah peserta didik yang sudah mencapai ketercapaian pembelajaran sebanyak peserta didik dengan nama:</p> <p>Dan peserta didik yang belum mencapai ketercapaian pembelajaran sebanyak peserta didik dengan nama:</p>

9.2 Refleksi Peserta Didik

Peserta didik menuliskan refleksi, penilaian diri menggunakan model 4F (*Fact, Feeling, Finding, Future*)

<i>Fact</i>	Tuliskan pengalaman kalian dalam mengikuti pembelajaran hari ini?
<i>Feeling</i>	Bagaimana perasaan kalian selama pembelajaran hari ini berlangsung?
<i>Finding</i>	Tuliskan materi apa yang dipelajari pada hari ini?
<i>Future</i>	Kemukakan kembali dengan bahasmu sendiri, manfaat pembelajaran pada hari ini terkait dengan keinginan masa depan !

10. Materi Ajar

10.1 Informasi

Informasi adalah kumpulan data atau fakta yang diolah dalam format yang berguna bagi penerima informasi. Informasi membantu kita membuat keputusan atas pertanyaan yang kita miliki tentang diri kita sendiri dan dunia di sekitar kita.

Beberapa definisi informasi dapat disebutkan sebagai berikut :

- Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. (Kelly, 2011)
- informasi ialah mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut. (Kadir, 2002)
- Informasi adalah pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu. (KBBI, 2016)

Menurut The Asean Secretariat. Training of Trainers Program to Address Disinformation and Promote Media Literacy Toolkit for Educators. Jakarta, ASEAN Secretariat, 2022 (1991) kegunaan informasi adalah sebagai berikut :

- Informasi dapat memberikan kita pengetahuan. Misalnya, informasi yang terdapat dalam buku teks sains dapat memberi kita pengetahuan tentang perubahan iklim.
- Informasi juga dapat berupa data, seperti suhu di luar atau jumlah orang yang mengemudi di jalan tertentu. Data tersebut akan membantu kita mengambil keputusan seperti memutuskan pakaian apa yang akan dikenakan atau jalan mana yang harus dihindari.
- Informasi juga dapat memberi kita perspektif dan wawasan tentang tantangan lokal dan global dan dapat membantu kita lebih memahami dunia di sekitar kita.

Saat ini sumber informasi semakin mudah ditemukan seperti beberapa platform media sosial dan aplikasi pesan instan seperti Facebook, Youtube, Whatsapp, Twitter, Instagram, dan lain sebagainya.

10.2 Konten

Dalam KBBI Konten yang termasuk kata benda mempunyai definisi sebagai informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Namun dalam konteks konten yang sering diucapkan terkait sosial media memiliki arti jelas merupakan sesuatu yang dapat diungkapkan melalui beberapa media, seperti tulisan, gambar, video ataupun yang lainnya.

Konten berdasarkan jenisnya:

- **Teks/Tulisan**, Tulisan merupakan sebuah informasi yang dihasilkan dari rangkaian huruf, angka, simbol dan umumnya menerangkan hal yang dapat dipahami dengan menggunakan suatu bahasa. Konten tulisan adalah sebuah karya tulis yang menghadirkan informasi di dalamnya. Dalam dunia digital umumnya konten tulisan memiliki ukuran yang lebih ringan dari macam macam konten lainnya.

- **Gambar**, Konten Gambar adalah sebuah karya visual dengan satu frame. Ada banyak jenis konten gambar seperti gambar tiruan yang menyerupai suatu objek nyata, gambar hasil imajinasi yang menjelaskan mengenai sebuah makna dan juga gambar abstrak.
- **Suara/Audio**, Konten Suara merupakan konten audio baik itu musik ataupun percakapan suara orang seperti podcast memiliki daya tarik tersendiri bagi penggemarnya. Tidak jarang ditempat kerja seringkali kita sering mendengar seseorang memainkan konten musik untuk menemani dalam kesibukan rutinitas sehari-hari. Oleh sebab itu konten suara atau audio tentunya memiliki banyak peminat.
- **Video**, Konten Video merupakan gabungan antara gambar visual serta audio yang termuat didalamnya. Konten video saat ini merupakan konten yang paling banyak diminati oleh masyarakat pengguna internet diseluruh penjuru dunia. Tidak hanya suara yang sekaligus bisa diterima oleh audiens, informasi dan pesan akan lebih mudah ditampilkan dengan gambar visual.
- **Infografis**, Infografis – dari bahasa Inggris: infographic (information and graphic) – adalah gambar berisi informasi. Infografis merupakan gabungan gambar dan teks. Laman House of Infographics mendefinisikan infografis sebagai “bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat”.
- **Tautan (Links)**, Tautan adalah ciri khas konten media online atau halaman website berupa anchor text dan URL halaman website tertentu. Tautan yang diklik akan menampilkan halaman yang berbeda dengan yang sedang dibuka pengguna.
- **eBook**, *Elektronik Book (eBook)* atau buku elektronik adalah buku berupa file yang bisa diunduh dan dibuka di perangkat komputer, laptop, atau ponsel. Berbeda dengan buku biasa yang berupa kertas berisi teks/tulisan dan gambar, eBook biasanya berupa file dengan format *Portable Document Files (PDF)*.
- **Game**, Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik. Ia merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang sangat digemari anak-anak dan anak muda. Game dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Games dalam konteks konten website adalah *Personal Computers (PC) Games* dan *Mobile Games* yang dimainkan di komputer dan ponsel.
- **QR Code**, QR Code –singkatan dari *Quick Response Code* – adalah kode yang menyimpan data. QR code hanya mudah diakses oleh pengguna smartphone. Pengguna smartphone harus download aplikasi QR Code Scanner terlebih dahulu. Selengkapnya buka QR Code.

10.3 Informasi yang Tidak Benar/Hoaks

Informasi memiliki kekuatan untuk memengaruhi seseorang secara positif atau negatif. Informasi memiliki kekuatan untuk memberi pengetahuan, dan memiliki kekuatan yang dapat menimbulkan kerancuan, mempertanyakan nilai diri, sistem kepercayaan dan otoritas diri. Informasi memiliki kekuatan untuk memanipulasi perilaku seseorang dan dapat memengaruhi dalam pengambilan keputusan. UNESCO dalam *Journalism, Fake News and Disinformation* tahun 2018 mengategorikan hoaks menjadi 3 (tiga) jenis:

- **Misinformation** adalah informasi yang memang tidak benar atau tidak akurat, namun orang yang menyebarkannya berkeyakinan bahwa informasi tersebut sah dan dapat dipercaya. Sejatinnya tidak ada tujuan buruk dari penyebaran konten misinformation.
- **Disinformasi** adalah informasi yang tidak benar, namun merupakan informasi yang direayasa (fabricated) oleh pihak-pihak yang berniat membohongi masyarakat, memengaruhi opini publik, dan mendapatkan keuntungan.
- **Malinformasi** adalah informasi akurat, namun penyajiannya dikemas sedemikian rupa untuk melakukan tindakan yang merugikan pihak lain seperti mempublikasi informasi pribadi seseorang. Beberapa contoh yang berkaitan dengan malinformation antara lain, bentuk ujaran kebencian dan diskriminasi, serta penyebaran informasi hasil pelanggaran privasi dan data pribadi.



10.4 Bagaimana Disinformasi Disebarkan

Pembuat disinformasi seperti ahli teori konspirasi, influencer yang disponsori negara, dan kelompok ekstrimis/teroris menggunakan berbagai taktik untuk memperkuat kredibilitas mereka, meningkatkan pengikut mereka, dan membuat konten mereka lebih mudah dipercaya dan dibagikan oleh pengguna. Hal ini dapat memengaruhi perilaku masyarakat agar mendukung agenda tertentu dari pembuat disinformasi. Di bawah ini, ada enam taktik utama yang membantu pembuat disinformasi untuk meningkatkan kredibilitas, pengikut agar tujuannya tercapai:

- **Peniruan Identitas**, Disinformasi sengaja diciptakan seolah-olah dibuat oleh tokoh masyarakat seperti politisi, orang-orang yang berkuasa, atau lembaga dan organisasi untuk meningkatkan kredibilitasnya.
- **Emosi dan kampanye** yang menimbulkan kepanikan, Pembuat disinformasi memahami bahwa rasa takut dan panik membantu menarik perhatian pada informasi yang dibuat. Secara emosional, hal ini dapat memengaruhi pengguna untuk membagikan informasi dan mendiskusikannya tanpa klarifikasi. Informasi yang menimbulkan ketakutan seringkali dibuat sensasional untuk menarik minat pembaca.
- **Polarisasi**, Pembagian atas beberapa kelompok yang berlawanan. Seringkali komunitas kita sudah terpolarisasi pada sejumlah isu. Pembuat disinformasi tahu bahwa jika mereka dapat memanfaatkan pola pikir yang terpolarisasi dan kecenderungan pengguna sehingga lebih mempercayai dan membagikan informasi lain yang berhubungan dengan pembuat disinformasi.
- **Mendiskreditkan**, Menyudutkan dan memperlemah kewibawaan seseorang atau pihak tertentu. Ketika pembuat disinformasi dihadapkan pada berita dan informasi yang akurat, mereka menyerang dengan mendiskreditkan sumber yang kredibel. Proses mendiskreditkan dapat mencakup informasi palsu dan serangan dapat bersifat pribadi.
- **Memprovokasi/trolling**, Pembuat disinformasi mengetahui bahwa jika orang yang mereka targetkan dapat terprovokasi untuk merespons secara emosional, maka itu akan membantu menarik perhatian, meningkatkan kredibilitas, dan menambah pengikut mereka. Pembuat disinformasi menggunakan lima taktik sebelumnya untuk memancing target mereka untuk melakukan aksi provokasi/trolling.

10.5 Algoritma dan *Pseudocode*

10.5.1 Algoritma adalah suatu kumpulan instruksi terstruktur dan terbatas yang dapat diimplementasikan dalam bentuk program komputer untuk menyelesaikan suatu permasalahan komputasi tertentu. Algoritma merupakan bentuk dari suatu strategi atau 'resep' yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah Algoritma lahir dari suatu proses berpikir komputasional oleh seseorang untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang diberikan. Dengan demikian, berpikir komputasional merupakan keahlian yang diperlukan untuk dapat membuat algoritma, program, atau suatu karya informatika yang dapat digunakan dengan efektif dan efisien.

10.5.2 Pseudocode (kode semu atau kode *pseudo*) adalah suatu bahasa buatan manusia yang sifatnya informal untuk merepresentasikan algoritma. *Pseudocode* dibuat untuk menutupi kekurangan diagram alir dalam merepresentasikan konsep-konsep pemrograman terstruktur. *Pseudocode* memungkinkan representasi langkah-langkah yang lebih detail dan dekat dengan bahasa pemrograman. Karena sifatnya yang informal, tidak ada aturan khusus dalam standar notasi yang dapat digunakan. Akan tetapi, ada beberapa prinsip dasar yang perlu diperhatikan, yaitu satu baris untuk satu pernyataan (statement) dan pentingnya indentasi dalam menuliskan pernyataan. Indentasi ada untuk hierarki dari pernyataan. Misalnya, untuk menunjukkan bahwa suatu pernyataan merupakan bagian dari sebuah struktur control keputusan atau struktur control. *Pseudocode* memiliki ciri-ciri seperti berikut ini:

- Berisi langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah, namun bentuk masalahnya tidak sama dengan algoritma.
- Berupa tanda/notasi/kode penjelasan terkait cara penyelesaian suatu masalah.
- Tidak ada aturan baku dan spesifik dalam aturan kode. Sehingga, kamu bisa menyesuaikan sesuai kebutuhanmu.

10.5.3 Contoh Penggunaan Algoritma dan *Pseudocode* :

a. Membagi Bilangan

Algoritma	<i>Pseudocode</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Baca nilai bilangan dan penyebut. 2. Jika penyebut bernilai 0, cetak tulisan "Penyebut tidak boleh nol". 3. Jika penyebut tidak bernilai nol, lakukan pembagian pembilang dengan penyebut dan simpan hasilnya. 4. Cetak hasil pembagian 	<pre> input pembilang, penyebut if penyebut = 0 print " Penyebut tidak boleh nol" else hasil ← pembilang / penyebut print hasil </pre>

b. Menghitung mundur dari N hingga 1

Algoritma	<i>Pseudocode</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Baca nilai N. 2. Selama $N > 0$, ulangi 3. Cetak tulisan N. 4. Kurangi nilai N dengan 1 	<pre> Input N while $N > 0$ print N $N \leftarrow N - 1$ </pre>

Sedangkan pseudocode pencarian buku topik tertentu dengan menggunakan katalog di perpustakaan adalah sebagai berikut..

ulangi ← "Ya"

while ulangi = "Ya"

input keyword

if keyword == katalog

print "Buku yang Anda cari ditemukan"

else

print "Buku yang Anda cari tidak ditemukan"

 ulangi ← **Print** "Apakah Anda mau melakukan pencarian buku kembali ?"

if ulangi ← "Tidak"

break

print "Terima kasih. Pencarian buku selesai."

Algoritma	Pseudocode
<ol style="list-style-type: none"> 1. Baca cari judul dan cari pengarang. 2. Jika cari judul sama dengan katalog judul buku dan cari pengarang sama dengan katalog pengarang buku, cetak "Buku yang Anda cari ditemukan", tampilkan data buku berdasarkan cari judul dan cari pengarang. 3. Jika cari judul tidak sama dengan katalog judul buku dan cari pengarang tidak sama dengan katalog pengarang buku, cetak "Buku yang Anda cari tidak ditemukan". 4. Selesai. 	<p>Input cari_judul, cari_pengarang</p> <p>If (cari_judul = judul_buku) AND (cari_pengarang = pengarang_buku)</p> <p> Print "Buku yang Anda cari ditemukan"</p> <p> Select * from buku where judul_buku like %cari_judul% AND pengarang_buku like %cari_pengarang%</p> <p>Else</p> <p> Print "Buku yang Anda cari tidak ditemukan"</p>

c. Contoh kasus 2

Coba kalian tuliskan algoritma dan pseudocode untuk menampilkan hasil pencarian buku dengan lebih dari satu kata kunci yang berbeda (bisa judul, pengarang, penerbit, maupun tahun terbit)

Algoritma	Pseudocode

Bandingkan jawaban kalian dengan jawaban berikut..

Algoritma	Pseudocode
<ol style="list-style-type: none"> 1. Baca cari judul, cari pengarang, dan cari tahun. 2. Jika cari judul sama dengan katalog judul buku atau cari pengarang sama dengan katalog pengarang buku atau cari tahun sama dengan katalog tahun buku, cetak "Buku yang Anda cari ditemukan". tampilkan data buku berdasarkan cari judul atau cari pengarang atau cari tahun. 	<pre> Input cari_judul, cari_pengarang, cari_tahun If (cari_judul = judul_buku) OR (cari_pengarang = pengarang_buku) OR (cari_tahun = tahun_buku) Print "Buku yang Anda cari ditemukan" Select * from buku where judul_buku like %cari_judul% OR pengarang_buku like %cari_pengarang% OR tahun_buku like %cari tahun% Else Print "Buku yang Anda cari tidak ditemukan" </pre>

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD 1. Pelajari materi yang telah disampaikan, kemudian jawablah soal berikut!

Nama Peserta didik :

Kelas / No. Presensi :/

Mencari buku di perpustakaan dengan menggunakan katalog.
Lakukan langkah-langkah berikut..

1. Masuk ke perpustakaan sekolah dengan sopan, tertib, dan tidak ramai.
2. Amati penataan buku di perpustakaan.
3. Tanya ke petugas perpustakaan, sistem katalog yang digunakan.

Catat:

- a. Cari buku tentang Komputer. Kata kunci apa yang dipakai 2
- b. Berapa jumlah buku yang sesuai?
- c. Tuliskan informasi yang kamu peroleh dari buku-buku Komputer tersebut ke dalam tabel berikut ini!

Judul Buku	Pengarang	Penerbit	Tahun Terbit	Abstrak Singkat
1.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.
Dst	Dst	Dst	Dst	Dst

- d. Cobalah menggabungkan dua kata kunci yang berbeda untuk mencari buku tentang Komputer... Apakah jumlah buku yang dicari, semakin banyak atau sedikit dibandingkan dengan pencarian kata kunci sebelumnya?

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD 2. Kegiatan Membuat Alur klarifikasi dan verifikasi berita

Nama Peserta didik :

Kelas / No. Presensi :/

1. Hasil identifikasi jenis konten digital berbasis teks, gambar, dan video.
2. Hasil alur verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video terkait permainan cek fakta.
3. Hasil pembuatan pseudocode alur verifikasi konten berbasis teks, gambar, dan video

Daftar Pustaka

Abdul Kadir, 2002, Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Andi Yogyakarta.

Coronel, C., & Morris, S. (2015). Database Systems: Design, Implementation, & Management (Vol. 11th). Cengage Learning.

Palupi, Dyah Tri, 2006, Cara Mudah Memahami Kurikulum, Surabaya : Jaring Pena

The Asean Secretariat. 2022 Training of Trainers Program to Address Disinformation and

Promote Media Literacy Toolkit for Educators. Jakarta, ASEAN Secretariat.

UNESCO, 2018, Journalism, Fake News and Disinformation.

<https://www.kominfo.go.id>

<https://kumparan.com/how-to-tekno/akibat-main-hp-sambil-dicas-yang-perlu-dipahami-pengguna-20tmkAp3kR5/full>

<https://www.instagram.com/turnbackhoaxid>

Profil Penyusun Modul Ajar Informatika



Adi Waskito

Lahir di Surakarta pada tanggal 18 September 1978. Sejak tahun 2011 hingga sekarang mengajar di SMA Negeri 4 Surakarta sebagai Guru Informatika. Selain mengajar, dari tahun 2012 hingga 2022 mendapatkan tugas tambahan sebagai Pembantu Urusan Wakasek Kurikulum Bidang Penilaian dan Pelayanan Siswa. Pengalaman bersama dengan Direktorat SMA Kemdikbudristek adalah sebagai Tim Pembahas pada kegiatan Pelatihan Proktor Asesmen Nasional tingkat

SMA Angkatan 2 dan Angkatan 10, serta menjadi salah satu petugas Supervisi Persiapan Asesmen Nasional di SMA Negeri 1 Pagelaran dan SMA Negeri 6 Metro Dinas Pendidikan Provinsi Lampung pada tahun 2021.



Muslim Heri Kiswanto

Lahir di Boyolali pada tanggal 29 Mei 1981 dan sekarang tinggal di Ngemplak Boyolali. Menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri Pandeyan 4 Ngemplak Boyolali pada tahun 1993 dan melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 23 Surakarta serta menempuh pendidikan menengah atas di SMA Negeri 2 Lubuk Linggau Sumatra selatan lulus pada tahun 1999. Mengenyam pendidikan Tinggi di STMIK AUB Surakarta hingga tahun 2005, kemudian melanjutkan ke program

Magister Ilmu Hukum di Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2009 dan Magister Teknik Informatika di Universitas Islam Indonesia lulus tahun 2017. Menjadi pendidik sudah sejak tahun 2003 di sekolah swasta dan pengajar di kampus swasta sejak tahun 2006. Tahun 2009 alhamdulillah diberi amanat oleh negara untuk mengabdikan diri di SMA Negeri 8 Surakarta hingga saat ini. Pernah menjadi salah satu tim penulis buku BSE Informatika SMA Kelas yang diterbitkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional tahun 2010. Saat ini saya mengemban amanat menjadi wakil kepala sekolah bidang sarana dan prasarana, dan merupakan guru penggerak angkatan-4 kota Surakarta.



Konsultan Ahli: Dyah Tri Palupi

Mengawali Karir dari seorang Guru, selanjutnya sebagai peneliti di Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemdikbud (2005-2018). Selama kurun waktu tersebut, beberapa karyanya adalah sebagai Pengembang Kurikulum, *Master Trainer* Kurikulum 2013, Narasumber, Penulis Buku Seni Budaya, Modul Literasi, Jurnal, dan sebagai Penulis *Best Seller* untuk buku berjudul *Cara Mudah Memahami Kurikulum*. Hingga saat ini masih aktif sebagai ASN bidang Analisis Mutu Pendidikan (sejak

2019) Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DI Yogyakarta. Beberapa karyanya adalah sebagai Inisiator Buku Suplemen Kontekstualisasi Pembelajaran, Reviewer Ahli Media Pembelajaran dan Narasumber dalam berbagai Pelatihan, Seminar dan Lokakarya. Korespondensi: dyahtri.dtp@gmail.com



Koalisi Cek Fakta
Masyarakat Antifitnah Indonesia (**Mafindo**)