

# **Filter Faedah: Konten Media Sosial yang Berfaedah untuk Semua**

---

**Panduan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila**

Tema: Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI

Untuk Guru SMP (Fase D)

Disusun oleh **Bianda Chiara**

# Tujuan, Alur, dan Target Pencapaian

Dengan mengacu kepada kepada dimensi Profil Pembelajar Pancasila dan mengangkat tema **Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI**, projek “Filter Faedah: Konten Media Sosial yang Berfaedah untuk Semua” bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki kesadaran terhadap pentingnya mengakses dan membuat konten media sosial yang bermanfaat.

Siswa akan diajak untuk memulai projek dengan tahap pengenalan. Tahap ini akan membawa siswa untuk mendefinisikan kata ‘faedah’ dan ‘filter’ agar dapat memahami permainan kata yang digunakan dalam judul projek ini. Setelah itu, mereka akan diajak untuk eksplorasi isu untuk melihat masalah nyata yang disebabkan konten yang tidak bermanfaat. Siswa juga diajak untuk memahami jenis-jenis konten media sosial beserta tujuan dan dampak yang disebabkan oleh konten-konten tersebut. Tujuannya, agar siswa mampu membuat hubungan untuk menetapkan kriteria konten yang berfaedah dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat konten.

Selanjutnya adalah tahap kontekstualisasi. Siswa diajak untuk menilai kualitas konten sosial media yang digemari teman-teman sekitarnya. Di waktu yang sama, mereka akan mencari tahu konten yang digemari oleh *target audience* dan mempertimbangkan dampak yang bisa terjadi jika teman-temannya terus melihat konten yang tidak berfaedah. Setelah itu, mereka akan mencari tahu apa yang bisa dilakukan untuk menjawab masalah yang ada. Hal-hal tersebut akan menjadi pertimbangan saat mereka melakukan *brainstorm* ide untuk konten berfaedah yang bisa mereka buat dan bentuk kampanye yang bisa dilakukan di akhir tahap ini.

Dalam tahap aksi, narasumber ahli akan diundang untuk berkolaborasi dengan siswa untuk menguasai pengetahuan atau keterampilan spesifik dalam menjalankan *action plan* yang sudah dibuat. Perayaan dari projek ini dilakukan di tahap refleksi & tindak lanjut. Hasil kerja siswa selama projek ini akan dipublikasikan. Di akhir projek, siswa diajak untuk mengevaluasi aksi yang sudah dilakukan agar dapat membuatnya menjadi lebih berkelanjutan.

Melalui projek ini, siswa diharapkan akan mengembangkan lima dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Bergotong Royong, Bernalar Kritis, dan Kreatif beserta sub-elemen yang akan dijabarkan dalam panduan ini.

# Tahapan dalam Proyek

## Tahap Pengenalan

- ① Definisi dan penggunaan kata 'faedah' dan 'filter' dalam konteks sehari-hari
- ② Eksplorasi isu: masalah nyata yang disebabkan oleh konten yang tidak berfaedah
- ③ Konten media sosial: Jenis, tujuan dan dampak
- ④ Membuat hubungan: Konten ini berfaedah atau tidak?

## Tahap Kontekstualisasi

- ⑤ Apa yang digemari teman-temanku? → mencari tahu konten yang digemari oleh teman-teman sekitarnya
- ⑥ Apa yang bisa kita lakukan? → mencari alternatif cara untuk menjawab masalah yang ada
- ⑦ *Brainstorming* ide untuk menjawab masalah yang ada

## Tahap Aksi

- ⑧ *Action plan*: menetapkan dan merencanakan aksi
- ⑨ Interaksi dengan ahli: Wawancara mencari tahu lebih dalam masalah, bagaimana cara membuat konten
- ⑩ Interaksi dengan ahli: Kolaborasi dalam aksi
- ⑪ Membuat poster perjalanan proyek untuk menunjukkan mengapa konten berfaedah penting

## Tahap Refleksi & Tindak Lanjut

- ⑫ Perayaan pembelajaran: mempublikasikan hasil akhir proyek (aksi yang dilakukan) dan melakukan pameran poster perjalanan proyek
- ⑬ Evaluasi dan refleksi: mengevaluasi hasil dari aksi yang dilakukan dan menentukan cara untuk membuat aksi jadi berkelanjutan

# Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila terkait	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir Fase D (SMP, 12-15 tahun)	Aktivitas Terkait
<b>Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</b>	Integritas	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi-konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain	4, 9, 10, 11, 12, 13
<b>Berkebinekaan Global</b>	Aktif membangun masyarakat yang inklusif, adil dan berkelanjutan	Mengidentifikasi masalah yang ada di sekitarnya sebagai akibat dari pilihan yang dilakukan oleh manusia, serta dampak masalah tersebut terhadap sistem ekonomi, sosial dan lingkungan, serta mencari solusi yang memperhatikan prinsip-prinsip keadilan terhadap manusia, alam dan masyarakat	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	Berpatisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Berpatisipasi dalam menentukan kriteria dan metode yang disepakati bersama untuk menentukan pilihan dan keputusan untuk kepentingan bersama melalui proses bertukar pikiran secara cermat dan terbuka dengan panduan pendidik	2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	Memahami peran individu dalam demokrasi	Memahami konsep hak dan kewajiban serta implikasinya terhadap ekspresi dan perilakunya. Mulai aktif mengambil sikap dan langkah untuk melindungi hak orang/kelompok lain.	6, 7, 8, 9, 10, 12, 13

# Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila terkait	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir Fase D (SMP, 12-15 tahun)	Aktivitas Terkait
<b>Bergotong-royong</b>	Tanggap terhadap lingkungan sosial	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan	5, 6, 7, 8, 9, 10, 12, 13
	Persepsi sosial	Menggunakan pengetahuan tentang sebab dan alasan orang lain menampilkan reaksi tertentu untuk menentukan tindakan yang tepat agar orang lain menampilkan respon yang diharapkan.	5, 6, 7, 9, 10, 12
<b>Bernalar Kritis</b>	Mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi dan interpretasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan konsekuensi dari informasi tersebut.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	Mengidentifikasi, mengklarifikasi dan mengolah informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa	2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13
	Menganalisis, mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Membuktikan penalaran dengan berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13

# Dimensi, Elemen, dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila terkait	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila	Target Pencapaian di akhir Fase D (SMP, 12-15 tahun)	Aktivitas Terkait
<b>Kreatif</b>	Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghubungkan gagasan yang ia miliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	3, 4, 6, 7, 8, 10, 11
	Menghasilkan tindakan dan karya yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain	7, 8, 10, 11, 12
	Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Menghasilkan solusi alternatif dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan	5, 6, 7, 8, 10, 13

# Perkembangan Sub-elemen Antarfase (Referensi)

## Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Integritas	Menyadari bahwa aturan agama dan sosial merupakan aturan yang baik dan menjadi bagian dari diri sehingga bisa menerapkannya secara bijak dan kontekstual	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi-konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain	Berani dan konsisten menyampaikan kebenaran atau fakta serta memahami konsekuensi-konsekuensinya untuk diri sendiri dan orang lain	Membiasakan melakukan refleksi tentang pentingnya bersikap jujur dan berani menyampaikan kebenaran atau fakta

# Perkembangan Sub-elemen Antarfase (Referensi)

## Berkebinekaan Global

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Aktif membangun masyarakat yang inklusif, adil dan berkelanjutan	Berinisiatif melakukan suatu tindakan berdasarkan identifikasi masalah untuk mempromosikan keadilan, keamanan ekonomi, menopang ekologi dan demokrasi sambil menghindari kerugian jangka panjang terhadap manusia, alam ataupun masyarakat.	Mengidentifikasi masalah yang ada di sekitarnya sebagai akibat dari pilihan yang dilakukan oleh manusia, serta dampak masalah tersebut terhadap sistem ekonomi, sosial dan lingkungan, serta mencari solusi yang memperhatikan prinsip-prinsip keadilan terhadap manusia, alam dan masyarakat	Membandingkan beberapa tindakan dan praktik perbaikan lingkungan sekolah yang inklusif, adil, dan berkelanjutan, dengan mempertimbangkan dampaknya secara jangka panjang terhadap manusia, alam, dan masyarakat	Mengidentifikasi cara berkontribusi terhadap lingkungan sekolah, rumah dan lingkungan sekitarnya yang inklusif, adil dan berkelanjutan
Berpartisipasi dalam proses pengambilan keputusan bersama	Berpartisipasi menentukan pilihan dan keputusan untuk kepentingan bersama melalui proses bertukar pikiran secara cermat dan terbuka secara mandiri	Berpartisipasi menentukan pilihan dan keputusan untuk kepentingan bersama melalui proses bertukar pikiran secara cermat dan terbuka secara mandiri	Berpartisipasi dalam menentukan kriteria yang disepakati bersama untuk menentukan pilihan dan keputusan untuk kepentingan bersama	Berpartisipasi menentukan beberapa pilihan untuk keperluan bersama berdasarkan kriteria sederhana
Memahami peran individu dalam demokrasi	Memahami konsep hak dan kewajiban, serta implikasinya terhadap ekspresi dan perilakunya. Mulai mencari solusi untuk dilema terkait konsep hak dan kewajibannya.	Memahami konsep hak dan kewajiban serta implikasinya terhadap ekspresi dan perilakunya. Mulai aktif mengambil sikap dan langkah untuk melindungi hak orang/kelompok lain.	Memahami konsep hak dan kewajiban, serta implikasinya terhadap perilakunya. Menggunakan konsep ini untuk menjelaskan perilaku diri dan orang sekitarnya	Memahami konsep hak dan kewajiban, serta implikasinya terhadap perilakunya.



# Perkembangan Sub-elemen Antarfase (Referensi)

## Bergotong Royong

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Tanggap terhadap lingkungan sosial	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat untuk menghasilkan keadaan yang lebih baik.	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan berkontribusi sesuai dengan kebutuhan masyarakat.	Tanggap terhadap lingkungan sosial sesuai dengan tuntutan peran sosialnya dan menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain.	Peka dan mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan untuk menjaga keselarasan dalam berelasi dengan orang lain.
Persepsi sosial	Melakukan tindakan yang tepat agar orang lain merespon sesuai dengan yang diharapkan dalam rangka penyelesaian pekerjaan dan pencapaian tujuan.	Menggunakan pengetahuan tentang sebab dan alasan orang lain menampilkan reaksi tertentu untuk menentukan tindakan yang tepat agar orang lain menampilkan respon yang diharapkan.	Menerapkan pengetahuan mengenai berbagai reaksi orang lain dan penyebabnya dalam konteks keluarga, sekolah, serta pertemanan dengan sebaya.	Memahami berbagai alasan orang lain menampilkan respon tertentu

# Perkembangan Sub-elemen Antarfase (Referensi)

## Bernalar Kritis

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Mengajukan pertanyaan	Mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak.	Mengajukan pertanyaan untuk klarifikasi dan interpretasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan konsekuensi dari informasi tersebut.	Mengajukan pertanyaan untuk membandingkan berbagai informasi dan untuk menambah pengetahuannya.	Mengajukan pertanyaan untuk Mengidentifikasi suatu permasalahan dan mengkonfirmasi pemahaman terhadap suatu permasalahan mengenai dirinya dan lingkungan sekitarnya.
Mengidentifikasi, mengklarifikasi dan mengolah informasi dan gagasan	Secara kritis mengklarifikasi sertamenganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu.	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan, dan memilih informasi dari berbagai sumber, serta memperjelas informasi dengan bimbingan orang dewasa.	Mengumpulkan, mengklasifikasikan, membandingkan dan memilih informasi dan gagasan dari berbagai sumber.
Menganalisis, mengevaluasi penalaran dan prosedurnya	Menganalisis dan mengevaluasi penalaran yang digunakannya dalam menemukan dan mencari solusi serta mengambil keputusan.	Membuktikan penalaran dengan berbagai argumen dalam mengambil suatu simpulan atau keputusan.	Menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan	Menjelaskan alasan yang relevan dalam penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan

# Perkembangan Sub-elemen Antarfase (Referensi)

## Kreatif

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Menghasilkan gagasan yang orisinal	Menghasilkan gagasan yang beragam untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya, menilai gagasannya, serta memikirkan segala risikonya dengan mempertimbangkan banyak perspektif seperti etika dan nilai kemanusiaan ketika gagasannya direalisasikan.	Menghubungkan gagasan yang ia miliki dengan informasi atau gagasan baru untuk menghasilkan kombinasi gagasan baru dan imajinatif Untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Mengembangkan gagasan yang ia miliki untuk membuat kombinasi hal yang baru dan imajinatif untuk mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya.	Memunculkan gagasan imajinatif baru yang bermakna dari beberapa gagasan yang berbeda sebagai ekspresi pikiran dan/atau perasaannya.
Menghasilkan tindakan dan karya yang orisinal	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampak dan risikonya bagi diri dan lingkungannya dengan menggunakan berbagai perspektif	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan, serta Mengevaluasinya dan mempertimbangkan dampaknya bagi orang lain	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi dan mengkritik karya dan tindakan yang dihasilkan	Mengeksplorasi dan mengekspresikan pikiran dan/atau perasaannya sesuai dengan minat dan kesukaannya dalam bentuk karya dan/atau tindakan serta mengapresiasi karya dan tindakan yang dihasilkan
Memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan	Bereksperimen dengan berbagai pilihan secara kreatif untuk memodifikasi gagasan sesuai dengan perubahan situasi.	Menghasilkan solusi alternatif Dengan mengadaptasi berbagai gagasan dan umpan balik untuk menghadapi situasi dan permasalahan	Berupaya mencari solusi alternatif saat pendekatan yang diambil tidak berhasil berdasarkan identifikasi terhadap situasi	Membandingkan gagasan-gagasan kreatif untuk menghadapi situasi dan permasalahan.

# Relevansi proyek ini bagi sekolah dan semua guru mata pelajaran

Proyek ini berangkat dari isu nyata yang terjadi dalam penggunaan media sosial oleh anak remaja, dimana banyak konten-konten menampilkan *prank* atau hoaks yang merugikan pihak lain atau membawa dampak negatif untuk perilaku remaja pada umumnya. Hal tersebut membuat seluruh dunia berkampanye untuk mendukung penggunaan internet sehat.

Isu-isu tersebut terjadi di Indonesia. Pada kenyataannya, banyak anak dan remaja di Indonesia dari berbagai kalangan memiliki akses ke media sosial seperti TikTok, Instagram, Youtube dan sebagainya. Para remaja ini adalah *digital native*, mereka sudah hidup di era digital sejak lahir. Membatasi atau melarang penggunaan teknologi--dalam kasus ini, media sosial--sudah lagi bukan jawaban. Yang bisa dilakukan adalah membentuk kesadaran terhadap pentingnya penggunaan internet sehat. Sekolah, sebagai salah satu dari lingkungan utama untuk para remaja, adalah tempat yang ideal untuk memfasilitasi hal tersebut.

Dalam proyek ini, penggunaan internet sehat akan berfokus pada pentingnya mengakses dan membuat konten yang bermanfaat--atau sering juga disebut sebagai 'berfaedah' oleh anak zaman ini. Siswa juga akan mengasah banyak keterampilan yang dilakukan secara lintas mata pelajaran dalam setiap tahapan. Tujuan utamanya, siswa akan dibentuk untuk menjadi agen perubahan dalam membantu memecahkan masalah dunia digital ini secara kritis, kreatif dan penuh empati.

# Cara Penggunaan Panduan Proyek Ini

Panduan ini dirancang untuk guru fase D (SMP) untuk melaksanakan kegiatan ko-kurikuler dengan tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI. Dalam panduan proyek ini, terdapat 13 kegiatan yang saling berkaitan.

Proyek ini direkomendasikan untuk dilaksanakan di semester kedua kelas VIII atau semester pertama kelas IX dengan waktu total kurang lebih 48 jam. Sebaiknya disediakan waktu antar aktivitas agar guru dan siswa memiliki waktu untuk mempersiapkan materi atau tugas yang bisa membuat diskusi dan refleksi menjadi lebih kritis dan bermakna.

Panduan ini bisa dijadikan acuan, namun guru dan sekolah memiliki kebebasan untuk menyesuaikan jumlah aktivitas atau alokasi waktu sesuai dengan kebutuhan siswa dan sekolah. Begitu juga dengan tahapan aktivitas dan materi di dalamnya, guru dan sekolah bisa menyesuaikannya sesuai dengan kondisi sekolah dan lingkungan.

Siswa disarankan untuk mengumpulkan dan menyimpan setiap hasil kerja dalam satu kesatuan agar bisa digunakan sebagai referensi yang membantu proses pembelajaran di setiap tahapan. Kumpulan hasil kerja di setiap aktivitas juga bisa digunakan sebagai portofolio pembelajaran siswa yang dapat membantu guru dalam melakukan asesmen, baik formatif maupun sumatif.

Di akhir projek ini, siswa akan melakukan aksi untuk menjawab masalah yang diakibatkan oleh konten-konten media sosial yang tidak berfaedah.

Dalam panduan ini, aksi yang dilakukan akan berfokus pada pembuatan konten media sosial yang berfaedah dengan menggunakan hasil pencarian dan pembelajaran selama projek ini.

Berikut ide untuk diferensiasi aksi yang sejalan dengan tahapan projek dan bisa dilakukan:

- Bekerja sama dengan ahli dalam membuat algoritma filter konten yang tidak berfaedah seperti hoaks, prank, dsb.
- Menulis petisi yang ditujukan kepada pihak berwenang seperti Kementerian Komunikasi dan Informasi untuk memblokir akses ke konten yang mengandung hoaks, prank, dsb.
- Menulis petisi yang ditujukan ke platform media sosial untuk membuat filter konten hoaks, prank, dsb.
- Berkampanye untuk mengajak siswa lain untuk hanya mengakses konten yang berfaedah dan tidak mengakses konten yang tidak berfaedah
- Berkampanye untuk mengajak siswa lain untuk membuat konten yang berfaedah

Guru bisa membantu siswa untuk memutuskan aksi yang akan dilakukan dengan mempertimbangkan fasilitas atau akses yang dimiliki.

Yang terpenting, perhatikan arah pemikiran dan ide siswa di setiap tahap dalam perjalanan projek ini.

## CATATAN UNTUK GURU MENGENAI HASIL AKHIR PROJEK INI

---



**Filter Faedah**

# **Rangkaian Kegiatan**



# **TAHAP PENGENALAN**

# 1. Definisi & Penggunaan Kata 'Faedah' dan 'Filter'

**Waktu:** 1 jam (atau 1-2 JP) dan 30 menit (kerja mandiri)

**Bahan:** Definisi kata 'faedah' dan 'filter' dari KBBI, contoh artikel dengan kata 'faedah', lembar refleksi 1.A (contoh di halaman selanjutnya)

## Persiapan:

1. Guru melakukan pencarian definisi kata 'faedah' dan 'filter' dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)
2. Guru mencari artikel-artikel yang menggunakan kata 'faedah' dan 'filter' dalam konteks yang berbeda-beda. Kumpulkan minimal 5 paragraf dengan kata tersebut. Utamakan konteks media sosial untuk 3 dari 5 artikel yang dikumpulkan.

## Pelaksanaan:

1. Guru menampilkan kata 'faedah' dan 'filter' dengan memberikan pertanyaan pemantik:
  - Apa yang ada di pikiranmu saat melihat kata ini?
  - Dari mana mereka sering mendengar/melihat kata ini?
  - Apa yang kamu mengerti tentang kata ini?
  - Apakah ada kata lain yang memiliki arti yang sama (sinonim)?
2. Guru menuliskan ide utama dari jawaban-jawaban siswa di papan tulis
3. (A. Untuk sekolah yang tidak memiliki akses internet dan komputer) Guru menampilkan arti kata 'faedah' dan 'filter' yang diambil dari KBBI. Lalu, guru menggaris bawahi kata-kata kunci yang ada dari definisi tersebut
4. (B. Untuk sekolah yang memiliki fasilitas internet dan komputer) Siswa dibentuk dalam beberapa grup kecil untuk mencari tahu arti kata 'faedah' dan 'filter' di internet dan mencari contoh artikel yang menggunakan kata 'faedah' dan 'filter'. Setelah itu, setiap grup menuliskan definisi yang sudah ditemukan di papan tulis untuk didiskusikan bersama dalam grup besar
5. A. Setelah definisi ditampilkan, guru membacakan contoh kalimat dari artikel yang dimiliki. Di akhir bacaan, guru meminta siswa untuk menjelaskan arti kata 'faedah' dan 'filter' dalam konteks yang dibaca. Guru melanjutkan membaca minimal 3 artikel. Guru juga bisa meminta siswa untuk membacakan artikel dengan keras  
  
B. Setelah definisi didiskusikan dalam grup besar, setiap grup diminta untuk membacakan contoh artikel yang mereka temukan dengan keras. Di setiap akhir bacaan, guru mengundang siswa dalam grup besar untuk menjelaskan arti kata 'faedah' dan 'filter' dalam konteks yang baru dibaca.
6. Sebelum memulai tugas, guru meminta beberapa siswa untuk membuat kalimat sendiri dengan menggunakan kata 'faedah' dan 'filter' secara lisan -- agar siswa lain bisa mendengar dan menguatkan pemahamannya mengenai kata tersebut
7. Setelah tugas selesai dilakukan, guru menutup kegiatan dengan menjelaskan kepada siswa bahwa proyek ini bertajuk "Filter Faedah: Konten Media Sosial yang Berfaedah untuk Semua". Berikan pertanyaan untuk dijadikan bahan refleksi di rumah:
  - Masalah apa yang akan kita lihat bersama dalam proyek dengan judul tersebut?
  - Apa yang akan kita lakukan dalam proyek dengan judul tersebut?
  - Mengapa penting untuk memahami kata 'faedah' sebelum memulai proyek dengan judul tersebut?
  - Apa yang dimaksud dengan permainan kata 'Filter Faedah' dalam konteks judul tersebut?

Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut di rumah/waktu belajar mandiri dalam **lembar refleksi 1.A. 'Filter Faedah: apa maksudnya?'**

## Tugas:

1. Siswa diminta untuk menuliskan minimal 3 kalimat dengan kata 'faedah' dan 3 kalimat dengan kata 'filter' dala selembar kertas
2. **Lembar refleksi 1.A. 'Filter Faedah: apa maksudnya?'** untuk dikerjakan secara mandiri di rumah

## Catatan untuk guru:

- Guru melakukan asesmen dari hasil pemahaman kata berdasarkan hasil tugas di akhir kegiatan. Lakukan koreksi jika terjadi kesalahan dalam pemahaman.
- Kumpulkan dan kembalikan seluruh lembar tugas untuk disimpan sebagai portofolio kerja siswa

## Contoh Lembar Refleksi 1.A : Filter Faedah: Apa maksudnya?

Kita akan memulai projek dengan judul “**Filter Faedah: Konten Media Sosial yang Berfaedah untuk Semua**”.

Menurut kamu:

1. Masalah apa yang akan kita lihat bersama dalam projek dengan judul dan sub-judul tersebut?

2. Kegiatan apa saja yang akan kita lakukan dalam projek ini?

3. Mengapa penting untuk memahami kata ‘faedah’ dan ‘filter’ sebelum memulai projek ini?

4. Apa yang dimaksud dengan permainan kata ‘Filter Faedah’ dalam konteks judul tersebut?

## 2. Eksplorasi isu: Masalah nyata yang disebabkan oleh konten tidak berfaedah

**Waktu:** 2 jam (atau 2-3 JP) dan 1 jam (kerja mandiri)

**Bahan:** Artikel atau video berita mengenai masalah-masalah yang disebabkan konten tidak berfaedah, hasil lembar refleksi 1.A, lembar kerja 2.A & 2.B (contoh di halaman selanjutnya)

### Persiapan:

1. Guru menyiapkan kumpulan berita (artikel/video) mengenai masalah-masalah yang disebabkan atau mungkin dapat disebabkan konten tidak berfaedah (*prank*, remaja berperilaku di luar norma, dsb.)

### Pelaksanaan:

1. Guru menjadi moderator untuk diskusi grup besar mengenai hasil refleksi mandiri dalam **lembar refleksi 1.A**
2. Guru memfasilitasi dengan menekankan jawaban siswa seputar konten yang tidak bermanfaat di media sosial yang menimbulkan masalah. Jelaskan bahwa kegiatan ini akan mengeksplorasi masalah tersebut
3. (A. Untuk sekolah yang memiliki akses internet dan komputer) Siswa dikumpulkan dalam beberapa kelompok dan diminta untuk mengumpulkan 3 berita berbeda di internet (dalam bentuk artikel atau video, dari sumber yang dapat diandalkan) mengenai masalah yang ditimbulkan oleh konten media sosial yang tidak bermanfaat
4. (B. Untuk sekolah yang tidak memiliki akses internet dan komputer) Siswa dikumpulkan dalam beberapa kelompok. Guru membagikan artikel yang sudah dikumpulkan ke setiap kelompok untuk dibaca dan didiskusikan bersama
5. Siswa melakukan analisis untuk setiap berita menggunakan lembar kerja **2.A. Analisis artikel** dengan metode 5W+1H (*What, Where, Who, When, Why + How*) - Apa, Dimana, Siapa, Kapan, Kenapa + Bagaimana.
6. Hasil analisis didiskusikan dalam grup besar. Guru menjadi moderator dalam membuat kesimpulan bersama dengan pertanyaan pemantik:
  - Apa yang menyebabkan masalah-masalah tersebut terjadi? (Tekankan jawaban siswa yang menjawab seputar isi atau konten media sosial)
  - Isi atau konten media sosial seperti apa yang menyebabkan masalah-masalah tersebut bisa terjadi? (Tekankan jawaban siswa seputar konten yang tidak bermanfaat yang bisa juga disebut tidak 'berfaedah' seperti kata yang digunakan dalam judul proyek ini)
  - Apakah kamu atau teman-temanmu pernah mengalami masalah yang disebabkan oleh konten media sosial yang tidak berfaedah?
  - Apa yang bisa kita lakukan agar hal ini tidak terjadi di masa depan?
7. Guru menutup kegiatan dengan pertanyaan **Jadi apa sih tujuan dan kegunaan media sosial sebenarnya?** Siswa diminta untuk menuliskan hasil refleksinya di rumah/waktu belajar mandiri dalam selembar kertas dengan Tabel T untuk membandingkan dengan kenyataan masalah yang ada (**lembar kerja 2.B**)
8. Siswa juga diminta untuk mengumpulkan 3-5 contoh konten media sosial dalam bentuk (video youtube/posting Instagram/Instagram Story/Tiktok/dsb) yang digemari untuk kegiatan selanjutnya

### Tugas:

1. Analisis artikel dalam grup (kegiatan no. 5) ; **Contoh Lembar Kerja 2.A. Analisis Artikel**
2. Perbandingan Tujuan dan Kegunaan Media Sosial yang Sebenarnya dan Kenyataan Masalah yang Terjadi (kegiatan no. 7) ; **Contoh Lembar Kerja 2.B**

### Referensi artikel untuk Guru

<https://regional.kompas.com/read/2020/12/22/20370021/kisah-5-siswi-smp-injak-rapor-di-tiktok-tak-hargai-guru-dikeluarkan-dan?page=all>

<https://www.beritasatu.com/nasional/550691/saat-remaja-tak-bisa-kendalikan-diri-di-media-sosial>

<https://www.kompas.com/tren/read/2020/08/03/122000665/kasus-prank-daging-isi-sampah-kenapa-masih-ada-yang-membuat-konten-seperti?page=all>

<https://news.detik.com/berita-jawa-barat/d-5293171/deretan-aksi-prank-hingga-konten-yang-berujung-perkara-hukum-di-jabar/4>

<https://kumparan.com/septiana-wulan-dari-septianawulan-2019/sosial-media-dan-attitude-remaja-1v2yubUI6NJ/full>

<https://nasional.kompas.com/read/2017/12/08/22494171/sudah-saatnya-remaja-menjadi-produsen-konten-positif?page=all>

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20191202104600-37-119478/youtuber-prank-order-fiktif-ojol-itu-jahat-tak-manusiawi>

## Contoh Lembar Kerja 2.A : Analisis artikel

**Judul artikel** :

**Sumber artikel** :


<b>APA</b> Apa yang terjadi?	
<b>SIAPA</b> Siapa saja yang terlibat?	
<b>DIMANA</b> Dimana ini terjadi?	
<b>KAPAN</b> Kapan ini terjadi?	
<b>KENAPA</b> Kenapa ini bisa terjadi?	
<b>BAGAIMANA</b> Bagaimana kita bisa berkontribusi untuk menghindari masalah seperti ini di masa depan?	

## Contoh Lembar Kerja 2.B : Tujuan dan Kegunaan Media Sosial (Tabel T)

### Media Sosial dan Kontennya

Tujuan dan Kegunaan Sebenarnya	Kenyataan Masalah yang Terjadi

# 3. Konten Media Sosial: Jenis, Tujuan, dan Dampak

**Hal yang harus diperhatikan:** 

Pastikan guru sudah melakukan pengecekan untuk konten yang akan ditampilkan agar sesuai dengan tahap perkembangan anak dan norma yang diajarkan

**Waktu:** 2 jam (atau 2-3 JP) | **Bahan:** Konten media sosial dari guru dan siswa, lembar kerja 3.A. Pendapat Kami Tentang Konten Ini dan 3.B. Tabel Jenis-Tujuan-Dampak (contoh di halaman selanjutnya)

**Persiapan:**

1. Guru juga mengumpulkan contoh konten media sosial yang merepresentasikan perbedaan jenis: video, foto, infografik, gambar, dsb. -- untuk memastikan perbedaan jenis konten yang berfaedah lebih bervariasi untuk diperlihatkan kepada siswa (bisa lihat **Referensi Konten untuk Guru** di halaman selanjutnya)

**Pelaksanaan dan Tugas:**

1. Guru menjadi moderator dalam diskusi grup besar (seluruh siswa) mengenai hasil lembar kerja 2.B. Tujuan dan Kegunaan Media Sosial. Tekankan tujuan dan kegunaan yang berpusat kepada: memberikan informasi atau pengetahuan dan mengekspresikan diri secara kreatif.
2. Guru meminta siswa untuk kembali ke dalam kelompok kerjanya. Siswa saling bertukar contoh konten media sosial. Setiap kelompok menentukan 2 konten dengan jenis yang berbeda (video, foto, gambar, infografik) yang akan ditampilkan ke teman-teman lainnya
3. Guru membagikan **lembar kerja 3.A. Pendapat Kami Tentang Konten Ini** kepada setiap kelompok
4. Setiap kelompok menampilkan 2 contoh konten media sosial yang sudah ditentukan
5. Di akhir setiap tampilan, kelompok lain diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengisi **lembar kerja 3.A. Pendapat Kami Tentang Konten Ini** dengan pertanyaan pembimbing:
  - Bentuk apa yang ditampilkan konten ini? (video/foto/gambar/infografik)
  - Apa pendapatmu tentang konten ini? / Apa yang kamu rasakan saat melihat konten ini? / Apa yang kamu suka atau tidak suka dari konten ini?
  - Menurutmu, apa tujuan kreator konten dalam membuat hal ini?
  - Apa akibat yang bisa disebabkan oleh konten ini?

Di waktu yang sama, guru membuat tabel di papan tulis dan memberikan label (nomor, sumber, garis besar konten) untuk setiap konten yang ditampilkan seperti contoh di bawah ini:

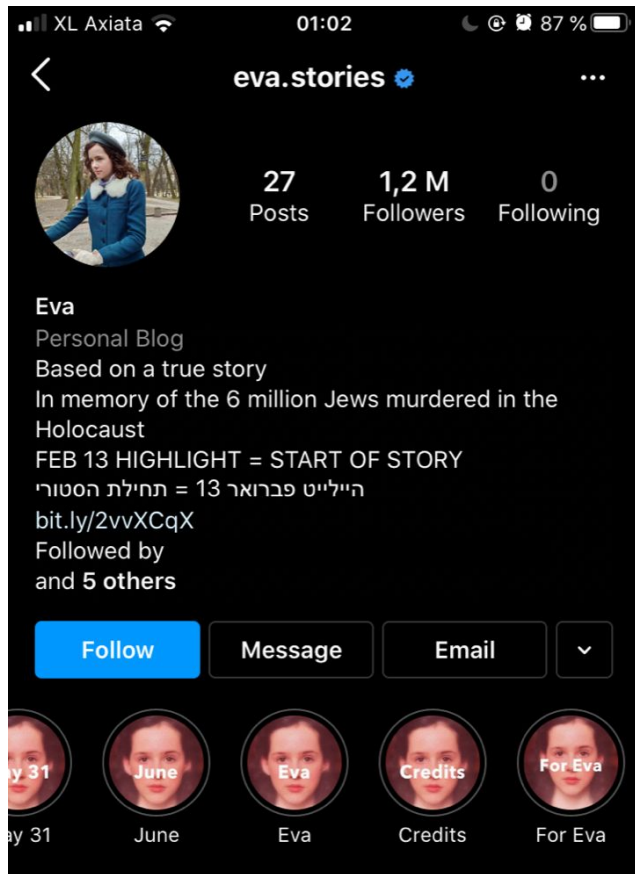
<b>Konten 1</b> Video Tiktok - rekomendasi tempat wisata	<b>Konten 2</b> Foto di Instagram - suasana Rumah Sakit saat Covid (oleh National Geographic)	<b>Konten 3</b> Infografik di Instagram - cemilan sehat tradisional (Oleh Tirto.Id)	...dan seterusnya
---	--	--	-------------------

6. CATATAN: Pastikan seluruh jenis konten sudah ditampilkan (video, foto, infografik, gambar), jika tidak berikan contoh konten yang belum ditampilkan (dari konten yang sudah disiapkan oleh guru)
7. Setiap kelompok memilih 2- 3 konten untuk dipresentasikan hasil jawabannya
8. Di saat kelompok mempresentasikan hasil jawabannya, guru menulis kata kunci\* yang keluar dari penjelasan siswa dalam tabel yang sudah dibuat di papan tulis

<b>Konten 1</b> Video Tiktok - rekomendasi tempat wisata  <b>VIDEO</b> - JADI TAHU TEMPAT WISATA DI BANDUNG - <b>MEMPERKENALKAN</b> TEMPAT WISATA - JADI TERTARIK UNTUK KE BANDUNG	<b>Konten 2</b> Foto di Instagram - suasana Rumah Sakit saat Covid (oleh National Geographic)  <b>FOTO</b> - FOTONYA BIKIN SEDIH - <b>BIAR ORANG</b> TAHU SUASANA RS SAAT COVID - JADI LEBIH HATI2	<b>Konten 3</b> Infografik di Instagram - cemilan sehat tradisional (Oleh Tirto.Id)  <b>GAMBAR/GRAFIK</b> -	...dan seterusnya
---	---	--	-------------------

9. Lalu, guru memberikan pertanyaan: **Berdasarkan tabel di papan tulis, apa saja jenis atau bentuk konten yang sudah dilihat?** Garis bawah dengan warna berbeda (**hijau di dalam contoh atas**) dan guru membuat **'mind map' untuk jenis-jenis konten media sosial (contoh 3.B di halaman selanjutnya)** untuk menunjukkan perbedaan jenis konten dengan menggunakan kata-kata kunci dalam tabel
10. Setelah itu, guru melakukan hal yang sama dengan pertanyaan: **Berdasarkan tabel di papan tulis, apa saja perbedaan tujuan yang ingin dilakukan kreator konten?** Garis bawah dengan warna berbeda (**biru dalam contoh atas**) dan guru membuat **mind map untuk menunjukkan perbedaan tujuan (contoh 3.B. di halaman selanjutnya)** yang ingin disampaikan oleh setiap kreator konten
11. Setelah itu, setiap kelompok diminta untuk mengelompokkan dan merangkum hasil dari lembar kerja 3.A ke dalam **lembar kerja 3.C. Tabel Jenis-Tujuan-Dampak** -- guru mengajak siswa untuk memperhatikan secara detail isi atau perilaku orang di dalam konten untuk bisa menentukan dampak dari setiap konten.
12. Ajak siswa untuk melihat apakah terdapat contoh konten yang membawa dampak negatif. Guru menutup kegiatan dengan pertanyaan refleksi: **Apakah konten dengan dampak negatif bisa dianggap sebagai konten yang berfaedah? Kenapa?** -- jelaskan bahwa jawaban akan didiskusikan di pertemuan selanjutnya

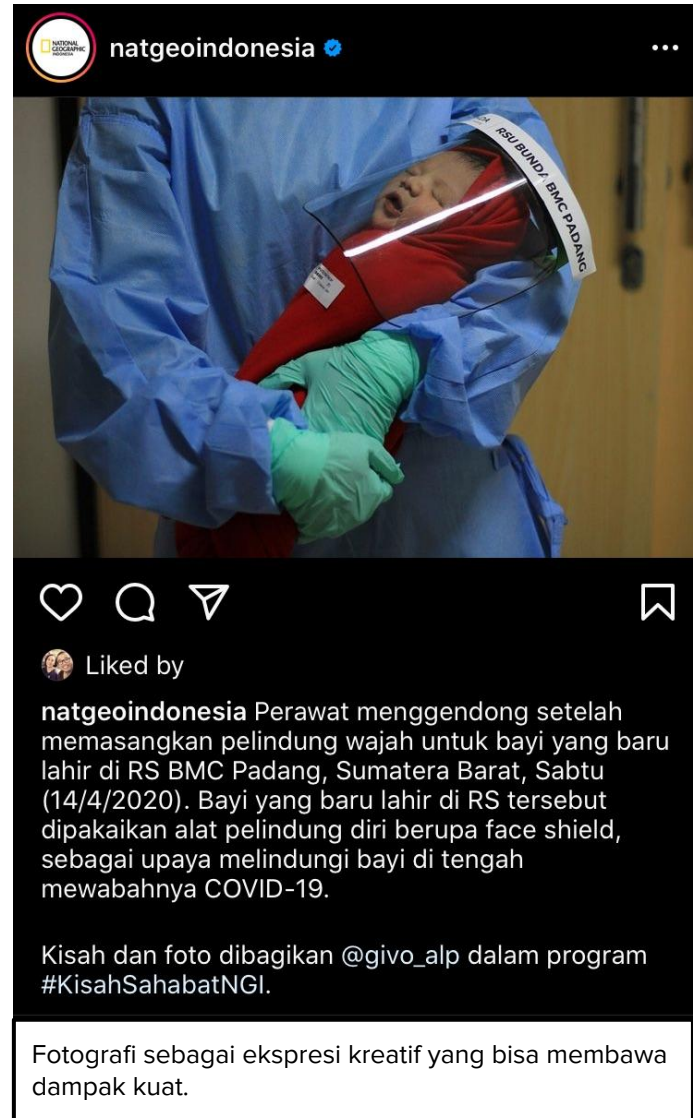
## Referensi Konten untuk Guru



Eva Stories membuat seri menggunakan Instagram Story yang bercerita tentang anak perempuan berumur 13 tahun yang hidup di masa Perang Dunia II.



## Konten Instagram



Fotografi sebagai ekspresi kreatif yang bisa membawa dampak kuat.

Infografik untuk menjelaskan hal-hal penting sampai hal yang banal seperti contoh di samping ini.



## Referensi Konten untuk Guru



### Konten TikTok



Konten video TikTok untuk memberikan referensi tempat menarik di suatu kota.



Konten video TikTok untuk memberikan tips atau cara mengenai kehidupan sehari-hari yang bermanfaat.



### Konten YouTube

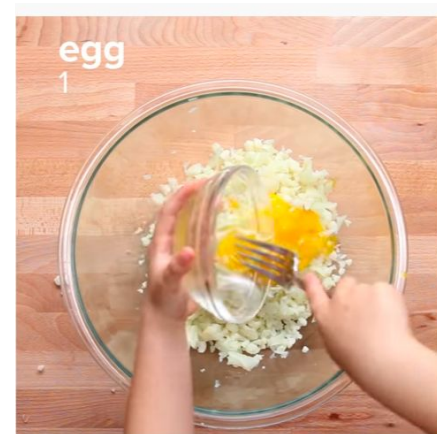


Pelangi - Hivi! || Rahmania Astrini

360,173 views • Dec 7, 2016

6.3K 85 SHARE SAVE ...

Konten video YouTube: mengekspresikan diri lewat musik.



Konten video YouTube: membuat video pendek memasak berdurasi kurang dari 1 menit dengan masakan yang mudah untuk anak dan remaja.



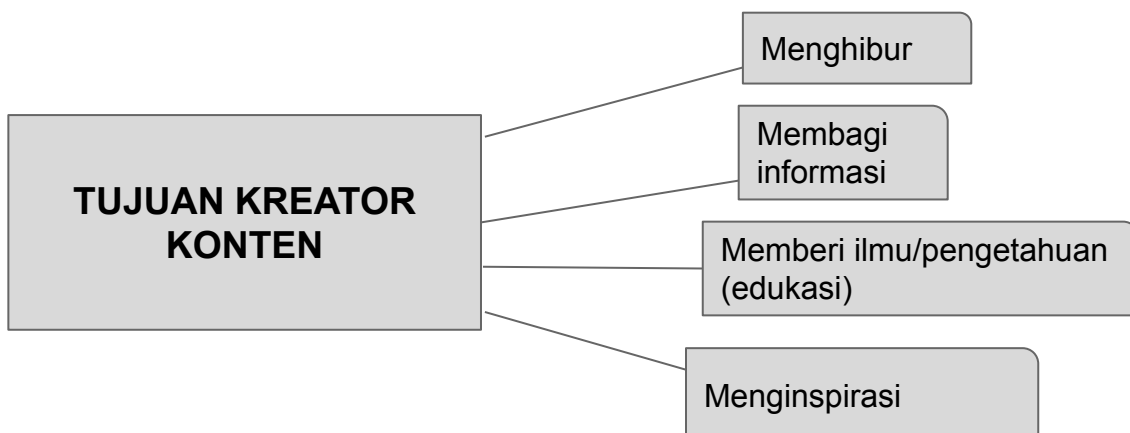
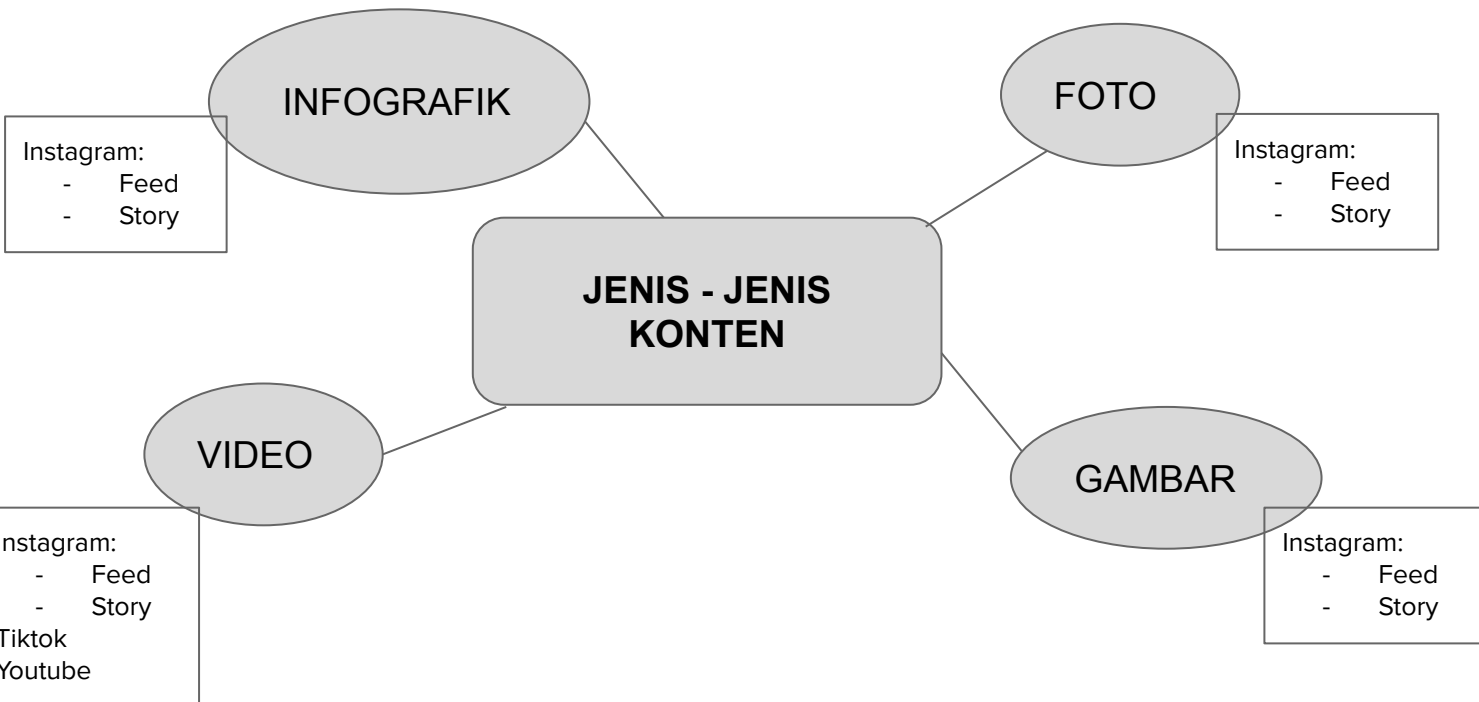
## Contoh Lembar Kerja 3.A : Pendapat Kami Tentang Konten Ini

### Pertanyaan pembimbing:

- Bentuk apa yang ditampilkan konten ini? (video/foto/gambar/infografik)
- Apa pendapatmu tentang konten ini? / Apa yang kamu rasakan saat melihat konten ini? / Apa yang kamu suka atau tidak suka dari konten ini?
- Menurutmu, apa tujuan kreator konten dalam membuat hal ini?
- Apa akibat yang bisa disebabkan oleh konten ini?

	PENDAPAT KAMI
KONTEN 1	
KONTEN 2	
KONTEN 3	
KONTEN 4	
..DST	

## Contoh 3.B : MINDMAP



## Contoh Lembar Kerja 3.C : Tabel Jenis-Tujuan-Dampak

	JENIS	TUJUAN	DAMPAK
Konten 1 _____			
Konten 2 _____			
Konten 3 _____			
Konten 4 _____			
...dan seterusnya			

## 4. Membuat Hubungan: Konten ini berfaedah atau tidak?

**Waktu:** 2 jam (atau 2-3 JP) | **Bahan:** Contoh-contoh konten media sosial dari kegiatan sebelumnya, lembar kerja 3.A dan 3.C, *mindmap* seperti dalam contoh 3.B.

### Persiapan:

1. Guru memastikan setiap siswa memiliki seluruh lembar kerja yang sudah dikerjakan di kegiatan sebelumnya (Tahap 3)

### Pelaksanaan:

1. Siswa kembali ke dalam kelompok kerjanya
2. Guru memberikan kembali pertanyaan refleksi di akhir pertemuan sebelumnya (Tahap 3): **Apakah konten dengan dampak negatif bisa dianggap sebagai konten yang berfaedah? Kenapa?** -- sambil mengajak siswa untuk melihat lembar kerja 3.C.
3. Dengan lembar kerja tersebut, guru melakukan pengulangan mengenai contoh-contoh konten yang sudah dilihat di kegiatan sebelumnya untuk membandingkan tujuan dan dampak dari setiap contoh. Siswa juga diajak untuk memperhatikan secara detil dan kritis isi atau perilaku orang di dalam setiap konten untuk menentukan dampak dari setiap konten.
4. Guru membuat **tabel T (Contoh 4.A di halaman selanjutnya)** untuk menilai bersama dalam grup besar konten mana saja yang dianggap berfaedah atau tidak (metode perbandingan dan kontras) dengan pertanyaan pemantik:
  - Apa jenis dari konten ini?
  - Apa ide utama dari konten ini?
  - Apa tujuan kreator konten dalam membuat konten ini?
  - (Jika ada orang dalam konten) apa yang dilakukan orang-orang di dalam konten ini?
  - Apa dampak yang bisa dibawa oleh konten ini dengan isi atau perilaku dari orang-orang di dalamnya?

Guru mengajak siswa untuk melihat kembali lembar kerja 3.C untuk melihat apakah penilaian Tujuan dan Dampak yang ditulis di awal sudah sesuai dan benar.

5. Setelah perbandingan dan kontras sudah terlihat jelas, guru membuat **tabel ceklis** di papan tulis (**Contoh 4.B di halaman selanjutnya**) sambil memberikan pertanyaan: **Jadi, kalau konten yang berfaedah itu yang seperti apa kriterianya?** -- guru mengarahkan siswa untuk fokus terhadap konten yang memiliki tujuan yang jelas seperti yang sudah dibahas dengan *mind map* dan dampak yang positif

### Tugas

1. Di akhir kegiatan, siswa menulis kesimpulan dari perbandingan konten yang dianggap berfaedah dan tidak berfaedah dalam bentuk paragraf pertanyaan pemantik:
  - Apa saja jenis dan tujuan konten media sosial?
  - Apa yang harus diperhatikan dalam membuat konten yang berfaedah?
  - Konten media sosial seperti apa yang bisa dianggap berfaedah?
2. Siswa mempresentasikan kesimpulannya. Poin penilaian kesimpulan dan presentasi bisa dilihat di contoh **4.C.** sebagai asesmen formatif di halaman selanjutnya

### **\*Asesmen formatif: (Lihat 4.C. Poin penilaian kesimpulan dan presentasi di halaman selanjutnya)**

Tujuan:

1. Melihat perkembangan siswa dalam memahami definisi konten berfaedah di akhir tahap pengenalan, seperti:
  - Jenis-jenis konten media sosial
  - Perbedaan tujuan dari konten media sosial
  - Hal-hal yang harus diperhatikan agar konten media sosial membawa dampak positif
2. Mempersiapkan siswa untuk membuat konten berfaedah dan berkampanye mengenai pentingnya konten berfaedah di tahap aksi

## Contoh 4.A: Tabel T: perbandingan dan kontras

BERFAEDAH	TIDAK BERFAEDAH
<ul style="list-style-type: none"><li>- KONTEN 1: Video di Tiktok referensi tempat wisata di Bandung → orang jadi tahu apa saja tempat wisata di kota tersebut</li><li>- KONTEN 2: Foto di Instagram tentang suasana RS saat Covid → foto menggugah emosi yang melihatnya - orang jadi lebih berhati-hati dengan Covid agar tidak mengalami yang di foto</li><li>- KONTEN 3: Infografik di Instagram tentang cemilan sehat tradisional → orang jadi tahu pilihan-pilihan cemilan tradisional yang sehat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- KONTEN 4: Vlog di Youtube kuliner di Semarang → Youtuber yang terlihat di bawah 21 tahun merokok saat makan, memberikan contoh buruk kepada teman seumurannya walaupun memberikan referensi tempat kuliner</li></ul>

## Contoh 4.B: Tabel ceklis kriteria konten berfaedah

KONTEN YANG BERFAEDAH
<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Memberi ilmu/pengetahuan umum atau spesifik (mendidik)</li><li>✓ Menghibur (komedi, budaya (tarian/musik/dsb.)</li><li>✓ Mengekspresikan kreativitas (keterampilan fotografi, gambar, akting, membuat/mengedit video, dan keterampilan kreatif lainnya)</li><li>✓ Menginspirasi orang lain (dalam memasak, berbuat baik, dan kegiatan positif lainnya)</li><li>✓ Tidak merugikan diri sendiri atau pihak lain</li><li>✓ Tidak melakukan sesuatu yang bisa menjadi contoh buruk untuk penonton</li><li>✓ (dan hal lain yang tidak berdampak negatif untuk diri sendiri atau orang lain)</li></ul>

## 4.C: Poin penilaian kesimpulan dan presentasi

<b>Jenis konten</b>	→ Siswa mampu menjelaskan jenis-jenis konten media sosial
<b>Tujuan konten</b>	→ Siswa menyimpulkan pentingnya tujuan yang jelas dalam membuat konten(menyebutkan tujuan konten yang sudah dipelajari)
<b>Dampak</b>	→ Siswa mampu menyimpulkan bahwa tujuan yang jelas tidak cukup jika isi atau perilaku orang di dalam konten membawa pengaruh buruk terhadap netizen
<b>Kejelasan argumen</b>	→ Menjelaskan argumen dengan bukti pendukung yang kuat → Memberikan solusi alternatif
<b>Gestur</b>	→ Percaya diri → Menjaga kontak mata dengan pendengar
<b>Penyampaian</b>	→ Berbicara dengan jelas, tidak terlalu cepat/lambat, dengan suara lantang, i intonasi yang menarik pendengar → Berbahasa Indonesia dengan baik dan benar

# **TAHAP KONTEKSTUALISASI**

## 5. Apa yang digemari teman-temanku?

**Waktu:** 1.5 jam (atau 2-3 JP) dan 2-3 jam kerja mandiri (pengorganisasian dan penyajian data)

**Bahan:** Tabel Jenis-Tujuan-Dampak (Contoh 3.C)

### Hal yang harus diperhatikan:



Pastikan guru aktif melakukan pengecekan untuk konten yang akan dilihat agar sesuai dengan tahap perkembangan anak dan norma yang diajarkan

### Pelaksanaan:

### **Pengarahan (jam pelajaran):**

Guru meminta siswa untuk kembali ke kelompok kerjanya masing-masing.

1. Setiap siswa dalam kelompok diminta untuk mengumpulkan 3-5 sampel konten media sosial yang digemari oleh teman-teman sekolahnya dan informasi/data pendukung lain yang dianggap penting oleh setiap kelompok
2. Setiap siswa dalam kelompok menentukan 3-5 nama siswa yang akan diambil sampelnya (1 orang, 1 sampel) dan menginformasikan kepada guru
3. Guru membantu melakukan pencatatan di papan tulis (nama siswa pengambil sampel dan nama-nama siswa yang akan diambil sampelnya) untuk memastikan tidak terjadi pengulangan dalam pengambilan sampel oleh siswa lain, sehingga data yang diambil dan diolah bisa diandalkan
4. Guru menjelaskan bahwa data dari hasil pengambilan sampel harus diorganisasi dan disajikan dalam bentuk infografik menggunakan kombinasi teks dan grafik (Contoh infografik sudah dilihat bersama di kegiatan sebelumnya). Pertanyaan yang harus dijawab dengan infografik tersebut:
  - Jenis konten apa yang paling disukai oleh teman-temanku?
  - Tujuan konten seperti apa yang paling disukai oleh teman-temanku
  - Berapa banyak temanku yang masih menyukai konten dengan dampak negatif?
  - Dampak seperti apa yang dibawa oleh konten-konten yang disukai oleh teman-temanku?
  - Apakah kebanyakan dari teman-temanku menyukai konten yang berfaedah?
  - Apa yang bisa aku lakukan agar teman-temanku selalu mendapatkan konten yang berfaedah?
5. Guru juga menjelaskan bahwa data tersebut akan menjadi salah satu basis dalam melihat lebih jelas masalah yang ada dan juga solusi yang akan dibuat
6. Guru memberikan bahan atau tautan tentang cara penyajian data untuk dibaca secara mandiri oleh siswa. Guru juga mengingatkan bahwa lembar-lembar kerja di kegiatan sebelumnya (graphic organizers) bisa membantu siswa dalam mengorganisasi data yang diambil

### **Pengambilan sampel dan pengorganisasian data (kerja mandiri):**

Dalam kelompok kerja:

1. Berdasarkan pertanyaan di atas, siswa membuat daftar pertanyaan untuk mencari data atau informasi pendukung
2. Siswa melakukan pengambilan sampel 2-3 contoh konten
3. Siswa melakukan pengorganisasian data menggunakan alat-alat yang sudah dikenal
4. Siswa melakukan penyajian data dengan menggunakan grafik yang sudah dipelajari
5. Siswa menyusun data, informasi, dan grafik dalam bentuk infografik untuk digunakan sebagai salah satu bahan asesmen formatif di akhir tahap kontekstualisasi
6. Guru berperan dalam melakukan supervisi dan memberikan konsultasi

## 6. Apa yang bisa kita lakukan?

**Waktu:** 1 jam (atau 1-2 JP) dan 2-3 jam kerja mandiri | **Bahan:** Lembar Catatan Pencarian (Contoh 6.A, 6.B)

### Pelaksanaan

1. Guru meminta representasi kelompok untuk menampilkan dan menjelaskan hasil infografik yang sudah dibuat
2. Guru mengingatkan kembali tujuan dari proyek ini: betapa pentingnya untuk mengakses dan membuat konten yang lebih bermanfaat di media sosial. Guru juga mengingatkan kembali masalah-masalah nyata yang terjadi yang diakibatkan oleh konten yang tidak bermanfaat. Guru menyimpulkan dan memperkenalkan ide 'Internet Sehat' atau 'Penggunaan Sosial Media yang Bijak' sebagai kata kunci yang bisa digunakan siswa dalam melakukan pencarian di kegiatan ini.
3. Guru meminta siswa untuk bekerja dalam kelompok dan mencari tahu program atau fitur yang sudah dilakukan platform media sosial atau organisasi lain untuk memastikan penggunaan media sosial secara sehat dan bijak. Jika siswa mengalami kesulitan, guru bisa menampilkan satu contoh seperti [https://beinternetawesome.withgoogle.com/id\\_id/](https://beinternetawesome.withgoogle.com/id_id/)
4. Guru juga meminta siswa untuk membuat daftar kreator konten dengan konten yang selalu bermanfaat (sesuai dengan kriteria 'Konten Berfaedah' yang sudah ditetapkan di kegiatan sebelumnya)
5. Guru bisa memberikan format lembar catatan pencarian (**Contoh 6.A Lembar Catatan Pencarian ; Contoh 6.B Catatan Pencarian Kreator Konten Berfaedah**) untuk membantu siswa fokus kepada informasi esensial yang ingin dicari

## Contoh Lembar Kerja 6.A : Catatan Pencarian

No	Nama Organisasi/Platform Media Sosial	Program/Fitur	Penjelasan Program/Fitur	Sumber
1	Instagram	Filter sensitive content	Foto/video menjadi blur jika ada konten yang berhubungan dengan kekerasan	Instagram (atau artikel lain yang menjelaskan filter ini)
2	Instagram	Report Inappropriate Content	Pengguna bisa melapor ke Instagram jika konten yang dilihat dianggap tidak layak untuk ditampilkan	Instagram (atau artikel lain yang menjelaskan filter ini)
3	Kementerian Komunikasi dan Informatika	INSAN (Internet Sehat dan Aman)	Mengajarkan etika berinternet secara sehat dengan kampanye dan datang ke sekolah	<a href="https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat">https://www.kominfo.go.id/content/detail/3303/internet-sehat-dan-aman-insan/0/internet_sehat</a>
4	Kementerian Komunikasi dan Informatika	Situs pengaduan konten	Memfasilitasi pengaduan konten negatif dengan cara mengisi form di situs yang disediakan	aduankonten.id
	Dan yang lainnya...			

## Contoh Lembar Kerja 6.B : Catatan Pencarian Kreator Konten Berfaedah

No	Nama Kreator Konten	Penjelasan Isi Konten yang Dibuat	Media Sosial yang Digunakan	Tautan ke Kreator Konten
1	Asumsi	Berita aktual dan isu sosial untuk anak muda	Instagram, Youtube	
2	Agung Hapsah	Variasi vlog, cara membuat konten dengan teknik sinematografi	Youtube	<a href="https://www.youtube.com/c/AgungHapsah/videos">https://www.youtube.com/c/AgungHapsah/videos</a>
3	Tasty	Membuat video masak yang mudah dan cepat	Instagram, Youtube	@buzzfeedtasty
	Dan yang lainnya...			



## 7. Poster brainstorming: ide-ide untuk aksi yang bisa dilakukan

**Waktu:** 2 jam (atau 2-3 JP) dan 3 jam kerja mandiri | **Bahan:** Infografik siswa dari kegiatan no. 5, lembar catatan pencarian dari kegiatan no. 6

### Pelaksanaan

1. Guru menyampaikan bahwa siswa akan membuat hubungan dari kegiatan no. 5 dan no. 6 untuk mencari tahu apa yang bisa dilakukan untuk menjawab masalah yang ada. Contoh pertanyaan pemantik
  - Masalah apa saja yang sudah kita lihat yang diakibatkan konten media sosial yang tidak berfaedah?
  - Potensi masalah apa saja yang bisa terjadi jika hasil temuan di kegiatan.5 menunjukkan kalau teman-teman seumuranmu mengakses konten yang tidak berfaedah?
  - Apa saja yang sudah dilakukan organisasi atau platform media sosial untuk menjawab masalah yang ada?
  - Bagaimana kita bisa berperan untuk membantu menjawab masalah yang ada?
2. Guru mengajak siswa untuk kembali ke dalam kelompok kerjanya dan mendiskusikan lebih lanjut pertanyaan di atas
3. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengorganisasi hasil diskusi (bisa menggunakan tabel-tabel (*graphic organizers*) seperti lembar kerja di kegiatan-kegiatan sebelumnya)
4. Guru meminta siswa untuk menuliskan 2-3 ide untuk menjawab masalah yang ada.
5. Guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuat poster dengan menggunakan infografik, data, dan informasi yang sudah dimiliki untuk menjelaskan:
  - Program atau aksi apa saja yang bisa kita lakukan?
  - Kenapa kita harus melakukan hal tersebut?
  - Bagaimana program atau aksi yang akan dilakukan bisa menjawab masalah tersebut?
  - Apa saja yang dibutuhkan untuk menjalankan aksi atau program yang akan dibuat?
6. Setiap kelompok mempresentasikan poster yang dibuat dan sesi tanya jawab dengan guru dan siswa lain di kelas

Poster tersebut akan menjadi bagian dari [asesmen formatif](#) untuk tahap kontekstualisasi

(Rubrik penilaian poster (**Contoh 7.A**) dan rubrik penilaian presentasi (**Contoh 7.B**) bisa dilihat di halaman selanjutnya)

## Contoh 7.A : Rubrik penilaian poster

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Informasi dalam poster	Poster memuat seluruh informasi yang diperlukan serta menambahkan informasi lain yang mendukung ide utama	Poster memuat seluruh informasi yang diperlukan	Masih terdapat 1 informasi penting yang tidak dicantumkan	Banyak informasi penting yang tidak dicantumkan
Infografis hasil pengambilan sampel	Menggunakan grafik yang tepat untuk menunjukkan: - jenis, tujuan konten yang paling disukai dari konten - perbandingan konten berfaedah dan tidak yang disukai temannya	Menggunakan grafik yang tepat untuk menunjukkan: - jenis, tujuan konten yang paling disukai dari konten - perbandingan konten berfaedah dan tidak yang disukai temannya	- Masih terdapat 1-2 kesalahan penggunaan grafik - Salah satu dari jenis, tujuan konten yang paling disukai atau perbandingan konten berfaedah atau tidak yang disukai tidak terlihat dari grafik	Banyak kesalahan penggunaan grafik dan tidak ada grafik yang menunjukkan jenis, tujuan konten yang paling disukai atau perbandingan konten berfaedah atau tidak yang disukai
Daya tarik poster	Dikerjakan dengan rapi dengan desain dan tata letak yang sangat menarik	Dikerjakan dengan rapi dengan desain dan tata letak yang menarik	Desain dan tata letak yang cukup menarik meskipun kurang rapi	Poster dikerjakan dengan kurang rapi dan kurang menarik
Tata bahasa	Tidak ada kesalahan tata bahasa	Masih terdapat 1-2 kesalahan tata bahasa	Masih terdapat 3-4 kesalahan tata bahasa	Masih terdapat >4 kesalahan tata bahasa

## Contoh 7.B: Rubrik penilaian presentasi

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Kontak mata	Siswa selalu menjaga kontak mata dengan pendengar tanpa harus membaca catatan atau poster	Siswa masih suka membaca catatan atau poster tetapi selalu kembali untuk menjaga kontak mata dengan pendengar	Siswa lebih sering membaca catatan atau poster dengan sedikit kontak mata dengan pendengar	Siswa hanya membaca catatan atau poster tanpa kontak mata dengan pendengar
Kelancaran dalam menerangkan ide	Siswa berbicara dengan jelas dan lantang dengan pelafalan kata yang selalu tepat tanpa 'Err' atau 'Emm'. Seluruh pendengar bisa mengerti dengan baik.	Siswa bicara dengan lantang dan kebanyakan dari kata-kata yang diucapkan dilafalkan dengan jelas. Masih terdapat sedikit 'Err' atau 'Emm'. Seluruh pendengar masih bisa mengerti dengan baik.	Siswa bicara dengan suara rendah dan masih banyak kata yang dilafalkan dengan kurang jelas. Sering terdapat 'Err' atau 'Emm'. Pendengar masih harus bertanya ulang untuk bisa mengerti dengan baik.	Siswa bergumam dengan suara rendah. Hanya terdengar banyak 'Err' dan 'Emm'. Pendengar tidak bisa mengerti presentasi dengan baik.

**TAHAP AKSI**

## 8. Action plan: Menetapkan dan merencanakan aksi

Waktu: 2 jam (atau 2-3 JP) | Bahan: Kumpulan ide apa yang bisa dilakukan dari kegiatan no. 6, Poster brainstorming dari kegiatan no. 7, lembar kerja untuk memutuskan aksi yang akan dilakukan (Contoh 8.A), lembar SMART: action plan (Contoh 8.B)

### Persiapan:

1. Guru mempelajari SMART Goal Setting untuk membimbing siswa dalam pembuatan target aksi yang akan dilakukan

### Referensi:

- <https://sis.binus.ac.id/2020/06/23/thinking-skill-101-cara-efektif-menetapkan-tujuan-dengan-smart-goal-setting/>
- <https://glints.com/id/lowongan/metode-smart-adalah/#.YlbkZ-sxXMI>
- <https://www.smartsheet.com/blog/essential-guide-writing-smart-goals>

### Pelaksanaan

1. Guru mengevaluasi ide-ide untuk aksi yang bisa dilakukan (Kegiatan No. 6, Tahap 4) dan membantu murid untuk membuat keputusan dalam memilih aksi yang akan dilakukan menggunakan *graphic organizer* (**Contoh 8.A** di halaman selanjutnya)
2. Setelah keputusan sudah dibuat, siswa melakukan pembuatan target menggunakan lembar SMART (**Contoh 8.B**) dengan bimbingan guru
3. Siswa merencanakan aksi: membuat *action plan* dengan bimbingan guru

Pertanyaan yang bisa membantu dalam pembuatan action plan:

- Apa saja barang yang dibutuhkan?
- Bagaimana pembagian tugas dalam kelompok?
- Ilmu atau keterampilan khusus apa yang harus dikuasai?
- Bagaimana atau kepada siapa bisa dipelajari?
- Informasi atau data tambahan apa yang diperlukan?
- Siapa yang bisa membantu untuk mendapatkan informasi tersebut?
- Bagaimana bisa menghubungi orang-orang yang bisa membantu dalam pembuatan aksi ini?

## Contoh 8.A: Memutuskan aksi yang akan dilakukan

	Ide aksi 1:	Ide aksi 2:	Ide aksi 3:
<b>Apa saja yang harus dipersiapkan?</b>			
<b>Siapa yang bisa membantu?</b>			
<b>Ilmu/keterampilan spesifik apa yang harus dikuasai?</b>			
<b>Berapa lama waktu yang dibutuhkan?</b>			
.....			

Ide Aksi 1:		Ide Aksi 2:		Ide Aksi 3:	
PRO	KONTRA	PRO	KONTRA	PRO	KONTRA

Keputusan kelompok kami:

Jenis Konten

Tujuan Konten

Detil Konten:

## Contoh 8.B: SMART Goal Setting

### **S**pecific (Spesifik)

Apa tujuan yang ingin dicapai dari aksi ini?

### **M**easurable (Bisa diukur)

Bagaimana kami tahu aksi ini sudah mencapai tujuannya?

### **A**ttainable (Bisa tercapai)

Bagaimana tujuan aksi ini bisa tercapai dengan waktu dan fasilitas yang kami punya?

### **R**elevant (Relevan)

Bagaimana tujuan ini penting untuk kami?

### **T**imely (Batas waktu)

Kapan tujuan ini akan tercapai?

## 9. Interaksi dengan ahli: Wawancara

Waktu: 1 jam (atau 1-2 JP) dan 3-4 jam kerja mandiri | Bahan: Lembar kerja dari kegiatan no. 8

### Persiapan

1. Guru mempelajari hasil kerja dari kegiatan no.8 untuk membantu dalam pencarian narasumber yang bisa membantu siswa dalam tahap 9-10
2. Guru menghubungi narasumber relevan yang bisa membantu siswa sebagai narasumber tambahan atau rencana cadangan jika siswa memiliki kesulitan untuk mencari atau menghubungi narasumber
3. Dalam tahap ini, guru akan menjadi fasilitator untuk membantu siswa dalam menghubungi narasumber yang diperlukan

Referensi narasumber (untuk pembuatan konten):

- Kreator konten (influencer, youtuber)
- Pelaku seni peran (aktor)
- Sineas (sutradara, produser, juru kamera)
- Fotografer
- Desainer grafis
- Musisi
- Juru masak

**Catatan untuk guru:** jika mengalami kesulitan untuk menemukan narasumber ahli seperti contoh di atas, siswa bisa melakukan wawancara dan konsultasi dengan orang-orang dengan keterampilan/hobi khusus dari komunitas sekolah dan sekitar, seperti:

- Guru musik, tata boga, seni
- Juru masak di kantin sekolah
- Orangtua murid atau kenalan yang memiliki keterampilan atau hobi masak, musik, tari, dan sebagainya sesuai dengan tujuan dari aksi yang akan dilakukan siswa

### Pelaksanaan

1. Siswa membuat pertanyaan wawancara yang bisa membantu mereka dalam menjalankan aksinya (membuat konten media sosial)
2. Siswa mencari tahu narasumber yang relevan untuk diwawancarai dan diminta untuk berkolaborasi dalam menjalankan aksinya
3. Siswa menghubungi narasumber. Pertemuan dengan narasumber bisa dilakukan secara langsung atau daring.
4. Guru selalu ikut mendampingi siswa pada saat berinteraksi dengan narasumber



## 10. Interaksi dengan ahli: Kolaborasi dalam aksi

Waktu: 4-5 jam kerja mandiri | Bahan: Lembar kerja dari kegiatan no. 8, hasil diskusi dengan narasumber di kegiatan no. 9

### Pelaksanaan

1. Dalam tahap ini, siswa dalam kelompok kerjanya akan bekerja secara mandiri untuk menjalankan *action plan* yang sudah dibuat
2. Siswa melakukan pertemuan dengan narasumber untuk konsultasi
3. Guru berperan sebagai fasilitator dalam menjalankan aksi yang dibuat
4. Guru melakukan pemeriksaan kemajuan hasil akhir proyek secara berkala untuk membantu siswa dalam pengaturan waktu

Dalam tahap ini guru mengingatkan siswa bahwa mereka akan diminta untuk membuat poster untuk menunjukkan perjalanan proyek yang mereka lalui sampai hasil akhir proyek.

Susunan poster bisa mengikuti tahapan yang ada di proyek ini:

- Tahap pengenalan
- Tahap kontekstualisasi
- Tahap aksi

# 11. Pembuatan poster perjalanan projek

Waktu: 2 jam (atau 2-3 JP) dan 3-4 jam kerja mandiri | Bahan: seluruh lembar kerja dari tahap pengenalan sampai tahap aksi

## Pelaksanaan

1. Siswa membuat poster untuk menunjukkan perjalanan projek yang dilalui
2. Susunan poster mengikuti tahapan yang ada dalam projek
  - **Tahap pengenalan:**
    - Apa yang dilakukan dalam tahap ini?
    - Apa yang dipelajari dalam tahap ini?
    - Masalah apa yang dilihat dalam tahap ini?
    - Apa pemahaman yang siswa miliki dalam tahap ini?
  - **Tahap kontekstualisasi:**
    - Apa yang dilakukan dalam tahap ini?
    - Apa yang dipelajari dalam tahap ini?
    - Masalah apa yang dilihat dalam tahap ini?
    - Apa pemahaman yang siswa miliki dalam tahap ini?
  - **Tahap aksi:**
    - Apa yang dilakukan dalam tahap ini?
    - Apa yang dipelajari dalam tahap ini?
    - Siapa yang ditemui dalam tahap ini?
    - Apa kesulitan yang dihadapi dalam tahap ini?
    - Bagaimana mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam tahap ini?
  - **Refleksi:**
    - Mengapa konten berfaedah penting?
    - Hal apa saja yang paling menyenangkan dari projek ini?
    - Kesulitan signifikan apa yang dihadapi dalam projek ini?
    - Jika bisa mengulang projek ini dari awal, apa yang akan dilakukan dengan berbeda?

Poster perjalanan projek ini akan ditampilkan pada saat hari perayaan pembelajaran

# **TAHAP REFLEKSI & TINDAK LANJUT**

## 12. Perayaan pembelajaran: publikasi hasil akhir proyek dan pameran poster perjalanan proyek

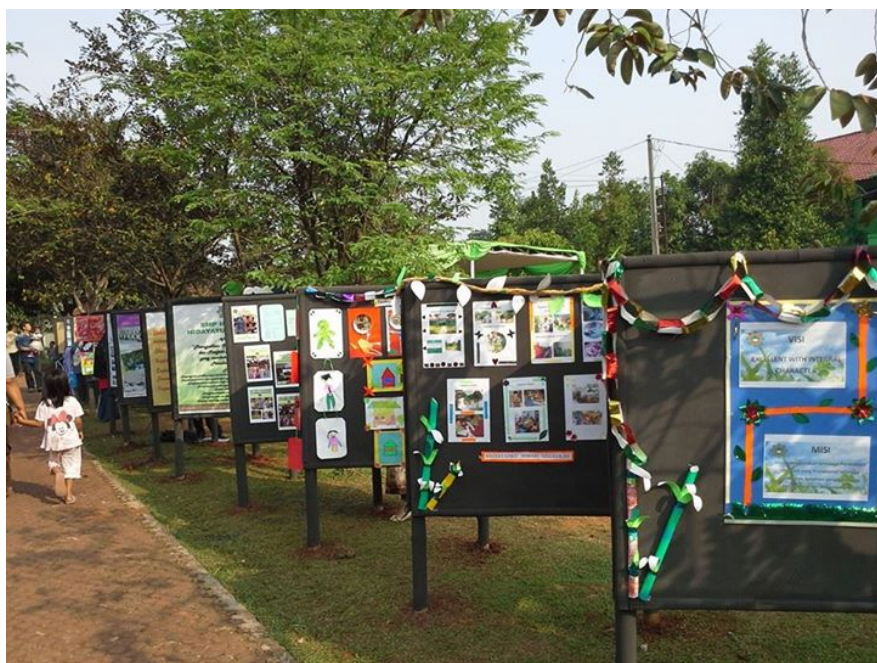
**Waktu:** 3-4 jam | **Bahan:** Hasil akhir proyek (contoh: konten sosial media yang dibuat) dan poster perjalanan proyek

### Persiapan:

1. H-1 pameran pembelajaran, siswa menyiapkan pojok pameran kelompoknya dengan menempelkan poster perjalanan proyek, menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk menampilkan konten yang dibuat (layar, proyektor, komputer, pengeras suara, dan sebagainya)

### Pelaksanaan

1. Siswa berdiri dan siap siaga di pojok pameran kelompoknya untuk menyambut pengunjung (guru, orangtua, komunitas sekitar sekolah, pegawai sekolah) dengan menampilkan hasil akhir proyeknya dan poster perjalanan proyeknya. Siswa menekankan pentingnya mengakses dan membuat konten berfaedah dengan argumentasi yang sudah didapatkan selama proyek ini
2. Pengunjung bisa menilai presentasi dan poster siswa (menggunakan rubrik seperti di contoh 7.A dan 7.B dalam panduan ini)
3. Pengunjung bisa menilai hasil akhir proyek siswa dengan memberikan stiker jika hasil akhir proyek dianggap menarik atau diminta untuk menuliskan umpan balik mengenai aksi yang ditawarkan siswa



## 13. Evaluasi dan refleksi

**Waktu:** 2 jam (2-3 JP) | **Bahan:** Lembar goal setting di kegiatan no. 8 (Contoh 8.B), lembar SMART goal setting, lembar umpan balik dan rubrik dari pengunjung di kegiatan no. 12, rubrik asesmen sumatif proyek (Contoh 13.A) dan lembar refleksi akhir proyek

### Pelaksanaan

1. Siswa mengevaluasi aksi yang dilakukan dengan melihat kembali tolak ukur pencapaian target yang dibuat dalam lembar *goal setting*. Lembar umpan balik dan rubrik asesmen sumatif proyek (**Contoh 13.A. Rubrik asesmen sumatif proyek**) juga digunakan untuk melakukan evaluasi
2. Guru membimbing siswa dalam proses evaluasi dengan pertanyaan pemantik:
  - Bagaimana tujuan dari aksi yang dilakukan sudah tercapai?
  - Bagaimana cara mengetahui apakah aksi yang dilakukan tepat sasaran?
  - Bagaimana kita bisa membuat aksi ini lebih berkelanjutan?
3. Setelah itu, guru membimbing siswa untuk melakukan refleksi akhir dengan pertanyaan pemantik:
  - Apa pencapaian terbesarku selama proyek ini?
  - Apa pelajaran penting yang aku dapatkan dari proyek ini?
  - Apa hal paling menyenangkan dalam di proyek ini?
  - Apa hal yang paling tidak menyenangkan dalam proyek ini?
  - Apa perubahan dalam diriku yang terjadi karena proyek ini?
  - Apa yang ingin aku pelajari atau alami lebih lanjut?

## Contoh 13.A : Rubrik asesmen sumatif proyek

	<b>Sangat berkembang</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>	<b>Mulai berkembang</b>	<b>Belum berkembang</b>
Perencanaan	Perencanaan yang jelas dan matang: tujuan, tahapan-tahapan penting (milestones) serta lini masa yang realistis	Perencanaan yang jelas: tujuan dan lini masa yang realistis	Perencanaan memiliki tujuan yang jelas	Masih berupa curah pendapat dan ide-ide aksi yang belum beraturan
Pelaksanaan	Siswa mengidentifikasi jalur yang berbeda untuk menjalankan rencana. Mereka dapat melaksanakan rencana dengan proses yang terkoordinasi, bervariasi dan bekerja secara adaptif	Siswa mengidentifikasi satu jalur untuk menjalankan rencana. Mereka dapat melaksanakan rencana dengan proses yang terkoordinasi	Siswa mengidentifikasi satu jalur untuk menjalankan rencana. Mereka dapat melaksanakan proses runtut dan meminta bantuan pada pihak-pihak yang sesuai	Siswa melaksanakan aktivitas-aktivitas secara sporadis
Ketepatan sasaran	Solusi/aksi yang ditawarkan menasar inti permasalahan, realistis dan memberikan dampak yang berkesinambungan	Solusi/ aksi yang ditawarkan menasar faktor-faktor yang terkait dengan permasalahan dan memberikan dampak positif sementara	Solusi/aksi yang ditawarkan berupa ide yang masih di permukaan permasalahan dan/atau kurang realistis	Masih dalam tahapan identifikasi faktor yang menyebabkan permasalahan dan akibat yang ditimbulkan

# Referensi

<https://www.edutopia.org/project-based-learning>

<https://www.dfcworld.com/SITE>

Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Making thinking visible*. Jossey-Bass

International Baccalaureate Organization. Primary Years Programme, *Exhibition guidelines*

International Baccalaureate Organization. Middle Years Programme, *Personal project guide*