



**SMK YADIKA 13  
TAMBUN**

**KELAS/ SEMESTER**

**X / GANJIL**

**MATERI**

Mampu melakukan penelusuran

- Berita Bohong (HOAX)
- Penelusuran Gambar
- Pencarian Informasi.

**ALOKASI WAKTU**

6 pertemuan  
(6 Mgg x 2 Jp x 45 Menit)

**SIKAP**



1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar.
2. Kerja sama dalam mengamati objek.
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati.
5. Disiplin dalam menyelesaikan.

**REFLEKSI**

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM serta studi kasus peserta didik dapat mengetahui mengenai *HOAX*.
- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM lalu dilanjutkan dengan *Project Based Learning* peserta didik dapat membuat dan memberikan infographic terkait *HOAX*.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### PERTEMUAN 1

1. Memberikan stimulus dengan sebuah gambar/foto/meme tentang HOAX
2. Memanfaatkan keingintahuan siswa/i untuk membaca maksud dari sebuah gambar/foto/meme tentang HOAX yang diberikan.
3. Membahas tentang gambar/foto/meme HOAX yang beredar dan implikasi di dalam kehidupan.

### PERTEMUAN 2

1. Merefleksi mengenai pembahasan gambar/foto/meme HOAX.
2. Melakukan pencarian informasi terkait klarifikasi gambar/foto/meme HOAX (menggunakan google image, turnbackhoax.id)
3. Membuat review tentang pencegahan gambar/foto/meme HOAX yang ditugaskan.

## PENILAIAN



### PENGETAHUAN

Mengidentifikasi tentang HOAX, mencari klarifikasi, hingga membuat review dari HOAX.



### KETERAMPILAN

Mampu membuat dan menyajikan dalam bentuk Infographic.

Mengetahui,  
Kepala SMK Yadika 13

Novita Yusnaini, S.S

Bekasi, 16 Juli 2020  
Dibuat Oleh,  
Guru Mata Pelajaran

Rama Wibi, S.ST



**SMK YADIKA 13  
TAMBUN**

**KELAS/ SEMESTER  
X / GANJIL**

### MATERI

Mampu melakukan penelusuran

- Berita Bohong (HOAX)
- Penelusuran Gambar
- Pencarian Informasi.

### ALOKASI WAKTU

6 pertemuan  
(6 Mgg x 2 Jp x 45 Menit)

### SIKAP



1. Bersyukur terhadap apa yang ada di lingkungan sekitar.
2. Kerja sama dalam mengamati objek.
3. Jujur dalam membuat kesimpulan
4. Tanggung jawab dalam menulis objek yang diamati.
5. Disiplin dalam menyelesaikan.

### REFLEKSI

Refleksi pencapaian siswa atau formatif asesmen, refleksi guru untuk mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIMULASI KOMUNIKASI DIGITAL

## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM serta studi kasus peserta didik dapat mengetahui mengenai *HOAX*.
- Dengan model *Discovery Learning* dan STEAM lalu dilanjutkan dengan *Project Based Learning* peserta didik dapat membuat dan memberikan infographic terkait *HOAX*.

## KEGIATAN PEMBELAJARAN

### PERTEMUAN 3

1. Merefleksi hasil dari bentuk infographic mengenai gambar/foto/meme *HOAX* yang sudah diberikan.
2. Update sosial media infographic tentang pencegahan gambar/foto/meme *HOAX*.

### PERTEMUAN 4

Webinar

## PENILAIAN



### PENGETAHUAN

Mengidentifikasi tentang *HOAX*, mencari klarifikasi, hingga membuat review dari *HOAX*.



### KETERAMPILAN

Mampu membuat dan menyajikan dalam bentuk Infographic.

Mengetahui,  
Kepala SMK Yadika 13

Novita Yusnaini, S.S

Bekasi, 16 Juli 2020  
Dibuat Oleh,  
Guru Mata Pelajaran

Rama Wibi, S.ST