Aktivitas Kelompok

PROYEK DIGITAL HERO

DIGITAL HERO

Saatnya Kamu Berkarya!

Pada bagian ini, kamu akan membuat produk kreatif untuk mengajak orang lain menjadi **Digital Hero.**

TUJUAN PROYEK

- Menerapkan literasi digital
- Menunjukkan sikap bijak di internet
- Mengajak orang lain berperilaku positif
- Menggunakan keterampilan berpikir komputasional

GUNAKAN CARA BERPIKIR INI!

- **Dekomposisi** → Tentukan masalah yang ingin kamu angkat
- **Pengenalan Pola** → Temukan contoh perilaku baik/buruk
- **Abstraksi** → Pilih pesan yang paling penting
- **Algoritma** → Susun langkah membuat produkmu

PILIH PRODUK KARYAMU!

Kamu boleh memilih salah satu jenis produk berikut:

Poster (Digital / Konvensional)
Berisi pesan tentang literasi digital

Video Pendek (Short Video)
Kampanye bijak menggunakan internet

Permainan Edukatif (Digital / Konvensional)
Contoh: board game, kartu, atau game sederhana

Komik
Cerita tentang perilaku aman & etika digital

Buku Cerita Bergambar
Kisah anak yang menjadi Digital Hero

Stiker Edukasi
Berisi pesan singkat dan menarik

Pin / Badge Digital Hero
Simbol ajakan positif

Aplikasi Sederhana
Kampanye literasi digital (misalnya menggunakan Canva atau slide interaktif)

TENTUKAN PILIHANMU!

Produk yang saya pilih:

.....

Alasan saya memilih:

.....

TIPS SUPAYA KARYAMU KEREN!

- Gunakan bahasa yang mudah dipahami
- Buat desain menarik dan berwarna
- Sampaikan pesan yang jelas
- Ajak orang lain berbuat baik

Kamu adalah calon Digital Hero!
Yuk, buat karya terbaikmu dan sebarkan kebaikan di dunia digital!

LIVEWORKSHEETS

PENGANTAR PROYEK

APLIKASI & ALAT UNTUK MEMBUAT KARYA DIGITAL HERO

Untuk membuat karya Digital Hero, kamu bisa menggunakan berbagai **aplikasi digital** atau **alat sederhana** di sekitarmu. Tidak harus sulit—yang penting pesanmu tersampaikan dengan baik!

APLIKASI DIGITAL YANG BISA DIGUNAKAN

Canva

Digunakan untuk membuat:

- Poster digital
- Stiker edukasi
- Slide interaktif

Contoh: Poster digital

CapCut / Kinemaster

Digunakan untuk membuat:

- Video pendek kampanye digital

Contoh: Video pendek

PowerPoint / Google Slides

Digunakan untuk membuat:

- Presentasi interaktif
- Aplikasi sederhana berbasis slide

Contoh: Slide interaktif

Scratch

(opsional untuk yang bisa coding)

Digunakan untuk membuat game sederhana

Contoh: Game sederhana

ALAT KONVENSIONAL (TANPA HP/LAPTOP)

Kamu juga bisa membuat karya secara manual, menggunakan alat sederhana di sekitarmu!

Kertas gambar | Pensil warna / Crayon | Karton | Gunting & Lem

Contoh Karya Manual:

Poster digambar tangan

Komik tentang perilaku aman di internet

Board game sederhana

CONTOH HASIL PRODUK

Poster

Komik

Video

Permainan (Kartu)

Stiker Edukasi

Buku Cerita Bergambar

Badge / Pin

Aplikasi Sederhana (Slide Interaktif)

TIPS MEMILIH TOOLS

- Pilih yang paling kamu kuasai
- Gunakan yang mudah diakses
- Sesuaikan dengan jenis produk
- Tidak harus digital—manual juga boleh!

PESAN PENTING

Alat hanyalah media.
Yang paling penting adalah **pesan baik** yang kamu sampaikan!

Pilih alat yang tepat, buat karya terbaikmu, dan sebarkan **kebaikan** di dunia digital!

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 1

AYO PECAHKAN RENCANAMU!

Dekomposisi – Memecah Persiapan Proyek

DIGITAL HERO

Ayo Ingat!

Dekomposisi adalah cara memecah sesuatu menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dilakukan.

Tugasmu Sekarang:

Setelah kamu memilih produk, sekarang saatnya kamu menganalisis dan memecah apa saja yang perlu kamu siapkan agar proyekmu berhasil!

Pertanyaan Pemantik:

- Alat apa yang dibutuhkan?
- Bahan apa yang harus disiapkan?
- Aplikasi apa yang digunakan?
- Siapa yang bisa membantu?

Contoh Dekomposisi Persiapan Proyek

1 Poster Digital

- HP / Laptop / Tablet
- Aplikasi Canva
- Internet
- Gambar & teks pesan

2 Video Pendek

- HP / Kamera
- Aplikasi edit video (CapCut, dll)
- Ide cerita
- Lokasi pengambilan video

3 Komik

- Kertas gambar / aplikasi digital
- Pensil / stylus
- Ide cerita
- Karakter tokoh

4 Permainan Edukatif

- Kertas / karton / aplikasi
- Aturan permainan
- Gambar / kartu
- Ide alur permainan

5 Stiker Edukasi

- Aplikasi desain / kertas
- Kata-kata singkat
- Gambar menarik

6 Buku Cerita Bergambar

- Kertas / aplikasi digital
- Ide cerita
- Gambar ilustrasi
- Teks cerita

7 Pin / Badge Digital Hero

- Desain gambar
- Aplikasi desain / kertas
- Bahan pin / badge

8 Aplikasi Sederhana (Slide Interaktif)

- Laptop / Tablet
- Aplikasi (Canva / Google Slides)
- Konten materi
- Internet (jika dibutuhkan)

Sekarang Giliranmu! Isi tabel berikut sesuai dengan produk yang kamu pilih.

Rencana Persiapan Proyekku

No	Yang Harus Disiapkan	Jenis (Alat/Bahan/Aplikasi)	Keterangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Tips Supaya Mudah

- Tulis secara lengkap
- Sesuaikan dengan produk pilihanmu
- Pikirkan dari awal sampai akhir

Pesan Penting

Jika persiapanmu jelas, maka pekerjaanmu akan lebih mudah!

Rencanakan dengan baik, berkaryalah dengan hebat, dan jadilah **Digital Hero!**

LIVEWORKSHEETS

DIGITAL HERO

AKTIVITAS 2

PENGENALAN POLA

Ayo Temukan Polanya!

Pengenalan Pola adalah cara melihat kesamaan dari berbagai contoh agar kita bisa membuat karya yang lebih baik.

Langkah-Langkah:

1. Pilih produk karyamu.
2. Cari referensi di internet, media sosial, atau lainnya.
3. Amati pola/ciri yang muncul dari setiap referensi.
4. Tuliskan hal-hal penting yang harus ada pada produk yang akan kamu buat.

Tips Mencari Referensi

- Gunakan kata kunci yang tepat
- Pilih contoh yang positif dan aman
- Perhatikan desain, warna, teks, dan pesan
- Ambil inspirasi, bukan menyalin!

Contoh Pola dari Berbagai Produk

Poster Digital

Pola yang ditemukan:
- Warna cerah
- Tulisan singkat
- Ada slogan/ajakan
- Gambar menarik
- Pesan mudah dibaca

Yang harus ada:
- Judul/Headline
- Gambar/Ilustrasi
- Pesan ajakan
- Warna menarik
- Logo/sumber (jika perlu)

Video Pendek

Pola yang ditemukan:
- Durasi singkat (15–60 detik)
- Ada opening yang menarik
- Ada contoh perilaku
- Bahasa mudah dipahami
- Ada penutup/ajakan

Yang harus ada:
- Pembukaan/Hook
- Isi pesan utama
- Contoh perilaku baik
- Penutup/ajakan
- Musik/efek (jika perlu)

Komik

Pola yang ditemukan:
- Ada tokoh utama
- Ada masalah dan solusi
- Percakapan singkat
- Gambar berurutan
- Pesan moral di akhir

Yang harus ada:
- Tokoh/karakter
- Alur cerita (awal–tengah–akhir)
- Dialog/percakapan
- Pesan moral
- Gambar berwarna

Stiker Edukasi

Pola yang ditemukan:
- Aalimat sangat singkat
- Warna mencolok
- Ikon/gambar lucu
- Mudah dibaca
- Pesan positif

Yang harus ada:
- Kata/kalimat singkat
- Gambar/ikon menarik
- Warna mencolok
- Pesan positif

Game Edukatif

Pola yang ditemukan:
- Ada aturan bermain
- Ada tantangan/pertanyaan
- Ada tujuan/level
- Banyak gambar/simbol
- Interaktif & menyenangkan

Yang harus ada:
- Aturan permainan
- Tantangan/pertanyaan
- Poin/hadiah
- Desain menarik
- Petunjuk bermain

Sekarang giliranmu! Amati referensi sesuai produk yang kamu pilih, lalu tuliskan pola yang kamu temukan.

Produk yang Saya Pilih	Contoh Referensi yang Saya Lihat (Sumber)	Pola/Ciri yang Saya Temukan (Kesamaan dari beberapa referensi)	Hal-Hal Penting yang Harus Ada dalam Produk Saya

Pertanyaan Pemantik

- Apa kesamaan dari referensi yang kamu lihat?
- Bagian apa yang paling menarik?
- Mengapa pola tersebut sering digunakan?
- Apa yang ingin kamu gunakan dalam produkmu?

Ingat ya!

Dengan menemukan pola, kamu bisa membuat karya yang menarik, jelas, dan bermanfaat untuk orang lain!

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 3

ABSTRAKSI

Fokus pada Hal yang Penting!

Abstraksi adalah memilih **bagian yang paling penting** dari informasi atau ide, dan mengabaikan bagian yang tidak terlalu diperlukan.

Tidak semua informasi harus dimasukkan. Pilih yang **penting** saja!

1 Perhatikan Contoh Berikut!

Pilih bagian yang penting dan coret (X) bagian yang tidak perlu.

Contoh: Poster Digital

Terlalu Ramai (Banyak dan Berlebihan)

Lebih Efektif (Fokus & Jelas)

Contoh: Video Pendek

Terlalu Ramai (Banyak dan Berlebihan)

Lebih Efektif (Fokus & Jelas)

Contoh: Komik

Terlalu Ramai (Banyak dan Berlebihan)

Lebih Efektif (Fokus & Jelas)

2 Tentukan Pesan Utama Produkmu!

Tulis pesan utama yang ingin kamu sampaikan melalui produk yang akan kamu buat.

Pesan utama produkku adalah:

_____

_____

_____

_____

3 Pilih Mana yang Penting?

Berilah tanda ✓ pada bagian yang penting untuk produkmu dan tanda ✗ pada bagian yang tidak perlu.

Elemen untuk Produkku	Penting (✓)	Tidak Perlu (✗)
Judul / Pesan utama		
Gambar / Ilustrasi		
Warna menarik		
Tulisan singkat		
Informasi panjang		
Efek / animasi berlebihan		
Data / angka terlalu banyak		
Slogan / Ajakan		
Contoh perilaku baik		
Hiasan yang tidak perlu		

Tips Abstraksi

- Fokus pada tujuan dan pesan utama.
- Pilih informasi yang paling membantu pemahaman orang lain.
- Hilangkan bagian yang berlebihan atau tidak mendukung pesan.
- Sederhana itu kuat!

Ingat ya! Semakin sederhana, semakin mudah dipahami dan semakin keren karyamu!

4 Ringkas Rencanamu!

Tulis bagian penting yang akan kamu masukkan dan bagian yang tidak perlu kamu masukkan pada produk pilihanmu.

Produk Pilihanku	Bagian Penting yang Akan Saya Masukkan	Bagian yang Tidak Perlu Saya Masukkan
Poster Digital		
Video Pendek		
Komik		
Buku Cerita		
Stiker Edukasi		
Game Edukatif		
Slide Interaktif		

Contoh Pengisian (Poster Digital)

Bagian Penting
- Judul besar
- Gambar pendukung
- Pesan ajakan singkat
- Warna menarik

Tidak Perlu
- Teks panjang sekali
- Banyak data/angka
- Hiasan berlebihan

Abstraksi membantumu membuat karya yang fokus, jelas, dan mudah dipahami. Kamu sudah selangkah lebih dekat menjadi **Digital Hero!**

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 4

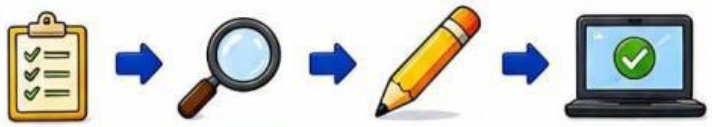
ALGORITMA

Susun Langkah Proyekmu!

Algoritma adalah **urutan langkah** yang disusun secara **runtut** untuk menyelesaikan suatu tugas atau membuat suatu produk.

1 Apa Itu Algoritma?

Algoritma adalah langkah-langkah yang harus dilakukan secara berurutan agar pekerjaan dapat selesai dengan baik. Jika urutannya benar, hasilnya akan sesuai harapan!



Langkah 1 → Langkah 2 → Langkah 3 → Selesai!

Mengapa Algoritma Penting?

- Membantu kita bekerja lebih teratur.
- Menghemat waktu dan tenaga.
- Mengurangi kesalahan.
- Membuat hasil karya lebih baik!

2 Contoh Algoritma dari Berbagai Produk

Setiap produk punya langkah-langkah sendiri. Yuk, lihat contohnya!

1 Poster Digital

1. Tentukan tema dan pesan utama
2. Buka aplikasi Canva
3. Pilih template poster
4. Tambahkan judul dan teks
5. Masukkan gambar/ikon pendukung
6. Atur warna dan tata letak
7. Simpan dan bagikan poster

2 Video Pendek

1. Tentukan ide dan pesan video
2. Buat naskah singkat
3. Rekam video (gambar dan suara)
4. Edit video (potong, tambah teks, musik)
5. Tampilkan pesan utama
6. Simpan dan bagikan video

3 Komik

1. Tentukan tokoh dan tema cerita
2. Buat alur cerita (awal–tengah–akhir)
3. Gambar sketsa setiap panel
4. Tulis dialog di dalam komik
5. Warnai dan rapikan gambar
6. Simpan dan bagikan komik

4 Buku Cerita Digital

1. Tentukan judul dan pesan cerita
2. Tulis alur cerita
3. Buat ilustrasi tiap halaman
4. Masukkan teks ke setiap halaman
5. Susun menjadi buku digital
6. Simpan dan bagikan buku cerita

5 Stiker Edukasi

1. Tentukan pesan singkat
2. Buat desain stiker
3. Tambahkan gambar/ikon
4. Pilih warna yang menarik
5. Cek kembali tulisan dan gambar
6. Simpan dan cetak/bagikan

6 Game Edukatif

1. Tentukan tema dan tujuan game
2. Buat aturan permainan
3. Rancang tantangan/pertanyaan
4. Rancang alur permainan
5. Uji coba dan perbaiki
6. Mainkan dan bagikan game

Setiap langkah penting! Urutan yang benar akan membantumu membuat karya yang hebat dan menjadi **Digital Hero!** ✨

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 4

ALGORITMA

Susun Langkah Proyekmu!

Algoritma adalah urutan langkah yang disusun secara runtut untuk menyelesaikan suatu tugas atau membuat suatu produk.

3 Susun Langkah Proyekmu Sendiri!

Pilih produk yang akan kamu buat, lalu tuliskan langkah-langkahnya secara berurutan. Gunakan ruang yang tersedia untuk menuliskan minimal 6 langkah.

Tips:
Pikirkan mulai dari persiapan hingga produk selesai!

Produk yang Akan Aku Buat:

_____

Pesan Utama Produkku:

_____

_____

_____

Langkah Ke-	Langkah Kegiatanku
1	----------
2	----------
3	----------
4	----------
5	----------
6	----------

Ingat!
Urutan yang benar membantumu menyelesaikan proyek lebih cepat, rapi, dan tanpa kebingungan!

4 Checklist Persiapan Sebelum Mulai Proyek

Sebelum memulai, pastikan semua sudah siap! Beri tanda ✓ pada kolom "Sudah" jika sudah siap.

A. Siap Alat & Perangkat	Sudah
Laptop / Tablet / HP	○
Aplikasi yang dibutuhkan (Canva, CapCut, dll)	○
Koneksi internet	○
Penyimpanan cukup	○
Charger / daya baterai cukup	○
Alat tambahan lainnya (jika diperlukan)	○

B. Siap Konten & Bahan	Sudah
Tema sudah ditentukan	○
Pesan utama sudah jelas	○
Referensi / contoh sudah ada	○
Gambar / ikon sudah siap	○
Teks / naskah sudah dibuat	○
Musik / suara (jika diperlukan)	○

C. Siap Diri	Sudah
Saya tahu langkah kerjanya	○
Saya paham pesan yang ingin disampaikan	○
Saya siap bekerja fokus	○
Saya siap bekerja sama dengan tim	○
Saya siap memeriksa hasil karya	○

Sebelum Mulai, Ayo Cek!

Jika semua sudah siap, mari mulai proyekmu dan jadilah Digital Hero yang kreatif dan bertanggung jawab!

Ingat ya! Perencanaan yang baik adalah kunci hasil yang baik!

Semangat menyusun langkah dan selesaikan proyekmu dengan baik!

LIVEWORKSHEETS

AKTIVITAS 5

MULAI PROYEK!

Buat Karya Terbaikmu, Jadi Digital Hero!

Sekarang saatnya kamu mewujudkan idemu menjadi sebuah produk digital yang bermanfaat, kreatif, dan positif!

A. Langkah Pengerjaan Proyek

1 Siapkan Semua

Siapkan alat, bahan, dan referensi yang membantumu membuat produk.

Ayo, pastikan semuanya lengkap!

2 Buat Karyamu

Gunakan langkah-langkah yang sudah kamu susun (algoritma) untuk mulai membuat produkmu sesuai rencana!

Fokus, kreatif, dan teliti!

3 Periksa & Perbaiki

Cek hasil karyamu. Perbaiki jika ada yang kurang agar pesanmu lebih jelas dan karya lebih baik.

Cek, evaluasi, perbaiki!

4 Simpan Karyamu

Simpan karya kamu pada perangkatmu dengan nama file yang mudah dikenali.

Jangan lupa beri nama file, ya!

5 Finalisasi

Pastikan karya sudah siap: pesan jelas, desain menarik, dan sesuai dengan tujuan proyekmu.

Yey! Karyamu sudah siap!

6 Siap Dikumpulkan

Karya terbaikmu siap untuk dibagikan dan memberi manfaat bagi banyak orang!

Kamu hebat! Jangan lupa kumpulkan!

- Gunakan etika digital yang baik selama proses membuat karya.
- Hormati sumber jika kamu menggunakan gambar, musik, atau informasi.
- Pastikan pesan yang kamu sampaikan positif dan bermanfaat.

Kerja sama tim, kreativitas, dan ketekunan adalah kunci sukses!

B. Cara Mengumpulkan Proyek

Pilih cara terbaik untuk mengumpulkan karyamu sesuai petunjuk gurumu!

1. Diserahkan Langsung ke Guru

Serahkan hasil karya dalam bentuk file atau cetakan sesuai petunjuk dari gurumu.

Sopan dan tepat waktu itu nilai plus!

2. Upload ke Sistem / Media Sosial Kelas

Upload karya pada platform yang ditentukan (misalnya Google Drive, Google Classroom, atau grup kelas).

Pastikan file aman dan dapat diakses dengan benar!

3. Presentasi di Depan Kelas

Siapkan presentasi singkat untuk memperkenalkan karya dan pesan utama dari proyekmu.

Sampaikan dengan percaya diri dan jelas!

4. Kampanye Publik di Sekitar Sekolah

Bagikan pesan positif karyamu melalui poster, stiker, atau kampanye kecil di sekitar sekolah.

Ajak teman dan lingkungan untuk jadi lebih baik!

Setiap karya adalah langkah kecil untuk perubahan besar!
Terus berkarya, terus belajar, dan jadilah Digital Hero!

LIVEWORKSHEETS