

PROYEK + DIGITAL HERO

Saatnya Kamu Berkarya!



Buat produk kreatif dengan mengajak orang lain jadi Digital Hero.



BIJAK
DI INTERNET
HEBAT!

TUJUAN PROYEK

- ✓ Literasi digital
- ✓ Sikap bijak di internet
- ✓ Perilaku positif
- ✓ Keterampilan berpikir



GUNAKAN CARA BERPIKIR INI!

- Dekomposisi → Pecah masalah
- Pengenalan Pola → Temukan contoh
- Abstraksi → Pilih pesan penting
- Algoritma → Langkah membuat produk

PILIH PRODUK KARYAMU!

Pilih salah satu produk berikut:

<p>Poster Pesan singkat literasi digital.</p>	<p>Video Pendek Kampanye bijak di internet.</p>	<p>Permainan Edukatif Contoh: board game atau kartu.</p>	<p>Komik Cerita perilaku aman & etika digital.</p>
<p>Buku Cerita Bergambar Kisah anak digital hero.</p>	<p>Stiker Edukasi Pesan singkat dan menarik.</p>	<p>Pin / Badge Simbol ajakan positif.</p>	<p>Aplikasi Sederhana Kampanye literasi digital (misal Canva/slide).</p>

TENTUKAN PILIHANMU!

Produk yang saya pilih:

Alasan saya memilih:

TIPS SUPAYA KARYAMU KEREN!

- ✓ Gunakan bahasa mudah.
- ✓ Desain menarik dan berwarna.
- ✓ Pesan jelas dan singkat.
- ✓ Ajak orang lain berbuat baik.



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



PENGANTAR PROYEK



APLIKASI & ALAT UNTUK MEMBUAT KARYA

★ DIGITAL HERO ★



Gunakan aplikasi atau alat sederhana di sekitarmu untuk membuat karya Digital Hero. Pesan positif itu penting!

APLIKASI DIGITAL YANG BISA DIGUNAKAN



Canva

- Untuk membuat:
- Poster
 - Stiker edukatif
 - Slide interaktif



Contoh: Poster



CapCut / Kinemaster

- Untuk membuat:
- Video pendek



Contoh: Video pendek



PowerPoint / Google Slides

- Untuk membuat:
- Presentasi interaktif



Contoh: Slide interaktif



Scratch

- (opsional)
Untuk membuat:
- Game sederhana



Contoh: Game sederhana

TIPS MEMILIH TOOLS

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



ALAT KONVENSIONAL (TANPA HP/LAPTOP)

Bisa membuat karya manual dengan alat sederhana!



Kertas gambar



Pensil warna /
Crayon



Karton



Gunting
& Lem

CONTOH KARYA MANUAL



Poster digambar tangan



Komik tentang perilaku aman



Board game sederhana



CONTOH HASIL PRODUK



Poster



Komik



Video



Permainan (Kartu)



Stiker Edukasi



Buku Cerita Bergambar



Badge / Pin



Aplikasi Sederhana (Slide Interaktif)

PESAN PENTING

Alat hanyalah media.
Pesan baik yang kamu sampaikan
itulah yang paling penting!



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

AKTIVITAS 1

AYO PECAHKAN RENCANAMU!

Dekomposisi – Memecah Persiapan Proyek



AYO INGAT!

Dekomposisi adalah memecah proyek besar menjadi bagian kecil agar lebih mudah.



TUGASMU SEKARANG:

Pilih produk, lalu analisis dan pecah tugas yang perlu kamu siapkan agar proyekmu berhasil!



PERTANYAAN PEMANTIK:

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

CONTOH DEKOMPOSISI PERSIAPAN PROYEK

1 Poster Digital



- HP / Laptop
- Aplikasi (Canva)
- Internet
- Gambar & teks

2 Video Pendek



- HP / Kamera
- Aplikasi edit video
- Ide cerita
- Lokasi pengambilan

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 produk yang kamu pilih.

RENCANA PERSIAPAN PROYEKMU

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, pekerjaanmu akan lebih mudah!



Rencanakan dengan baik, berkaryalah dengan hebat, dan jadilah **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

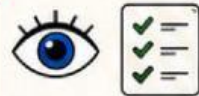
1 Pilih produk karyamu.



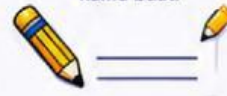
2 Cari referensi di internet, media sosial, atau lainnya.



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

1 Poster Digital



Pola yang ditemukan:

- Warna cerah
- Slogan singkat
- Ikon menarik
- Pesan jelas

Yang harus ada:

- Judul
- Gambar
- Pesan singkat

2 Video Pendek



Pola yang ditemukan:

- Durasi singkat
- Pesan menarik
- Bahasa mudah
- Ajakan bertindak

Yang harus ada:

- Pembukaan
- Isi utama
- Penutup

3 Komik



Pola yang ditemukan:

- Tokoh utama
- Masalah & solusi
- Dialog singkat
- Pesan moral

Yang harus ada:

- Tokoh
- Alur cerita
- Pesan moral

4 Stiker Edukasi



Pola yang ditemukan:

- Kalimat singkat
- Warna mencolok
- Ikon/gambar lucu
- Pesan positif

Yang harus ada:

- Kata singkat
- Gambar
- Pesan positif

5 Game Edukatif



Pola yang ditemukan:

- Aturan jelas
- Tantangan/level
- Interaktif
- Menyenangkan

Yang harus ada:

- Aturan permainan
- Tantangan
- Poin/hadiah

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!



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



AKTIVITAS 3

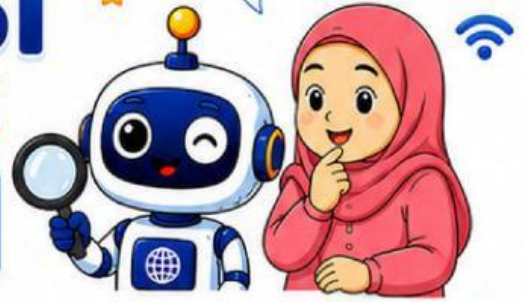
ABSTRAKSI

Fokus pada Hal yang Penting!

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



Abstraksi adalah memilih bagian terpenting dari informasi atau ide, dan mengabaikan yang tidak perlu.



1 PERHATIKAN CONTOH BERIKUT!

Pilih bagian penting (✓) dan coret (✗) bagian yang tidak perlu.

Contoh: Poster Digital

Terlalu Ramai
(Banyak & Berlebihan)



Lebih Efektif
(Fokus & Jelas)



Contoh: Video Pendek

Terlalu Ramai
(Banyak & Berlebihan)



Lebih Efektif
(Fokus & Jelas)



Contoh: Komik

Terlalu Ramai
(Banyak & 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 produkmu adalah:



3 PILIH MANA YANG PENTING?

Berilah tanda ✓ pada bagian 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 penting		
Contoh perilaku baik		
Hiasan tidak perlu		

TIPS ABSTRAKSI

- ✓ Fokus pada tujuan dan pesan utama.
- ✓ Pilih informasi yang paling membantu pemahaman orang lain.
- ✓ Hilangkan bagian 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
<input type="checkbox"/> Poster Digital <input type="checkbox"/> Video Pendek <input type="checkbox"/> Komik <input type="checkbox"/> Buku Cerita <input type="checkbox"/> Stiker Edukasi <input type="checkbox"/> Game Edukatif <input type="checkbox"/> 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!





AKTIVITAS 4



ALGORITMA

Susun Langkah Proyekmu!

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



1 Apa Itu Algoritma?

Algoritma adalah langkah-langkah yang dilakukan secara berurutan agar pekerjaan selesai dengan baik.



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 & pesan
- 2 Buka aplikasi (Canva)
- 3 Pilih template
- 4 Tambahkan judul & teks
- 5 Masukkan gambar/ikon
- 6 Atur warna & tata letak
- 7 Simpan & bagikan

2 Video Pendek



- 1 Tentukan ide & pesan
- 2 Buat naskah singkat
- 3 Rekam video
- 4 Edit video
- 5 Tambahkan teks, musik
- 6 Simpan & bagikan

3 Komik



- 1 Tentukan tokoh & tema
- 2 Buat alur cerita
- 3 Gambar sketsa setiap panel
- 4 Tulis dialog
- 5 Warnai & rapikan
- 6 Simpan & bagikan

4 Buku Cerita Digital



- 1 Tentukan judul & pesan
- 2 Tulis alur cerita
- 3 Buat ilustrasi tiap halaman
- 4 Masukkan teks ke halaman
- 5 Susun jadi buku digital
- 6 Simpan & bagikan

5 Stiker Edukasi



- 1 Tentukan pesan singkat
- 2 Buat desain stiker
- 3 Tambahkan gambar/ikon
- 4 Pilih warna menarik
- 5 Cek kembali & rapikan
- 6 Simpan & cetak/bagikan

6 Game Edukatif



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



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



AKTIVITAS 4

ALGORITMA

Susun Langkah Proyekmu!

Algoritma adalah urutan langkah yang disusun secara runtut untuk menyelesaikan 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

- Laptop / Tablet / HP
- Aplikasi yang dibutuhkan
- Koneksi internet
- Penyimpanan cukup
- Charger / daya cukup
- Alat tambahan lainnya (jika diperlukan)

Sudah

B. Siap Konten & Bahan

- Tema sudah ditentukan
- Pesan utama sudah jelas
- Referensi / contoh ada
- Gambar / ikon siap
- Teks / naskah siap
- Musik / suara (jika diperlukan)

Sudah

C. Siap Diri

- Tahu langkah kerja
- Paham pesan yang ingin disampaikan
- Fokus dan siap bekerja
- Siap bekerja sama dengan tim
- Siap memeriksa hasil karya

Sudah

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 hebat!

AKTIVITAS 5

MULAI PROYEK!

Buat Karya Terbaikmu, Jadi Digital Hero!

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

A. LANGKAH Pengerjaan Proyek

1 Siapkan Semua



Siapkan alat, bahan, dan referensi yang dibutuhkan.

Ayo, pastikan semuanya lengkap!

2 Buat Karyamu



Gunakan langkah-langkah (algoritma) sesuai rencana.

Fokus, kreatif, dan teliti!

3 Periksa & Perbaiki



Cek hasil karyamu. Perbaiki jika ada yang kurang.

Cek, evaluasi, perbaiki!

4 Simpan Karyamu



Simpan karya pada perangkatmu dengan nama file yang mudah dikenali.

Jangan lupa beri nama file, ya!

5 Finalisasi



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

Yey! Karyamu sudah siap!

6 Siap Dikumpulkan



Karya terbaikmu siap dibagikan dan memberi manfaat bagi banyak orang!

Kamu hebat! Jangan lupa kumpulkan!



- ✓ Gunakan etika digital yang baik.
- ✓ Hormati sumber jika menggunakan gambar, musik, atau informasi.
- ✓ Pastikan pesan positif dan bermanfaat.

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



B. CARA Mengumpulkan Proyek

1 Diserahkan Langsung ke Guru



Serahkan hasil karya sesuai petunjuk guru.

★ Sopan dan tepat waktu itu nilai plus!

2 Upload ke Sistem / Media Sosial Kelas



Upload ke platform yang ditentukan (misalnya Google Drive, Google Classroom).

🔒 Pastikan file aman dan dapat diakses dengan benar!

3 Presentasi di Depan Kelas



Siapkan presentasi singkat untuk memperkenalkan karya dan pesan utamanya.

🎤 Sampaikan dengan percaya diri dan jelas!

4 Kampanye Publik di Sekitar Sekolah



Bagikan pesan positif 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!