

PROYEK 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:

 <p>Poster (Digital / Konvensional) Berisi pesan tentang literasi digital</p>	 <p>Video Pendek (Short Video) Kampanye bijak menggunakan internet</p>	 <p>Permainan Edukatif (Digital / Konvensional) Contoh: board game, kartu, atau game sederhana</p>	 <p>Komik Cerita tentang perilaku aman & etika digital</p>
 <p>Buku Cerita Bergambar Kisah anak yang menjadi Digital Hero</p>	 <p>Stiker Edukasi Berisi pesan singkat dan menarik</p>	 <p>Pin / Badge Digital Hero Simbol ajakan positif</p>	 <p>Aplikasi Sederhana Kampanye literasi digital (misalnya menggunakan Canva atau slide interaktif)</p>

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!



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



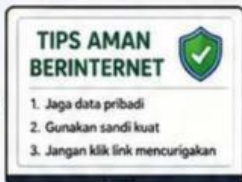
Contoh: Video pendek



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

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)

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)

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!

AKTIVITAS 1

AYO PECAHKAN RENCANAMU!



Dekomposisi – Memecah Persiapan Proyek



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 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, maka 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

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:

- ✓ Akalimat 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/symbol
- ✓ 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 Pematik

- 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!



AKTIVITAS 3



Tidak semua informasi harus dimasukkan. Pilih yang penting saja!

ABSTRAKSI

Fokus pada Hal yang Penting!

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



1 Perhatikan Contoh Berikut!

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

Contoh: Poster Digital

Contoh: Video Pendek

Contoh: Komik

Terlalu Ramai
(Banyak dan Berlebihan)



Lebih Efektif
(Fokus & Jelas)



Terlalu Ramai
(Banyak dan Berlebihan)



Lebih Efektif
(Fokus & Jelas)



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 X pada bagian yang tidak perlu.

Elemen untuk Produkku	Penting (✓)	Tidak Perlu (X)
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
<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 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! ✨

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 |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Laptop / Tablet / HP | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Aplikasi yang dibutuhkan (Canva, CapCut, dll) | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Koneksi internet | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Penyimpanan cukup | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Charger / daya baterai cukup | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Alat tambahan lainnya (jika diperlukan) | <input type="checkbox"/> |

B. Siap Konten & Bahan



- | | Sudah |
|----------------------------------------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Tema sudah ditentukan | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Pesan utama sudah jelas | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Referensi / contoh sudah ada | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Gambar / ikon sudah siap | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Teks / naskah sudah dibuat | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Musik / suara (jika diperlukan) | <input type="checkbox"/> |

C. Siap Diri



- | | Sudah |
|------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> Saya tahu langkah kerjanya | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Saya paham pesan yang ingin disampaikan | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Saya siap bekerja fokus | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Saya siap bekerja sama dengan tim | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> Saya siap memeriksa hasil karya | <input type="checkbox"/> |

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!

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.

Sepan 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!

