

MODUL 6

WE THINK DIGITAL

Peluang Digital

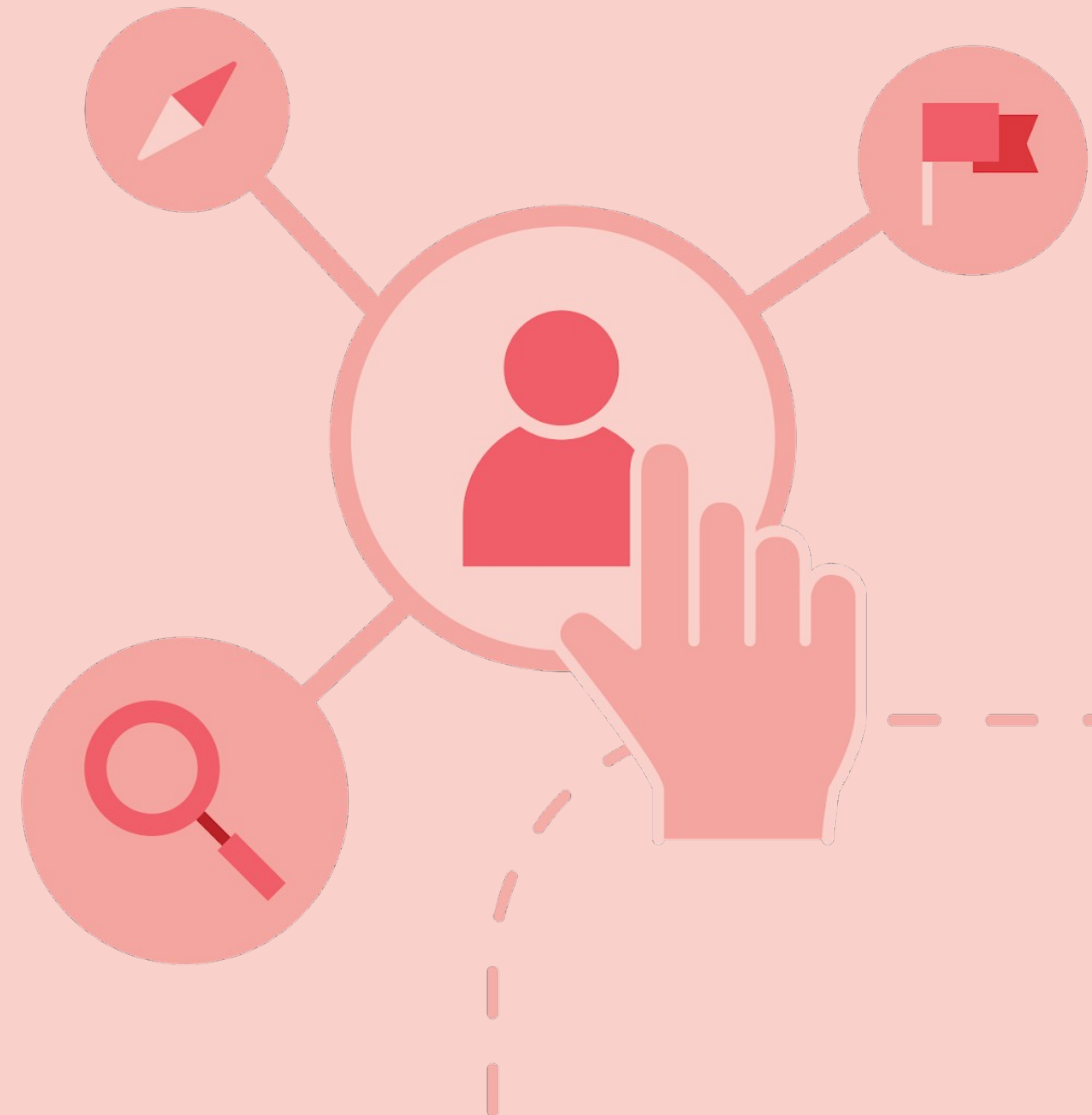


 Meta

We Think Digital

PELAJARAN 1

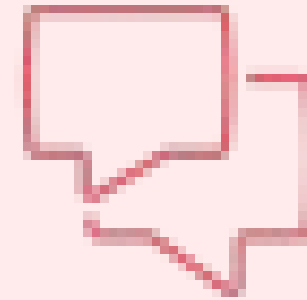
Menggali Pengalaman



Sumber: Konten ini diselenggarakan oleh Meta dan saat ini menyertakan sumber pembelajaran yang disediakan oleh youth and media di Berkman Klein Center for Internet & Society di Harvard University di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bisa menggunakannya, termasuk menyalin dan membuat karya turunannya, baik bersifat komersial maupun nonkomersial, selama Anda mencantumkan Youth and Media sebagai sumber aslinya dan mematuhi ketentuan lisensi lainnya, serta membagikan karya turunan di bawah ketentuan yang sama.



Bagaimana pengalaman bisa
menjadikan kita **unik**?



Pilih Salah Satu Pengalaman dan Diskusimu yang Paling Berkesan

Mengapa itu berkesan?

Bagaimana kenangan membentuk siapa kamu saat ini?

Apakah kenangan ini mendefinisikan bagian dari kepribadianmu? Bagaimana caranya?



Aktivita

s

Menghadapi Tantangan Baru





Aktivita

S

Bagikan Saat Kamu Menghadapi Target yang Sulit pada Masa Lalu

Bagaimana caramu mencapainya?

**Bagaimana pengalaman masa
lalu membentuk caramu
menghadapi tantangan?**



Aktivitas

Saat Kamu Memulai Hal Baru yang Tampaknya Sulit, Pikirkan 3 Hal Utama yang Telah Kita Bahas

Tujuan kita dan hal-hal yang memotivasi kita.

Cara kita berhasil menghadapi pengalaman sulit pada masa lalu. Apa yang sudah kita pelajari?

Bagaimana cara mendapatkan perspektif baru seputar tantangan?



Aktivitas

S

Rencana Target Saya



Bagikan beberapa langkah yang akan kamu ambil untuk berusaha dan mencapai target.



Apakah pengalaman masa lalu membentuk langkah-langkah yang ingin kamu ambil? Bagaimana caranya?

PELAJARAN 2

Mengidentifikasi Kekuatan Kita



Sumber: Konten ini diselenggarakan oleh Meta dan saat ini menyertakan sumber pembelajaran yang disediakan oleh youth and media di Berkman Klein Center for Internet & Society di Harvard University di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bisa menggunakannya, termasuk menyalin dan membuat karya turunannya, baik bersifat komersial maupun nonkomersial, selama Anda mencantumkan Youth and Media sebagai sumber aslinya dan mematuhi ketentuan lisensi lainnya, serta membagikan karya turunan di bawah ketentuan yang sama.



Apa yang Bisa Kamu Tawarkan Secara Unik?

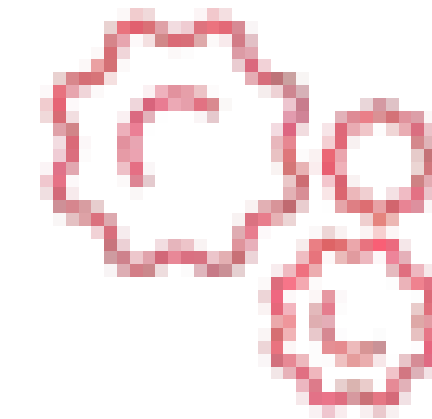
Mari kita gali keterampilan dan kekuatan kita untuk mengejar peluang yang membuat kita bersemangat!



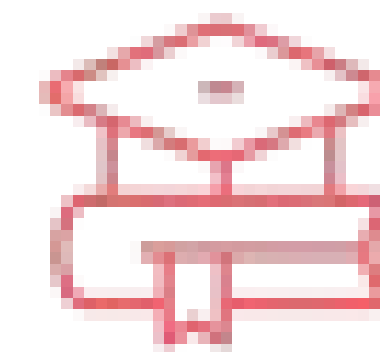
Aktivita

S

**Menilai
Keterampilanmu (Kata
Kerja, Kata Benda, dan
Kata Sifat)!**



**Keterampilan yang
Dapat Dialihkan**



**Keterampilan Pengetahuan
atau Domain**



Aktivitas

S

Menilai Keterampilanmu (Kata Kerja, Kata Benda, dan Kata Sifat)!

Keterampilan yang Dapat Dialihkan

Keterampilan yang kamu alihkan dari satu peluang ke peluang berikutnya.

Keterampilan Pengetahuan atau Domain

Keterampilan khusus untuk area pengetahuan tertentu.



Aktivitas

S

Tuliskan 10 keterampilan yang kamu nilai paling tinggi. Pilih campuran antara:

- ✓ **Keterampilan yang Dapat Dialihkan**
- ✓ **Keterampilan Pengetahuan atau Domain**
- ✓ **Keterampilan yang Bersifat Pribadi**

1

Berikan contoh spesifik saat kamu menggunakan setiap keterampilan.

2

Dari daftar 10 keterampilanmu, bagaimana cara menggabungkan beberapa keterampilan ini agar bisa berhasil?

Membuat CV



Sumber: Konten ini diselenggarakan oleh Meta dan saat ini menyertakan sumber pembelajaran yang disediakan oleh youth and media di Berkman Klein Center for Internet & Society di Harvard University di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bisa menggunakannya, termasuk menyalin dan membuat karya turunannya, baik bersifat komersial maupun nonkomersial, selama Anda mencantumkan Youth and Media sebagai sumber aslinya dan mematuhi ketentuan lisensi lainnya, serta membagikan karya turunan di bawah ketentuan yang sama.

Pikirkan Karakter Favoritmu dari Film atau Acara TV

Kualitas atau keterampilan positif apa yang dimiliki orang ini?
Kapan mereka menunjukkan keterampilan ini?

Seperti apa situasinya?

Tindakan apa yang mereka ambil?

Bagaimana hasilnya?

Pikirkan Karakter Favoritmu dari Film atau Acara TV

Kualitas atau keterampilan positif apa yang dimiliki orang ini?
Kapan mereka menunjukkan keterampilan ini?

Seperti apa situasinya?

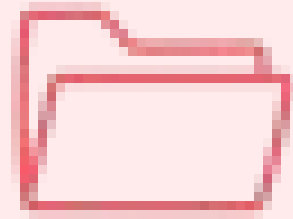
KONTEKS

Tindakan apa yang mereka ambil?

TINDAKAN

Bagaimana hasilnya?

HASIL



Apa itu CV?

Pernahkah kamu membuat CV?

Pernahkah kamu mengeksplorasi cara untuk menunjukkan pengalamanmu?

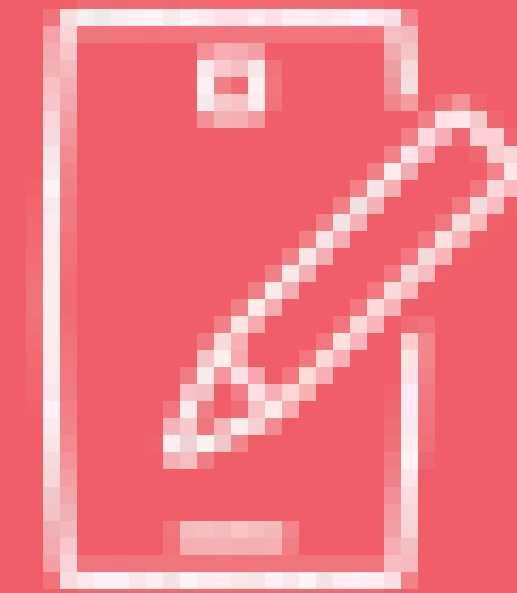


Portofolio Digital



Aktivitas

Membuat CV



Mendapatkan Masukan



Aktivitas

Membuat CV: Mendapatkan Masukan

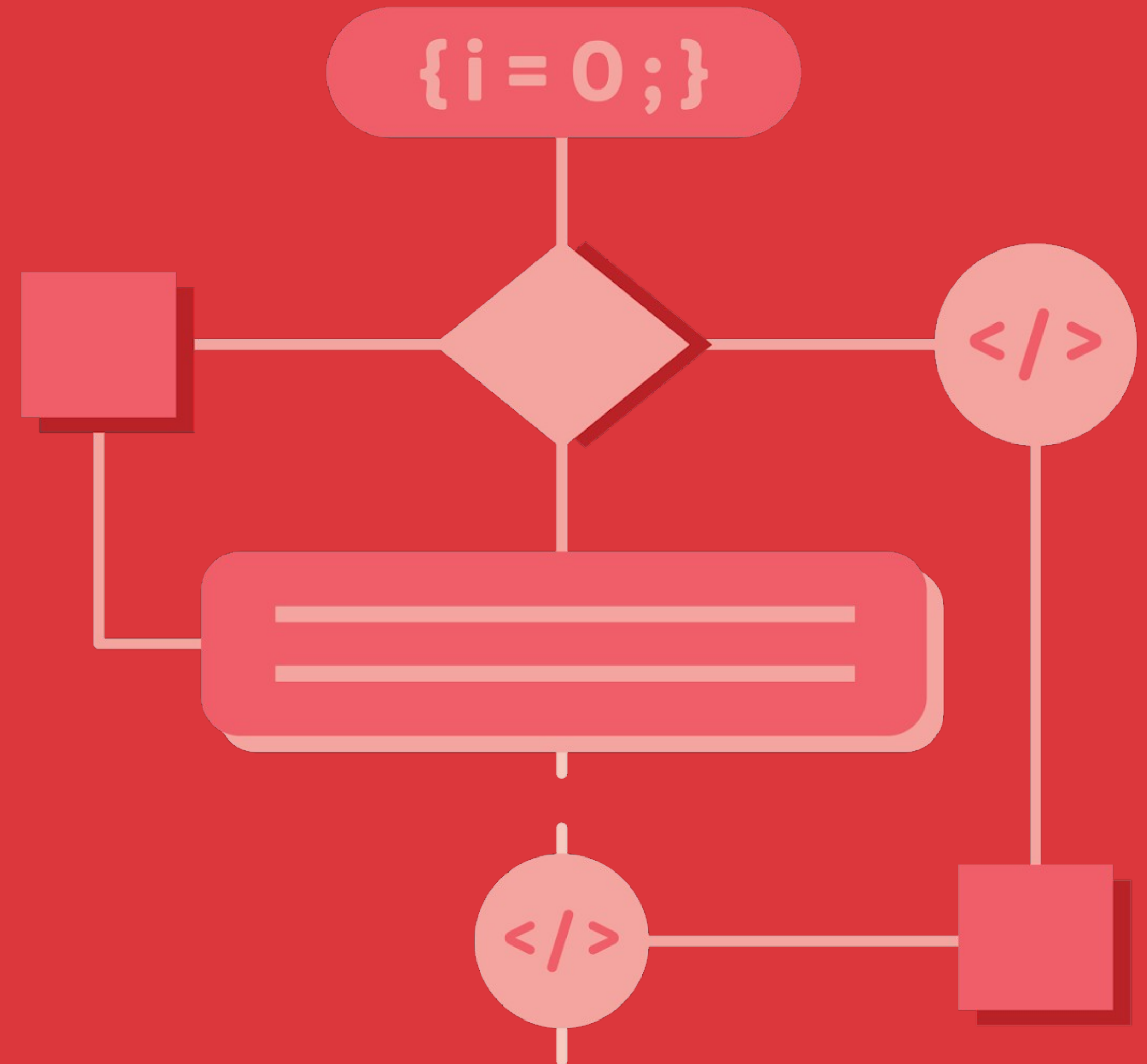
Periksa CV-mu.

Tunjukkan CV-mu kepada guru atau anggota keluarga.

Bandingkan versi 1 dan 2 CV-mu.

Apa yang kamu pelajari?

Apa yang Dimaksud dengan Algoritme?



Sumber: Konten ini diselenggarakan oleh Meta dan saat ini menyertakan sumber pembelajaran yang disediakan oleh youth and media di Berkman Klein Center for Internet & Society di Harvard University di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bisa menggunakannya, termasuk menyalin dan membuat karya turunannya, baik bersifat komersial maupun nonkomersial, selama Anda mencantumkan Youth and Media sebagai sumber aslinya dan mematuhi ketentuan lisensi lainnya, serta membagikan karya turunan di bawah ketentuan yang sama.



Aktivita

s

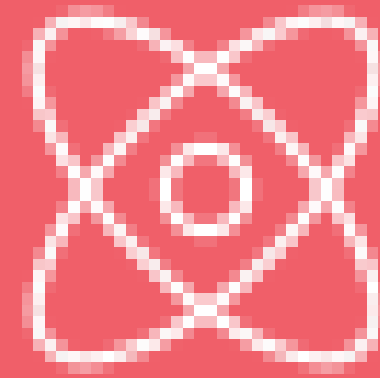
Apa yang Dimaksud dengan Algoritme?



Algoritme adalah set petunjuk langkah demi langkah yang diberikan dengan jelas untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.



**Patung Muhammad ibn Mūsā al-Khwārizmī Khiva,
Uzbekistan**



Apa yang Dimaksud dengan Algoritme?

Dalam ilmu komputer, **algoritme** adalah urutan petunjuk yang tepat yang memberi tahu komputer cara memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.



Aktivitas

S

Ayo Membuat Pangsit

t

TUJUAN/HASIL:

Membuat 12 Pangsit

BAHAN-BAHAN:

- ▶ 12 lembar kulit pangsit
- ▶ 12 pon ayam matang
- ▶ 1 cangkir kol, diiris
- ▶ $\frac{1}{2}$ cangkir jamur
- ▶ Bawang, dipotong dadu
- ▶ $\frac{1}{2}$ cangkir wortel
- ▶ Kecap

INSTRUKSI/LANGKAH-LANGKAH:

- 1 Aduk kol, bawang, dan kecap hingga tercampur rata.
- 2 Tumis wortel dan jamur dalam wajan sampai empuk. Lalu tambahkan campuran kol dan masak sampai empuk. Istirahat sebentar untuk menonton acara TV favoritmu selama setengah jam!
- 3 Angkat campuran sayuran dari kompor dan gabungkan dengan dua pon ayam, aduk sampai tercampur rata.
- 4 Tambahkan 1 sendok makan isian ke tengah kulit pangsit lalu lipat kulitnya.
- 5 Didihkan air dalam panci besar. Masukkan pangsit ke dalam air mendidih secukupnya di dalam panci. Rebus selama tiga menit lalu angkat dari air letakkan di piring.
- 6 Tata enam pangsit di piring lalu sajikan.



Aktivitas

Apakah Resep Ini Algoritme?

TUJUAN/HASIL:

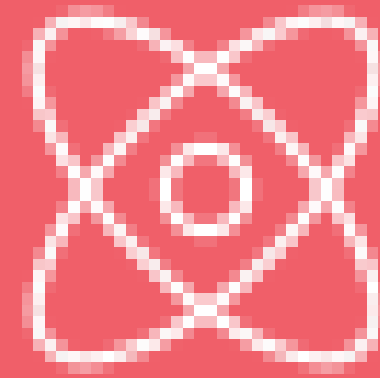
Membuat 12 Pangsit

BAHAN-BAHAN:

- ▶ 12 lembar kulit pangsit
- ▶ 1 cangkir kol, diiris
- ▶ 1 cangkir bawang, dipotong dadu
- ▶ 1 sendok teh kecap
- ▶ 2 pon ayam
- ▶ ½ cangkir jamur
- ▶ ½ cangkir wortel

INSTRUKSI/LANGKAH-LANGKAH:

- 1 Aduk kol, bawang, dan kecap hingga tercampur rata.
- 2 Tumis wortel dan jamur dalam wajan selama **tiga menit**. Lalu tambahkan campuran kol ke wajan dan masak selama **enam menit**.
- 3 Angkat campuran sayuran dari kompor dan gabungkan dengan dua pon ayam dan aduk sampai tercampur rata.
- 4 Tambahkan 1 sendok makan isian ke tengah kulit pangsit lalu lipat kulitnya. **Ulangi 12 kali**.
- 5 Didihkan air dalam panci besar. Masukkan pangsit ke dalam air mendidih **4 pangsit sekaligus**. Rebus selama tiga menit lalu angkat dari air letakkan di piring. **Ulangi 3 kali**.
- 6 Tata **dua belas pangsit** di piring lalu sajikan.



Apa yang Dimaksud dengan Algoritme?

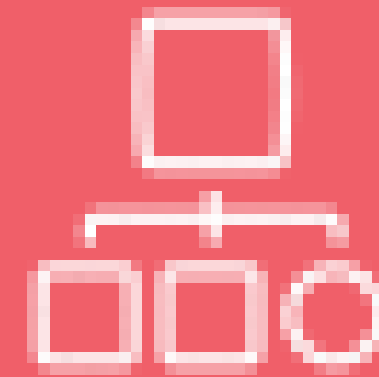
Dalam ilmu komputer, **algoritme** adalah urutan petunjuk yang tepat yang memberi tahu komputer cara memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas.



Aktivitas

Tidak Sesuai Urutan: Algoritme Penyelamat!

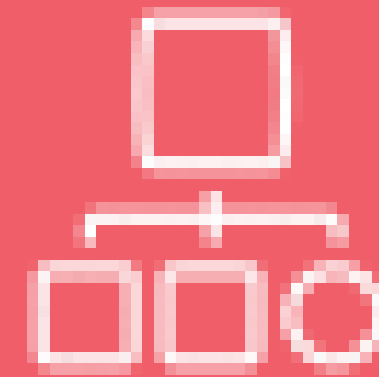




Dua Algoritme Pengurutan Komputer

**Pengurutan
Gelembung**

**Pengurutan
Gabungan**

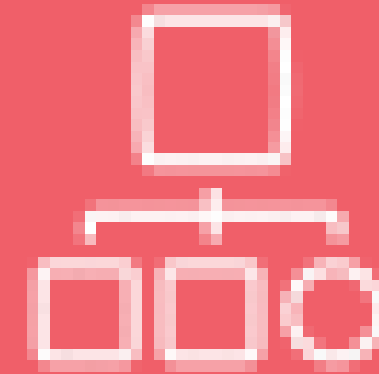


Dua Algoritme Pengurutan Komputer

Pengurutan Gelembung

Pengurutan gelembung adalah algoritme pengurutan sederhana yang berulang kali menelusuri daftar item, membandingkan item yang berdekatan, dan menukarnya jika urutannya tidak benar. Proses ini diulang hingga urutan item benar.





Dua Algoritme Pengurutan Komputer

Pengurutan Gabungan

Strategi di balik **pengurutan gabungan** adalah bagi dan taklukkan, pendekatan yang digunakan di banyak algoritme, dan digunakan juga untuk menyelesaikan masalah secara umum.

Gagasan di balik bagi dan taklukkan adalah membuat masalah lebih mudah diselesaikan dengan membagi masalah menjadi versi yang lebih sederhana, menyelesaikan versi yang lebih sederhana, lalu menggabungkan versi untuk menyelesaikan masalah semula.

Step Two: Conquer

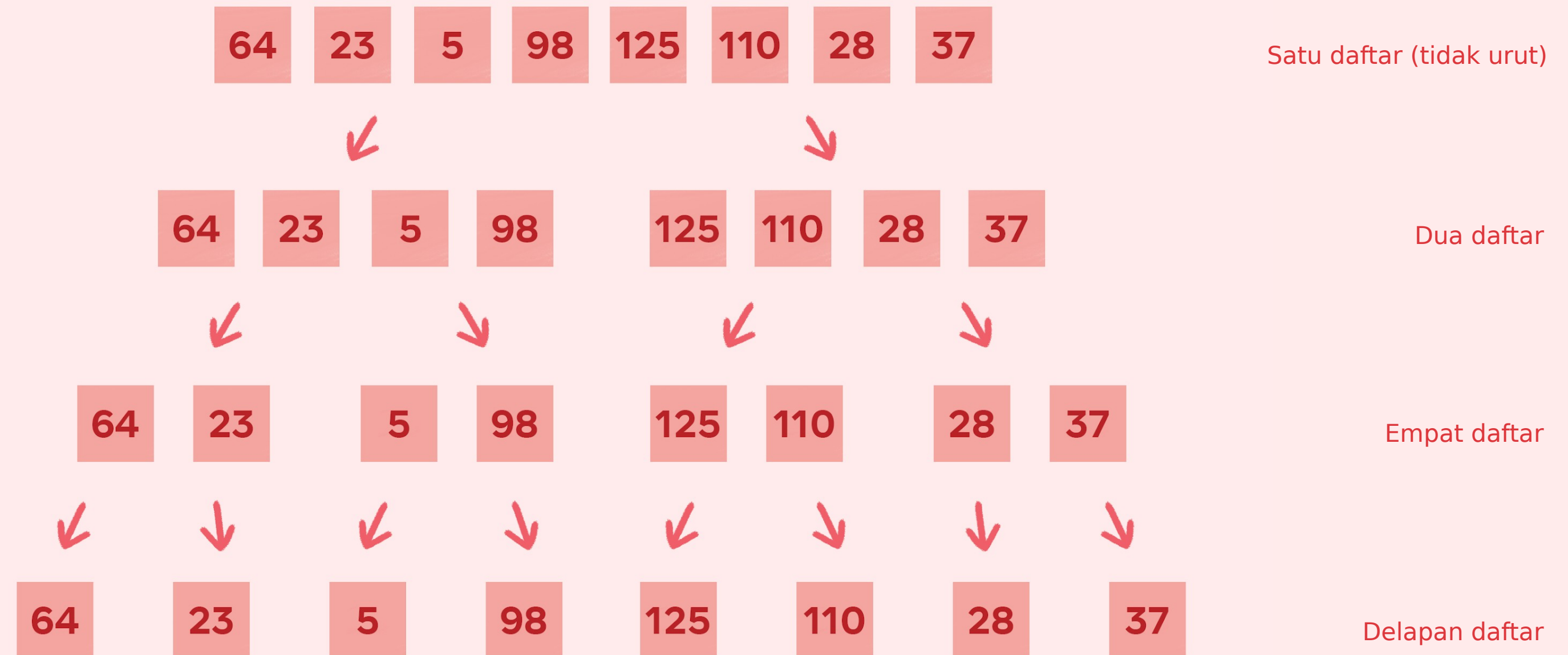




Aktivitas

S

Langkah Satu: Bagi

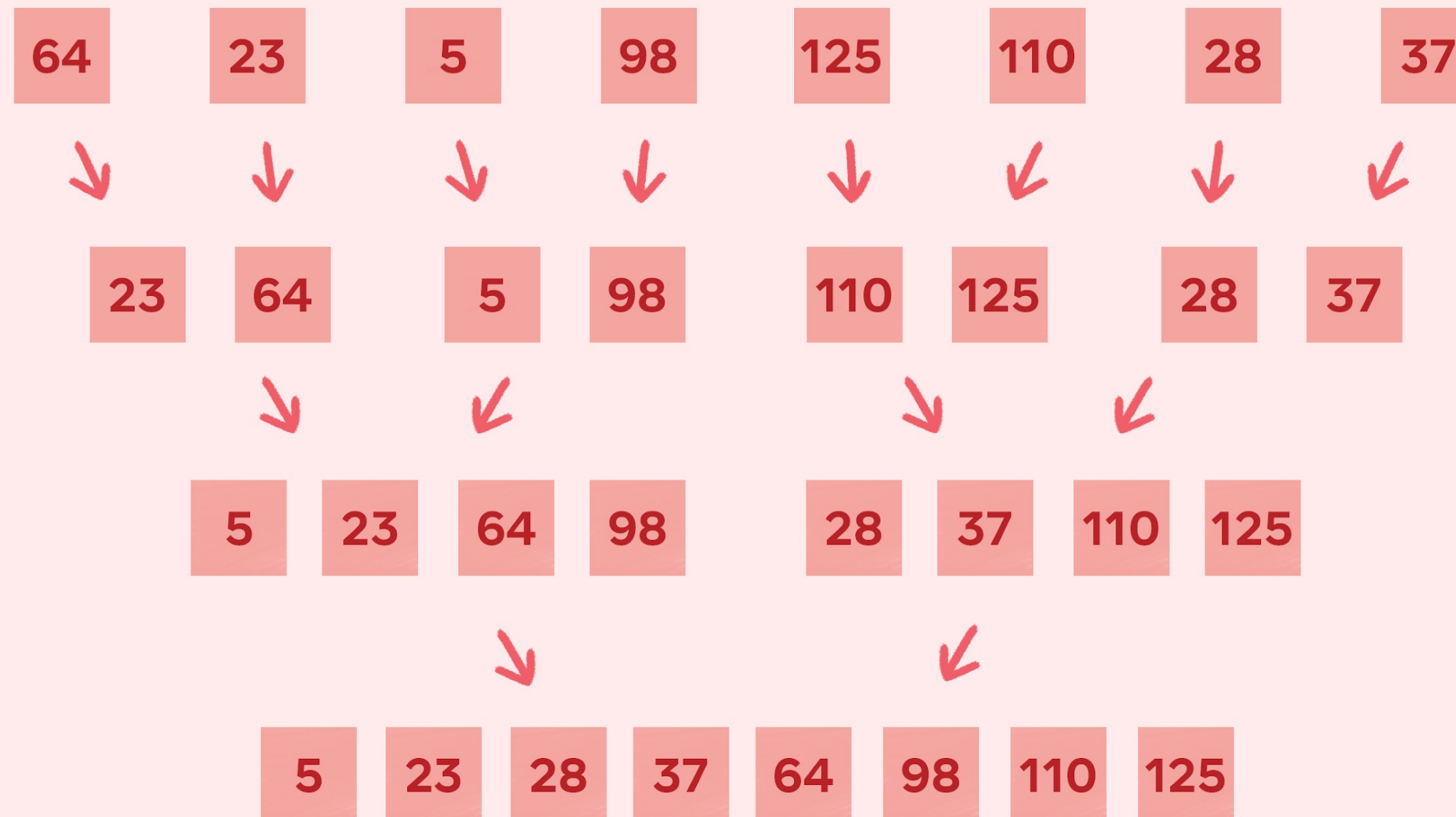




Aktivitas

S

Langkah Dua: Atasi

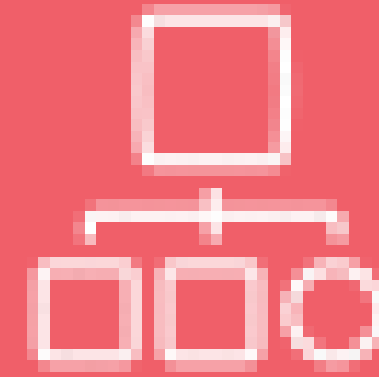


Delapan daftar yang diurutkan

Empat daftar

Dua daftar

Satu daftar yang diurutkan



Dua Algoritme Pengurutan Komputer

**Pengurutan
Gelembung**

22

Perbandingan

**Pengurutan
Gabungan**

15

Perbandingan

Beberapa Contoh Algoritme Pengurutan



Sistem GPS



Google Assistant



**Facebook Menandai
Fotomu**



**Mobil Tanpa
Pengemudi**



Aktivita

S



Algoritme di Prime Time



Aktivitas

Algoritme di Prime Time

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

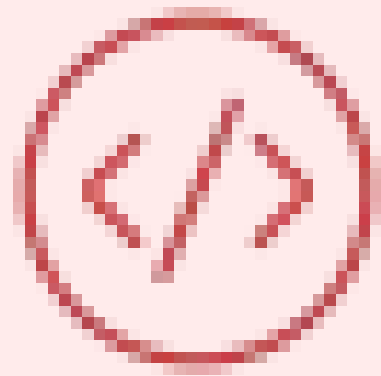


Aktivita

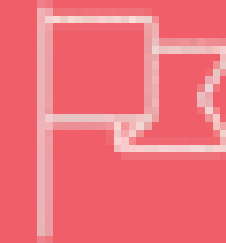
S

Algoritme di Prime Time

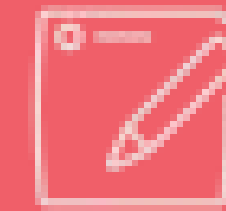
```
def apply_sieve(n):
    # n is the size of the sieve
    # Key Idea:
    # If a[i] == 0, then number i has been "crossed out",
    # if a[i] == 1, then the number i is not (yet) crossed out.
    a = [1]*(n+1) # Start with a list of 1s, of length (n+1).
    a[0] = 0 # set to zero, as
    a[1] = 0 # neither 0 nor 1 are primes
    p = 2 # 2 is the first prime
    pmax = int(round(n**0.5)) + 1 # we only need to sieve up to square root of n.
    while p < pmax:
        while a[p] == 0:
            p += 1
        j = 2*p
        while j < n:
            a[j] = 0
            j += p
        p += 1
    # return the list of primes, which are the numbers we have NOT crossed out.
    return [p for p in range(n) if a[p] == 1]
N = 1000 # Look for primes in the first one hundred numbers.
primes = apply_sieve(N)
print(primes)
>> 2,3,5,7,11,13,17,19,23,29,31,37,41,43,47,53,59,61,67,71,73,79,83,89,97
```



Membuat Algoritmemu Sendiri



Tentukan targetmu

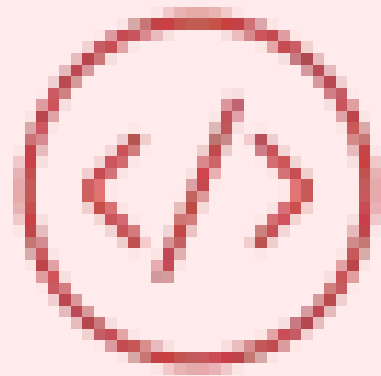


Tuliskan langkah-langkah untuk algoritme tertentu

- ▶
- ▶ 5-10 langkah
Input dan output

Ingat:

Algoritme adalah instruksi yang dijelaskan dengan baik. Algoritme harus membantumu mencapai target!



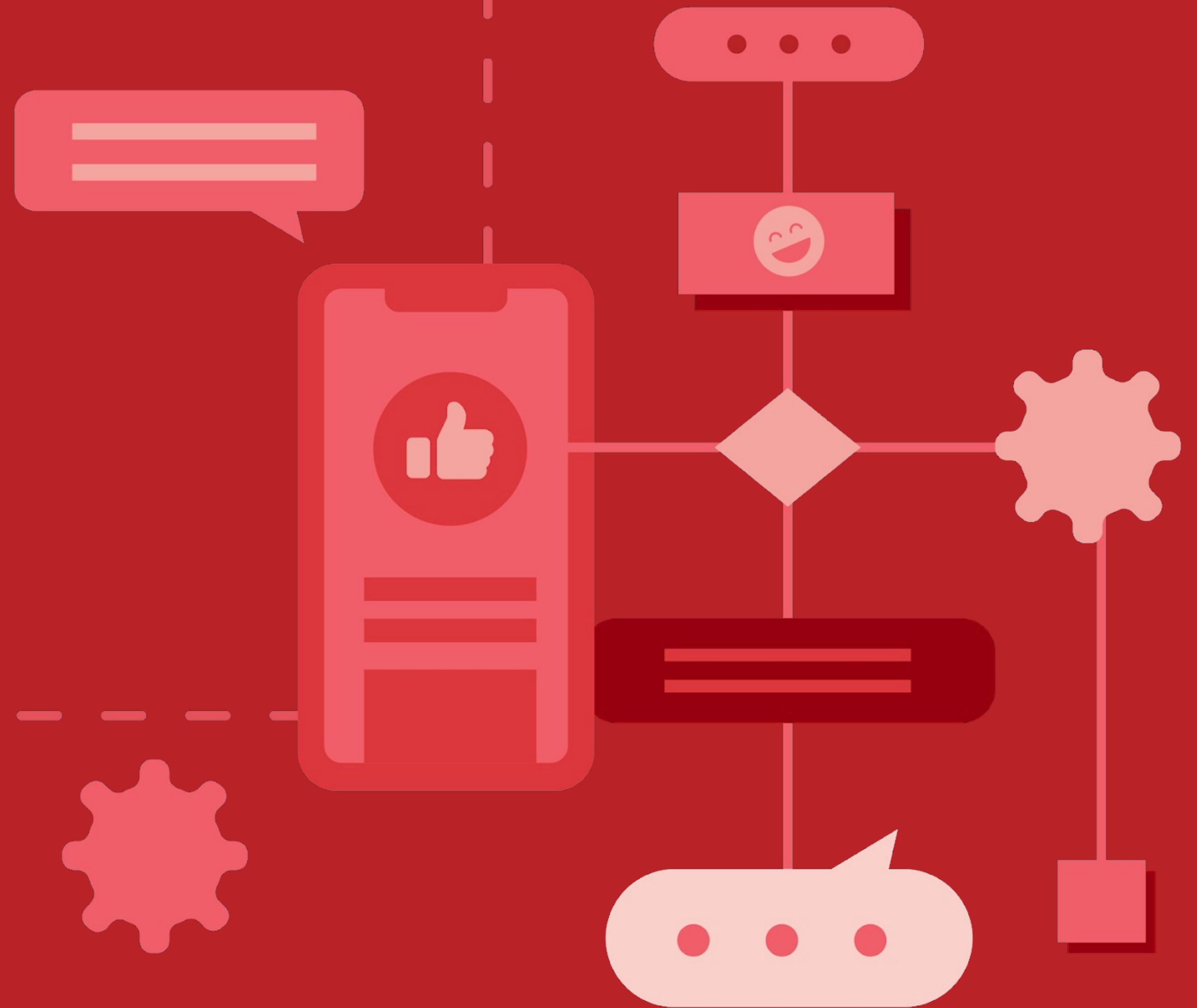
Membuat Algoritmemu Sendiri:

Bagikan dan Diskusikan



- ▶ Bisakah kamu meniru langkah-langkah algoritme rekanmu?
- ▶ Apa yang akan kamu ubah?
- ▶ Bisakah kamu membuat algoritme yang lebih efisien? Bagaimana caranya?
- ▶ Apa yang kamu pelajari?

Media Sosial dan Algoritme



Sumber: Konten ini diselenggarakan oleh Meta dan saat ini menyertakan sumber pembelajaran yang disediakan oleh youth and media di Berkman Klein Center for Internet & Society di Harvard University di bawah lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Anda bisa menggunakannya, termasuk menyalin dan membuat karya turunannya, baik bersifat komersial maupun nonkomersial, selama Anda mencantumkan Youth and Media sebagai sumber aslinya dan mematuhi ketentuan lisensi lainnya, serta membagikan karya turunan di bawah ketentuan yang sama.



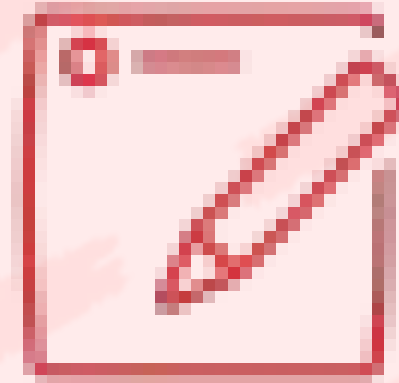
Mari Kita Kupas Beranda Media Sosialmu





Aktivita

S



Berkenalan dengan Sopita: Mari Kita Buat Beranda Media Sosial Untuknya



Aktivita

S

Kabar Beranda Ideal Sopita

Apakah kamu menemukan informasi yang menurutmu berguna untuk membuat beranda?

Apakah kamu menemukan informasi yang menurutmu kurang berguna untuk membuat beranda?

Kamu ingin mencantumkan Informasi apa agar algoritme menghasilkan beranda yang lebih relevan?

Mengapa kamu menginginkan informasi ini?

Informasi apa yang kamu prioritaskan daripada yang lain?



Aktivita

s

Mari Kita Terapkan Apa yang Telah Kamu Pelajari Hari Ini Tentang Media Sosial dan Algoritme ke Beranda Media Sosialmu



MODUL 6

WE THINK DIGITAL

Peluang Digital



 Meta

We Think Digital