



FINAL PROJECT

&

ETIKA AI

BY : CAKRA TEAM

DAFTAR ISI

Bab 1 — Puncak Perjalanan CAKRA	01
1.1 Lima Pilar yang Telah Kau Bangun	
1.2 Analogi: Koki Pintar di Dapur Inovasi	
1.3 Cek Kesiapan CAKRA Champion	
Bab 2 — Anatomi Final Project	03
2.1 Tiga Contoh Tema Rekomendasi	
2.2 Empat Output yang Harus Dihasilkan	
Bab 3 — Empat Tahap Eksekusi	04
3.1 Brainstorming Bersama Gemini	
3.2 Riset Data dengan NotebookLM	
3.3 Desain Visual dengan Canva & Firefly	
3.4 Produksi Video	
Bab 4 — Rubrik Penilaian	06
4.1 Originalitas Ide	
4.2 Penggunaan Tools AI	
4.3 Dampak Sosial	

Bab 5 — Etika AI & Keamanan Data	07
5.1 Prinsip Anonimitas Eksperimental	
5.2 Tiga Lapis Etika AI	
5.3 The Lab: Skenario Mata Pelajaran	
Glossary	08
Closing	09

BAB 01

| 01

PUNCAK PERJALANAN CAKRA

Selamat datang di garis akhir. Lima volume terakhir telah membentukmu dari pengguna AI pemula menjadi seorang Cakra Champion siswa yang tidak hanya mahir berinteraksi dengan AI, tetapi juga memiliki kompas moral untuk menggunakannya dengan bijak.

1.1 LIMA PILAR YANG TELAH KAU BANGUN

Volume	Pilar Keahlian	Pertanyaan Inti yang Dijawab
#1	Pengantar AI sebagai Asisten Belajar	Apa itu AI? Mengapa ia bukan pengganti otakku?
#2	Berpikir Kritis Bersama AI	Bagaimana memverifikasi setiap jawaban AI?
#3	Riset Anti-Halusinasi (NotebookLM)	Bagaimana memastikan sumberku akurat?
#4	Framework ROSE – Seni Memberi Perintah	Bagaimana mendapatkan output AI yang presisi?
#5	Visual & Multimedia (Canva, Firefly, ElevenLabs)	Bagaimana menyampaikan pesan dengan menarik?
#6	Final Project & Etika AI	Bagaimana mengintegrasikan semuanya dengan integritas?

1.2 ANALOGI: KOKI PINTAR DI DAPUR INOVASI

Bayangkan kau adalah seorang koki muda yang ingin membuka restoran. AI adalah asisten dapur tercanggih ia bisa mengupas bawang, mencari resep, dan menyarankan kombinasi rasa.

Namun ingat:

Asisten dapur tidak pernah tahu siapa pelanggannya. Visi tetap milikmu. Rasa tetap milikmu. Cerita tetap milikmu. dengan AI, tetapi juga memiliki kompas moral untuk menggunakannya dengan bijak.

Prinsip Koki Pintar — 3 Hal yang Tidak Boleh Didelegasikan

Penentuan masalah yang ingin dipecahkan (pelanggan & kebutuhannya).

Penilaian nilai moral dari solusi (apakah hidangan ini halal, sehat, etis?).

Tanggung jawab akhir terhadap hasil.

1.3 CEK KESIAPAN CAKRA CHAMPION

Check	Aspek Kesiapan	Sumber Referensi
✓	Saya paham AI adalah asisten pendukung, bukan pengganti	E-Book #1 & #2
✓	Saya mampu melakukan riset anti-halusinasi	E-Book #3
✓	Saya bisa menginstruksikan AI dengan perintah	E-Book #4
✓	Saya bisa menciptakan visual dan multimedia yang	E-Book #5
✓	Saya memahami bahwa data pribadi sensitif tidak boleh	Bab 5 (volume ini)



ANATOMI FINAL PROJECT

Final Task: Proposal Aksi Inovasi Sekolah. Susunlah proposal solusi yang menjawab satu masalah nyata di lingkungan sekolahmu.

2.1 TIGA CONTOH TEMA REKOMENDASI

Tema	Contoh Permasalahan Nyata	Sila Pancasila yang Tersentuh
Sistem Kelola Sampah	Sampah plastik kantin yang menumpuk; bank sampah yang belum berjalan optimal.	Sila ke-3 & ke-5
Program Literasi Digital	Banyak siswa terjebak hoaks; keterampilan verifikasi sumber masih rendah.	Sila ke-2 & ke-4
Kampanye Anti-Bullying	Perundungan verbal di media sosial sekolah; siswa korban takut bersuara.	Sila ke-1 & ke-2

2.2 EMPAT OUTPUT YANG HARUS DIHASILKAN

1. Naskah Proposal Tertulis (5–8 halaman): Berisi latar belakang, masalah, solusi, dan dampak. (Gunakan Gemini & NotebookLM).
2. Poster Kampanye (Format Digital): Rangkuman pesan utama visual. (Gunakan Canva / Firefly).
3. Video Penjelasan Singkat (≤ 1 menit): Menyampaikan inti masalah secara menarik. (Gunakan ElevenLabs / Runway).
4. Refleksi Pribadi (1 halaman): Catatan jujur porsi murni pemikiranmu vs bantuan AI.

EMPAT TAHAP EKSEKUSI

3.1 TAHAP I — BRAINSTORMING BERSAMA GEMINI

Gunakan Framework ROSE untuk menggali ide:

R (Role): "Bertindaklah sebagai konsultan pendidikan..."

O (Objective): "Tujuan saya mendapatkan 5 ide solusi inovatif..."

S (Scenario): "Konteks: sekolah memiliki 800 siswa, anggaran terbatas..."

E (Expected Output): "Berikan dalam bentuk tabel..."

3.2 TAHAP II — RISET DATA DENGAN NOTEBOOKLM

AI yang baik memberikan jawaban. AI yang luar biasa memberikan sumber. Unggah dokumen PDF

terpercaya (jurnal, berita kredibel) ke NotebookLM, tanyakan solusinya, dan verifikasi setiap sitasi.

3.3 TAHAP III — DESAIN VISUAL (CANVA/FIREFLY)

Elemen	Fungsi	Tip Praktis
Headline	Menangkap perhatian dalam 1 detik	Maks 7 kata. Gunakan kata kerja aktif.
Sub-headline	Memperjelas konteks	Maks 15 kata. Sebutkan target audiens
Data Highlight	Memberikan urgensi yang dapat diukur	Satu angka besar > banyak angka kecil.
Call to Action	Menggerakkan audiens	Spesifik. "Bawa botol minum" > "Peduli lingkungan".
Branding Sekolah	Membangun rasa kepemilikan	Logo sekolah + tagar kampanye di sudut.

3.4 TAHAP IV — PRODUKSI VIDEO

Buat naskah 3 Babak (60 Detik):

Detik 0–15 (Hook): Pertanyaan menggelisahkan / fakta mengejutkan.

Detik 15–45 (Solution): Perkenalkan solusi secara konkret.

Detik 45–60 (Call to Action): Ajakan bertindak spesifik.



BAB 04

BAB 4 - RUBRIK PENILAIAN

Kriteria	Deskripsi	Bobot
Originalitas Ide	Sejauh mana ide berasal dari pemikiranmu sendiri, bukan sekadar copy-paste dari output AI. Refleksi Pribadi menjadi alat verifikasi utama.	40%
Penggunaan Tools AI	Ketepatan penerapan framework ROSE,	30%
Dampak Sosial	Apakah solusimu dapat diterapkan secara nyata di	30%



BAB 05

| 07

ETIKA AI & KEAMANAN DATA

5.1 PRINSIP ANONIMITAS EKSPERIMENTAL

- Data yang TIDAK BOLEH Dimasukkan ke Prompt AI: Nama lengkap, nomor telepon, alamat, email pribadi.
- Data keuangan keluarga, foto KTP/kartu pelajar.
- Rahasia sekolah, password, atau kredensial login.

5.2 TIGA LAPIS ETIKA AI

Kejujuran (Honesty): Tidak menyamarkan output AI sebagai hasil pikiran sendiri.

Verifikasi (Verification): Tidak percaya buta pada angka/klaim AI (cegah halusinasi).

Tanggung Jawab (Responsibility): Kau yang bertanggung jawab atas konsekuensi karyamu.

THE LAB - SKENARIO MATA PELAJARAN

Sejarah: Rekonstruksi tokoh lokal yang terlupakan (NotebookLM). Sila ke-3.

PPKN: Kampanye anti-hoaks di sekolah (Gemini). Sila ke-2.

Fisika: Simulasi panel surya sederhana untuk kelas (Gemini). Sila ke-5.

B. Indonesia: Antologi cerpen dengan AI sebagai editor gaya bahasa. Sila ke-3.

Kimia: Audit bahan kimia di jajanan kantin (NotebookLM). Sila ke-2 & ke-5.



AI (Artificial Intelligence)

Teknologi kecerdasan buatan yang membantu manusia menyelesaikan tugas.

Prompt

Instruksi atau perintah yang diberikan kepada AI.

Framework ROSE

Metode membuat prompt menggunakan Role, Objective, Scenario, dan Expected Output.

NotebookLM

AI berbasis sumber yang membantu proses riset dan verifikasi informasi.

Hallucination

Kesalahan AI ketika menghasilkan informasi yang tidak akurat.

Deepfake

Konten manipulatif berbasis AI yang menyerupai seseorang secara palsu.

Verification

Proses memeriksa kembali kebenaran informasi dari AI.

Digital Ethics

Prinsip moral dalam menggunakan teknologi digital dan AI.

AI dapat membantu manusia berpikir lebih cepat, bekerja lebih efisien, dan menciptakan inovasi baru.

Namun, integritas, tanggung jawab, dan nilai kemanusiaan tetap harus menjadi dasar utama dalam setiap penggunaan teknologi.

Gunakan AI sebagai alat untuk membawa manfaat, bukan sekadar kemudahan.