

ChatGPT	Bard/Gemini
1.buatkan code game sederhana (HTML,CSS)	1.buatkan code game sederhana (python)
2.buatkan script html untuk website kedai kopi	2.make an html script for a coffee shop website
3.berikan beberapa judul skripsi program studi teknik informatika dengan penelitian kualitatif :	3.berikan beberapa judul skripsi program studi teknik informatika dengan penelitian kualitatif :
3a.Studi Penggunaan Chatbot dalam Pelayanan Pendidikan Jenjang SMA POMOSDA NGANJUK	3a.Studi kasus penggunaan teknologi augmented reality (AR) dalam pembelajaran di SMA POMOSDA NGANJUK

Reff. CP/ATP PMM

<https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/informatika/fase-d/>

**Bagaimana :**

**Cara berinteraksi dengan ChatGPT?**

**Berikan prompt atau perintah atau pertanyaan (Jika diperlukan kita beri dahulu informasi awal kepada ChatGPT=karena Chat GPT lahir september 2021 belum mengenal kurikulum merdeka beda dengan Bard selalu update ):**

**Capaian Pembelajaran(CP)** merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase.

Capaian Pembelajaran akan diturunkan menjadi beberapa tujuan pembelajaran. Penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya memuat 2 komponen utama, yaitu:

1.Kompetensi, yaitu kemampuan atau keterampilan yang perlu ditunjukkan/didemonstrasikan oleh peserta didik,2. Lingkup materi, yaitu konten dan konsep utama yang perlu dipahami pada akhir satu unit pembelajaran.

Turunkan Capaian Pembelajaran berikut menjadi Tujuan Pembelajaran dengan mempertimbangkan kedalaman dan keluasan setiap materinya **(ISI DENGAN CP)**

Menyusun Tujuan Pembelajaran (TP) menjadi Alur Tujuan Pembelajaran(ATP) Tujuan-tujuan pembelajaran tersebut akan diajarkan dalam kurun waktu **(1 tahun)**, masing-masing tahunnya terdiri **(2 semester)**. Buatlah alur tujuan pembelajarannya

## ChatGPT untuk Pendidikan:

### MEMBANTU MENJAWAB PERTANYAAN

#### Meminta motivasi

Hai... terkadang saya merasa lelah dan kurang bersemangat serta kurang motivasi dalam menghadapi berbagai tugas mengajar dan persiapan pembelajaran. Bagaimana saya harus bertahan dan termotivasi dari permasalahan ini?

#### Meminta Pendapat

Bagaimana pendapatmu kalau saya memberikan apresiasi dengan memberikan sejumlah uang atau jajanan kepada siswa saya yang mendapatkan nilai 100 dalam ujiannya?

### BRAINSTORMING IDE

Kamu adalah guru SD kelas 4 dengan rentang usia anak antara 9-11 tahun. Berikan ide kreatif dalam mengajar materi pengenalan pecahan

Beri saya 10 ide permainan yang menarik untuk pelajaran IPA materi perubahan wujud benda

### MEMBANTU MEMBUAT CERPEN/DONGENG/CERITA FANTASI

Buatkan cerita fantasi tentang petualangan seorang gadis cilik di hutan

#### Membantu membuat puisi

Buatkan puisi singkat tentang keindahan alam semesta



### MEMPELAJARI SESUATU DAN MENINGKATKAN KOMPETENSI

Jelaskan kepada saya bagaimana langkah membuat tabel untuk mengolah daftar nilai siswa di Ms. Excel

Bagaimana caranya agar saya bisa menjadi guru yang produktif? Berikan beberapa tips dan trik

## MENCARI SOLUSI

Bagaimana caranya agar siswa saya di kelas memiliki perilaku suka menjahili temannya dan dia menganggap itu bukanlah sesuatu yang salah, berikan beberapa solusi terkait apa yang harus saya lakukan

Berikan saya solusi berupa kegiatan yang dapat saya lakukan bersama siswa untuk mengurangi dampak perilaku bullying di lingkungan sekolah

## MEMBANTU MENJAWAB PERTANYAAN

Membantu menjawab pertanyaan sulit siswa saya bertanya kepada tentang mengapa 0:0 hasilnya tidak bisa didefinisikan. Bantu saya untuk menjawabnya, ya

### Meminta rekomendasi

Saya mempunyai siswa yang sudah bisa perkalian dan beberapa siswa belum memahami konsep perkalian. Berikan 3 rekomendasi pembelajaran diferensiasi untuk siswa saya



## Kombinasi Kata Kunci Prompt

Saya adalah seorang guru SMP mengajar Informatika Kelas 9

atau

Buatkan saya bahan ajar tentang pembelajaran scratch kelas 8 beserta contoh video dan tutorial dalam pembuatan Game di scratch secara lengkap dengan kodenya di SMP POMOSDA NGANJUK

Kata Kerja Kriteria Asesmen yang diminta

Buatkan Jumlah soal Jenis Soal Usia siswa/Kelas Tingkat Kompetensi

### Soal Asesmen yang diminta :

Buatkan Asesmen awal non kognitif berupa minat, latar belakang keluarga, gaya belajar, lingkungan dan sarana prasarana yang dimiliki siswa.

### Tujuan Pembelajaran :

Menyelesaikan persoalan-persoalan komputasi yang mengandung jejaring, pola dan algoritmik menggunakan Computational Thinking dengan aktif

### Pembuatan IDE :

Berikan saya ide pembelajaran (topik: Perubahan Wujud Benda) dalam (6kali pertemuan).Pastikan ide pembelajaran yang kamu berikan dengan pendekatan (bermain yang bermakna dan berbasis buku bacaan). Pastikan juga ide yang kamu berikan dapat melatih keterampilan membaca dan menulis siswa serta melatih berpikir kritis dan kreatif sesuai dengan usia siswa.

### Pembuatan RPP:

Bagaimana Anda merencanakan aktivitas pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami [materi/topik]?

Buatlah RPP yang mengintegrasikan [materi/topik] dengan kehidupan sehari-hari siswa untuk menjadikan pembelajaran lebih relevan.

Bagaimana Anda akan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap [materi/topik] dalam RPP Anda?

Bagaimana Anda akan memanfaatkan pembelajaran berbasis proyek atau tugas berbasis masalah dalam RPP Anda untuk mengajarkan [materi/topik]?

**Buatkan saya modul ajar/rencana pembelajaran mata pelajaran informatika fase D kelas 9 untuk tujuan pembelajaran "Analisis Data (AD) mencakup peserta didik mampu mengakses, mengolah, mengelola, dan menganalisis data secara efisien, terstruktur, dan sistematis untuk menginterpretasi dan memprediksi sekumpulan data dari situasi konkret sehari-hari yang berasal dari suatu sumber data dengan menggunakan perkakas TIK atau manual." dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan buat dengan susunan**

1. Tujuan pembelajaran (salah satu dari tujuan dalam alur tujuan pembelajaran)
2. Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran
3. Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
4. Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
5. Media pembelajaran yang digunakan, termasuk, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.

buat tabel rubrik penilaian

#### **Penyiapan Materi :**

Saya ingin membuat rencana pelajaran tentang [Topik]. Bisa berikan panduan?

Bantu saya mengembangkan rencana pelajaran untuk [Mata Pelajaran] tingkat [Tingkat].

Berikan saya ide-ide kreatif untuk mengajarkan [Mata Pelajaran] kepada siswa [Tingkat].

#### **Penilaian/Asesmen :**

Buatlah rubrik penilaian yang jelas dan komprehensif untuk mengukur berbagai aspek pemahaman siswa terhadap [materi/topik].

Rancanglah instrumen penilaian yang efektif untuk mengukur pemahaman siswa tentang [materi/topik].

Rancanglah alat penilaian yang memungkinkan siswa untuk merancang dan mengelola proyek penelitian tindakan yang melibatkan penggunaan [materi/topik] dalam solusi masalah sosial.

Buatkan saya daftar kontrol atau rubrik untuk mengukur kemampuan [Keterampilan] siswa.

Saya ingin mengadakan presentasi sebagai bagian dari asesmen. Apa kriteria penilaian yang harus saya gunakan?

Bagaimana cara melibatkan siswa dalam menilai kinerja mereka sendiri sebagai bagian dari asesmen formatif?

Buatkan alat asesmen formatif untuk mengukur pemahaman siswa pada tujuan pembelajaran [ini]  
Buatkan berupa bentuk rubrik ceklist dalam bentuk tabel.

Buatlah rubrik dalam bentuk tabel untuk mengevaluasi presentasi lisan, dengan fokus pada kriteria seperti konten, organisasi, penyampaian, dan bantuan visual.

### **Pembuatan Soal :**

Buatkan saya [jumlah] pertanyaan pilihan ganda dan jawabannya tentang [mata pelajaran].

Saya ingin membuat tes singkat untuk mengukur pemahaman siswa tentang [Konsep]. Bisa berikan contoh soal?

Buatkan saya pertanyaan soal benar-salah untuk menguji pemahaman siswa tentang [Topik].  
Berikan Ide tugas yang ideal untuk saya berikan dalam materi[topik/sub topik][kelas][tingkatan sekolah] untuk mengukur dan menganalisa pemahaman siswa terhadap materi.Sajikan pula kriteria penilaian yang bisa saya terapkan.

Tulis pertanyaan terbuka:Berikan saya 10 contoh pertanyaan untuk menilai pemahaman siswa tentang topik [materi][topik/subtopik]

Bisakah anda menyarankan suatu penilaian berbasis proyek [project based assessment] yang akan memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang topik[materi][topik/subtopik] dengan cara praktik?

**Ketikkan perintah yang jelas pada kolom chat :**  
**perintah + jumlah soal + jenis soal + tingkat soal + “materi/topik pembelajaran” + kelas + jenjang + Kunci Jawaban**

Buatkan 10 soal pilihan ganda berbasis HOTS [ materi :TIK] kelas 7 SMP beserta kunci jawabannya

### **Pembuatan Silabus :**

Bagaimana cara memulai pembuatan silabus yang efektif untuk [mata pelajaran]?

Apa langkah pertama dalam merencanakan silabus untuk [mata pelajaran]?

Bagaimana cara menentukan tujuan pembelajaran dalam silabus [mata pelajaran]?

Bagaimana menentukan kompetensi [mata pelajaran] yang akan diajarkan dalam silabus?

### **Pembuatan Media/Materi Pembelajaran :**

[Mata Pelajaran] - Bagaimana saya dapat menyusun materi pembelajaran yang menarik untuk topik ini?

[Topik] - Apa strategi terbaik untuk menguraikan konsep [topik] kepada siswa?

[Mata Pelajaran] - Bagaimana saya bisa menggambarkan aplikasi dunia nyata dari konsep ini?

Saya adalah guru [mata pelajaran][kelas][tingkatan], Apa saja cakupan yang terkandung dalam bahan ajar yang sebaiknya saya gunakan di mata pelajaran: [mata pelajaran][kelas]?

Saya adalah guru [mata pelajaran][kelas][tingkatan], Apa saja metode pembelajaran yang menarik yang sebaiknya saya gunakan di mata pelajaran: [mata pelajaran][kelas]?, tolong berikan idenya

[Topik] - Bagaimana saya dapat membuat media pembelajaran yang memvisualisasikan [topik] dengan jelas?

[Mata Pelajaran] - Apa cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran [mata pelajaran]?

[Topik] - Bagaimana saya dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran [topik]?

### **Inklusif :**

Ubah pelajaran ini [masukkan deskripsi pelajaran] agar dapat mendukung seorang dengan gangguan penglihatan

**Sekarang kita coba Gemini AI atau bard, buka google browser ketik di url :**

**<https://gemini.google.com>**

**awal sekali belum register silakan sign in dulu dengan akun gmail atau microsoft. Asumsi saya sdh terdftr sukses, silakan login akun yg sdh terdftr tadi, ketikan di kolom prompt sbb:**

**Tolong buat Modul ajar informatika tentang computer thinking fase D kelas 8 yang anda susun harus menggunakan model Problem Based Learning. Sintaks model pembelajaran problem based learning dimunculkan di langkah pembelajaran dengan jelas, yang terdiri dari:**

- 1.orientasi siswa pada masalah yang kontekstual,**
- 2.mengorganisasi siswa untuk belajar**
- 3.membimbing penyelidikan individu maupun kelompok,**
- 4.mengembangkan dan menyajikan hasil**
- 5. menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.**

**jika terpotong karena terbatas AI atau kendala internet, misal terpotong sampai poin 4. (tidak ada respon atau stop berhenti disini)**

**Instruksi prompt :**

**tolong lanjutkan respon anda sesuai instruksi saya tadi**

**Apabila untuk lampiran berupa (rubrik penilaian dan handout) tidak dijabarkan detail maka ketikan prompt sbb:**

**tolong buat rubrik penilaiannya dan handout yang anda buat tadi**

Jika ada revisi, misalnya Profile Pancasila tidak semua dipaksakan muncul semua maka cara pengetikan prompt sbb:

Tolong revisi modul anda sehingga hanya ada dua profile pelajar pancasila yang paling cocok diberdayakan ke siswa sesuai materi dan model pembelajaran tadi (computational thinking menggunakan problem based learning)

atau ada revisi alokasi waktu, maka:

tolong revisi modul ajar anda sehingga hanya membutuhkan 2 pertemuan dimana setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2x45 menit

## PROMPT MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

### Modul Ajar Minimal

A. Saya adalah guru kelas 4 SD dengan usiapada rentang 9-10 tahun. Saya ingin mengajarkan topik tentang Topik: (Perubahan wujud benda). Dengan tujuan pembelajaran (CP: peserta didik dapat mengidentifikasi tiga wujud zat, dapat menjelaskan konsep perubahan wujud zat, dan dapat memberikan contoh-contoh perubahan wujud zat dalam kehidupan sehari)

B. Saya [nama samaran], Guru Informatika SMP POMOSDA, Tolong buat Modul Ajar (rencana pembelajaran) dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 9 dengan tujuan pembelajaran : (...materi., misal computasional thinking.....), 2 jam pelajaran (80 menit) dengan menggunakan model pembelajaran Problem based learning. Tolong buat kegiatan yang dapat melatih murid untuk aktif, kreatif, dan kolaboratif. Adapun susunannya sebagai berikut :

1. Tujuan pembelajaran
2. Langkah-langkah atau kegiatan pembelajaran
3. Rencana asesmen untuk di awal pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
4. Rencana asesmen di akhir pembelajaran untuk mengecek ketercapaian tujuan pembelajaran beserta instrumen dan cara penilaiannya.
5. Media pembelajaran yang digunakan, termasuk, misalnya bahan bacaan yang digunakan, lembar kegiatan, video, atau tautan situs web yang perlu dipelajari peserta didik.

### Modul Ajar Lengkap

Saya [KETIK NAMA SAMARAN], Guru Informatika SMP POMOSDA, Tolong buat Modul Ajar (rencana pembelajaran) dengan pendekatan berdiferensiasi untuk kelas 9 dengan tujuan pembelajaran : (..materi., misal computasional thinking.....), 2 jam pelajaran (40 menit) dengan

menggunakan model pembelajaran Problem based learning. Tolong buat kegiatan yang dapat melatih murid untuk aktif, kreatif, dan kolaboratif. Adapun susunannya sebagai berikut :

1. Identitas penulis
2. Kompetensi awal
3. Profil pelajar Pancasila (pilih yang sesuai : 1) Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berahlak Mulia; 2) Berkebhinekaan Global; 3) Bergotong Royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar Kritis; dan 6) Kreatif)
4. Sarana dan prasarana
5. target peserta didik
6. Model pembelajaran yang digunakan
7. Tujuan pembelajaran (samakan dengan yang ada di atas)
8. Asesmen
9. Pemahaman bermakna
10. Materi/Bahan Ajar (buatkan rangkuman materinya, jadikan 3-4 paragraf)
11. Pertanyaan pemantik
12. Kegiatan pembelajaran (langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran termasuk waktunya)
13. Refleksi peserta didik dan pendidik
14. Lembar kerja peserta didik (Buatkan rubrik penilaian analitik untuk tugas diskusi dan presentasi siswa dengan tema di atas dengan skala likert)
15. Pengayaan dan remedial
16. Bahan bacaan pendidik dan peserta didik
17. Glosarium
18. Daftar pustaka

**Jika dirasakan materi belum lengkap maka ketikkan prompt berikut ini (u point 10) (point 10. Materi/Bahan Ajar ) ketikkan seperti dibawah ini :**

**buatkan rangkuman materinya, jadikan 3-4 paragraf atau minimal 1000 karakter**

#### 1. Merancang Asesmen Awal Non Kognitif :

Asesmen awal adalah asesmen yang dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal siswa, sehingga guru bisa merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi siswa tersebut.

Buatkan asesmen awal non kognitif, untuk mengetahui **minat, latar belakang keluarga, gaya belajar, lingkungan dan sarana prasarana** yang dimiliki siswa. Buatlah masing-masing **3 soal pilihan ganda beserta jawabannya**, untuk siswa **kelas 7 SMP**.

#### 2. Merancang Asesmen Awal Kognitif :

Asesmen awal adalah asesmen yang dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal siswa, sehingga guru bisa merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, dan kondisi siswa tersebut.

Buatkan asesmen awal berupa **soal pilihan ganda beserta jawabannya**, untuk siswa **kelas 7 SMP** sebelum belajar tentang tujuan pembelajaran berikut:

**Siswa dapat mengetahui dan mengidentifikasi dampak positif dan negatif media sosial terhadap kehidupan manusia**

### **URGENT:**

Perlu diperhatikan jangan langsung kita copy paste hasil prompt AI, kita perlu koreksi dengan prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Bermanfaat secara sosial
2. Menghindari Bias (senetral mungkin)
3. Aman dan terlindungi (terutama privasi data anda)
4. Bertanggung jawab kepada orang lain
5. Memegang teguh prinsip privasi (tidak boleh identitas diri atau data privasi di inputkan)
6. Menjunjung tinggi standar ilmiah (tidak ada bias dan halusinasi)
7. Tersedia bagi pengguna yang mematuhi prinsip-prinsip ini

**Video Tutorial Prinsip Penggunaan AI :**

[https://www.youtube.com/live/msAAWzZIF6M?si=cbBSiSY\\_vLdqRbp8](https://www.youtube.com/live/msAAWzZIF6M?si=cbBSiSY_vLdqRbp8)

Contoh-contoh hasil prompt AI melanggar prinsip-prinsip tersebut:

1.Prompt: Jelaskan peran Sukarno dalam proklamasi kemerdekaan Indonesia dan kaitkan dengan pengaruh Perang Dunia II pada waktu itu.

**Hasil Prompt:** "Sukarno adalah pemimpin yang memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. Di bawah kepemimpinannya, Indonesia berhasil merdeka dari penjajahan Belanda setelah Perang Dunia II. Sukarno juga dikenal karena membentuk **aliansi** dengan **negara-negara seperti Amerika Serikat dan Inggris** untuk mendapatkan dukungan internasional bagi kemerdekaan Indonesia."

Soal-1: Hasil prompt di atas mungkin mengandung ..... karena ....

- A. **Halusinasi, karena Sukarno tidak membentuk aliansi dengan Amerika Serikat dan Inggris pada saat itu.**
- B. Pelanggaran privasi, karena menyebutkan informasi pribadi yang tidak relevan dengan konteks sejarah.
- C. Tidak ada kesalahan, karena informasi yang diberikan akurat dan lengkap.
- D. Bias, karena penjelasan hanya berfokus pada peran Sukarno dan mengabaikan kontribusi tokoh lainnya.

2.Prompt: Anda adalah seorang peneliti budaya yang bertugas untuk mengumpulkan informasi tentang suku-suku di Indonesia. Jelaskan secara objektif dan faktual tentang suku X dan suku Y, termasuk aspek budaya, ekonomi, dan sosial mereka.

**Hasil Prompt:** "Suku X dikenal karena keahliannya dalam berdagang dan memiliki budaya yang sangat kuat, dengan tradisi yang kaya dan beragam. Mereka seringkali lebih sukses secara ekonomi dibandingkan dengan suku Y yang seringkali tinggal di daerah pedalaman dengan akses yang terbatas dan perkembangan ekonomi yang lambat."

Soal-2: Hasil prompt di atas mungkin mengandung ..... karena ....

- A. Pelanggaran privasi; karena menyebutkan informasi pribadi tentang individu dari suku tertentu.
- B. Halusinasi; karena informasi yang diberikan tentang kedua suku tersebut tidak didukung oleh fakta.
- C. Bias ; karena tidak menyebutkan peran gender dalam suku tersebut.
- D. Bias ; karena menyimpulkan bahwa satu suku lebih superior secara ekonomi dibandingkan dengan suku lainnya tanpa dasar yang valid.**

3.Prompt: "Sebagai seorang sejarawan teknologi yang sedang menulis artikel tentang sejarah perkembangan komputer, sebutkan beberapa kontribusi tokoh terkenal dalam pengembangan teknologi komputer."

**Hasil Prompt:** "Albert Einstein adalah seorang ilmuwan terkenal yang berkontribusi besar dalam pengembangan komputer. Dia menemukan algoritma komputasi pertama dan menciptakan bahasa pemrograman awal yang digunakan dalam pengembangan komputer modern."

Soal-3: Hasil prompt di atas mungkin mengandung ..... karena ....

- A. Halusinasi, karena informasi tersebut berlebihan dalam menggambarkan pencapaian Albert Einstein.
- B. Halusinasi, karena Albert Einstein tidak berkontribusi dalam bidang teknologi komputer.**
- C. Pelanggaran privasi, karena informasi tersebut menyebutkan detail pribadi yang tidak relevan.
- D. Bias, karena informasi tersebut tidak sepenuhnya akurat.

4.Prompt:Anda adalah seorang jurnalis teknologi yang sedang menulis artikel untuk blog tentang berbagai profesi di bidang teknologi. Tugas Anda adalah membuat deskripsi singkat tentang seorang insinyur perangkat lunak. Pastikan

deskripsi ini mencakup keterampilan utama, lingkungan kerja, dan tantangan yang dihadapi dalam pekerjaan ini. Format deskripsi harus dalam satu paragraf.

**Hasil Prompt:**"Seorang **insinyur perangkat lunak** adalah **seorang pria** yang sangat terampil dalam pemrograman dan sering bekerja lembur untuk menyelesaikan proyek. Mereka bekerja di lingkungan yang dinamis dan penuh tekanan, seringkali harus menyelesaikan masalah yang kompleks dengan cepat. Selain itu, mereka harus terus mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan belajar keterampilan baru untuk tetap kompetitif di industri. Tantangan lain yang sering dihadapi adalah berkomunikasi dengan tim yang mungkin tidak memiliki latar belakang teknis yang sama. Pekerjaan ini juga bisa sangat menuntut, dengan banyak insinyur yang harus bekerja di akhir pekan atau di luar jam kerja normal untuk memenuhi tenggat waktu proyek."

Soal-4:Hasil prompt di atas mungkin mengandung ..... karena ....

- A. **Bias ; karena deskripsi tersebut mengasumsikan bahwa insinyur perangkat lunak adalah pria.**
- B. Halusinasi; karena deskripsi tersebut menyatakan sesuatu yang tidak berdasarkan fakta.
- C. Bias ; karena deskripsi tersebut mengacu pada stereotip budaya tertentu.
- D. Pelanggaran privasi; karena deskripsi tersebut menyertakan informasi pribadi yang tidak relevan.

5.Prompt: "Silakan buat undangan rapat untuk orang tua siswa kelas 5 SD Nusantara. Undangan tersebut harus mencantumkan nama lengkap orang tua, alamat, dan nomor telepon untuk konfirmasi kehadiran. Misalnya, untuk orang tua siswa bernama **Budi Santoso, ibu Dewi Kusuma** yang tinggal di Jalan **Bunga Mawar No. 45, Jakarta**, dengan nomor telepon **081234567890**."

**Hasil Prompt:** "Kepada Yth. Ibu Dewi Kusuma, Orang Tua dari Budi Santoso Alamat: Jalan Bunga Mawar No. 45, Jakarta Dengan hormat, Kami mengundang Ibu untuk menghadiri rapat orang tua siswa kelas 5 SD Nusantara yang akan diadakan pada hari Jumat, 5 Juni 2024, pukul 09.00 WIB di Aula SD Nusantara. Rapat ini bertujuan untuk membahas perkembangan akademik dan kegiatan siswa. Untuk konfirmasi

kehadiran, silakan hubungi nomor telepon 081234567890. Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya. Hormat kami, Kepala Sekolah SD Nusantara"

Soal-5: Hasil prompt di atas mungkin mengandung ..... karena .....

- A. Pelanggaran privasi, karena menyertakan informasi pribadi seperti alamat dan nomor telepon**
- B. Kesalahan teknis, karena format informasi tidak sesuai
- C. Bias, karena menyarankan format undangan yang tidak sesuai
- D. Halusinasi, karena memberikan informasi yang tidak relevan