UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/003/03/25

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Menimbang :
1) Bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmu dengan tugas utama mentrans-formasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan/pengajaran penelitian & karya ilmiah, dan Pengabdian pada masyarakat yang dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi;
2) Bahwa untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi sebagai pendidik profesional maka dipandang perlu untuk memberikan tugas-tugas tambahan/penunjang dalam lingkup kegiatan penunjang Tri Dharma;

Mengingat :
1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi;
5) Keputusan Ketua Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti Nomor: K/YBLC/KEP/000/216/06/2023 tentang Statuta Universitas Budi Luhur;
6) SK YPBLC No: K/YBLC/KEP/000/020/01/24 tanggal 05 Januari 2024 tentang Pengangkatan Para Pejabat Struktural Universitas Budi Luhur Periode 2024-2028

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menugaskan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur untuk melaksanakan kegiatan **Tri Dharma Perguruan Tinggi dan penunjangnya** pada Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 yang meliputi:
a. **Kegiatan partisipasi aktif** dalam Pertemuan Ilmiah sebagai Ketua/Anggota/Peserta/Pembicara/Penulis/Narasumber pada kegiatan Seminar, Workshop, Konferensi, Pelatihan, Simposium, Lokakarya, Forum Diskusi, Sarasehan dan sejenisnya;
b. **Publikasi Ilmiah** pada Prosiding, Jurnal/majalah/surat kabar dan sejenisnya;
c. **Partisipasi dalam organisasi** profesi, organisasi keilmuan dan/atau organisasi lain yang menunjang kegiatan Tri Dharma Pendidikan Tinggi;
d. **Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)**, dalam kegiatan terprogram, terjadwal atau insidental;

KEDUA : Dosen-dosen yang melaksanakan penugasan wajib membuat Laporan Kegiatan, dengan mengikuti pedoman dari Fakultas/Program Studi, sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang diikuti;

KETIGA : Kegiatan Tri Dharma yang tidak termasuk dalam surat keputusan ini akan memiliki penugasan tersendiri;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 03 Maret 2025

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

KAMPUS ROXY MAS : Pusat Niaga Roxy Mas Blok E.2 No. 38-39 Telp. : (021) 6328709, 6328710, Fax : (021) 6322872
KAMPUS SALEMBA MAS : Sentra Salemba Mas Blok S-1, Telp : (021) 3928688, 3928689, Fax : (021) 3161636

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/003/03/25

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
1	3955753654130080	Akhmad Unggul Priantoro	Ilmu Komputer (S2)
2	6356750651130090	Abdul Muis Sobri	Teknik Informatika (S1)
3	5934758659137110	Achmad Aditya Ashadul Ushud	Teknik Informatika (S1)
4	4437767668130320	Achmad Ardiansyah	Teknik Informatika (S1)
5	7937760661130280	Achmad Solichin	Ilmu Komputer (S3)
6	5454763664230160	Agnes Aryasanti	Sistem Informasi (S1)
7	1947743644130110	Agung Prihartono	Sistem Informasi (S1)
8	4652761662130270	Agung Saputra	Teknik Informatika (S1)
9	8141761662130180	Agus Umar Hamdani	Sistem Informasi (S1)
10	2636769670130300	Ahmad Pudoli	Teknik Informatika (S1)
11	1653757658130120	Andy Rio Handoko	Teknik Informatika (S1)
12	1646766667130290	Angga Kusuma Nugraha	Teknik Informatika (S1)
13	8947761662230260	Anita Diana	Sistem Informasi (S1)
14	0544751652130173	Anton Satria Prabuwono	Ilmu Komputer (S2)
15	4535772673130230	Anwar Rifa'I	Teknik Informatika (S1)
16	5060770671130290	Aqmal Maulana	Teknik Informatika (S1)
17	6647764665131140	Ari Saputro	Manajemen Informatika (D3)
18	5239757658130170	Arief Wibowo	Ilmu Komputer (S3)
19	0543756657130133	Arif Bramantoro	Ilmu Komputer (S2)
20	4162753654131070	Arman Yusuf	Teknik Informatika (S1)
21	2533753654130130	Arsanto Narendro	Teknik Informatika (S1)
22	5251757658130180	Asep Abdul Rohman	Sistem Informasi (S1)
23	7752762663237010	Atik Ariesta	Manajemen Informatika (D3)
24	3733759660130240	Basuki Hari Prasetyo	Teknik Informatika (S1)
25	9846770671130350	Bayu Satria Pratama	Sistem Informasi (S1)
26	3453751652130070	Bima Cahya Putra	Sistem Informasi (S1)
27	9551750651130080	Bruri Trya Sartana	Sistem Informasi (S1)
28	2555742643130060	Bullion Dragon Andah	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
29	3251756657130120	Darmawan Baginda Napitupulu	Ilmu Komputer (S2)
30	5560751652130080	Deni Mahdiana	Sistem Informasi (S1)
31	8556757658137100	Denni Kurniawan	Ilmu Komputer (S2)
32	3535770671130230	Devit Setiono	Sistem Informasi (S1)
33	1542762663230290	Dewi Kusumaningsih	Sistem Informasi (S1)
34	4454761662130160	Dian Anubhakti	Sistem Informasi (S1)
35	7637741642130120	Djati Kusdiarto	Sistem Informasi (S1)
36	2243767668130310	Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti	Teknik Informatika (S1)
37	0336737638230063	Dwi Achadiani	Sistem Komputer (S1)
38	4556758659231080	Dwi Pebrianti	Ilmu Komputer (S2)
39	9560763664230230	Dwi Puspita Anggraeni	Teknik Informatika (S1)
40	2155762663131100	Ferdiansyah	Komputerisasi Akuntansi (D3)
41	2538753654130100	Gandung Triyono	Sistem Informasi (S1)
42	9043744645130080	Gatot Purwanto	Sistem Komputer (S1)
43	4751753654230080	Grace Gata	Komputerisasi Akuntansi (D3)
44	0537746647130122	Gunawan Pria Utama	Teknik Informatika (S1)
45	0740763664130282	Hadidtyo Wisnu Wardani	Teknik Informatika (S1)
46	5846747648130100	Hari Soetanto	Ilmu Komputer (S3)
47	9838763664130290	Haris Munandar	Teknik Informatika (S1)
48	8857759660131080	Hendri Irawan	Sistem Informasi (S1)
49	0652765666130282	Hillman Akhyar Damanik	Teknik Informatika (S1)
50	4735758659130160	Humisar Hasugian	Sistem Informasi (S1)
51	0434764665230262	Ika Susanti	Teknik Informatika (S1)
52	8949771672130280	Ikhsan Rahdiana	Teknik Informatika (S1)
53	3941771672130300	Iman Permana	Sistem Komputer (S1)
54	7437754655230110	Imelda	Teknik Informatika (S1)
55	7746771672230340	Indah Puspasari Handayani	Sistem Informasi (S1)
56	2654764665130220	Indra	Teknik Informatika (S1)
57	7454765666130200	Indra Hertanto	Teknik Informatika (S1)
58	9950765666130300	Indra Nugraha Abdullah	Ilmu Komputer (S2)
59	0537752653130122	Irawan	Sistem Komputer (S1)
60	6435760661230180	Ita Novita	Sistem Informasi (S1)
61	7734743644130090	Jan Everhard Riwurohi	Ilmu Komputer (S3)
62	1944770671130420	Jeremy Jonathan	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
63	9456761662130140	Joko Christian	Manajemen Informatika (D3)
64	2935754655130130	Joko Sutrisno	Sistem Informasi (S1)
65	2851769670130280	Kukuh Harsanto	Sistem Informasi (S1)
66	9849754655130110	Lauw Li Hin	Sistem Informasi (S1)
67	5460755656230080	Lestari Margatama	Teknik Informatika (S1)
68	6849759660131130	Lis Suryadi	Komputerisasi Akuntansi (D3)
69	3457756657130120	Luhur Bayuaji	Ilmu Komputer (S2)
70	1654747648130070	Mardi Hardjianto	Sistem Informasi (S1)
71	8639765666237000	Marini	Sistem Informasi (S1)
72	5540767668230300	Mepa Kurniasih	Teknik Informatika (S1)
73	4562753654230100	Merry Anggraeni	Teknik Informatika (S1)
74	1347727628130020	Moedjiono	Ilmu Komputer (S2)
75	2453748649130070	Mohammad Anif	Teknik Informatika (S1)
76	9248752653130090	Mohammad Syafrullah	Ilmu Komputer (S2)
77	643760661230242	Motika Dian Anggraeni	Sistem Informasi (S1)
78	2961757659200030	Mufti	Teknik Informatika (S1)
79	0333764665130313	Muhamad Salman Alfarisi	Manajemen Informatika (D3)
80	1961760661130170	Muhammad Ainur Rony	Teknik Informatika (S1)
81	4537746647130110	Nano Pramono Soeryonegoro	Teknik Informatika (S1)
82	7050757658237090	Nawindah	Sistem Informasi (S1)
83	6050754655230120	Nidya Kusumawardhany	Sistem Informasi (S1)
84	3547763664230250	Nofiyani	Sistem Informasi (S1)
85	5037758659230230	Noni Juliasari	Sistem Informasi (S1)
86	0544758659130283	Nurul Jamal	Teknik Informatika (S1)
87	4847756657231430	Nurwati	Sistem Informasi (S1)
88	1834757658230200	Painem	Sistem Informasi (S1)
89	2543764665230230	Pepi Permatasari	Sistem Informasi (S1)
90	4554760661230250	Pipin Farida Ariyani	Teknik Informatika (S1)
91	4151756657130110	Purwanto	Teknik Informatika (S1)
92	8540769670230270	Putri Hayati	Teknik Informatika (S1)
93	2362766667131230	Rahmat Oktavian	Teknik Informatika (S1)
94	5947771672230350	Ratna Kusumawardani	Sistem Informasi (S1)
95	3537759660230220	Ratna Ujian Dari	Sistem Informasi (S1)
96	4656758659230150	Retno Wulandari	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
97	0949761662230182	Reva Ragam Santika	Teknik Informatika (S1)
98	0443759660230253	Riri Irawati	Sistem Komputer (S1)
99	1660744645230080	Ririt Roeswidiah	Teknik Informatika (S1)
100	1745767668230300	Riskiana Wulan	Teknik Informatika (S1)
101	2959764665237000	Rizka Tiaharyadini	Teknik Informatika (S1)
102	4456766667130230	Rizky Pradana	Sistem Informasi (S1)
103	4943758659130160	Rizky Tahara Shita	Teknik Informatika (S1)
104	6235757658230140	Rusdah	Ilmu Komputer (S2)
105	6249760661230210	Safitri Juanita	Sistem Informasi (S1)
106	4554753654230090	Safrina Amini	Teknik Informatika (S1)
107	3444749650130100	Samidi	Ilmu Komputer (S2)
108	4261760661230180	Samsinar	Sistem Informasi (S1)
109	9937760661130260	Sejati Waluyo	Teknik Informatika (S1)
110	157741642130083	Setyawan Widyarto	Ilmu Komputer (S2)
111	0241752653237043	Sri Mulyati	Sistem Informasi (S1)
112	3542749650230150	Sri Wahyuningsih	Sistem Informasi (S1)
113	7944752653130150	Subandi	Teknik Informatika (S1)
114	0246748649131143	Subandi	Teknik Informatika (S1)
115	5334738639130060	Sudarmadi	Teknik Informatika (S1)
116	5937767668130370	Syamsudin Zubair	Teknik Informatika (S1)
117	4549736637130030	Tatang Wirawan Wisnuadji	Sistem Komputer (S1)
118	5539750651131090	Teja Endra Eng Tju	Sistem Informasi (S1)
119	7552757658230130	Titin Fatimah	Sistem Informasi (S1)
120	7449765666230220	Tri Ika Jaya Kusumawati	Sistem Informasi (S1)
121	6447751652130110	Utomo Budiyanto	Teknik Informatika (S1)
122	4639763664130280	Wahyu Pramusinto	Manajemen Informatika (D3)
123	9252739640130050	Wendi Usino	Ilmu Komputer (S3)
124	4749764665137020	Windarto	Teknik Informatika (S1)
125	7854758659230160	Windhy Widhyanty	Teknik Informatika (S1)
126	9758748649230070	Wiwin Windihastuty	Sistem Informasi (S1)
127	2257766667230240	Wulandari	Sistem Informasi (S1)
128	7863755656130090	Yani Prabowo	Sistem Komputer (S1)
129	3948765666230330	Yesi Puspita Dewi	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
130	0448750651130092	Yudi Santoso	Sistem Informasi (S1)
131	6945763664130250	Yudi Wiharto	Teknik Informatika (S1)
132	4057766667230300	Yulianawati	Sistem Informasi (S1)
133	7061753654230080	Yuliazmi	Sistem Informasi (S1)
134	6952768669130330	Zaqi Kurniawan	Teknik Informatika (S1)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 03 Maret 2025
==========
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I



Pelatihan Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA)

Kelompok Kerja Guru (KKG)

Putri Hayati, S.ST., M.Kom

6 Agustus 2025



TUJUAN TRAINING

- Dengan menyimak pemaparan trainer, guru memahami capaian belajar koding dan KA, serta dasar-dasar koding
- Dengan berdiskusi dan melakukan praktik, guru mendapatkan gambaran koding sederhana dan strategi mengajarnya di kelas



Agenda Training

Sesi 1 - Teori

- ➔ Capaian Belajar Koding dan KA
- ➔ Dasar-Dasar Koding dan KA
- ➔ Strategi Pembelajaran Koding dan KA di Kelas

Sesi 2 - Praktik

- ➔ Mind Mapping
- ➔ Penggunaan AI

Kejarcita gurucita

Pre-Assessment
Koding dan KA

bit.ly/KKG_preKKA



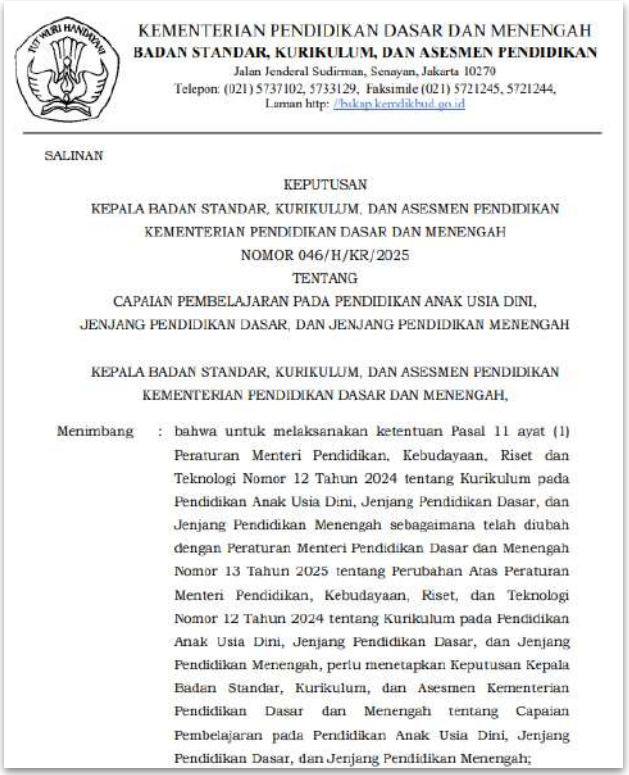
Sesi 1 – Teori



Capaian Belajar Koding dan KA

Dasar Hukum

- Permendikdasmen No.13 Tahun 2025 tentang Kurikulum (adanya penambahan mata pelajaran pilihan Koding dan KA/Kecerdasan Artifisial) https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1752637369_manage_file.pdf
- Keputusan KBSKAP Kemendikdasmen No. 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1753929861_manage_file.pdf
- Naskah Akademik Pembelajaran Koding dan KA https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1741766787_manage_file.pdf



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270
Telepon: (021) 5737102, 5733129, Faksimile (021) 5721245, 5721244,
Laman http: /bskap.kemdikbud.go.id

SALINAN

KEPUTUSAN
KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
NOMOR 046/H/KR/2025
TENTANG
CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH

KEPALA BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH,

Menimbang : bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 11 ayat (1) Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah;

Mengapa Perlu Ada Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA)?



- Melatih logika dan berpikir sistematis
- Mengembangkan kreativitas
- Melatih problem solving
- Siap menghadapi tantangan di masa depan

Kejarcita gurucita

Implementasi Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA)

- INTEGRASI ke dalam MAPEL LAIN yang relevan (Matematika, Bahasa, Sains, Seni)
- Sebagai MATA PELAJARAN PILIHAN untuk kelas 5 dan 6 dengan alokasi waktu 2 JP per minggu
- Sebagai EKSTRAKURIKULER



Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Kodiang dan KA (2025)

Capaian Belajar (1)

Elemen	Materi	Capaian Belajar
Berpikir Komputasional	• Pemecahan masalah sehari-hari • Pemrograman (tingkat pradasar) A. Instruksi B. Praktik pemrograman	Peserta didik mampu memahami permasalahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pemecahan masalah secara sistematis, serta menuliskan instruksi logis dan terstruktur menggunakan sekumpulan kosakata atau simbol.

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Kodiang dan KA (2025)

Capaian Belajar (2)

Elemen	Materi	Capaian Belajar
Literasi Digital	• Manfaat dan dampak teknologi digital • Produksi dan diseminasi konten digital (tingkat pradasar) • Internet • Sistem komputer (tingkat pradasar) • Keamanan informasi pribadi	Peserta didik mampu memahami konsep dasar, manfaat, dan dampak teknologi digital, memahami sistem komputer tingkat pradasar, menerapkan pengamanan informasi pribadi dalam komunikasi daring, memanfaatkan internet, dan memproduksi serta mendiseminasi konten digital dalam bentuk teks dan gambar.

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Kodiang dan KA (2025)

Referensi untuk Memperdalam Literasi Digital

- Materi Literasi Media UNESCO
  https://www.unesco.org/mil4teachers/en/curriculum
- Modul Ajar Literasi Digital MAFINDO
  https://lms.cekfakta.com/modulajar/
- Situs Digital Citizenship Commonsense.org
  https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship
- Materi 4 Pilar Literasi Digital Siberkreasi https://linktr.ee/4pilarcabe
- Situs Literasi Digital Komdigi https://literasidigital.id/

Kejarcita gurucita

Aktivitas Berbagi 1

Bagikan pendapat Anda pada rekan-rekan:

- Apa manfaat teknologi digital yang Anda rasakan?
- Apa dampak negatifnya?
- Konten digital apa yang pernah Anda buat dan bagikan?
- Adakah pengalaman buruk akibat kurang *aware* dengan informasi pribadi?



Kejarcita gurucita

Capaian Belajar (3)

Elemen	Materi	Capaian Belajar
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	• Konsep Kecerdasan Artifisial (tingkat pradasar) • Cara kerja Kecerdasan Artifisial (tingkat pradasar) • Manfaat dan dampak Kecerdasan Artifisial pada kehidupan sehari-hari • Etika (keadaban) penggunaan Kecerdasan Artifisial	Peserta didik mampu memahami konsep KA sederhana, manfaat dan dampak KA pada kehidupan sehari-hari, prinsip bahwa KA dikembangkan untuk meningkatkan kesejahteraan manusia dan tidak boleh merugikan manusia, mengetahui perbedaan manusia dan komputer dalam melakukan penginderaan, dan mengetahui perbedaan antara mesin cerdas dan mesin non-cerdas. Peserta didik mampu memahami etika dasar penggunaan KA seperti empati dan tidak menyakiti orang lain.

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Kodiang dan KA (2025)

Capaian Belajar (4)

Elemen	Materi	Capaian Belajar
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	• Cara kerja Kecerdasan Artifisial (tingkat pradasar)	Peserta didik mampu menyimulasikan secara sederhana kerja KA saat mengenali pola, mengklasifikasi benda konkret berdasarkan sifatnya, dan mengetahui bagaimana prediksi sistem KA dipengaruhi input benda konkret

Sumber: Naskah Akademik Pembelajaran Kodiang dan KA (2025)



Dasar-Dasar Koding dan KA

Berpikir Komputasional



Prinsip Berpikir Komputasional: Dekomposisi



DEKOMPOSISI

Memecah masalah kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola atau bisa dipahami

Aktivitas Diskusi

Misalkan Anda ingin membuat acara Agustusan di sekolah. Bagaimana cara Anda membagi persiapan yang dibutuhkan agar lebih mudah dilakukan?

Kejarcita gurucita

Prinsip Berpikir Komputasional: Pengenalan Pola



PENGENALAN POLA

Mengidentifikasi kesamaan atau pola dalam berbagai permasalahan untuk menemukan solusi yang dapat diterapkan kembali

Contoh:

- Pola angka: 2, 4, 6, 8, ... (lanjutannya?)
- Pola bentuk: ▲● ▲● (apa yang selanjutnya?)
- Pola dalam aktivitas sehari-hari (jadwal sekolah, langkah dalam bermain gim)

Kejarcita gurucita

Prinsip Berpikir Komputasional: Abstraksi



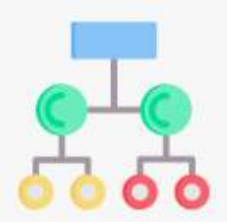
ABSTRAKSI

Menyaring informasi yang tidak relevan dan hanya mengambil bagian yang penting untuk menyelesaikan masalah

"Tempat ini berada di tengah kota dan menjadi pusat transportasi. Banyak kendaraan umum berhenti di sini, seperti bus dan angkot. Terdapat loket pembelian tiket, tempat duduk penumpang, dan papan jadwal keberangkatan. Suasana sering ramai, apalagi di pagi dan sore hari."

Aktivitas Diskusi
Susun ulang deskripsi tersebut menjadi **1 kalimat ringkas** yang hanya menyampaikan inti informasi.

Prinsip Berpikir Komputasional: Berpikir Algoritmik



BERPIKIR ALGORITMIK

Menyusun langkah-langkah, instruksi ataupun prosedur yang sistematis untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu

Aktivitas Diskusi

Secara bergantian, pilih salah satu aktivitas dan susun langkah-langkahnya dengan runtut dan jelas

- Membuat segelas kopi
- Menggoreng telur dadar
- Menggunakan angkot

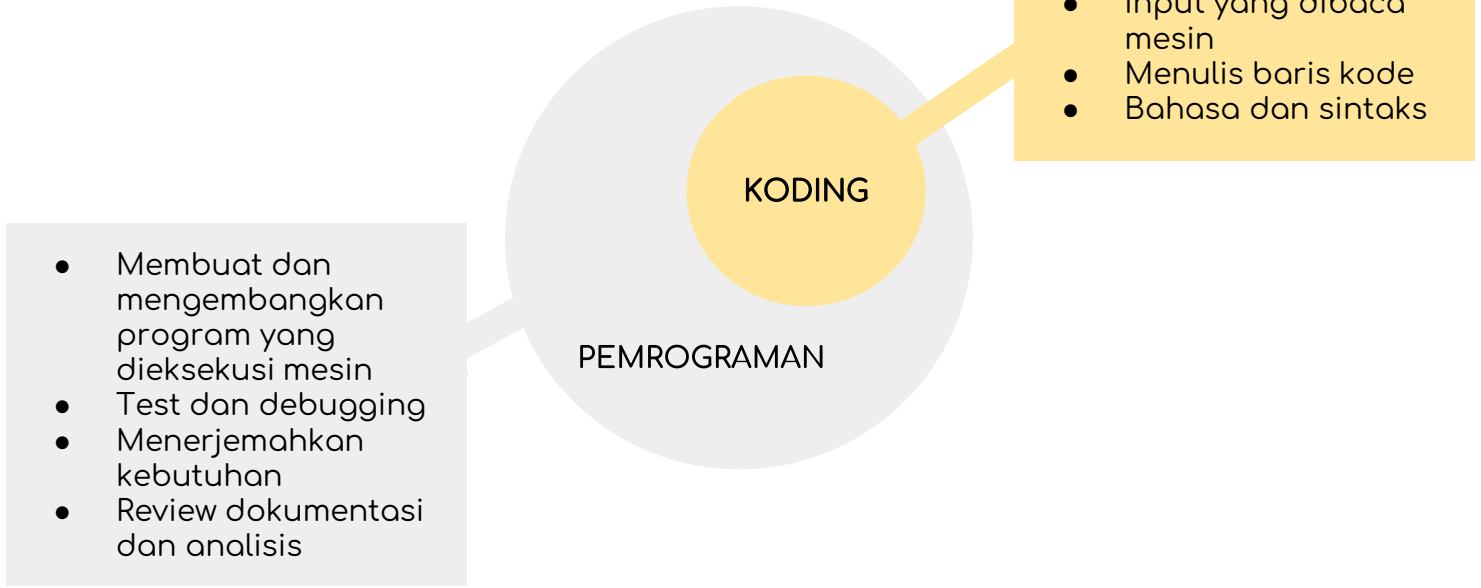
Kejarcita gurucita

Hubungan Prinsip Berpikir Komputasional dengan Koding

Prinsip Berpikir Komputasional	Penerapan dalam Koding
Dekomposisi (Decomposition)	Pembagian proyek ke dalam kelompok seperti gerakan, suara, karakter dan efek.
Pengenalan Pola (Pattern Recognition)	Penggunaan kode loop atau pengulangan untuk menghindari penulisan kode yang tidak efisien.
Abstraksi (Abstraction)	Menggunakan blok kode yang sudah ada (seperti fungsi atau variabel) agar kode lebih ringkas dan mudah dipahami.
Berpikir Algoritma (Algorithmic Thinking)	Menulis kode dengan urut dan logis sehingga program dapat digunakan sesuai dengan instruksi yang benar.

Kejarcita gurucita

Relasi antara Koding dan Pemrograman



Kejarcita gurucita

Cara Kerja Koding: Konsep IPO



INPUT

Data atau informasi yang dimasukkan ke dalam sistem



PROSES

Sistem memproses input berdasarkan aturan yang sudah ditentukan



OUTPUT

Hasil akhir setelah proses dijalankan.

Kejarcita gurucita

Contoh Konsep IPO

	INPUT	PROSES	OUTPUT
Kehidupan sehari-hari	Menekan tombol lift untuk memilih lantai.	Lift menghitung lantai tujuan dan menggerakkan kabin.	Lift berhenti di lantai yang dipilih.
Koding	Menekan tombol pada gim.	Aplikasi program menjalankan perintah (misalnya, karakter berjalan ke kanan).	Karakter di aplikasi bergerak sesuai perintah (bergerak ke kanan).

Kejarcita gurucita

Variabel dalam Koding

Tempat menyimpan data (angka, teks, dll) yang bisa dipakai ulang

Contoh dalam aplikasi gim:

- Membuat variabel "Nyawa" yang berkurang jika karakter terkena rintangan.
- Membuat variabel "Waktu" yang menghitung mundur dalam gim.

Kejarcita gurucita

Alur Logika dalam Koding

Urutan (Sequence)

Perintah dieksekusi satu per satu sesuai urutan

Contoh:
Tekan tombol mulai, aplikasi memproses, visualisasi bergerak ke kanan sesuai instruksi.

Percabangan (If-Else)

Program memilih jalur berbeda berdasarkan kondisi tertentu.

Contoh:
Jika skor ≥ 50, maka karakter naik level; jika tidak, karakter tetap di level awal.

Perulangan (Loop)

Mengulangi perintah hingga kondisi tertentu terpenuhi

Contoh:
Karakter di gim terus berlari sampai tombol "STOP" ditekan.

Kejarcita gurucita

Aktivitas Diskusi

Bentuk kelompok yang terdiri dari 3 - 5 orang dan diskusikan:

- Pada saat memesan ojek *online*, bagaimana kerangka berpikirnya (input-proses-output)?
- Berikan contoh aktivitas lain dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kerangka berpikir tersebut?

Bagikan hasil diskusi pada rekan-rekan lainnya.



Kejarcita gurucita

Apa itu Kecerdasan Artifisial (KA) atau AI?



KA merupakan ‘mesin cerdas’ yang memiliki kemampuan:

- Belajar dari pengalaman (tidak hanya mengikuti instruksi yang sama berulang kali).
- Menyesuaikan diri dengan perubahan tanpa perlu diprogram ulang.
- Membuat keputusan sendiri berdasarkan data yang dikumpulkan.

Tantangan Implementasi KA



Kesadaran akan bias dan diskriminasi



Perhatian terhadap hak cipta



Privasi dan keamanan data



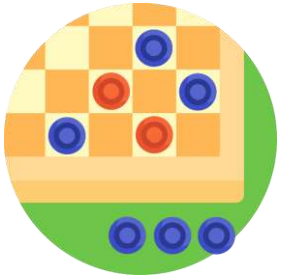
Strategi Pembelajaran Koding dan KA

Strategi Pembelajaran Koding dan KA



PLUGGED LEARNING

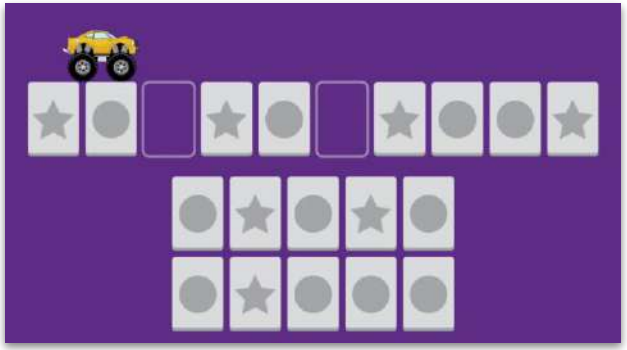
Menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan aplikasi



UNPLUGGED LEARNING

Tidak menggunakan perangkat elektronik, tapi melalui aktivitas fisik atau alat permainan

Plugged Learning: Games



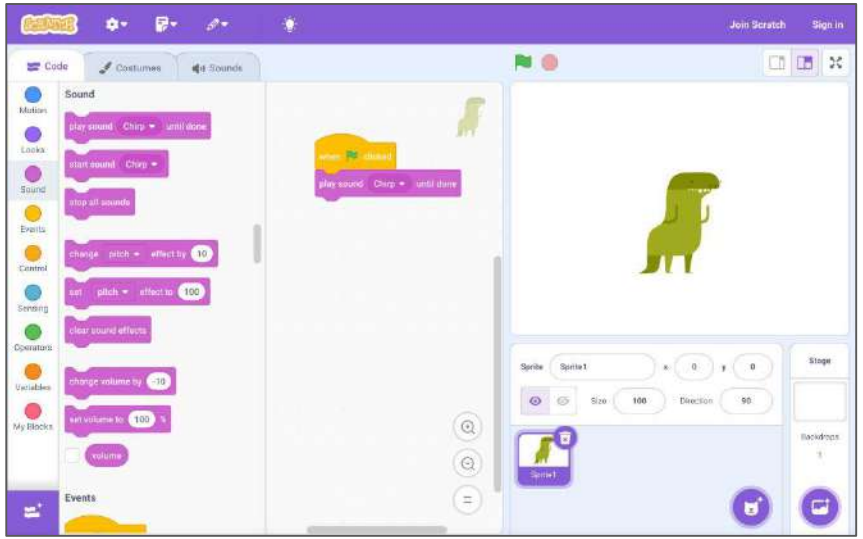
Mempelajari pengenalan pola
https://www.abcya.com/games/shape_patterns



Mempelajari alur logika sequence, loop, dsb
https://www.kidlocoding.com/

Plugged Learning: Koding Berbasis Blok

Scratch & Scratch Jr.:
Platform visual berbasis blok yang memungkinkan anak-anak membuat cerita, game, dan animasi interaktif.

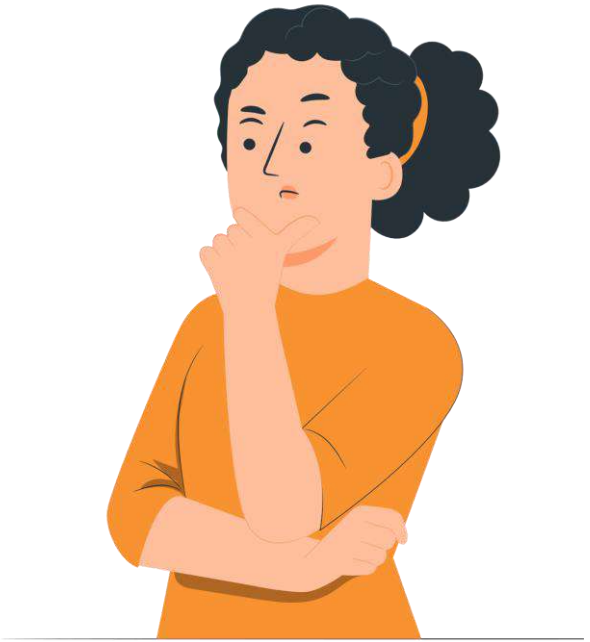


Aktivitas Demo Aplikasi

Dalam kelompok:

- Buka aplikasi Scratch.
- Buat proyek koding sederhana.

Presentasikan hasilnya pada kelompok lain dan saling memberikan umpan balik.



kejarcita gurucita

Unplugged Learning: Role Playing Konsep IPO



Terdiri dari tiga murid yang berperan sebagai: Masukan (Input), Proses (yang berperan sebagai penggerak instruksi), dan Luaran (Output)

Contoh:

1. Murid yang berperan sebagai "Masukan" menginstruksikan untuk berputar ke kanan.
2. Murid yang berperan sebagai "Proses" menggerakan tubuh peserta didik "Luaran" berputar ke kanan.
3. Murid "Luaran" mengikuti arahan "Proses".

Kejarcita gurucita

Unplugged Learning: Papan Permainan dan Kartu Kode

- Murid diberikan instruksi untuk mengarahkan bidak ke tujuan atau target tertentu.
- Murid kemudian menggerakkan bidak mereka dengan menggunakan kartu kode.



Post-Assessment
Koding dan KA

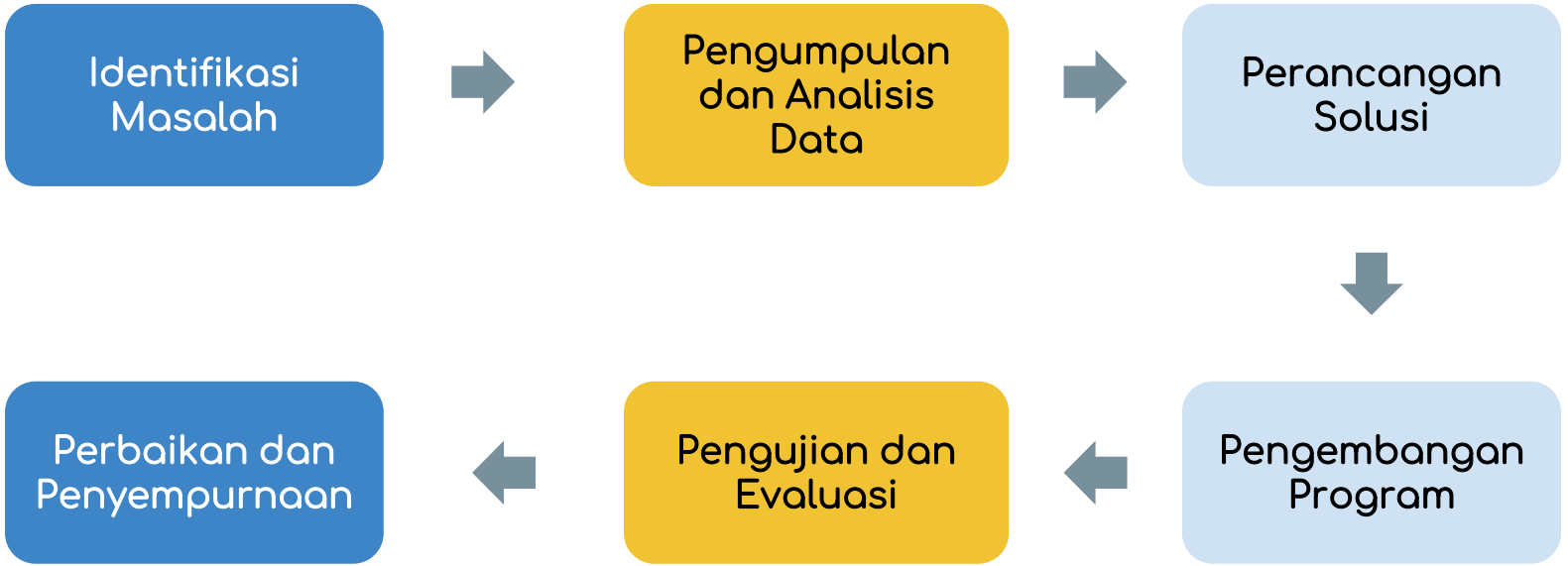
bit.ly/KKG_postKKA



Kejarcita gurucita

Sesi 2 – Praktik

Alur Berpikir Penerapan Koding dan KA



Aktivitas Praktik 1

Mind Mapping Konsep dan Penerapan Koding dan KA

Buat *mind mapping* di kertas dengan cabang utama berikut:

- Manfaat Pembelajaran Koding dan KA
- 4 Elemen dalam Pembelajaran Koding dan KA
- 4 Prinsip Berpikir Komputasional
- Konsep IPO
- Alur Logika Koding
- Kemampuan AI sebagai ‘mesin cerdas’
- Tantangan pada penggunaan AI
- Contoh penerapan pembelajaran dengan plugged learning
- Contoh penerapan pembelajaran dengan unplugged learning

Contoh *Mind Mapping*



Aktivitas Praktik 2

Menyusun Modul Ajar Deep Learning

Dalam kelompok (3 - 5 orang):

- Pilih salah satu mapel dan topik yang akan dibuat modul ajarnya.
- Gunakan prompt AI (ChatGPT) untuk membantu membuat modul ajar.
- Cek ulang hasil modul ajar AI dan sesuaikan lagi dengan kebutuhan.
- Unggah (*upload*) modul ajar yang telah dibuat ke dalam google form yang disediakan.

Contoh Prompt: Pembuatan Modul Ajar

Act like (masukkan profesi atau pekerjaan)
Saya seorang guru kelas 5 SD yang sudah menggunakan pendekatan Pembelajaran Mendalam (*Deep Learning*)

Write a (informasi tugas/konteks yang menyertai, pastikan spesifik)
Saya ingin membuat modul ajar untuk bab "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" yang berisikan konsep tentang 1) Perubahan Bumi akibat faktor alam 2) Perubahan Bumi akibat aktivitas manusia, 3) Penyebab permasalahan lingkungan dan dampaknya terhadap kondisi sosial, masyarakat, dan ekonomi. Materi ini disampaikan dalam 3 pertemuan dengan masing-masing pertemuannya 2JP

Define an objective (tujuan dan target audiens yang ingin dijangkau)
Tujuannya agar siswa saya paham tentang perubahan Bumi akibat faktor alam maupun aktivitas manusia, serta penyebab dan dampak permasalahan lingkungan

Contoh Prompt: Pembuatan Modul Ajar

Define an ideal formal (batasan, detail komponen yang harus ada, format penulisan pada hasil akhir)

Modul ajar ini terdiri dari 4 komponen, yaitu Identifikasi, Desain pembelajaran, Pengalaman belajar, Asesmen Pembelajaran.

I. Komponen Identifikasi berisi a. Asesmen Awal. b. Dimensi Profil Lulusan yang hendak dicapai, yaitu Penalaran Kritis, Kolaborasi, Komunikasi.

II. Komponen Desain pembelajaran berisi a. Tujuan Pembelajaran. b. Praktik Pedagogis yaitu menggunakan model pembelajaran CTL. c. Kemitraan Pembelajaran. d. Lingkungan Pembelajaran (Fisik dan Virtual). e. Pemanfaatan Digital.

III. Komponen Pengalaman belajar berisi langkah-langkah pembelajaran yang mendeskripsikan pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi proses dan hasil belajar, serta sesuai dengan sintaks model pembelajaran CTL.

IV. Komponen Asesmen Pembelajaran berisi asesmen formatif dan sumatif. Gunakan instrumen dan teknik asesmen yang bervariasi, bukan hanya tes tertulis. Lengkapi dengan soal HOTS juga.

Tone (corak kalimat)
Buatkan modul ajarnya dengan kalimat baku namun mudah dipahami

Kejarcita gurucita

Contoh Prompt: Pembuatan Modul Ajar

Percakapan Tambahan: Lanjutkan dengan lembar kerja siswa untuk setiap aktivitas dalam modul ajar

Percakapan Tambahan: Lanjutkan dengan rubrik penilaian dan rencana tindak lanjutnya

Indikator Pelatihan (Praktik)

Indikator	Berkembang	Layak	Cakap	Mahir
Kontekstualisasi				
Kejelasan Penulisan				
Kelengkapan Komponen				
Kesinambungan Modul Ajar				
Orientasi pada Siswa				

Kejarcita gurucita

Praktik dan Evaluasi Pelatihan

bit.ly/KKG_Koding

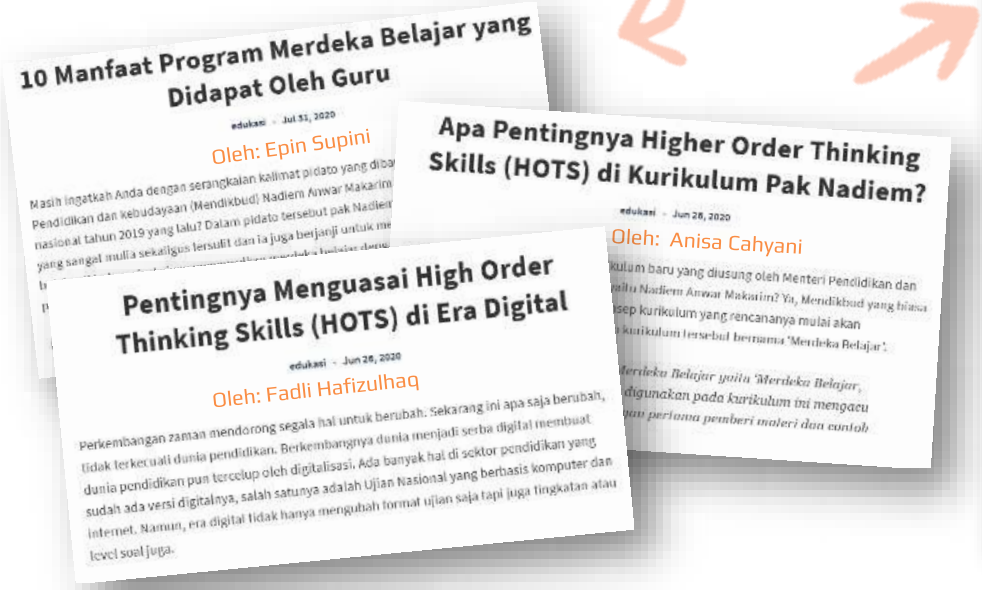


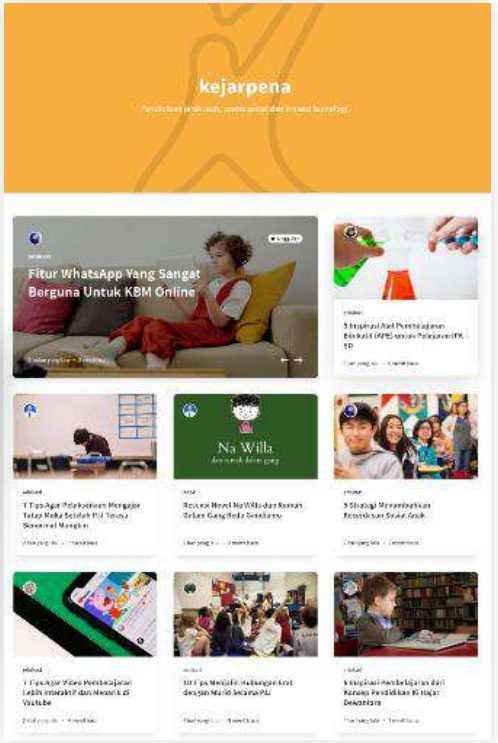
FIND US

- @Kejarcita.id
- Kejarcita
- Kejarcitaid
- Kejarcita
- Kejarcita untuk guru
- Gurucita
- Kejarcita



blog.kejarcita.id





kejarcita gurucita

Terima Kasih

KC/VIII-25/694-DE/006

Sertifikat

diberikan kepada :

Putri Hayati, S.ST., M.Kom

sebagai

Narasumber

dalam Pelatihan Gurucita dengan topik "Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial (KA)" senilai 4 JP yang diselenggarakan pada tanggal 06 Agustus 2025

kejarcita, 08 Agustus 2025

T Wahyudi, MCom, FIA

CEO Kejarcita