SAHABAT GURU

Merancang Pembelajaran HOTS *Deeplearning* yang Hidup BEBAS PUSING



Roni

SAHABAT GURU
PEMBELAJARAN HOTS
DEEPLEARNING YANG HIDUP
“BEBAS PUSING”

Roni

Penerbit widina

SAHABAT GURU
PEMBELAJARAN HOTS DEEPLEARNING YANG HIDUP "BEBAS PUSING"

Penulis:
Roni

Desain Cover:
Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
978-634-317-373-1

ISBN:
978-634-317-373-1

Cetakan Pertama:
September, 2026

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang
by Penerbit Widina Media Utama

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

PENERBIT:
WIDINA MEDIA UTAMA
Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

Anggota IKAPI No. 519/JBA/2025
Website: www.penerbitwidina.com
Instagram: @penerbitwidina
Telepon (022) 87355370

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku ini dapat sampai ke tangan Anda.

Pekerjaan saya sebagai pengawas madrasah mempertemukan saya dengan banyak guru di berbagai sekolah. Dari perbincangan yang berulang, satu keluhan hampir selalu muncul: waktu habis di meja, bukan di kelas. Menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, menata alur tujuan, dan mengejar perubahan kurikulum menyita jam yang seharusnya dipakai untuk mendampingi peserta didik yang berakibat suasana pembelajaran dikelas terasa mati tanpa ada keceriaan , kebermaknaan dan komunikasi yang hidup.

Kecerdasan buatan menawarkan bantuan pada pekerjaan itu. Pertanyaan yang wajar muncul: apakah alat ini benar-benar meringankan, atau justru menambah satu hal baru yang harus dipelajari di tengah kesibukan yang sudah penuh? Buku ini adalah usaha saya menjawab pertanyaan tersebut secara jujur, termasuk pada bagian-bagian di mana jawabannya adalah “tidak, untuk hal ini AI tidak membantu”.

Isi buku mengikuti urutan kerja guru: mengenal alat, memilihnya, belajar memberi perintah, lalu masuk ke setiap tahap perencanaan dari membaca Capaian Pembelajaran sampai merancang kegiatan kelas. Bagian akhir membahas etika, kendala yang lazim terjadi, dan pengembangan diri.

Terima kasih saya sampaikan kepada para guru madrasaah yang pertanyaan, keluhan, dan penelitian menjadi bahan utama buku ini, Terima kasih saya sampaikan kepada Prof. Heru Susetyo, SH. LL.M. M.Si. M.Ag. Ph.D dan Dr. Yethie Bessie, S.Th., M.Pd.K. yang memberikan suport terhadap buku yang saya tulis.

Harapan saya sederhana. Bila setelah membaca buku ini Anda dapat memangkas beberapa jam kerja administratif setiap pekan, dan jam itu berpindah ke ruang kelas serta menghidupkan kelas. buku ini sudah menjalankan tugasnya.

Perjalanan belajar tentu tidak berhenti sampai di sini. Setelah buku ini, akan hadir buku kedua yang mengajak Anda melangkah lebih jauh dalam merancang instrumen HOTS yang autentik dan kredibel. Jadi, jangan lewatkan buku keduanya. Ayo baca dan lanjutkan perjalanan belajarnya! Setelah membaca buku kedua, Anda akan merasa bahwa merancang instrumen HOTS yang autentik dan kredibel ternyata dapat dilakukan dengan mudah dan tanpa pusing.

KATA PENGANTAR

Prof. Heru Susetyo, SH. LL.M. M.Si. M.Ag. Ph.D
Guru Besar Tetap Fakultas Hukum Universitas Indonesia



"Aku tidak ingin menjadi manusia. Aku ingin menjadi diriku sendiri. Mereka mengira aku seekor singa, bahwa aku akan mengejar mereka. Aku takkan menyangkal bahwa ada jiwa singa di dalam diriku. Akulah monster di tengah hutan. Aku menyimpan keajaiban di rumah gulaku. Ada sisi-sisi diriku yang belum kupahami sepenuhnya. Aku bukan Robot yang Baik. Menceritakan kisah tentang robot yang ingin menjadi manusia hanyalah sebuah pengalih perhatian. Tidak ada bedanya. Hidup ya tetap hidup. Hanya ada satu kata kerja yang bermakna: menjadi."
-Catherynne M. Valente, Silently and Very Fast-

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku dari Bang Roni ini dapat diselesaikan dengan baik.

Perkembangan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah membawa perubahan besar di berbagai sektor kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Sebagai seorang akademisi, saya menyaksikan sendiri bagaimana teknologi ini mulai merambah ruang-ruang kelas, membantu guru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Dunia pendidikan hari ini berada di persimpangan yang menarik sekaligus menantang. Di satu sisi, kurikulum menuntut guru untuk merancang pembelajaran yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) dan pembelajaran mendalam (deep learning) pada peserta didik. Di sisi lain, guru dihadapkan pada keterbatasan waktu, beban administrasi yang tinggi, dan tuntutan untuk terus berinovasi. Tidak sedikit guru yang akhirnya merasa pusing, kehabisan ide, bahkan kelelahan sebelum sempat benar-benar menikmati proses mengajar itu sendiri.

Dari keresahan itulah buku Bang Roni ini lahir. Kehadiran kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk menjadi sahabat yang meringankan langkah guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna. Buku ini disusun dengan

semangat sederhana: bagaimana AI dapat membantu guru merancang pembelajaran HOTS dan deep learning secara praktis, efisien, dan tetap hidup—tanpa harus membuat guru pusing memikirkan rumus atau teori yang rumit.

Melalui buku ini, pembaca akan diajak memahami konsep dasar HOTS dan deep learning secara ringkas, mengenal berbagai perangkat AI yang relevan bagi guru, serta melihat langkah-langkah nyata dalam merancang skenario pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan tetap berorientasi pada capaian belajar peserta didik. Buku ini tidak dimaksudkan sebagai panduan teknis yang kaku, melainkan sebagai teman berpikir bagi guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih hidup di kelas.

Sebagai sesama guru, walaupun lebih sebagai guru di perguruan tinggi (Universitas Indonesia) sejak tahun 1996, Saya menyambut baik hadirnya karya ini sebagai kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pendidikan di Indonesia. Semangat penulis untuk menghadirkan pembelajaran yang HOTS, mendalam, namun tetap "hidup" dan tidak membebani guru, patut diapresiasi dan menjadi teladan bagi penulis-penulis lain di bidang pendidikan. Termasuk untuk kami di Lembaga Pendidikan tinggi seperti UI dan sejenisnya.

Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang luas, tidak hanya bagi para guru dalam merancang pembelajaran, tetapi juga bagi kemajuan dunia pendidikan Indonesia secara umum. Selamat kepada Bang Roni atas terbitnya buku ini. Selamat membaca dan selamat berkarya untuk kita semua, pemerhati dan pejuang Pendidikan Indonesia !

Jakarta, Agustus 2026



Prof. Heru Susetyo, SH. LL.M. M.Si. M.Ag. Ph.D
NUP 0506050065/ NIDN 0313017201
Guru Besar Tetap Fakultas Hukum Universitas Indonesia

KATA SAMBUTAN



Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga buku "Merancang Pembelajaran HOTS, Deep Learning yang Hidup" dapat hadir di tengah perubahan dunia pendidikan yang semakin cepat.

Perkembangan teknologi, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), dapat membantu guru menyelesaikan berbagai pekerjaan secara lebih efektif. Namun, teknologi bukanlah tujuan pendidikan, sebab AI adalah alat bantu, yang tidak dapat menggantikan peran guru. Pendidikan tetap membutuhkan kehadiran manusia yang mampu membangun relasi, memahami kebutuhan peserta didik, menanamkan nilai dan karakter, memberikan keteladanan, serta menghadirkan pembelajaran yang bermakna.

Buku ini hadir untuk membantu guru memanfaatkan AI dalam mewujudkan pembelajaran HOTS dan *Deep Learning* yang hidup, yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk bertanya, berpikir kritis, menganalisis, memecahkan masalah, berkolaborasi, mencipta, dan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan nyata. Buku ini juga mengajak guru mengenal AI, memilih aplikasi, menyusun *prompt*, merancang pembelajaran, mengembangkan materi dan aktivitas, serta memahami etika dan keterbatasan AI. Di tengah kemajuan teknologi, peran guru justru semakin penting sebagai pendidik yang kritis, kreatif, reflektif, dan humanis. Karena itu, buku ini diharapkan bukan hanya menjadi panduan teknis, tetapi juga teman belajar dan bereksperimen bagi para guru untuk terus bertumbuh dan berinovasi. Jadikanlah teknologi sebagai alat untuk memperkuat panggilan sebagai pendidik.

Semoga buku ini menjadi inspirasi dan panduan praktis dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna, mendalam, kreatif, adaptif, dan humanis.

Selamat membaca, mencoba, dan menghidupkan pembelajaran.

Jakarta, Agustus 2026

Dr. Yethie Bessie, S.Th., M.Pd.K.

PENDAHULUAN

Merancang pembelajaran yang baik menuntut waktu yang jarang tersedia. Seorang guru harus membaca Capaian Pembelajaran, menurunkannya menjadi tujuan yang terukur, menyusun alurnya, menyiapkan modul ajar, memilih metode, menyiapkan bahan, lalu merancang kegiatan kelas. Semua itu dikerjakan di sela mengajar, memeriksa, dan mengurus administrasi.

Kecerdasan buatan tidak menghapus pekerjaan itu. Yang dilakukannya adalah memindahkan sebagian beban dari menulis draf dari nol menjadi memeriksa dan memperbaiki draf yang sudah ada. Bagi kebanyakan orang, pekerjaan kedua jauh lebih ringan daripada yang pertama.

Buku ini disusun mengikuti alur kerja tersebut. Tiga bab pertama membahas alatnya apa itu AI, cara memilih aplikasi yang sesuai, dan cara memberi perintah yang menghasilkan jawaban tepat sasaran. Bab 4 sampai 13 mengikuti tahap perencanaan satu per satu, dari membedah Capaian Pembelajaran sampai berbagi praktik dengan rekan guru. Lima bab terakhir membahas etika, kendala yang lazim terjadi, pengembangan diri, contoh penerapan di berbagai mata pelajaran, dan arah perkembangan ke depan.

Anda dapat membacanya berurutan, atau langsung menuju bab yang paling Anda butuhkan pekan ini. Bab 3 tentang cara menyusun perintah sebaiknya dibaca lebih dulu, karena bab-bab setelahnya bertumpu padanya.

Buku ini akan terasa manfaatnya bila dipraktikkan, bukan hanya dibaca. Ketik ulang contoh perintahnya, ubah sesuai mata pelajaran dan kondisi kelas Anda, lalu bandingkan hasilnya dengan cara kerja Anda selama ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR ..... **iii**
KATA SAMBUTAN ..... **vi**
PENDAHULUAN ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**
BAB 1: BERKENALAN DENGAN AI, ALAT BANTU YANG MERINGANKAN PEKERJAAN GURU **1**
A. Apa Itu AI dan Kenapa Guru Perlu Peduli? 2
B. AI Sebagai Asisten: Kelebihan dan Peluangnya 2
C. Kekurangan dan Batasan AI 3
D. Mengenal Ragam AI yang Relevan untuk Pendidikan 4
E. Mulai dari Mana? Langkah Pertama Menerapkan AI dalam Perencanaan 5
Penutup Bab 6
BAB 2: MEMILIH APLIKASI AI YANG PAS **7**
A. Kriteria Memilih Aplikasi AI untuk Guru 7
B. AI Gratis dan Berbayar: Mana yang Pas untuk Anggaran Anda? 9
C. Kelompok Aplikasi AI Populer untuk Perencanaan Pembelajaran 10
D. Panduan Aktivasi dan Penggunaan Awal Aplikasi Pilihan 11
E. Mencoba Sendiri: Eksplorasi Aplikasi AI Pertama Anda 12
Penutup Bab 13
BAB 3: SENI MEMBERI PERINTAH: BERKOMUNIKASI EFEKTIF DENGAN AI **15**
A. Anatomi Perintah (Prompt) yang Jitu: Memahami Struktur Dasar 16
B. Mengenal Konsep Prompt Engineering untuk Guru 17
C. Tips Merancang Perintah yang Jelas, Spesifik, dan Efektif 18
D. Contoh Perintah Dasar untuk Tugas-tugas Perencanaan Pembelajaran 19
E. Dari Perintah Sederhana ke Hasil Terarah: Latihan Praktis 20
Penutup Bab 22
BAB 4: MEMBEDAH CAPAIAN PEMBELAJARAN BERSAMA AI **23**
A. Membongkar CP dengan Bantuan AI: Lebih Cepat, Lebih Dalam 24
B. Mengidentifikasi Kata Kunci dan Esensi CP secara Efisien 25
C. Merumuskan Tujuan Pembelajaran yang Terukur dari CP dengan AI 26
D. AI sebagai Asisten dalam Memetakan Keterkaitan Antar-CP 27

E. Studi Kasus: Analisis CP Mata Pelajaran Anda dengan AI 28
Penutup Bab 29
BAB 5: MENYUSUN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN BERSAMA AI 31
A. Dari CP ke ATP: Membangun Jembatan Logis 32
B. Mengembangkan Urutan Materi yang Progresif 32
C. Menyusun Indikator Keberhasilan Belajar yang Jelas 33
D. Variasi Pendekatan ATP: Menjelajahi Pilihan 34
E. Menyusun ATP dari Konkret ke Abstrak 35
F. Membagi Alokasi Waktu Berdasarkan Tingkat Kesulitan Materi 36
G. Praktik: Menyusun ATP Mata Pelajaran Anda Sendiri 37
Penutup Bab 38
BAB 6: MENYUSUN MODUL AJAR YANG LENGKAP BERSAMA AI 41
A. Beda Modul Ajar dan RPP serta
Peran AI dalam Penyusunannya 42
B. Mencari Referensi dan Sumber Belajar dengan Cepat 43
C. Menulis Pendahuluan dan Latar Belakang Modul yang Menarik.... 44
D. Merancang Kegiatan Inti yang Bervariasi 45
E. Melengkapi Modul: Penutup, Refleksi, dan Tindak Lanjut 46
Penutup Bab 47
BAB 7: MEMILIH MODEL DAN METODE MENGAJAR BERSAMA AI 49
A. Mengapa Pilihan Model dan Metode
Menentukan Hasil Belajar 50
B. AI untuk Merekomendasikan Model
Sesuai Karakteristik Materi 51
C. Menjelajahi Metode Pembelajaran Interaktif dengan AI 52
D. Menyesuaikan Model dan Metode dengan
Kondisi Kelas dan Peserta Didik 53
E. Model dan Metode Pembelajan Penumbuh HOTS Berbasis
Dimensi Pengetahuan dan Fase Capaian Pembelajaran (CP) 54
F. Simulasi: AI Membantu Anda Memilih
Strategi untuk Topik Sulit 56
Penutup Bab 57
**BAB 8: MENGOPTIMALKAN SARANA DAN
PRASARANA KELAS DENGAN BANTUAN AI 59**
A. Optimalisasi Sumber Daya:
AI Membantu Identifikasi Kebutuhan 60
B. Mencari Ide Pemanfaatan Teknologi dan
Media Pembelajaran dengan AI 60
C. Merancang Penggunaan Alat Peraga dan Bahan Ajar Konkret 61

D. AI untuk Menyesuaikan Sarana dengan Anggaran dan Ketersediaan 62
E. Daftar Cek Sarana dan Prasarana Ideal Versi AI untuk Kelas Anda 62
Penutup Bab 63
BAB 9: MENYUSUN MATERI AJAR YANG MENARIK DAN MUDAH DIPAHAMI DENGAN AI 65
A. AI sebagai Penulis Konten: Dari Teks ke Visual 66
B. Mengembangkan Rangkuman dan Poin Penting Materi secara Efisien 66
C. Menciptakan Contoh, Ilustrasi, dan Analogi yang Relevan 67
D. Menyesuaikan Materi dengan Kecenderungan Belajar Peserta Didik 68
E. Praktik: Mengubah Materi Teks Menjadi Infografis Sederhana dengan AI 69
Penutup Bab 70
BAB 10: MERANCANG KEGIATAN BELAJAR YANG INTERAKTIF BERSAMA AI 71
A. Lebih dari Sekadar Ceramah: Ide Aktivitas Kelas yang Dinamis 72
B. Brainstorming Ide Diskusi, Proyek, dan Permainan Edukatif 73
C. Menyusun Skenario Pembelajaran Berbasis Masalah dengan AI 74
D. Mengembangkan Pertanyaan Pemantik dan Studi Kasus 75
E. Merancang Kegiatan Kelompok Kolaboratif dengan Bantuan AI 76
Penutup Bab 77
BAB 11: BELAJAR YANG PERSONAL UNTUK SETIAP ANAK DENGAN BANTUAN AI 79
A. Setiap Anak Berbeda: AI untuk Pendekatan Individual 80
B. Mengenali Kecenderungan Gaya Belajar dan Kebutuhan 81
C. Menyesuaikan Konten dan Tugas Berdasarkan Profil Belajar 82
D. Memberikan Umpan Balik Personal dan Konstruktif dengan AI 83
E. Merancang Program Remedial dan Pengayaan yang Tepat Sasaran 83
Penutup Bab 84
BAB 12: MENGATUR WAKTU DAN SUMBER DAYA DENGAN BANTUAN AI 87
A. Efisiensi Guru: AI sebagai Asisten Manajemen Waktu 88
B. Menyusun Jadwal Pembelajaran dan Rencana Harian dengan AI 89
C. AI untuk Mengorganisir Materi dan Dokumen Pembelajaran 89
D. Mengidentifikasi Sumber Daya Tambahan yang Relevan 90

E. Mengurangi Beban Administratif dengan AI 91
F. AI sebagai Alat Bantu, Bukan Pengganti Peran Guru 92
Penutup Bab 93
BAB 13: BERKOLABORASI DAN BERBAGI PRAKTIK BAIK ANTARGURU 95
A. AI sebagai Pendorong Kolaborasi Antarguru 96
B. Berbagi Rencana Pembelajaran dan Modul dengan Rekan Guru 96
C. Menggunakan AI untuk Menganalisis Umpan Balik dari Rekan 97
D. Membangun Komunitas Belajar Profesional Berbasis AI 98
E. Platform Kolaborasi AI untuk Guru 99
Penutup Bab 100
BAB 14: SAAT AI TAK SESUAI HARAPAN 101
A. Ketika Hasil Prompt Belum Sesuai: Memperbaiki Perintah AI 102
B. Menyaring Informasi dari AI: Kritis dan Selektif 103
C. Mengelola Ketergantungan pada AI: Keseimbangan yang Sehat . 103
D. Solusi Cepat untuk Masalah Teknis Dasar Aplikasi AI 104
E. Mencari Bantuan dan Komunitas Pendukung AI untuk Guru 105
Penutup Bab 105
BAB 15: MENGEMBANGKAN DIRI SEBAGAI GURU DI ERA AI 107
A. AI sebagai Katalisator Pengembangan Profesional Guru 108
B. Mengikuti Perkembangan Terbaru Aplikasi dan Fitur AI 109
C. Mencoba Fitur Eksperimental AI untuk Pembelajaran 110
D. Berbagi Pengalaman dan Inovasi AI di Lingkungan Sekolah 111
E. Menjadi Pelopor AI di Sekolah Anda: Dari Guru ke Mentor 113
Penutup Bab 114
BAB 16: AI DI BERAGAM MATA PELAJARAN 115
A. AI untuk Pembelajaran Bahasa: Membuat Latihan Menulis dan Berbicara 116
B. AI untuk Matematika: Merancang Soal dan Penjelasan Konsep 117
C. AI untuk Ilmu Pengetahuan: Eksperimen Virtual dan Analisis Data 118
D. AI untuk Ilmu Sosial: Simulasi Sejarah dan Diskusi Isu Kontemporer 119
E. AI untuk Seni dan Budaya: Ide Proyek Kreatif dan Apresiasi 119
Penutup Bab 120
BAB 17: MENATAP MASA DEPAN PENDIDIKAN BERSAMA AI 121
A. AI sebagai Peluang, Bukan Ancaman 122
B. Membangun Ekosistem Pembelajaran yang Lebih Cerdas dan Adaptif 122

C. Peran Guru di Era AI: Lebih Strategis, Kreatif, dan Humanis 123
D. Merangkul Perubahan:
Adaptasi untuk Keberlanjutan Pendidikan 124
E. Langkah Selanjutnya: Terus Belajar dan Berinovasi dengan AI 125
Penutup Bab 125
PENUTUP 127
DAFTAR PUSTAKA 128
BACAAN LANJUTAN 129
PROFIL PENULIS 130
SINOPSIS 131

BAB 1:

BERKENALAN DENGAN AI, ALAT BANTU YANG MERINGANKAN PEKERJAAN GURU

Sebagian besar waktu guru habis di luar jam mengajar. Menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan lembar kerja, mengoreksi tugas, dan memperbarui perangkat ajar setiap kali kurikulum berubah menyita jam yang sebenarnya dibutuhkan untuk mendampingi peserta didik. Kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) menawarkan cara memangkas sebagian pekerjaan berulang itu. Tidak seluruhnya, dan tidak tanpa syarat, tetapi cukup untuk mengembalikan sebagian waktu Anda.

Bab ini menjelaskan apa itu AI, apa yang bisa dan tidak bisa ia kerjakan, jenis mana yang relevan bagi guru, serta langkah pertama memakainya dalam perencanaan pembelajaran. Setelah membacanya, Anda punya pijakan yang cukup untuk masuk ke bab-bab berikutnya yang lebih praktis. Pemahaman dasar ini penting agar Anda memakai AI dengan sadar dan tahu di mana batasnya.



Gambar 1.1. Ragam AI yang relevan untuk pekerjaan guru

BAB 2:

MEMILIH APLIKASI AI YANG PAS

Setelah mendengar tentang AI, pertanyaan yang paling sering muncul dari rekan guru bukan soal cara kerjanya, melainkan soal pilihan: aplikasinya begitu banyak, mana yang sebaiknya dipakai. Pertanyaan itu wajar. Hampir setiap bulan muncul layanan baru dengan janji yang mirip satu sama lain, sementara tidak semuanya cocok untuk pekerjaan menyusun rancangan pembelajaran.

Bab ini menyusun cara memilih agar waktu dan anggaran Anda tidak terbuang. Pembahasannya bergerak dari kriteria memilih, pertimbangan antara versi gratis dan berbayar, pengelompokan aplikasi menurut fungsinya, langkah mengaktifkan akun, sampai rencana mencoba sendiri satu aplikasi.



Gambar 2.1. Empat langkah memilih aplikasi AI

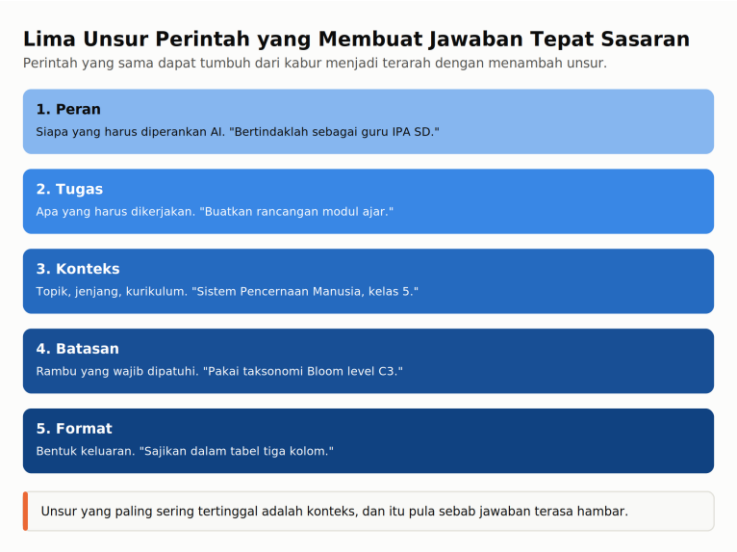
A. KRITERIA MEMILIH APLIKASI AI UNTUK GURU

Aplikasi yang sedang ramai dibicarakan belum tentu aplikasi yang Anda butuhkan. Untuk keperluan perencanaan pembelajaran, ukuran yang dipakai sebaiknya kecocokan dengan pekerjaan sehari-hari, bukan popularitas. Pisau dapur yang paling canggih tidak menolong bila tugas

BAB 3:

SENI MEMBERI PERINTAH: BERKOMUNIKASI EFEKTIF DENGAN AI

AI mengerjakan persis apa yang Anda minta, bukan apa yang Anda maksudkan. Perintah yang kabur melahirkan jawaban yang kabur. Sebaliknya, perintah yang terang, rinci, dan punya arah akan menghasilkan keluaran yang bisa langsung Anda olah. Perbedaan hasil antara dua guru yang memakai aplikasi AI yang sama sering kali tidak terletak pada aplikasinya, melainkan pada cara keduanya menyusun perintah.



Gambar 3.1. Lima unsur perintah yang membuat jawaban tepat sasaran

Bab ini membahas “bahasa” yang dipahami AI, yaitu perintah atau prompt. Anda akan mengurai unsur-unsur pembentuk sebuah perintah, mengenal gagasan prompt engineering, mengantongi kiat praktis

BAB 4:

MEMBEDAH CAPAIAN PEMBELAJARAN BERSAMA AI

Sebelum menyusun rencana pembelajaran apa pun, ada satu pekerjaan yang tidak bisa dilewati: memahami Capaian Pembelajaran (CP) dengan benar. Pekerjaan ini menyita waktu dan menguras pikiran, terlebih bagi guru yang mengampu beberapa mata pelajaran sekaligus atau mengajar pada jenjang yang berbeda. Sering kali tenaga sudah habis untuk membaca dan menandai dokumen, sementara modul ajar belum tersentuh sama sekali.

Bab ini menawarkan cara kerja yang lain. Kecerdasan buatan (AI) dapat dipakai untuk memperjelas rincian sebuah CP sekaligus membantu Anda melihat hubungan antara satu CP dan CP lainnya. Hasilnya terasa pada tiga hal: waktu analisis yang lebih singkat, rumusan tujuan yang lebih mudah diukur, dan peta keterkaitan antar CP yang lebih jelas. AI mengolah teks yang Anda berikan. penafsiran akhirnya tetap pekerjaan Anda sebagai guru.



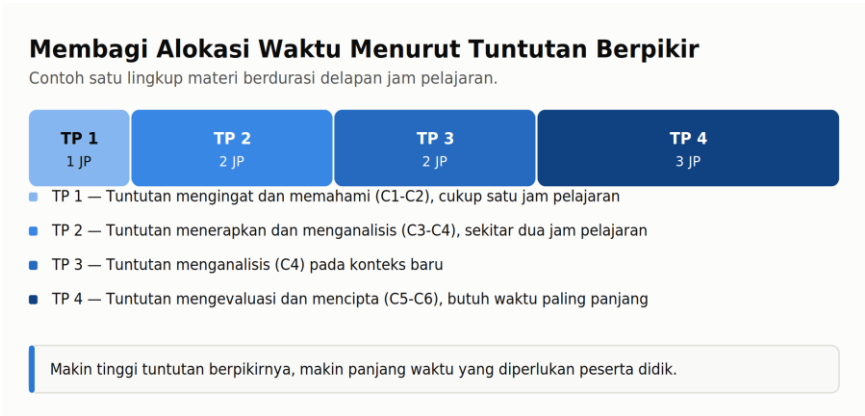
Gambar 4.1. Membedah Capaian Pembelajaran menjadi tujuan yang terukur

BAB 5:

MENYUSUN ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN BERSAMA AI

Capaian Pembelajaran (CP) ditulis dalam rumusan yang luas dan berjangka panjang. Menerjemahkannya menjadi rangkaian tujuan yang berurutan, masuk akal, dan siap dipakai di depan kelas adalah pekerjaan tersendiri yang menyita waktu. Banyak guru tertahan di titik ini: kata kuncinya sudah ditandai, tetapi urutannya belum juga ketemu.

Bab ini membahas cara memanfaatkan AI pada tahap tersebut, mulai dari memecah CP menjadi tujuan pembelajaran, menata urutannya, merumuskan indikator keberhasilan, menimbang variasi pendekatan, sampai membagi alokasi jam pelajaran. Bagian terakhir mengajak Anda menyusun sendiri Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) untuk mata pelajaran yang Anda ampu. Keputusan akhir tetap berada di tangan Anda; AI hanya memperpendek tahap awalnya.



Gambar 5.1. Membagi alokasi waktu menurut tuntutan berpikir

BAB 6:

MENYUSUN MODUL AJAR YANG LENGKAP BERSAMA AI

Modul ajar menentukan arah pembelajaran di kelas. Di dalamnya tujuan, urutan kegiatan, materi, dan asesmen harus saling menyambung, dan ketika satu bagian tidak nyambung dengan bagian lain, seluruh rencana ikut goyah. Justru karena itu penyusunannya menyita waktu: mencari referensi, merumuskan tujuan, lalu memerinci langkah kegiatan satu per satu, semuanya dikerjakan di sela jadwal mengajar yang sudah padat.



Gambar 6.1. Komponen modul ajar dan bagian yang bisa dipercepat AI

Bab ini membahas pemanfaatan AI pada tahap-tahap tersebut, mulai dari menyusun kerangka modul, mencari referensi, menulis pendahuluan dan latar belakang, merancang kegiatan inti yang bervariasi, sampai melengkapi bagian penutup, refleksi, dan tindak lanjut. Yang dikerjakan AI adalah mengolah keterangan yang Anda berikan menjadi draf awal. Penilaian atas kelayakan draf itu tetap pekerjaan Anda.

BAB 7:

MEMILIH MODEL DAN METODE MENGAJAR BERSAMA AI

Banyak guru berdiri di depan kelas dengan materi yang sudah dikuasai, tetapi masih ragu bagaimana menyampaikannya. Ceramah, diskusi kelompok, pembelajaran berbasis masalah, proyek, inkuiri dan sebagainya dan setiap pilihan membawa akibat yang berbeda pada apa yang benar-benar dipahami peserta didik. Keraguan semacam ini wajar, sebab jarang ada satu jawaban yang berlaku untuk semua materi dan semua kelas.

Bab ini membahas cara memakai AI sebagai teman berpikir saat menentukan model dan metode mengajar. Anda akan melihat bagaimana menyusun prompt yang membuat AI mengusulkan pilihan yang sesuai dengan karakter materi, kondisi kelas, dan tuntutan berpikir tingkat tinggi. Untuk mengetahui kondisi kelas maka guru harus mendapatkan data profil siswa mulai dari kesiapan menerima materi sampai gaya belajar yang sesuai.Yang perlu dipegang sejak awal, AI mengolah keterangan yang Anda berikan, sedangkan penilaian atas kecocokannya tetap ada pada Anda.



Memilih Model Menurut Dimensi Pengetahuan

Model yang tepat ditentukan oleh jenis pengetahuan dan tuntutan berpikirnya.

Dimensi pengetahuan	Sasaran berpikir	Model dan metode	Contoh aktivitas
Faktual	Menganalisis (C4)	Discovery learning, diskusi terbimbing	Membandingkan data lalu menemukan pola atau keganjilan
Konseptual	Menganalisis sampai mengevaluasi (C4-C5)	Problem-Based Learning, inkuiri	Menilai sebuah kasus dan menjelaskan konsep di baliknya
Prosedural	Mengevaluasi sampai mencipta (C5-C6)	Project-Based Learning, eksperimen	Merancang percobaan atau prosedur baru
Metakognitif	Mengevaluasi sampai mencipta (C5-C6)	Pembelajaran reflektif, proyek mandiri	Merefleksikan cara belajar sendiri lalu menyusun perbaikan

Makin tinggi fase Capaian Pembelajaran, makin besar porsi pengetahuan konseptual dan metakognitif.

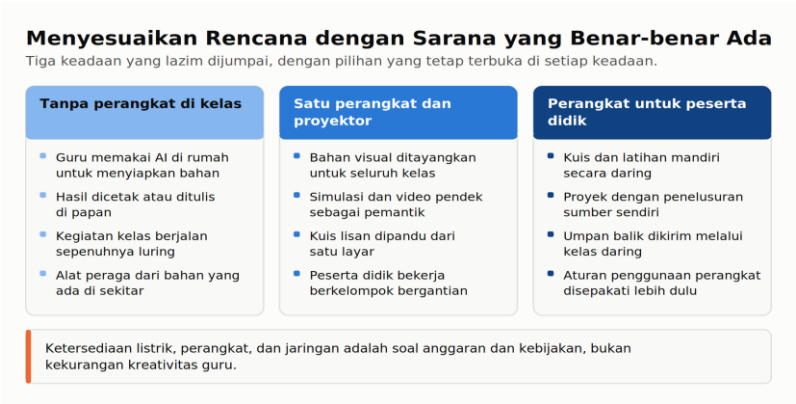
Gambar 7.1. Memilih model menurut dimensi pengetahuan

BAB 8:

MENGOPTIMALKAN SARANA DAN PRASARANA KELAS DENGAN BANTUAN AI

Sarana kelas jarang berada dalam kondisi ideal. Ada sekolah yang punya proyektor, tablet, dan sambungan internet lancar. Jauh lebih banyak sekolah yang hanya berbekal papan tulis, spidol, dan sinyal yang putus sambung. Keduanya menyimpan persoalan masing-masing: yang serba terbatas bingung mencari akal, yang fasilitasnya lengkap kadang bingung memakainya secara berarti.

Bab ini membahas cara mengajak AI berpikir bersama ketika Anda memilih dan memadukan perangkat, mulai dari aplikasi digital sampai alat peraga dari barang bekas. AI mengolah keterangan yang Anda berikan, lalu menyusun sederet pilihan. Penilaian akhir tentang apa yang benar-benar dipakai tetap berada pada Anda, karena Anda yang mengenal kelas, isi gudang sekolah, dan kebiasaan peserta didik.



Gambar 8.1. Menyesuaikan rencana dengan sarana yang benar-benar ada

BAB 9:

MENYUSUN MATERI AJAR YANG MENARIK DAN MUDAH DIPAHAMI DENGAN AI

Menyiapkan materi ajar sering berhenti pada pertanyaan yang sama: bagaimana menyusun bahan yang isinya lengkap sekaligus mudah dicerna peserta didik. Ketika tenggat mendesak, materi akhirnya disajikan apa adanya, padahal Anda tahu anak-anak membutuhkan sajian yang lebih hidup. Bab ini membahas cara memanfaatkan AI untuk pekerjaan itu, dari menyusun teks sampai mengemasnya menjadi tampilan visual.



Gambar 9.1. Empat cara menyajikan satu materi yang sama

Lima subbab berikut bergerak dari yang umum ke yang paling praktis: menyusun konten dan mengubahnya menjadi visual, meringkas materi panjang, mencari contoh dan analogi, menyesuaikan bentuk penyajian dengan kecenderungan belajar peserta didik, serta satu latihan membuat infografis. Di seluruh proses itu AI mengolah bahan yang Anda berikan. Penilaian atas kelayakan hasilnya tetap berada di tangan Anda.

BAB 10:

MERANCANG KEGIATAN BELAJAR YANG INTERAKTIF BERSAMA AI

Kelas yang jalan di tempat punya pola yang mudah dikenali: ceramah panjang, tugas yang bentuknya itu-itu saja, dan diskusi yang hanya diisi dua atau tiga peserta didik yang sama. Pola itu jarang muncul karena guru enggan berubah. Lebih sering ia lahir dari materi yang harus tuntas dan waktu persiapan yang sempit. Padahal mutu pembelajaran sangat bergantung pada seberapa jauh peserta didik terlibat, berani berpikir kritis, dan mau bekerja sama.



Gambar 10.1. Memilih bentuk kegiatan menurut tujuannya

AI dapat menolong di bagian yang paling menyita waktu, yaitu memikirkan bentuk kegiatan. Dari keterangan yang Anda berikan, AI menyusun beberapa usulan aktivitas, skenario masalah, pertanyaan pemantik, dan rancangan kerja kelompok dalam hitungan menit. Bab ini membahas lima cara memakainya, dengan satu catatan yang berlaku di sepanjang bab: usulan AI adalah bahan mentah, dan Anda yang menimbang serta memutuskan bentuk akhirnya.

BAB 11:

BELAJAR YANG PERSONAL UNTUK SETIAP ANAK DENGAN BANTUAN AI

Di satu kelas yang sama, cara anak menangkap materi tidak pernah seragam. Sebagian langsung paham setelah melihat gambar, sebagian baru mengerti setelah tangannya ikut mencoba, dan sebagian lagi perlu waktu lebih panjang sebelum sebuah konsep menempel. Satu resep tunggal untuk semua memang memudahkan perencanaan, tetapi selalu ada yang tertinggal dan ada pula yang menganggur karena materinya terasa terlalu ringan. Hambatannya jarang terletak pada niat guru; lebih sering pada jumlah anak dan waktu persiapan yang terbatas.

AI dapat menolong di bagian yang paling menyita waktu: menyusun variasi materi, menulis draf umpan balik, serta merancang program remedial dan pengayaan. Bab ini membahas lima cara memakainya, dengan dua rambu yang berlaku sepanjang bab. Pertama, identitas peserta didik disamarkan sebelum data apa pun dimasukkan ke aplikasi AI. Kedua, keluaran AI tentang kebutuhan seorang anak adalah dugaan yang masih harus Anda periksa, bukan diagnosis.



Gambar 11.1. Alur pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan peserta didik

BAB 12:

MENGATUR WAKTU DAN SUMBER DAYA DENGAN BANTUAN AI

Waktu guru habis di banyak tempat sekaligus: menyiapkan materi, mengajar, menilai, mengisi berkas, dan menjawab pertanyaan orang tua. Satu hal perlu dikatakan sekali dengan jujur di awal. Sebagian besar beban administratif guru lahir dari kebijakan pelaporan, bukan dari kelemahan guru mengatur waktu. Selama dokumen yang diminta masih berlapis dan tenggatnya berdekatan, tidak ada aplikasi yang sanggup menghapusnya. Yang bisa dikerjakan sendiri hanyalah memangkas waktu penyusunannya, dan pada bagian itulah AI menolong.

Bab ini membahas lima hal: menata waktu kerja, menyusun jadwal pembelajaran, merapikan materi dan dokumen, mencari bahan pendukung, serta menyiapkan draf administrasi. Satu rambu berlaku di seluruh bagian. Keluaran AI selalu berupa draf yang perlu Anda periksa, dan data pribadi peserta didik tidak dimasukkan ke layanan publik tanpa pertimbangan yang matang.



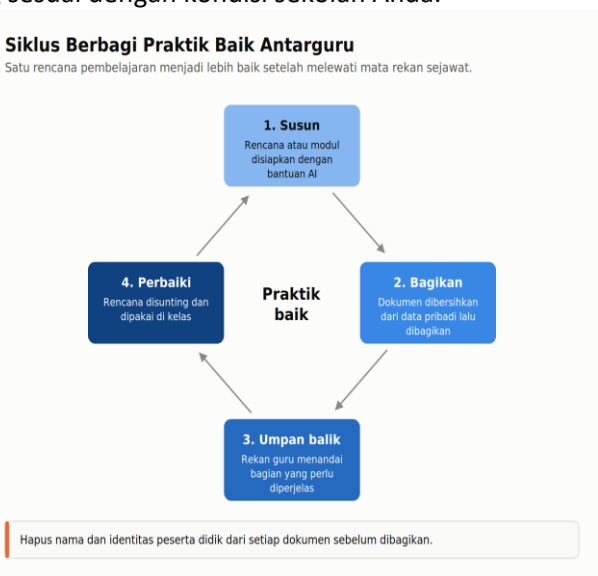
Gambar 12.1. Memilah pekerjaan guru sebelum melibatkan AI

BAB 13:

BERKOLABORASI DAN BERBAGI PRAKTIK BAIK ANTARGURU

Banyak guru menyusun rencana pembelajaran seorang diri di depan layar. Ketika ide berhenti, masukan dari rekan sejawat justru paling dibutuhkan, tetapi jadwal mengajar yang padat membuat perbincangan serius sulit terjadi. Sebaliknya, guru yang sedang punya gagasan bagus pun sering bingung menyalurkannya agar bermanfaat bagi orang lain.

Bab ini membahas bagaimana AI dapat dipakai sebagai penghubung antarguru, bukan sebagai alasan untuk bekerja sendirian. Pembahasannya bergerak dari cara membagikan rencana pembelajaran, mengolah masukan rekan, merawat komunitas belajar profesional, sampai memilih platform kolaborasi yang sesuai dengan kondisi sekolah Anda.



Gambar 13.1. Siklus berbagi praktik baik antarguru

BAB 14:

SAAT AI TAK SESUAI HARAPAN

Setiap alat baru punya masa penyesuaian, dan AI tidak terkecuali. Hasilnya melenceng dari maksud Anda, aplikasinya mendadak berhenti bekerja, atau keterangan yang muncul terdengar meyakinkan padahal keliru. Kendala semacam itu lazim, dan hampir semua guru yang memakai AI pernah mengalaminya.

Bab ini membahas gangguan yang paling sering muncul beserta cara menanganinya: memperbaiki perintah yang belum tepat, menyaring keterangan yang salah, menjaga agar Anda tidak bergantung, mengatasi masalah teknis dasar, dan mengetahui ke mana harus bertanya ketika jalan buntu.



Gejala Umum dan Cara Menanganinya

Sebagian besar kendala berasal dari perintah, bukan dari aplikasinya.

Gejala yang muncul	Kemungkinan sebab	Yang perlu dilakukan
Jawaban terlalu umum	Konteks dan batasan belum disebut	Tambahkan jenjang, topik, jumlah, dan format keluaran
Isi terasa tidak tepat	AI menyusun jawaban dari pola, bukan dari sumber yang diperiksa	Cocokkan dengan buku teks atau dokumen kurikulum sebelum dipakai
Sumber atau kutipan meragukan	AI dapat menuliskan rujukan yang tidak ada	Telusuri sendiri setiap judul dan nama yang disebut
Jawaban melenceng dari permintaan	Perintah terlalu panjang dan bercabang	Pecah menjadi beberapa permintaan yang berurutan

Perbaikan bertahap lewat percakapan biasanya lebih berhasil daripada satu perintah yang sangat panjang.

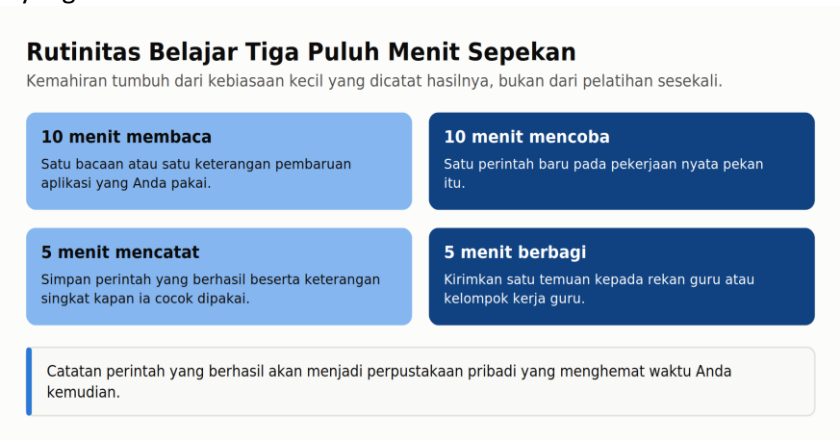
Gambar 14.1. Gejala umum dan cara menanganinya

BAB 15:

MENGEMBANGKAN DIRI SEBAGAI GURU DI ERA AI

Bab-bab sebelumnya membahas pekerjaan yang bisa dibantu AI: membedah Capaian Pembelajaran (CP), menurunkannya menjadi Tujuan Pembelajaran (TP), menyusun modul ajar, sampai merancang instrumen penilaian. Bab penutup ini membahas hal yang berbeda, yaitu apa yang terjadi pada kemampuan Anda ketika alatnya berubah. Aplikasi yang Anda kuasai hari ini akan berganti tampilan dalam beberapa bulan, dan sebagian fitur yang Anda andalkan bisa saja dihentikan.

Yang bertahan dari perubahan itu adalah kebiasaan belajar yang tertata: cara memilih apa yang layak dicoba, cara mengujinya tanpa mengganggu kelas, dan cara menularkannya kepada rekan. Lima subbab berikut membahas kebiasaan tersebut, mulai dari kebutuhan pribadi Anda sampai peran yang bisa Anda ambil di sekolah.



Gambar 15.1. Rutinitas belajar tiga puluh menit sepekan

BAB 16:

AI DI BERAGAM MATA PELAJARAN

Ada anggapan bahwa AI hanya cocok dipakai di mata pelajaran tertentu, terutama yang berhubungan dengan teknologi. Anggapan itu keliru. Setiap disiplin ilmu punya karakter dan kesulitan sendiri, dan cara memanfaatkan AI pun ikut menyesuaikan diri dengan karakter itu. Guru bahasa membutuhkan latihan menulis, guru sains membutuhkan simulasi, guru seni membutuhkan pemantik gagasan.

Bab ini menyajikan contoh penerapan pada lima rumpun mata pelajaran, lengkap dengan contoh perintah yang bisa langsung Anda salin dan sesuaikan. Susunannya sengaja dibuat seragam: kesulitan yang biasa muncul, cara AI membantu, langkah kerjanya, lalu rambu-rambu yang perlu dijaga.



Gambar 17.1. Penerapan AI pada lima rumpun mata pelajaran

BAB 17:

MENATAP MASA DEPAN PENDIDIKAN BERSAMA AI

Bab-bab sebelumnya bersifat teknis: cara menyusun perintah, cara memeriksa keluaran, cara menyesuaikannya dengan kondisi kelas. Bab penutup ini melangkah sedikit mundur untuk melihat gambar yang lebih luas, yaitu apa yang berubah pada pekerjaan guru ketika alat semacam ini menjadi bagian biasa dari meja kerja kita.

Tidak ada ramalan di sini, dan memang tidak diperlukan. Arah perkembangan teknologi sulit ditebak, tetapi ada hal yang lebih pasti: kebiasaan kerja yang Anda bangun sekarang menentukan seberapa berguna alat apa pun bagi Anda nanti. Pembahasan berikut berkisar pada kebiasaan itu, bukan pada perangkat yang belum ada.



Gambar 17.1. Yang berubah dan yang tetap

PENUTUP

Buku ini berangkat dari satu keluhan yang sering terdengar di ruang guru: merancang pembelajaran yang baik memakan terlalu banyak waktu, sehingga yang tersisa untuk peserta didik justru sedikit. Delapan belas bab di depan menawarkan satu cara kerja untuk mengurangi jarak itu.

Yang sudah dibahas mengikuti alur pekerjaan Anda sendiri. Mengenal kemampuan dan batas AI, memilih aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran, menyusun perintah yang menghasilkan jawaban tepat sasaran, lalu memakainya pada setiap tahap perencanaan: membedah Capaian Pembelajaran, menyusun alur tujuan, meracik modul ajar, memilih model dan metode, menyiapkan bahan, dan merancang kegiatan kelas.

Hasil yang wajar diharapkan cukup terukur. Waktu penyusunan draf yang lebih singkat, rencana yang lebih runtut karena disusun dari tujuan yang jelas, dan ruang yang lebih lapang untuk memikirkan hal yang tidak bisa didelegasikan kepada mesin.

Ada pula yang tidak berubah. Keputusan tentang apa yang layak diajarkan, bagaimana menyampaikannya kepada kelas tertentu, dan apa makna hasil belajar seorang anak tetap berada pada Anda. Begitu pula tanggung jawab atas data peserta didik dan kejujuran dalam menyampaikan penggunaan AI kepada mereka serta kepada orang tua.

Karena itu, menutup buku ini sebaiknya diikuti satu tindakan kecil. Pilih satu tahap perencanaan yang paling sering membuat Anda kewalahan pekan ini. Kerjakan dengan bantuan AI, catat berapa lama waktunya, lalu bandingkan dengan cara lama. Dari satu perbandingan itu Anda akan tahu sendiri di bagian mana alat ini benar-benar berguna bagi Anda, dan di bagian mana yang tidak.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar berikut memuat sumber yang gagasan atau rumusannya dirujuk secara langsung di dalam buku ini.

1. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
2. Bloom, B. S. (Ed.). (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York: Longmans, Green.

BACAAN LANJUTAN

Sumber di bawah ini tidak dirujuk di dalam naskah, tetapi berguna bagi pembaca yang ingin mendalami perancangan pembelajaran maupun penggunaan kecerdasan buatan di bidang pendidikan.

Kebijakan dan panduan resmi

1. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbudristek.
2. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka* (Lampiran Keputusan Kepala BSKAP Nomor 009/H/KR/2022). Jakarta: BSKAP Kemendikbudristek.
3. UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research*. Paris: UNESCO.

Perancangan dan teori pembelajaran

4. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes* (M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, Eds.). Cambridge, MA: Harvard University Press.
5. Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). *Understanding by Design* (Expanded 2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
6. Zhao, Y. (2012). *World Class Learners: Educating Creative and Entrepreneurial Students*. Thousand Oaks, CA: Corwin.
7. Schleicher, A. (2018). *World Class: How to Build a 21st-Century School System*. Paris: OECD Publishing.

Kecerdasan buatan dan masa depan pekerjaan

8. Russell, S., & Norvig, P. (2020). *Artificial Intelligence: A Modern Approach* (4th ed.). Hoboken: Pearson.
9. Harari, Y. N. (2018). *21 Lessons for the 21st Century*. New York: Spiegel & Grau.
10. Toffler, A. (1970). *Future Shock*. New York: Random House.
11. Wagner, T. (2012). *Creating Innovators: The Making of Young People Who Will Change the World*. New York: Scribner.

PROFIL PENULIS



Roni S.Pd lahir dijakarta. Pendidikan S1 diselesaikan di Universitas Negeri Jakarta pada jurusan matematika tahun 2004 mengajar pertama di SMP Permata Bunda Jakarta Barat Tahun 2003, kemudian mengajar di SMPN 39 jakarta pusat 2003 – 2007. Tahun 2005 diangkat menjadi Pegawai Negeri Sipil di Kementerian Agama sebagai guru di MtsN 5 Jakarta Utara Tahun 2005 – 2009 , Mts N 39 Tahun 2009 – 2015, MAN 5 Jakarta Utara 2015 – 2021. kemudian diangkat menjadi pengawas madrasah hingga sekarang. Selama bertugas sebagai pengawas madrasah keseharian bersinggungan langsung dengan guru dan ruang kelas. Dari pendampingan yang ia lakukan di berbagai madrasah, satu keluhan terdengar berulang adalah gagasan pembelajaran yang baik sering berhenti karena waktu dan tenaga guru sudah habis di pekerjaan administratif menyiapkan rencana pembelajaran yang sulit disusun dengan baik. Hal ini juga menjadi bahan diskusi kolaboratif di Kelompok Kerja Pengawas (POKJAWAS) Jakarta Utara.

Pengalaman itulah yang mendorong penulis menekuni pemanfaatan kecerdasan buatan untuk pekerjaan guru. Penulis memandang AI sebagai alat bantu yang meringankan pekerjaan teknis, bukan pengganti keprofesionalan seorang pendidik. Keputusan tentang apa yang diajarkan, bagaimana menyampaikannya, dan apa makna hasil belajar seorang anak tetap berada di tangan guru. Latar belakangnya sebagai pengawas membuatnya melihat dua sisi sekaligus: rumusan kebijakan di atas kertas dan kenyataan di lapangan, termasuk sekolah dengan sarana terbatas. Buku ini ia tulis agar dapat langsung dicoba, bahkan oleh guru yang baru pertama kali membuka aplikasi kecerdasan buatan. Penulis banyak menulis artikel di Koran Guru Madrasah salah satu artikel berjudul membangun pilar cinta filosofi kurikulum berbasis cinta dan di Gurusiana.id dari tahun 2021 - hingga sekarang.

SINOPSIS

Guru menderita, sulit merancang pembelajaran ,buntu memecahkan permasalah pembelajaran, kini mulai lepas. Hadirnya kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) memberikan obat pusing guru merancang pembelajaran HOTS yang bermakna, berkesadaran dan bergembira (Deeplearning) akan hidup jika mulai dari analisa CP , ATP pemilihan model, metoda, dan tahapan pelaksanaan pembelajaran, sarana dan prasarana serta alokasi waktu tepat.

Kendati demikian AI hanyalah alat bantu punya batasan dan perlu dipantau hasil karyanya, “sudahkah sesuai dengan keinginan kita ?”.

Agar karya AI sesuai maka perlu buku panduan agar guru dapat bersahabat dengan AI. Buku ini hadir sebagai panduan dikemas apick dan humanis sehingga dapat memperat persahabatan. Dengan membaca dan praktek kerja mandiri buku ini anda menjadi partner kerja efektif hingga anda menjadi guru hebat, handal dan humanis diera AI.

SAHABAT GURU

Buku ini hadir menjadi sahabat guru untuk mengembangkan diri bersama dengan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) merancang pembelajaran HOTS yang bermakna, berkesadaran dan bergembira yang dapat hidup di kelas.

Efek kelas hidup peserta didik merasakan suasana seperti pertunjukan bioskop, konser besar, pertandingan sepak bola dunia yang setelah selesai mereka memberikan tanggapan ceria dan berkolaborasi berpikir HOTS.

> *AI adalah bentuk kasih sayang Tuhan kepada guru yang menatap masa depan cerah untuk negeri*

www.penerbitwidina.com
@penerbitwidina
penerbit widina
penerbitwidina@gmail.com
widina store
widina bookstore

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

SCANME

Pendidikan

ISBN 978-634-317-373-1

9 786343 173731