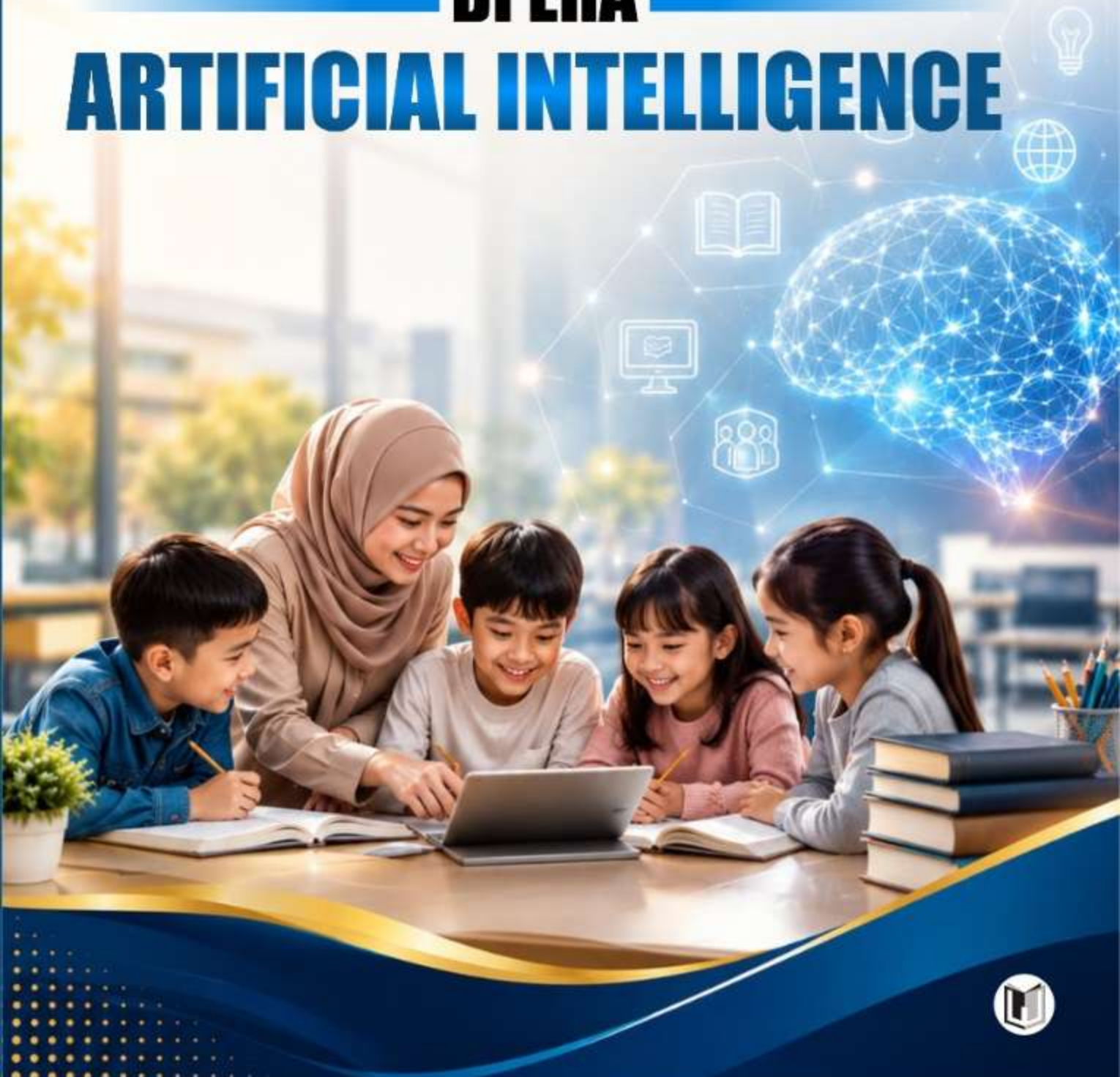
Tim Penulis:
Eva Dianawati Wasliman, Ai Nurlatipah, Alghina Khoirunnisa Fauzia, Alianza Ladelmi, Andiyan Septiyanda, Argustin Maull Lubis, Daratul Laela, Dendi Daenuri, Dewi Sriningsih, Didi Mei Somantri, Elis Sulastri, Erni Sumarni, Eva Purwanti, Iksan Anwar, Inda Eka Sari, Marlina, Nenden Kusumawati, Nurul Aeni, Resta Cahya Nugraha, Reza Noer Muhammad, Rini Riswati, Silvia Rahmi, Tri Dewi Marlanti, Ucu Amalia, Ukin, Wulan Dara Andarisa, Yadi Mulyadi, Yeyet Melawati, Yousef Maulana Manshur.

Bunga Rampai

PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE



Bunga Rampai

PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Tim Penulis:
Eva Dianawati Wasliman, Ai Nurlatipah, Alghina Khoirunnisa Fauzia, Alianza Ladelmi, Andiyan Septiyanda, Argustin Maull Lubis, Daratul Laela, Dendi Daenuri, Dewi Sriningsih, Didi Mei Somantri, Elis Sulastri, Erni Sumarni, Eva Purwanti, Iksan Anwar, Inda Eka Sari, Marlina, Nenden Kusumawati, Nurul Aeni, Resta Cahya Nugraha, Reza Noer Muhammad, Rini Riswati, Silvia Rahmi, Tri Dewi Marlanti, Ucu Amalia, Ukin, Wulan Dara Andarisa, Yadi Mulyadi, Yeyet Melawati, Yousef Maulana Manshur.

Penerbit Widina

BUNGA RAMPAI
PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Tim Penulis:
Eva Dianawati Wasliman, Ai Nurlatipah, Alghina Khoirunnisa Fauzia, Alianza Ladelmi, Andiyan Septiyanda, Argustin Maull Lubis, Daratul Laela, Dendi Daenuri, Dewi Sriningsih, Didi Mei Somantri, Elis Sulastri, Erni Sumarni, Eva Purwanti, Iksan Anwar, Inda Eka Sari, Marlina, Nenden Kusumawati, Nurul Aeni, Resta Cahya Nugraha, Reza Noer Muhammad, Rini Riswati, Silvia Rahmi, Tri Dewi Marlanti, Ucu Amalia, Ukin, Wulan Dara Andarisa, Yadi Mulyadi, Yeyet Melawati, Yousef Maulana Manshur

Desain Cover:
Helmaria Ulfa

Sumber Ilustrasi:
www.freepik.com

Tata Letak:
Handarini Rohana

Editor:
Eva Dianawati Wasliman

ISBN:
978-634-317-402-8

Cetakan Pertama:

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

Eva Dianawati Wasliman
Praktisi Pendidikan

Bismillahirrahmanirrahiim,

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan-Nya, sehingga buku bunga rampai ini dapat hadir sebagai karya akademik bersama mahasiswa Program Studi Magister Administrasi Pendidikan. Kumpulan tulisan ini merupakan hasil pemikiran, telaah, dan refleksi mahasiswa dalam memahami perkembangan pedagogik pada era kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI). Karya ini tidak hanya dapat dibaca sebagai himpunan gagasan akademik, tetapi juga sebagai bentuk kepedulian terhadap dinamika pendidikan yang terus bergerak mengikuti perubahan zaman, sebagaimana gaya kata pengantar pada dokumen rujukan yang menempatkan pendidikan sebagai ruang refleksi akademik, sosial, dan kemanusiaan.

Pendidikan selalu menjadi ruang yang luas untuk direnungkan. Ia tidak semata-mata berbicara tentang kegiatan mengajar, kurikulum, penilaian, atau pencapaian akademik. Lebih dari itu, pendidikan merupakan proses membimbing, menuntun, dan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Ki Hadjar Dewantara (2013) menegaskan bahwa pendidikan merupakan proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya, baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Pandangan ini menunjukkan bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengembangan manusia secara menyeluruh, bukan sekadar pemindahan pengetahuan.

Dalam konteks pedagogik, pendidik dituntut memahami karakteristik peserta didik, merancang pembelajaran, melaksanakan proses belajar, mengevaluasi hasil belajar, serta membantu peserta didik mengaktualisasikan potensi dirinya. Mulyasa (2013) menjelaskan bahwa kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola

pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Dengan demikian, pedagogik tidak hanya berkaitan dengan keterampilan mengajar, tetapi juga menyangkut kemampuan pendidik dalam membangun proses pembelajaran yang bermakna dan manusiawi.

Buku bunga rampai ini menjadi penting karena membahas salah satu isu besar dalam pendidikan masa kini, yaitu transformasi pedagogik di era AI. Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan telah mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, membangun pengetahuan, berinteraksi, berkolaborasi, dan menunjukkan hasil belajarnya. Pembelajaran yang sebelumnya banyak berpusat pada guru mulai bergerak menuju pembelajaran yang lebih personal, adaptif, kolaboratif, berbasis data, serta berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Perubahan ini menandai lahirnya paradigma baru dalam pendidikan, yaitu *AI-driven learning*, di mana kecerdasan buatan dimanfaatkan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pengembangan pembelajaran.

Perubahan tersebut sejalan dengan pandangan Dewey (1938) yang menyatakan bahwa pendidikan bertumbuh melalui pengalaman, refleksi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam kehidupan nyata. Artinya, pendidikan harus selalu menyesuaikan diri dengan perubahan sosial, budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Dalam era digital, pembelajaran tidak lagi dapat dipahami sebagai proses satu arah, melainkan sebagai pengalaman belajar yang aktif, reflektif, kolaboratif, dan kontekstual.

Berbagai tulisan dalam buku ini memperlihatkan bahwa AI tidak dapat dipahami hanya sebagai alat teknologi, melainkan juga sebagai fenomena pedagogik yang membawa peluang sekaligus tantangan. Pada satu sisi, AI dapat membantu guru menyusun materi ajar, merancang media pembelajaran, memberikan umpan balik, melakukan asesmen, serta menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan peserta didik. Holmes, Bialik, dan Fadel (2019) menjelaskan bahwa AI dalam pendidikan memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal, adaptif, dan berbasis data. Namun pada sisi lain, penggunaan AI juga menimbulkan persoalan baru, seperti ketergantungan teknologi, plagiarisme, bias informasi, keamanan

data, kesenjangan literasi digital, dan melemahnya kemampuan berpikir kritis apabila tidak digunakan secara tepat.

Salah satu gagasan utama yang tampak dalam bunga rampai ini adalah perlunya rekonstruksi paradigma pedagogik. Rekonstruksi tersebut diperlukan karena pendidikan tidak lagi cukup bertumpu pada pola pembelajaran tradisional. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan bertransformasi menjadi fasilitator, mentor, perancang pengalaman belajar, sekaligus pembimbing etika digital. Hal ini sejalan dengan Trilling dan Fadel (2009) yang menegaskan bahwa pembelajaran abad ke-21 menuntut pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Dalam konteks ini, AI dapat menjadi pendukung pembelajaran, tetapi tetap tidak dapat menggantikan peran guru sebagai pendidik yang menghadirkan nilai, keteladanan, empati, kebijaksanaan, dan sentuhan kemanusiaan.

Topik *personalized learning* berbasis AI yang dibahas dalam buku ini menunjukkan bahwa pembelajaran masa kini perlu semakin memperhatikan keragaman peserta didik. Setiap peserta didik memiliki kemampuan, minat, gaya belajar, latar belakang, dan kecepatan belajar yang berbeda. Tomlinson (2014) menjelaskan bahwa pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan peserta didik harus memperhatikan kesiapan belajar, minat, dan profil belajar siswa. Melalui AI, pembelajaran dapat dirancang secara lebih fleksibel dan responsif berdasarkan data belajar peserta didik. Hal ini memperkuat gagasan bahwa pendidikan tidak boleh bersifat seragam untuk semua, tetapi perlu memberikan ruang bagi setiap individu untuk berkembang sesuai dengan potensi dan kebutuhannya.

Sejalan dengan itu, pembahasan mengenai *differentiated instruction* berbasis AI memperlihatkan bahwa kelas heterogen merupakan realitas yang harus direspons secara pedagogis. Keberagaman peserta didik menuntut guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mampu menyesuaikan konten, proses, produk, dan lingkungan belajar. Tomlinson (2014) menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi merupakan upaya guru dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik agar setiap siswa memiliki kesempatan belajar yang optimal. Pemanfaatan AI dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat membantu guru membaca data belajar, mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, mengelompokkan siswa

secara dinamis, serta merancang strategi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif.

Buku ini juga membahas model *blended learning* dan *hybrid learning* berbasis AI sebagai bentuk pembelajaran masa kini. Pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas fisik, tetapi dapat berlangsung melalui perpaduan antara pembelajaran luring dan daring. Bonk dan Graham (2006) menjelaskan bahwa *blended learning* merupakan penggabungan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang untuk memperluas pengalaman belajar peserta didik. Kehadiran AI membuka peluang untuk memperkuat model pembelajaran tersebut melalui personalisasi, analisis kebutuhan belajar, dan pemberian umpan balik secara *real-time*. Namun, pembelajaran berbasis teknologi tidak boleh hanya sekadar mengikuti tren, melainkan harus dirancang secara terencana, bermakna, dan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Selain itu, pembahasan mengenai penggunaan *Generative AI* dalam mendesain media dan materi pembelajaran menunjukkan bahwa guru pada era digital perlu memiliki kreativitas baru dalam mengembangkan sumber belajar. Berbagai platform AI dapat membantu guru menyusun modul ajar, media presentasi, soal evaluasi, video pembelajaran, hingga materi yang lebih kontekstual dan menarik. Mayer (2009) menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia yang baik perlu memperhatikan cara manusia memproses informasi melalui kata-kata dan gambar secara bermakna. Oleh karena itu, pemanfaatan *Generative AI* dalam pengembangan media pembelajaran perlu diarahkan untuk memperjelas materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memperkaya pengalaman belajar, bukan sekadar menghasilkan tampilan yang menarik.

Aspek evaluasi pembelajaran juga mendapat perhatian dalam bunga rampai ini melalui pembahasan asesmen otentik berbasis AI. Asesmen otentik menekankan penilaian yang menyeluruh terhadap kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks nyata. Wiggins (1998) menjelaskan bahwa asesmen otentik menilai kemampuan peserta didik melalui tugas-tugas bermakna yang mencerminkan penerapan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Dalam praktiknya, asesmen otentik sering menghadapi kendala waktu, subjektivitas, dan beban guru dalam memberikan umpan balik. AI dapat membantu

menyederhanakan proses desain, pelaksanaan, dan pemberian umpan balik, tetapi keputusan pedagogik tetap harus berada pada guru sebagai pihak yang memahami konteks, karakteristik, dan perkembangan peserta didik.

Tulisan mengenai gamifikasi pembelajaran berbasis AI memperkaya buku ini dengan perspektif mengenai pentingnya motivasi belajar. Pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam mengeksplorasi, memecahkan masalah, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat. Kapp (2012) menjelaskan bahwa gamifikasi merupakan penggunaan mekanisme, estetika, dan cara berpikir permainan untuk melibatkan peserta didik, memotivasi tindakan, mendorong pembelajaran, dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, elemen permainan seperti poin, tantangan, lencana, level, penghargaan, dan umpan balik dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik tanpa menghilangkan tujuan utama pembelajaran.

Tidak kalah penting, buku ini juga menempatkan pembelajaran kolaboratif dan *social learning* sebagai bagian penting dari pedagogik modern. Pembelajaran bukan hanya proses individual, melainkan juga proses sosial yang terjadi melalui interaksi, komunikasi, kerja sama, dan pengalaman bersama. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan kognitif peserta didik sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan dukungan dari orang lain yang lebih kompeten. Dalam konteks AI, teknologi dapat mendukung pembelajaran kolaboratif, tetapi nilai interaksi manusia, dialog, empati, dan kerja sama tetap menjadi inti dari proses pendidikan.

Pada bagian lain, pembahasan mengenai etika, literasi digital, dan tantangan pedagogik dalam penggunaan AI menjadi pengingat bahwa kemajuan teknologi harus diimbangi dengan kedewasaan moral dan tanggung jawab akademik. Gilster (1997) menjelaskan bahwa literasi digital bukan hanya kemampuan menggunakan perangkat digital, melainkan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menggunakan informasi digital secara kritis. Selwyn (2019) juga mengingatkan bahwa teknologi pendidikan harus dipahami secara kritis agar tidak diperlakukan sebagai solusi otomatis bagi semua persoalan pendidikan. Oleh karena itu, penggunaan AI dalam pembelajaran perlu diarahkan secara etis agar tidak menimbulkan plagiarisme, ketergantungan, melemahnya nalar, dan hilangnya keaslian belajar.

Secara keseluruhan, buku bunga rampai ini menunjukkan bahwa pedagogik pada era AI perlu bergerak dalam keseimbangan antara inovasi teknologi dan nilai-nilai kemanusiaan. AI dapat mempercepat akses informasi, memperkaya sumber belajar, meningkatkan efisiensi kerja guru, dan mendukung pembelajaran adaptif. Namun, pendidikan tetap harus berakar pada tujuan utamanya, yaitu membentuk manusia yang berpengetahuan, berkarakter, kritis, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, pemikiran Ki Hadjar Dewantara (2013) tentang pendidikan sebagai proses menuntun kodrat peserta didik tetap relevan, karena teknologi secanggih apa pun harus tetap diarahkan untuk memerdekakan dan memanusiakan manusia.

Saya menyampaikan apresiasi kepada seluruh mahasiswa yang telah berupaya menyusun tulisan dalam buku bunga rampai ini. Setiap tulisan memperlihatkan kesungguhan dalam membaca perubahan pendidikan, mengaitkan teori dengan praktik, serta merefleksikan tantangan pedagogik pada era digital. Karya ini tentu masih memiliki ruang untuk disempurnakan, baik dari aspek kedalaman analisis, ketepatan sitasi, konsistensi penulisan, maupun keluasan kajian. Namun demikian, buku ini merupakan langkah akademik yang berharga dalam membangun tradisi berpikir kritis, menulis ilmiah, dan berdialog dengan perkembangan zaman.

Akhirnya, semoga buku bunga rampai ini dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa, dosen, guru, kepala sekolah, pengelola pendidikan, dan para pemerhati pendidikan. Semoga karya ini tidak hanya menjadi pemenuhan tugas akademik, tetapi juga menjadi kontribusi intelektual dalam memperkuat pedagogik yang adaptif, humanis, etis, kolaboratif, dan berkelanjutan di era kecerdasan buatan.

Alhamdulillahirrabil'alamiin

Ditulis di Bandung,
Hari Selasa Tanggal 2026

RUJUKAN KATA PENGANTAR

Bonk, C. J., & Graham, C. R. (Eds.). (2006). *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs*. Pfeiffer.

Dewantara, K. H. (2013). *Ki Hadjar Dewantara: Pemikiran, konsepsi, keteladanan, sikap merdeka*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.

Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Mulyasa, E. (2013). *Standar kompetensi dan sertifikasi guru*. Remaja Rosdakarya.

Selwyn, N. (2019). *Should robots replace teachers? AI and the future of education*. Polity Press.

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR iii
RUJUKAN KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI x

BAGIAN I FONDASI TRANSFORMASI PEDAGOGIK DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*..... 1
Menata Ulang Pedagogik di Tengah Gelombang AI 3
Alghina Khoirunnisa Fauzia, Marlina, Andiyan Septiyanda, Eva Dianawati Wasliman

Guru sebagai Fasilitator Belajar di Era *Artificial Intelligence* 21
Inda Eka Sari, Ai Nurlatipah, Eva Dianawati Wasliman

Etika dan Literasi Digital dalam Penggunaan AI..... 35
Silvia Rahmi, Erni Sumarni, Nurul Aeni, Eva Dianawati Wasliman

BAGIAN II STRATEGI PEMBELAJARAN DAN ASESMEN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*..... 49
Ruang Belajar Fleksibel Berbasis *Artificial Intelligence* 51
Nenden Kusumawati, Didi Mei Somantri, Resta Cahya Nugraha, Eva Dianawati Wasliman

Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI Berdasarkan Karakteristik Siswa..... 67
Daratul Laela, Yadi Mulyadi, Yeyet Melawati, Eva Dianawati Wasliman

Mengelola Kelas Heterogen dengan Diferensiasi Berbasis *Artificial Intelligence* 81
Iksan Anwar, Ukin, Dewi Sriningsih, Eva Dianawati Wasliman

Mendesain Media Pembelajaran dengan *Generative Artificial Intelligence* 97
Elis Sulastri, Wulan Dara Andarisa, Eva Dianawati Wasliman

Menghidupkan Motivasi Belajar melalui Gamifikasi *Artificial Intelligence* 111
Eva Purwanti, Ucu Amalia,
Yousef Maulana M., Eva Dianawati Wasliman

Membangun Kelas Kolaboratif dengan Bantuan AI..... 127
Alianza Ladelmi, Dendi Daenuri,
Reza Noer Muhammad, Eva Dianawati Wasliman

Asesmen Otentik Berbasis *Artificial Intelligence*..... 139
Rini Riswati, Tri Dewi Marlanti,
Argustin Maull Lubis, Eva Dianawati Wasliman

TENTANG PENULIS 153

BAGIAN I
FONDASI TRANSFORMASI PEDAGOGIK DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

MENATA ULANG PEDAGOGIK DI TENGAH GELOMBANG AI

Alghina Khoirunnisa Fauzia, Marlina,
Andiyan Septiyanda, Eva Dianawati Wasliman

Ketika Kelas Tidak Lagi Sama

Ruang kelas hari ini tidak lagi sama dengan ruang kelas satu dekade lalu. Dahulu, guru menjadi pusat pengetahuan. Peserta didik mendengarkan, mencatat, mengerjakan tugas, lalu dinilai berdasarkan kemampuan mengingat dan mengulang kembali materi. Pola seperti ini mencerminkan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Guru menjadi sumber utama informasi, sedangkan peserta didik berperan sebagai penerima pengetahuan. Model tersebut telah membentuk praktik pendidikan selama bertahun-tahun dan masih dapat ditemukan di berbagai satuan pendidikan hingga saat ini.

Namun, perkembangan teknologi digital, khususnya *Artificial Intelligence* (AI), mulai mengubah pola tersebut secara mendasar. Kehadiran AI tidak hanya menghadirkan perangkat baru dalam pembelajaran, tetapi juga mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, memahami konsep, dan membangun pengetahuan. Informasi yang dahulu hanya dapat diperoleh melalui guru atau buku kini tersedia dalam hitungan detik melalui berbagai platform berbasis AI. Perubahan ini menjadikan ruang belajar semakin terbuka dan tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas maupun waktu belajar formal.

Peserta didik kini dapat meminta AI menjelaskan konsep yang sulit, membuat rangkuman materi, menyusun contoh soal beserta pembahasannya, memberikan ide proyek, bahkan membantu memperbaiki hasil tulisan. Dalam waktu yang singkat, AI mampu memberikan respons yang runtut, sistematis, dan mudah dipahami. Kemudahan tersebut menjadikan AI sebagai salah satu sumber belajar yang semakin dekat dengan kehidupan peserta didik.

Referensi Utama

Agustinasari, Suastra, I. W., Atmadja, A. T., & Tika, I. N. (2025). Transformasi literasi sains di era kecerdasan buatan: Analisis dalam perspektif konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *15*(4), 1894–1900.

Anam, R. S., Gumilar, S., Ainie, I. N., & Wibowo, F. A. (2025). Tren dan tantangan penerapan kecerdasan buatan dalam pendidikan: Analisis artikel pada jurnal terakreditasi nasional. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(2), 1060–1075.

Ansori, I., Kristanto, A., Nursalim, M., & Banase, A. D. R. (2026). Evaluating generative AI in Indonesian education: Pragmatist and social reconstructionist perspectives on pedagogical and structural implications. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, *6*(8), 1–10.

Chan, C. K. Y., & Tsi, L. H. Y. (2023). The AI revolution in education: Will AI replace or assist teachers in higher education? *arXiv preprint*.

Dewi, E. S., & Chiaralazzo, M. I. (2026). Sistem Among Ki Hadjar Dewantara dalam era digital pedagogi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *6*(2), 1377–1388.

Gea, N., Nehe, I., Zalukhu, L., Telaumbanua, M., & Bawamenewi, A. (2025). Dampak Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan: Peluang dan tantangan di era digital. *Jurnal Education and Development*, *13*(1), 637–644.

Jamilah, W. S. N., Halimah, L., & Puspita, N. T. (2025). Pemanfaatan Artificial Intelligence terhadap kompetensi pedagogik guru. *IQRO: Journal of Islamic Education*, *8*(1), 388–404.

Khairani, R. (2025). Systematic literature review: Kelelahan emosional dan kompetensi pedagogik guru di tengah perkembangan Artificial Intelligence (AI) di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *5*(2), 974–989.

Mardeli, Sari, J. P., Setyaningsih, K., Fauzi, M., Fitri, E., Ballianie, N., & Novianti, R. (2025). Generative AI in personalized learning: A systematic review of implementation in Indonesia. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *6*(2), 989–1002.

Pradana, A. K. A., Mardliyah, S., & Yulianingsih, W. (2024). Analysis of generative AI adoption in self-directed learning student at SKB Sidoarjo. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *11*(2), 144–157.

Rosyada, M. N. M., Hernawati, S., & Nurcholis, N. (2025). Rekonstruksi kurikulum PAI berbasis prophetic intelligence: Respon teologis-pedagogis terhadap tantangan etis dan epistemologis era Artificial Intelligence. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, *11*(4), 263–270.

Sugiono, S. (2024). Proses adopsi teknologi generative Artificial Intelligence dalam dunia pendidikan: Perspektif teori difusi inovasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *9*(1), 110–133.

Supriadi, S. R. R. P., Haedi, S. U., & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam pendidikan di era industri 4.0 dan society 5.0. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan*, *2*(2), 192–198.

Syahputra, F., Sabrina, E., Manurung, R., Tarigan, R. R., Tarigan, G. F., Perdana, N. A. P., & Zai, F. P. D. (2026). Peran kecerdasan buatan dalam transformasi pendidikan modern: Tinjauan sistematis literatur 2020–2025. *Journal of Education Science*, *5*(1), 75–84.

Tantowi, A. A., Mad'hika, Y. R., & Malik, A. Y. (2026). Kajian konseptual integrasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE). *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, *3*(4), 570–583.

GURU SEBAGAI FASILITATOR BELAJAR DI ERA *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Inda Eka Sari, Ai Nurlatipah, Eva Dianawati Wasliman

Saat Guru Bukan Lagi Satu-Satunya Sumber Jawaban

Perubahan paling terasa dalam pendidikan saat ini bukan sekadar hadirnya perangkat digital di ruang kelas, melainkan bergesernya posisi guru di hadapan peserta didik. Jika dahulu guru menjadi sumber utama pengetahuan, kini peserta didik memiliki akses yang hampir tidak terbatas terhadap berbagai informasi melalui internet dan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Berbagai platform berbasis AI mampu menjelaskan konsep, menyusun ringkasan, memberikan contoh soal, bahkan menghasilkan jawaban yang tampak lengkap hanya dalam hitungan detik. Kondisi ini mengubah cara peserta didik mencari informasi sekaligus mengubah ekspektasi mereka terhadap proses pembelajaran.

Perubahan tersebut tidak berarti peran guru menjadi berkurang. Justru sebaliknya, semakin mudah informasi diperoleh, semakin besar kebutuhan akan sosok yang mampu membantu peserta didik memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara tepat. Informasi yang melimpah belum tentu menghasilkan pengetahuan yang bermakna apabila peserta didik tidak memiliki kemampuan untuk menyeleksi sumber, menguji keakuratan informasi, serta menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata.

Luckin (2018) menjelaskan bahwa AI memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran yang lebih personal melalui analisis data belajar peserta didik. Teknologi mampu mengidentifikasi kesulitan belajar, memberikan latihan yang sesuai dengan tingkat kemampuan, serta menyediakan umpan balik secara cepat. Kemampuan tersebut membantu guru memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai perkembangan peserta didik. Namun, data yang dihasilkan AI tetap memerlukan interpretasi profesional dari guru karena proses belajar tidak hanya dipengaruhi oleh aspek akademik, tetapi juga oleh kondisi psikologis, sosial, dan emosional peserta didik.

Referensi Utama

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Kasneci, E., Sessler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., et al. (2023). *ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education*. Springer Nature.

Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century*. UCL IOE Press.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher, 15*(2), 4–14.

UNESCO. (2024). *Artificial intelligence competency framework for teachers*. UNESCO.

Uno, H. B. (2021). *Profesi kependidikan: Problema, solusi, dan reformasi pendidikan di Indonesia*. Bumi Aksara.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education: Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16*, 39.

ETIKA DAN LITERASI DIGITAL DALAM PENGGUNAAN AI

Silvia Rahmi, Erni Sumarni, Nurul Aeni, Eva Dianawati Wasliman

Ketika AI Tidak Selalu Benar

Kemudahan mengakses AI telah mengubah cara peserta didik mencari informasi. Jika dahulu mereka membuka buku, berdiskusi dengan guru, atau menelusuri berbagai sumber untuk menemukan jawaban, kini cukup mengetikkan sebuah pertanyaan pada aplikasi berbasis AI. Dalam hitungan detik, sistem akan menyajikan penjelasan yang tampak runtut, meyakinkan, bahkan sering kali disertai contoh, ilustrasi, maupun langkah-langkah penyelesaian. Bagi banyak peserta didik, pengalaman tersebut menghadirkan kesan bahwa AI selalu mengetahui jawaban yang benar.

Anggapan tersebut merupakan titik awal munculnya berbagai persoalan dalam dunia pendidikan. Meskipun mampu menghasilkan respons yang cepat, AI bukanlah sumber kebenaran yang tidak mungkin keliru. Sistem AI bekerja dengan mempelajari pola dari data yang tersedia, kemudian menghasilkan jawaban berdasarkan probabilitas keterkaitan antar informasi. Dengan mekanisme seperti itu, AI dapat menghasilkan jawaban yang akurat, tetapi juga dapat menyajikan informasi yang kurang tepat, tidak lengkap, bahkan keliru apabila data yang menjadi dasar pembelajarannya terbatas atau bias. Oleh karena itu, kemampuan menggunakan AI tidak dapat dipisahkan dari kemampuan mengevaluasi informasi yang dihasilkannya.

Persoalan tersebut menjadi semakin penting pada jenjang pendidikan dasar. Peserta didik masih berada pada tahap perkembangan kemampuan berpikir kritis, penalaran, dan moral. Mereka cenderung menerima informasi yang disampaikan dengan bahasa yang meyakinkan tanpa selalu mempertanyakan kebenarannya. Ketika AI memberikan jawaban yang tampak logis, peserta didik dapat dengan mudah menganggapnya sebagai fakta tanpa melakukan pemeriksaan lebih lanjut. Kondisi ini berpotensi membentuk kebiasaan belajar yang pasif apabila tidak disertai pendampingan dari guru maupun orang tua.

Referensi Utama

Lee, H., Kim, J., & Park, S. (2024). The impact of AI dependency on students' problem-solving skills: A quasi-experimental study. *Journal of Educational Technology, 41*(2), 112–130.

Mauliyanti, M. P., & Maghfirah, M. (2026). Analysis of artificial intelligence usage and its implications for the academic ethics of PAI class of 2022 students in scientific writing. *Journal of Educational Sciences, 10*(6), 599–614. https://doi.org/10.31258/jes.10.6.p.599-614

Nanda Novita. (2025). *Analisis pengaruh AI generatif terhadap cognitive offloading dan kemalasan berpikir: Studi pada 300 mahasiswa pengguna aktif AI* [Skripsi, Universitas Bina Sarana Informatika]. Elibrary BSI. https://elibrary.bsi.ac.id/skripsi/D219250460/

Pramod, D. (2025). Decoding responsible AI use: The influence of digital literacy and ethical awareness. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*.

Rahayu, M., Sugiarto, E., & Wibawanto, W. (2025). Literasi visual dan etika kreatif: Perspektif konseptual tentang plagiarisme di era digital. *Catharsis: Journal of Arts Education, 14*(1). https://doi.org/10.15294/catharsis.v14i1.25324

Sullivan, M., & Kelly, A. (2023). Academic integrity in the age of ChatGPT: Prevalence and perceptions of AI-generated text among university students. *International Journal for Educational Integrity, 19*(1), 8–22.

Sullivan, M., & Kelly, A. (2023). ChatGPT in higher education: Considerations for academic integrity and student learning. *Journal of Applied Learning and Teaching, 6*(1).

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

BAGIAN II
STRATEGI PEMBELAJARAN DAN ASESMEN BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

RUANG BELAJAR FLEKSIBEL BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Nenden Kusumawati, Didi Mei Somantri,
Resta Cahya Nugraha, Eva Dianawati Wasliman

Kelas yang Tidak Lagi Berbatas Ruang

Pandemi COVID-19 meninggalkan jejak besar dalam dunia pendidikan. Sekolah yang sebelumnya sangat bergantung pada tatap muka mendadak harus berpindah ke ruang digital. Guru mengajar dari rumah, peserta didik belajar melalui layar, dan orang tua ikut menjadi bagian dari proses belajar sehari-hari. Situasi darurat tersebut mempercepat penggunaan teknologi pendidikan, tetapi sekaligus memperlihatkan satu kenyataan penting yaitu pembelajaran tidak lagi bisa hanya dibayangkan sebagai kegiatan yang berlangsung di ruang kelas fisik.

Dhawan (2020) menyebut pembelajaran daring sebagai salah satu respons penting pada masa krisis COVID-19. Namun, pengalaman pandemi juga menunjukkan bahwa pembelajaran daring penuh tidak selalu ideal. Tidak semua peserta didik memiliki perangkat, jaringan internet, atau kemampuan belajar mandiri yang memadai. Bozkurt dan Sharma (2020) bahkan membedakan pembelajaran daring yang dirancang matang dengan *emergency remote teaching*, yaitu pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara mendadak karena situasi krisis. Perbedaan ini penting karena tidak semua penggunaan teknologi otomatis menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

Setelah sekolah kembali dibuka, muncul kesadaran baru bahwa pendidikan tidak harus memilih secara kaku antara tatap muka dan daring. Keduanya dapat dipadukan secara lebih terencana. Dari sinilah *blended learning* dan *hybrid learning* menjadi semakin relevan. Bonk dan Graham (2006) menjelaskan blended learning sebagai perpaduan sistematis antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis teknologi. Graham (2013) kemudian menegaskan bahwa *blended learning* bukan sekadar menambahkan tugas daring ke dalam pembelajaran biasa, melainkan

Referensi Utama

Baig, M. I., & Yadegaridehkordi, E. (2023). Flipped classroom in higher education: A systematic literature review and research challenges. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20*(1). https://doi.org/10.1186/s41239-023-00430-5

Bonk, C. J., & Graham, C. R. (2006). *The handbook of blended learning*. Pfeiffer.

Bozkurt, A., & Sharma, R. C. (2020). Emergency remote teaching in a time of global crisis due to Coronavirus pandemic. *Asian Journal of Distance Education, 15*(1).

BPPT. (2020). *Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial Indonesia 2020–2045*. Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi.

Detyna, M., & Dommett, E. J. (2024). Addressing and resolving issues with hybrid flexible/dual mode teaching and technology in learning spaces: The 2 × n matrix model. *Learning Environments Research, 27*(3), 727–744. https://doi.org/10.1007/s10984-024-09498-w

Dhawan, S. (2020). Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis. *Journal of Educational Technology Systems, 49*(1), 5–22. https://doi.org/10.1177/0047239520934018

Fortuna, A., Prasetya, F., Samala, A. D., et al. (2025). Artificial intelligence in personalized learning: A global systematic review of current advancements and shaping future opportunities. *Social Sciences & Humanities Open, 12*, 102114. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2025.102114

Graham, C. R. (2013). Emerging practice and research in blended learning. In M. G. Moore (Ed.), *Handbook of distance education* (3rd ed., pp. 333–350). Routledge.

Hariyanto, A., et al. (2025). Artificial intelligence in adaptive education: A systematic review of techniques for personalized learning. *Discover Artificial Intelligence*. https://doi.org/10.1007/s44217-025-00908-6

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Joyce, B., & Weil, M. (2009). *Models of teaching* (8th ed.). Pearson.

Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. (2014).

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. (2024).

Raes, A., Vanneste, P., Pieters, M., Windey, I., Van Den Noortgate, W., & Depaepe, F. (2020). Learning and instruction in the hybrid virtual classroom: An investigation of students' engagement and the effect of quizzes. *Computers & Education, 143*, 103682. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103682

Regmi, A., Mao, X., Qi, Q., Tang, W., & Yang, K. (2024). Students' perception and self-efficacy in blended learning of medical nutrition course: A mixed-method research. *BMC Medical Education, 24*(1). https://doi.org/10.1186/s12909-024-06339-5

Russell, S. J., & Norvig, P. (2021). *Artificial intelligence: A modern approach* (4th ed.). Pearson.

Schermeier, S., Deiglmayr, A., & Rummel, N. (2025). Small group collaboration in hybrid university learning: Comparing learners' perceived socio-affective state in hybrid, face-to-face and remote collaboration. *Computers in Human Behavior Reports, 8*, 100656. https://doi.org/10.1016/j.chbr.2025.100656

Siemens, G. (2013). Learning analytics. *American Behavioral Scientist, 57*(10), 1380–1400. https://doi.org/10.1177/0002764213498851

Sudirta, I. G., Widiana, I. W., Setemen, K., et al. (2022). The impact of blended learning assisted with self-assessment toward learner autonomy and creative thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 17*(06), 163–180. https://doi.org/10.3991/ijet.v17i06.29799

UNESCO. (2021). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373717

PERSONALISASI PEMBELAJARAN BERBASIS AI BERDASARKAN KARAKTERISTIK SISWA

Daratul Laela, Yadi Mulyadi,
Yeyet Melawati, Eva Dianawati Wasliman

Setiap Siswa Belajar dengan Cara yang Berbeda

Salah satu kenyataan yang selalu dihadapi guru di ruang kelas adalah keberagaman peserta didik. Dalam satu kelas yang mempelajari materi yang sama, sering kali ditemukan peserta didik yang mampu memahami konsep dengan cepat, sementara yang lain memerlukan penjelasan berulang atau pengalaman belajar yang lebih konkret. Ada peserta didik yang lebih mudah belajar melalui diskusi, ada yang senang bereksperimen secara langsung, dan ada pula yang lebih nyaman mempelajari materi secara mandiri sebelum berdialog dengan teman maupun guru. Perbedaan tersebut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendidikan dan menjadi dasar mengapa pembelajaran tidak dapat dirancang dengan pendekatan yang sepenuhnya seragam.

Selama bertahun-tahun, sistem pendidikan banyak menggunakan pendekatan yang sama untuk seluruh peserta didik. Guru menyampaikan materi yang sama, memberikan tugas yang sama, serta melakukan penilaian dengan cara yang sama. Pendekatan tersebut memang memudahkan pengelolaan kelas, tetapi sering kali belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar yang beragam. Akibatnya, peserta didik yang memiliki kemampuan lebih tinggi dapat merasa kurang tertantang, sedangkan peserta didik yang memerlukan dukungan tambahan berisiko tertinggal. Dalam konteks kelas yang semakin heterogen, pembelajaran yang bersifat seragam menjadi semakin sulit memenuhi kebutuhan setiap individu.

Perkembangan AI menghadirkan peluang baru untuk menjawab tantangan tersebut. Berbeda dengan teknologi pembelajaran sebelumnya yang cenderung menyajikan materi secara sama kepada seluruh peserta didik, AI memiliki kemampuan menganalisis data belajar dan menyesuaikan pengalaman belajar berdasarkan perkembangan masing-masing individu.

Referensi Utama

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2020). Artificial intelligence in education: A review. *IEEE Access, 8*, 75264–75278.

Dahal, P., et al. (2025). Artificial intelligence recommendation systems for personalized learning in education. *Journal of Educational Technology Research*.

Dewantara, K. H. (2011). *Karya Ki Hadjar Dewantara: Bagian pertama—Pendidikan*. Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.

Gligorea, I., et al. (2023). Adaptive learning using machine learning algorithms: A systematic review. *Education and Information Technologies*.

Green, T. H. (2003). *Lectures on the principles of political obligation*. Cambridge University Press. (Original work published 1883)

iNACOL. (2015). *Mean what you say: Defining and integrating personalized, blended and competency education*. International Association for K–12 Online Learning.

Ogunleye, B., et al. (2024). A systematic review of generative AI for teaching and learning practice. *Education Sciences*.

Rohit, N. (2024). Analisis prediktif dalam pembelajaran berbasis AI.

Sajja, R., et al. (2023). Artificial intelligence-enabled intelligent assistant for personalized and adaptive learning. *Educational Technology Research and Development*.

Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.

MENGELOLA KELAS HETEROGEN DENGAN DIFERENSIASI BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Iksan Anwar, Ukin, Dewi Sriningsih, Eva Dianawati Wasliman

Mengajar Satu Kelas yang Tidak Pernah Seragam

Pada pandangan pertama, proses pembelajaran di kelas tampak berlangsung secara seragam. Guru menyampaikan materi yang sama, menggunakan tujuan pembelajaran yang sama, dan memberikan penilaian berdasarkan capaian kompetensi yang telah ditetapkan. Namun, di balik keseragaman tersebut terdapat kenyataan bahwa setiap peserta didik datang ke kelas dengan latar belakang, pengalaman, kemampuan, motivasi, serta cara belajar yang berbeda. Perbedaan itu menjadikan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang dinamis sekaligus kompleks.

Keberagaman peserta didik merupakan karakteristik alami dalam pendidikan. Tidak ada kelas yang benar-benar homogen. Dalam satu kelas, guru dapat menemukan peserta didik yang cepat memahami konsep abstrak, peserta didik yang lebih mudah belajar melalui contoh konkret, peserta didik yang percaya diri menyampaikan pendapat, hingga mereka yang memerlukan waktu lebih panjang untuk membangun pemahaman. Selain itu, kondisi sosial, budaya, bahasa, pengalaman keluarga, dan akses terhadap sumber belajar turut membentuk cara setiap peserta didik memaknai proses pembelajaran. Dengan demikian, keragaman bukanlah pengecualian, melainkan realitas yang melekat pada setiap proses pendidikan.

Realitas tersebut menghadirkan tantangan bagi guru. Pendekatan pembelajaran yang sama untuk seluruh peserta didik sering kali menghasilkan pengalaman belajar yang tidak setara. Sebagian peserta didik merasa materi yang diberikan terlalu mudah sehingga kehilangan tantangan, sedangkan sebagian lainnya mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran karena memerlukan penjelasan, latihan, atau pendampingan yang lebih intensif. Akibatnya, pembelajaran yang tampak memberikan perlakuan yang sama belum tentu menghadirkan kesempatan belajar yang adil bagi seluruh peserta didik.

Referensi Utama

Chen, L., Chen, P., & Lin, Z. (2022). *Artificial intelligence in education: A review*. Springer.

Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign.

Hwang, G. J., & Tu, Y. F. (2021). Roles and research trends of artificial intelligence in education. *Educational Technology & Society, 24*(4), 1–14.

Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence*. UCL Institute of Education Press.

Mulyasa, E. (2021). *Menjadi guru penggerak merdeka belajar* (hlm. 67–72). PT Remaja Rosdakarya.

Munir. (2022). *Pembelajaran digital* (hlm. 89–95). Alfabeta.

Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.

Surya, M. (2015). *Strategi kognitif dalam pembelajaran* (hlm. 124–130). Alfabeta.

Tilaar, H. A. R. (2015). *Pedagogik teoretis untuk Indonesia* (hlm. 53–57). Kompas Media Nusantara.

Tomlinson, C. A. (2017). *How to differentiate instruction in academically diverse classrooms* (3rd ed.). ASCD.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16*(39), 1–27.

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN GENERATIVE *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Elis Sulastri, Wulan Dara Andarisa, Eva Dianawati Wasliman

Ketika Media Pembelajaran Tidak Lagi Sekadar Alat Bantu

Setiap guru tentu pernah mengalami situasi ketika materi yang disampaikan sudah benar, penjelasan sudah runtut, bahkan media yang digunakan terlihat menarik, tetapi peserta didik tetap belum menunjukkan keterlibatan belajar yang diharapkan. Ada peserta didik yang hanya memperhatikan sesaat, ada yang sekadar menyalin isi presentasi, dan ada pula yang mampu mengingat informasi untuk keperluan ujian, tetapi kesulitan menggunakannya kembali ketika menghadapi persoalan yang berbeda. Pengalaman seperti ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh apa yang diajarkan, melainkan juga oleh bagaimana pengalaman belajar itu dirancang.

Kesadaran tersebut mengubah cara pandang terhadap media pembelajaran. Selama bertahun-tahun media sering diposisikan sebagai pelengkap proses mengajar. Guru membuat *slide* presentasi, menampilkan gambar, memutar video, atau membagikan lembar kerja agar penyampaian materi menjadi lebih jelas. Media dipahami sebagai alat bantu yang memperkuat penjelasan guru. Pandangan ini tidak sepenuhnya keliru, tetapi menjadi kurang memadai ketika pembelajaran mulai menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif membangun pengetahuannya sendiri.

Dalam pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, media tidak lagi sekadar berfungsi menyampaikan informasi. Media menjadi bagian dari pengalaman belajar yang menghubungkan konsep dengan kenyataan, menghadirkan persoalan yang perlu dipecahkan, memancing rasa ingin tahu, serta membuka ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan. Melalui media yang dirancang dengan baik, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan, tetapi juga diajak mengamati, membandingkan, mencoba, berdiskusi, dan merefleksikan apa yang dipelajarinya. Dengan

Referensi Utama

Derewianka, B. (2015). *Exploring how texts work*. Primary English Teaching Association Australia.

Godwin-Jones, R. (2024). ChatGPT and language learning: Opportunities and challenges. *Language Learning & Technology*.

Haeruddin, H., Bustan, B., & Husen, H. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Journal of Citizen Research and Development, 1*(2), 424–431. https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484

Hyland, K. (2007). Genre pedagogy: Language, literacy and L2 writing instruction. *Journal of Second Language Writing, 16*(3), 148–164.

Karim, A., & Bahar, H. (2024). Pemanfaatan media Canva dalam meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*.

Kartal, G. (2024). ChatGPT in language teaching and learning: Pedagogical affordances and challenges. *English Language Teaching Journal*.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054.

Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2010). Vygotsky's zone of proximal development: Instructional implications and teachers' professional development. *English Language Teaching, 3*(4), 237–248.

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: Knowledge growth in teaching. *Educational Researcher, 15*(2), 4–14.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7*(2), 79–85.

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

Van de Pol, J., Volman, M., & Beishuizen, J. (2010). Scaffolding in teacher–student interaction: A decade of research. *Educational Psychology Review, 22*(3), 271–296.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry, 17*(2), 89–100.

MENGHIDUPKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI GAMIFIKASI *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Eva Purwanti, Ucu Amalia,
Yousef Maulana M., Eva Dianawati Wasliman

Ketika Belajar Tidak Lagi Menarik bagi Peserta Didik

Salah satu tantangan yang semakin sering dihadapi guru saat ini bukanlah bagaimana menjelaskan materi pelajaran, melainkan bagaimana menjaga keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tidak sedikit guru yang telah mempersiapkan pembelajaran dengan baik, menggunakan media yang menarik, bahkan memanfaatkan berbagai teknologi digital, tetapi masih menjumpai peserta didik yang kurang antusias mengikuti pembelajaran. Sebagian hanya terlibat ketika diminta menjawab pertanyaan, sebagian lain lebih banyak menunggu arahan guru, sementara yang lain kehilangan perhatian sebelum kegiatan belajar selesai. Situasi tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh apa yang diajarkan, tetapi juga oleh sejauh mana peserta didik terdorong untuk terlibat dalam proses belajar.

Perubahan karakteristik peserta didik menjadi salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut. Kehidupan sehari-hari mereka tidak terlepas dari berbagai teknologi digital yang menawarkan pengalaman interaktif, umpan balik yang cepat, serta beragam pilihan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan minat masing-masing. Pola interaksi seperti ini secara tidak langsung membentuk cara peserta didik memberikan perhatian terhadap suatu aktivitas. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton, didominasi penjelasan satu arah, atau kurang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif menjadi lebih sulit mempertahankan perhatian mereka dibandingkan sebelumnya.

Kondisi tersebut tidak berarti bahwa sekolah harus mengikuti seluruh karakter dunia digital atau mengubah pembelajaran menjadi hiburan. Pendidikan memiliki tujuan yang jauh lebih mendasar daripada sekadar menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran tetap diarahkan untuk

Referensi Utama

Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational*.

Eun, B. (2019). The zone of proximal development as an overarching concept: A framework for synthesizing Vygotsky's theories. *Educational Philosophy and Theory, 51*(1), 18–30.

Ismi, A., & Syamwil. (2021). Pengaruh kemampuan akuntansi dasar, motivasi belajar dan persepsi siswa tentang metode mengajar guru terhadap hasil belajar praktikum akuntansi dagang. *Jurnal Ecogen, 4*(1), 42–50.

Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *TICOM, 5*(1), 2–3.

Krisbiantoro, B. (2020). The effectiveness of gamification to enhance students' mastery on tenses viewed from students' creativity. *Journal of Advanced Multidisciplinary Research, 1*(2), 73–97.

Nabilla, F. A., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model rancangan pembelajaran kooperatif learning Team Game Tournament (TGT) pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies, 2*(2), 1–24.

Noor, E. F., & Zubaidah. (2022). Implementasi media asesmen berbasis gamifikasi terhadap motivasi belajar biologi peserta didik MAN Kotawaringin Timur. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan, 2*(2), 160.

Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan motivasi belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 298–302.

Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya, 4*(2), 88–100.

Suarmini, M. (2019). Metode gamifikasi berbasis Tri Hita Karana sebagai alternatif pembelajaran abad 21. *Maha Widya Bhuwana, 2*(2), 42–43.

Tayeb, T. (2017). Analisis dan manfaat model pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 4*(2), 2407–2451. https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a5.2017

Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media belajar gamifikasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu, 8*(3), 1722–1732. https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476

MEMBANGUN KELAS KOLABORATIF DENGAN BANTUAN AI

Alianza Ladelmi, Dendi Daenuri,
Reza Noer Muhammad, Eva Dianawati Wasliman

Belajar Tidak Harus Selalu Dilakukan Sendiri

Salah satu perubahan yang paling nyata dalam dunia pendidikan saat ini adalah semakin mudahnya peserta didik belajar secara mandiri. Ketika menghadapi kesulitan memahami suatu materi, mereka tidak selalu menunggu penjelasan guru atau berdiskusi dengan teman sekelas. Melalui mesin pencari, video pembelajaran, maupun aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI), berbagai informasi dapat diperoleh dalam hitungan detik. Bahkan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan, meminta penjelasan ulang, atau memperoleh contoh penyelesaian suatu masalah kapan saja tanpa harus menunggu proses pembelajaran di kelas.

Perkembangan tersebut membawa banyak peluang bagi pembelajaran. Peserta didik memiliki akses yang lebih luas terhadap sumber belajar, dapat mempelajari materi sesuai dengan kecepatan masing-masing, serta memperoleh bantuan belajar yang lebih personal. Dalam banyak situasi, AI juga mampu membantu peserta didik memahami konsep yang belum dikuasai melalui penjelasan yang disesuaikan dengan pertanyaan yang mereka ajukan. Kemudahan ini menjadikan proses belajar lebih fleksibel dibandingkan sebelumnya.

Namun, kemudahan belajar secara mandiri juga menghadirkan tantangan baru. Ketika hampir seluruh kebutuhan belajar dapat dipenuhi melalui teknologi, interaksi antarpeserta didik berpotensi semakin berkurang. Diskusi kelompok, saling bertukar pendapat, maupun proses menyelesaikan masalah bersama dapat tergeser oleh kebiasaan mencari jawaban secara individual melalui perangkat digital. Akibatnya, peserta didik memang memperoleh informasi dengan lebih cepat, tetapi belum tentu memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, maupun menghargai sudut pandang orang lain.

Referensi Utama

Aoun, J. E. (2017). *Robot-proof: Higher education in the age of artificial intelligence*. MIT Press.

Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice Hall.

Han, J., Liu, G., & Xiang, S. (2025). To engage with AI or not: Learning engagement among rural junior high school students in an AI-powered adaptive learning environment. *Humanities and Social Sciences Communications, 12*, Article 1292.

Luckin, R. (2018). *Machine learning and human intelligence: The future of education for the 21st century*. UCL IOE Press.

Mulyasa. (2013). *Menjadi guru profesional*. Remaja Rosdakarya.

Ni'amullah, A., & Hasanah, R. (2025). AI-based adaptive learning in higher education: Improving student engagement and learning outcomes. *Journal of Digital Learning, 1*(1).

Nurhayati, N., Suliyem, M., Hanafi, I., & Susanto, T. T. D. (2024). Integrasi AI dalam collaborative learning untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Academy of Education Journal, 15*(1), 1063–1071. https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2372

Panggabean, D. U., & Harida, E. S. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam pembelajaran collaborative learning di pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, Menengah & Kejuruan, 2*(2), 221–227.

Pangestu, A. T. (2024). Utilizing artificial intelligence to design adaptive learning systems aligned with the 2024 curriculum. *Journal of Education Innovation and Curriculum Development, 2*(3).

Sharples, M. (2023). Towards social generative AI for education: Theory, practices and ethics. *Learning: Research and Practice, 9*(2), 159–167. https://doi.org/10.1080/23735082.2023.2261131

Siemens, G. (2005). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2*(1), 3–10.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ASESMEN OTENTIK
BERBASIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Rini Riswati, Tri Dewi Marlanti,
Argustin Maull Lubis, Eva Dianawati Wasliman

Asesmen yang Lebih Bermakna

Bagi banyak peserta didik, asesmen masih identik dengan ujian, nilai, dan rapor. Pembelajaran dianggap selesai ketika guru memberikan soal, peserta didik mengerjakannya, lalu hasilnya dikonversi menjadi angka. Tidak sedikit pula guru yang masih menempatkan asesmen sebagai tahap terakhir setelah seluruh materi selesai diajarkan. Akibatnya, asesmen lebih sering dipahami sebagai alat untuk mengukur hasil belajar daripada sebagai bagian yang menyatu dengan proses pembelajaran itu sendiri.

Cara pandang tersebut memang telah lama menjadi bagian dari praktik pendidikan. Tes tertulis mampu memberikan gambaran mengenai penguasaan konsep tertentu secara cepat dan relatif mudah dilaksanakan. Namun, perkembangan tujuan pendidikan menunjukkan bahwa keberhasilan belajar tidak lagi cukup diukur hanya melalui kemampuan mengingat informasi atau menjawab soal dengan benar. Peserta didik juga diharapkan mampu menerapkan pengetahuan dalam situasi nyata, berpikir kritis, berkomunikasi, bekerja sama, serta menghasilkan karya yang menunjukkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Dalam praktik di kelas, kemampuan-kemampuan tersebut tidak selalu tampak melalui tes konvensional. Seorang peserta didik mungkin memperoleh nilai tinggi pada ujian tertulis, tetapi mengalami kesulitan menjelaskan alasan di balik jawabannya atau menerapkan konsep yang dipelajari untuk memecahkan masalah nyata. Sebaliknya, ada peserta didik yang berkembang pesat ketika mengerjakan proyek, melakukan pengamatan, berdiskusi, atau menyusun portofolio, tetapi pencapaiannya kurang tergambar apabila penilaian hanya berfokus pada hasil tes. Situasi ini menunjukkan bahwa asesmen memerlukan cara pandang yang lebih luas

Referensi Utama

Agita, N. (2025). Perancangan asesmen digital berbasis AI: Strategi praktis untuk analisis data, refleksi siswa, dan umpan balik bermakna. *Jurnal Guru Inovatif, 56*(2), 12–20.

Fitria, E. R., & Sabar, M. (2025). Teknologi *Artificial Intelligence* dalam evaluasi pendidikan: Masa depan penilaian pembelajaran yang adaptif. *Jurnal Sabar: Evaluasi Pendidikan, 3*(1), 45–58.

Izzulhaq, M., & Mujiburrahman, A. (2024). Pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) dalam penyusunan instrumen penilaian di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan, 12*(2), 210–225.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Nomor 21 Tahun 2022 tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kemendikbudristek.

Marlina, S., & Rosana, D. (2026). Implementasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam penilaian formatif: Kelebihan dan risiko tata kelola data. *Journal of Educational Evaluation and Policy, 7*(1), 89–102.

Nugraha, A. (2025). Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam asesmen pembelajaran: Kajian literatur sistematis menggunakan pedoman PRISMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8*(3), 143–155.

Pratiwi, D., & Utami, R. (2026). Asesmen autentik berbasis teknologi dalam pembelajaran: Peluang dan tantangan. *Jurnal ResearchGate Pendidikan, 4*(2), 112–126.

Rosadi, A. (2024). Revolusi penilaian pembelajaran: Bagaimana AI mengubah metode penilaian formatif dan sumatif melalui *pattern recognition*. *Jurnal RIGGS: Ilmu Data dan Pendidikan, 3*(2), 76–88.

Santoso, B., & Wijaya, H. (2025). Asesmen berbasis teknologi dalam pendidikan: Kajian *systematic literature review* terhadap instrumen otentik digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia, 14*(4), 301–315.

Suarta, I. M., & Diana, H. (2025). Pelatihan asesmen dan evaluasi adaptif berbasis chatbot AI bagi guru pendidikan dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Bangsa, 9*(1), 54–67.

Vellutini, C., & Rossi, M. (2020). Sistem berbasis AI untuk penilaian formatif dan sumatif dalam kursus ilmu data. *Journal of Computer Assisted Learning, 36*(6), 230–245.

TENTANG PENULIS



Ai Nurlatipah, S.Pd.
Guru sebagai Fasilitator Belajar
di Era Artificial Intelligence

Ai Nurlatipah merupakan Kepala SD Negeri Sukawangi dan lulusan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ia memiliki pengalaman lebih dari dua dekade sebagai guru sekolah dasar sebelum mengemban amanah sebagai kepala sekolah. Ia juga pernah meraih Juara 1 Lomba *Peer Teaching* Kelas Bawah tingkat kecamatan. Ia berharap ilmu yang dimiliki dapat memberi manfaat, setiap usaha mendapat keberkahan, dan setiap langkah menjadi dorongan untuk terus mengabdi sepenuh hati.



Alghina Khoirunnisa Fauzia, S.H., S.Pd.
Menata Ulang Pedagogik di Tengah Gelombang AI

Alghina Khoirunnisa Fauzia merupakan guru sekolah dasar yang mulai mengabdikan diri di dunia pendidikan sejak tahun 2022. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Melalui tulisan ini, ia berharap agar isi buku ini tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun di lingkungan profesional.



Alianza Ladelmi, S.Pd.
Membangun Kelas Kolaboratif dengan Bantuan AI

Alianza Ladelmi merupakan guru mata pelajaran yang mulai mengabdi sejak tahun 2022. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Sebelum bertugas di SDN Bunut, ia memiliki pengalaman profesional di lembaga pendidikan dan bidang olahraga. Ia juga memiliki prestasi olahraga pada PORDA 2018, PON Papua 2021, PORPROV 2022, serta PON Sumut-Aceh.



Andiyan Septiyanda, S.Pd.
Menata Ulang Pedagogik di Tengah Gelombang AI

Andiyan Septiyanda merupakan guru sekolah dasar yang mengabdi sejak tahun 2015. Ia adalah lulusan Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ia juga pernah menjadi Mentor UKG pada tahun 2015. Ia memandang pendidikan sebagai bekal penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan seseorang dapat menumbuhkan pengetahuan, karakter, dan budi pekerti untuk menghadapi tantangan serta meraih masa depan yang lebih baik.



Argustin Maull Lubis, S.Pd.
Asesmen Otentik Berbasis Artificial Intelligence

Argustin Maull Lubis merupakan guru kelas yang mulai mengabdi sejak tahun 2012. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebelum bertugas sebagai guru kelas, ia memiliki pengalaman sebagai guru Karawitan Sunda selama lima tahun. Dalam perjalanan pengabdiannya, ia berharap

dapat terus belajar, memperbaiki diri, dan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.



Daratul Laela, S.Pd.

Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI Berdasarkan Karakteristik Siswa

Daratul Laela adalah Guru Mata Pelajaran sejak Tahun 2014, ia merupakan Lulusan pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dalam perjalanan profesional nya ia memiliki pengalaman kerja sebagai, kepala Tata Usaha, Koordinator BKK, Koordinator PJJ dll ia percaya bahwa setiap pengalaman adalah pelajaran berharga untuk membentuk pribadi yang lebih baik.



Dendi Daenuri, S.Pd.

Membangun Kelas Kolaboratif dengan Bantuan AI

Dendi Daenuri merupakan Kepala Madrasah Tsanawiyah Bani Umar sejak tahun 2017. Ia memiliki latar belakang akademik Sarjana (S1) Pendidikan Kimia. Sebelum menjadi kepala madrasah, ia memiliki pengalaman sebagai guru kelas di Madrasah Ibtidaiyah Pasirbadak selama 12 tahun. Melalui tulisan ini, ia berharap dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi inspirasi bagi pembaca untuk terus belajar, berpikir kritis, dan berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan.



Dewi Sriningsih, S.Pd.

Mengelola Kelas Heterogen dengan Diferensiasi Berbasis Artificial Intelligence

Dewi Sriningsih merupakan guru kelas yang mengabdi sejak tahun 2004. Ia menyelesaikan studi sarjana (S1) pada bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebelum menjadi guru tetap, ia memiliki pengalaman sebagai guru honorer selama 16 tahun. Ia juga pernah mengikuti Kursus Mahir Dasar dan memperoleh predikat terbaik. Ia meyakini bahwa kunci kesuksesan adalah tetap fokus pada tujuan, bukan pada hambatan yang dihadapi.



Didi Mei Somantri, S.Kom.

Ruang Belajar Fleksibel Berbasis Artificial Intelligence

Didi Mei Somantri merupakan guru produktif Rekayasa Perangkat Lunak di SMKN 1 Cijati sejak tahun 2011. Ia menyelesaikan pendidikan S1 Manajemen Informatika. Sebagai pendidik kejuruan, ia memiliki perhatian terhadap pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja, khususnya melalui pembelajaran berbasis proyek, teknologi digital, dan kecerdasan buatan.



Elis Sulastri, S.Pd.

Mendesain Media Pembelajaran dengan Generative Artificial Intelligence

Elis Sulastri merupakan Wakil Kepala Sekolah Urusan Sarana dan Prasarana sejak tahun 2024. Ia meraih gelar Sarjana (S1) Pendidikan Bahasa Inggris. Sebelum mengemban tugas tersebut, ia memiliki pengalaman sebagai staf Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum

selama lima tahun. Ia juga pernah mengikuti *In-Service Training (Project Design and Management Workshop)*. Ia berharap agar buku ini dapat menjadi inspirasi dan panduan praktis bagi pendidik dalam mengintegrasikan Generative AI secara bijak untuk menciptakan media dan bahan pembelajaran yang inovatif, efisien, adaptif, dan bermanfaat bagi generasi masa depan.



Erni Sumarni, S.Pd.
Etika dan Literasi Digital dalam Penggunaan AI

Erni Sumarni menjabat sebagai kepala sekolah SD Negeri Babakan Keramat, Kota Sukabumi sejak tahun 2026. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebelum menjadi kepala sekolah, ia memiliki pengalaman sebagai guru kelas selama 14 tahun. Pengalaman tersebut membentuk kepeduliannya terhadap pembelajaran, penguatan karakter, dan pengelolaan sekolah yang berpihak pada peserta didik. Ia juga pernah memperoleh Satyalancana dari Presiden Republik Indonesia.



Eva Purwanti, S.E., S.Pd.
Menghidupkan Motivasi Belajar melalui Gamifikasi Artificial Intelligence

Eva Purwanti merupakan guru kelas yang mengabdi sejak tahun 2004. Ia memiliki latar belakang akademik Sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam perjalanan profesionalnya selama 22 tahun, ia percaya bahwa setiap kemajuan kecil patut dihargai, karena dari proses itulah seseorang dapat terus bertumbuh dan membangun rasa percaya diri.



Iksan Anwar, S.Pd.
Mengelola Kelas Heterogen dengan Diferensiasi Berbasis Artificial Intelligence

Iksan Anwar merupakan Kepala SMK Negeri 2 Leles Kabupaten Cianjur sejak tahun 2025. Ia menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi di Universitas Pendidikan Indonesia. Sebelum menjabat kepala sekolah, ia memiliki pengalaman sebagai guru di SMK Negeri 1 Pacet Kabupaten Cianjur selama 16 tahun. Ia berharap dapat terus belajar, berbagi ilmu, dan beramal sepanjang hayat.



Inda Eka Sari, S.Pd.
Guru sebagai Fasilitator Belajar di Era Artificial Intelligence

Inda Eka Sari merupakan guru kelas yang mengabdi sejak tahun 2004. Ia meraih gelar Sarjana (S1) Pendidikan Matematika. Ia juga pernah meraih Juara 1 Lomba Mengajar Kelas Atas pada kegiatan Porgur tahun 2023 tingkat Kecamatan Pasirkuda. Ia berharap dapat terus mencari ilmu sepanjang hayat dan mengamalkannya agar lebih bermakna, serta memberikan manfaat bagi banyak orang.



Marlina, S.Pd.SD.
Menata Ulang Pedagogik di Tengah Gelombang AI

Marlina, S.Pd.SD. merupakan guru kelas VI di SD Negeri Cisalak sejak tahun 2006. Ia menamatkan pendidikan sarjana (S1) di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebelum mengabdi sebagai guru kelas, ia memiliki pengalaman sebagai guru privat selama tiga tahun. Selain

mengajar, ia aktif dalam organisasi HIMPAUDI dan FKDT, serta aktif sebagai penulis novel fiksi. Melalui tulisan ini, ia berharap Ingin menjadi manusia yang bermanfaat untuk semesta.



Nenden Kusumawati, S.Pd.
Ruang Belajar Fleksibel Berbasis Artificial Intelligence

Nenden Kusumawati, S.Pd. merupakan Kepala SMA Negeri 2 Cibinong Kabupaten Cianjur sejak tahun 2025. Ia memiliki latar belakang akademik Sarjana (S1) Pendidikan Kimia. Sebelum menjabat kepala sekolah, ia memiliki pengalaman sebagai guru Kimia di SMAN 1 Cibinong Kabupaten Cianjur selama 21 tahun. Ia meyakini bahwa kebaikan adalah investasi, bukan pengeluaran. Ia berharap setiap langkah yang dilakukan senantiasa dipenuhi kebaikan dan membawa keberkahan.



Nurul Aeni, S.Pd.
Etika dan Literasi Digital dalam Penggunaan AI

Nurul Aeni adalah guru kelas di SDN Cemerlang sejak tahun 2018. Ia merupakan lulusan Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Ia juga pernah memperoleh predikat Guru Transformatif 2025 Kota Sukabumi. Ia percaya bahwa setiap hari adalah kesempatan baru untuk terus bertumbuh dan menjadi pribadi yang lebih baik.



Resta Cahya Nugraha, S.Pd.

Ruang Belajar Fleksibel Berbasis Artificial Intelligence

Resta Cahya Nugraha merupakan guru mata pelajaran Sejarah sejak tahun 2019. Ia merupakan lulusan Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Sejarah. Sebelum berkarier sebagai pendidik, ia bekerja di Bank Mandiri selama satu tahun. Ia percaya bahwa ilmu, tanggung jawab, dan tantangan adalah bagian dari proses pendewasaan diri. Ia berharap ilmu yang dimiliki terus bertambah, bermanfaat bagi banyak orang, dan menjadi amal jariyah yang tidak terputus.



Reza Noer Muhammad, S.Pd.

Membangun Kelas Kolaboratif dengan Bantuan AI

Reza Noer Muhammad merupakan guru yang mulai mengabdi sejak tahun 2017. Ia menamatkan pendidikan sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Ia juga memiliki pengalaman sebagai wasit futsal level 2 Provinsi Jawa Barat. Ia meyakini bahwa setiap langkah kecil merupakan bagian dari pencapaian. Baginya, keberanian untuk terus berusaha dan bermimpi tinggi menjadi kekuatan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan.



Rini Riswati, S.Pd.

Ruang Belajar Fleksibel Berbasis Artificial Intelligence

Rini Riswati merupakan guru sekolah dasar yang mengabdi sejak tahun 2008. Ia menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Dalam perjalanan profesionalnya, ia aktif mengembangkan kompetensi dan berbagi praktik baik. Ia pernah menjadi narasumber IN Guru Pembelajar tahun 2014–2015, mengikuti Training of Trainer Trauma Konseling tahun 2018, aktif dalam Kelompok Kerja Guru, serta lulus sebagai Guru Penggerak Angkatan 11. Ia berharap karya ini menjadi bagian dari upayanya untuk terus belajar, mengembangkan kompetensi, dan memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan.



Silvia Rahmi, S.Pd.I.

Etika dan Literasi Digital dalam Penggunaan AI

Silvia Rahmi merupakan Kepala SD Negeri Cisarua 1 Kota Sukabumi sejak tahun 2026. Ia menyelesaikan studi sarjana (S1) pada bidang Pendidikan Agama Islam. Sebelum menjadi kepala sekolah, ia memiliki pengalaman sebagai guru Pendidikan Agama Islam di SDN Cemerlang selama 21 tahun. Ia berharap ilmu dan pengabdiannya dapat terus memberi manfaat bagi sesama, sejalan dengan prinsipnya bahwa sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain.



Tri Dewi Marlanti, S.Pd.
Asesmen Otentik Berbasis Artificial Intelligence

Tri Dewi Marlanti merupakan guru yang mengabdi sejak tahun 2007 dengan latar belakang pendidikan Sarjana (S1) Pendidikan Sastra Bahasa Indonesia. Ia meyakini bahwa pendidikan, pengalaman, dan karakter adalah bagian penting dalam perjalanan hidup. Setiap proses perlu dihargai, karena dapat menjadi awal dari perubahan yang bermakna.



Ucu Amalia, S.Pd.
Menghidupkan Motivasi Belajar
melalui Gamifikasi Artificial Intelligence

Ucu Amalia merupakan kepala sekolah yang mulai mengemban amanah sejak tahun 2025. Ia menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sebelum menjadi kepala sekolah, ia memiliki pengalaman sebagai guru kelas sejak tahun 2003. Ia berharap tulisan tentang gamifikasi pembelajaran berbasis AI ini dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kompetensi, memperoleh ilmu yang lebih berkah, serta berbagi praktik baik dengan rekan sejawat agar bermanfaat bagi banyak orang.



Ukin, S.Pd.
Mengelola Kelas Heterogen dengan
Diferensiasi Berbasis Artificial Intelligence

Ukin merupakan guru sejak tahun 2014 dengan latar belakang Sarjana (S1) Pendidikan Kewarganegaraan. Ia berharap dapat terus belajar sepanjang hayat, karena bangsa ini membutuhkan pribadi-pribadi pembelajar yang berkarakter dan bermanfaat.



Wulan Dara Andarisa, S.Pd.
Mendesain Media Pembelajaran
dengan Generative Artificial Intelligence

Wulan Dara Andarisa merupakan guru kelas yang mulai mengabdi sejak tahun 2025. Ia menamatkan pendidikan sarjana (S1) di bidang Pendidikan Bahasa Inggris. Sebelum menjadi guru kelas, ia memiliki pengalaman sebagai guru Bahasa Inggris di SMPN 1 Cidaun selama tujuh tahun. Pengalaman tersebut memperkaya pendekatannya dalam mendampingi peserta didik, baik dalam penguasaan ilmu maupun pembentukan karakter.



Yadi Mulyadi, S.Pd.
Personalisasi Pembelajaran Berbasis
AI Berdasarkan Karakteristik Siswa

Yadi Mulyadi merupakan guru mata pelajaran yang mengabdi sejak tahun 2003. Ia menyelesaikan studi sarjana (S1) di bidang Pendidikan Biologi. Dalam perjalanan profesionalnya, ia memiliki pengalaman sebagai pembina OSIS dan Wakil Kepala Sekolah Urusan Kesiswaan selama tiga tahun. Ia juga pernah memperoleh Satyalancana dan dikenal sebagai Guru Inspiratif Penggerak Bidang Ekonomi.

Melalui tulisan ini, ia berharap bisa berkontribusi dan berdaya membangun pendidikan sejati untuk generasi.



Yeyet Melawati
Personalisasi Pembelajaran Berbasis AI Berdasarkan Karakteristik Siswa

Yeyet Melawati merupakan guru yang mulai mengabdi sejak tahun 2023. Ia menamatkan pendidikan sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika. Sebelum menjalankan tugas sebagai guru, ia memiliki pengalaman profesional selama 20 tahun. Ia juga pernah mengikuti Program Guru Penggerak. Ia berharap dapat terus tumbuh menjadi pribadi yang berakhlak baik, mandiri, dan bermanfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat.



Yousef Maulana Manshur, S.Pd.
Menghidupkan Motivasi Belajar melalui Gamifikasi Artificial Intelligence

Yousef Maulana Manshur merupakan guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SD Negeri Cikondang sejak tahun 2014. Ia menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Sebelum berkarier sebagai pendidik, ia memiliki pengalaman sebagai Operator Lathe Machine selama tujuh tahun. Ia juga pernah memperoleh predikat terbaik AIFO-FIT. Melalui tulisan ini, ia ingin menjembatani teori yang telah dipelajari di bangku S1 dengan tantangan di dunia profesional yang sesungguhnya.

Bunga Rampai

PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Kehadiran Artificial Intelligence (AI) telah membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan, menuntut redefinisi mendalam terhadap peran pendidik dan metode pembelajaran konvensional. Buku "BUNGA RAMPAI PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE" hadir sebagai kompas bagi para pendidik dalam menavigasi disrupsi teknologi tanpa kehilangan esensi kemanusiaan di ruang kelas.

Melalui pendekatan yang komprehensif, buku ini mengupas tuntas transformasi pedagogik yang menempatkan guru bukan sekadar sebagai penyampai materi, melainkan fasilitator belajar yang adaptif dan etis. Pada bagian pertama, pembaca diajak mendalami fondasi transformasi pendidikan, menekankan pentingnya literasi digital dan kode etik dalam integrasi AI. Selanjutnya, bagian kedua menyajikan strategi praktis yang revolusioner—mulai dari personalisasi pembelajaran berbasis karakteristik siswa, pemanfaatan AI generatif untuk media kreatif, hingga penerapan asesmen otentik yang lebih akurat.

Buku ini merupakan referensi esensial bagi para guru, akademisi, dan praktisi pendidikan yang ingin mewujudkan ekosistem belajar yang cerdas secara teknologi, namun tetap hangat dan berpusat pada perkembangan manusia. Sebuah ajakan untuk menghidupkan kembali marwah pendidikan: memanusiakan manusia di tengah kemajuan algoritma.

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

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

SCANME

Pendidikan

ISBN-978-634-317-402-8

9 786343 174028

Bunga Rampai

PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Kehadiran Artificial Intelligence (AI) telah membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan, menuntut redefinisi mendalam terhadap peran pendidik dan metode pembelajaran konvensional. Buku "BUNGA RAMPAI PEDAGOGIK HUMANIS DI ERA ARTIFICIAL INTELLIGENCE" hadir sebagai kompas bagi para pendidik dalam menavigasi disrupsi teknologi tanpa kehilangan esensi kemanusiaan di ruang kelas.

Melalui pendekatan yang komprehensif, buku ini mengupas tuntas transformasi pedagogik yang menempatkan guru bukan sekadar sebagai penyampai materi, melainkan fasilitator belajar yang adaptif dan etis. Pada bagian pertama, pembaca diajak mendalami fondasi transformasi pendidikan, menekankan pentingnya literasi digital dan kode etik dalam integrasi AI. Selanjutnya, bagian kedua menyajikan strategi praktis yang revolusioner—mulai dari personalisasi pembelajaran berbasis karakteristik siswa, pemanfaatan AI generatif untuk media kreatif, hingga penerapan asesmen otentik yang lebih akurat.

Buku ini merupakan referensi esensial bagi para guru, akademisi, dan praktisi pendidikan yang ingin mewujudkan ekosistem belajar yang cerdas secara teknologi, namun tetap hangat dan berpusat pada perkembangan manusia. Sebuah ajakan untuk menghidupkan kembali marwah pendidikan: memanusiakan manusia di tengah kemajuan algoritma.

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

Layanan Pembaca & Penerbitan Buku
0815-7000-699

SCANME

Pendidikan

ISBN-978-634-317-402-8

9 786343 174028