LK 1 · Pemetaan CP dan ATP KKA Fase D

Bimtek KKA Guru SMP Sleman · Sesi 1 · Selasa, 17 November 2026

Nama / kelompok (meja):	Sekolah:

Bagian A · Bedah CP (Stabilo Time)

Warnai **kata kerja** (kompetensi) dengan satu warna dan **materi** (konten) dengan warna lain pada elemen yang menjadi bagian meja Anda. Lalu isi tabel di bawahnya.

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Berpikir Komputasional	Menerapkan pengelolaan data, pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat secara sistematis, dan menuliskan instruksi.
Literasi Digital	Memproduksi dan mendiseminasi konten digital berupa audio, video, slide, dan infografis.
Literasi dan Etika Kecerdasan Artifisial	Memahami perbedaan cara manusia dan KA menggabungkan informasi dari beberapa perangkat penginderaan atau sensor, memahami bagaimana komputer memaknai informasi dari perangkat penginderaan atau sensor, memahami kualitas data, serta manfaat dan dampak KA pada kehidupan masyarakat. Memahami etika penggunaan KA dalam kehidupan sehari-hari seperti menjaga data pribadi dalam menggunakan KA, KA adalah sebagai alat bantu sehingga manusia tidak boleh tergantung dan percaya sepenuhnya pada KA karena KA masih sangat mungkin menghasilkan output yang salah, bias, atau melakukan halusinasi, serta menganalisis konten deep fake dalam bentuk gambar, audio, atau video.
Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial	Menggunakan perangkat KA sederhana dengan kritis dan mampu menuliskan input bermakna ke dalam sistem KA.

Sumber: Kep. Kepala BSKAP No. 046/H/KR/2025; Panduan Mata Pelajaran KKA (Puskurjar, 2025).

Elemen yang kami bedah: .....

Kompetensi (kata kerja)	Konten (materi)

Bagian B · Dari CP ke TP

Kelas yang kami petakan: VII / VIII / IX (lingkari). Rumuskan **minimal 6 TP** yang mewakili keempat elemen, **minimal 2 di antaranya HOTS**. Rumus: kompetensi + konten + konteks.

> Contoh: Murid mampu **menganalisis** (kompetensi) **risiko KA generatif** (konten) **pada tugas sekolah sehari-hari** (konteks). Level: menganalisis (HOTS).

No.	Elemen	Tujuan Pembelajaran	Level Bloom	HOTS?

LOTS: mengingat, memahami, menerapkan. HOTS: menganalisis, mengevaluasi, mencipta.

Bagian C · Menyusun ATP

Urutkan TP dari Bagian B menjadi alur. Beri alokasi JP (ingat: sekitar 72 JP setahun, sisakan cadangan) dan alasan urutannya (mudah ke sulit, hierarki, atau scaffolding).

Urutan	Tujuan Pembelajaran (boleh tulis nomornya saja)	JP	Alasan diletakkan di sini

Bagian D · Satu ide kegiatan yang menggembirakan

Pilih satu TP. Rancang kegiatannya dalam tiga tahap.

Tahap	Yang dilakukan murid

TP yang dipilih	
Memahami	
Mengaplikasi	
Merefleksi	

Cek mandiri sebelum ditempel

- □ Setiap TP punya kata kerja yang bisa diamati
- □ TP bukan salinan kalimat CP; ada konteks murid kami
- □ Keempat elemen terwakili
- □ Minimal 2 TP HOTS
- □ Urutan punya alasan; jumlah JP realistis
- □ Bisa dijalankan dengan fasilitas sekolah kami

Lampiran LK 1 · Materi per kelas menurut panduan resmi

Contoh dari Panduan Mata Pelajaran KKA. Boleh disesuaikan dengan kondisi sekolah.

Elemen	Kelas VII	Kelas VIII	Kelas IX
Berpikir Komputasional	Pengelolaan Data dalam Situasi Kehidupan; Pemecahan Masalah Sederhana dalam Situasi Kehidupan; Pengembangan dan Pengujian Instruksi	Pengolahan dan Penyajian Data dalam Konteks yang Lebih Luas; Penerapan Langkah-Langkah Sistematis untuk Menyelesaikan Masalah; Penyusunan dan Perbaikan Instruksi yang Lebih Kompleks	Teknologi untuk Mengolah Data; Pengembangan Solusi Efektif untuk Permasalahan yang Kompleks; Menuliskan Instruksi Menggunakan Teknologi atau Pemrograman Dasar
Literasi Digital	Konsep Dasar Konten Digital; Pengembangan Ide dan Cerita Sederhana; Penggunaan Aplikasi Dasar Slide dan Infografis; Tata Letak Visual yang Menarik	Penggunaan Aplikasi Dasar Audio dan Video; Teknik Produksi dan Editing; Teknik Storytelling Digital; Aspek Etika dan Hak Cipta; Diseminasi Konten melalui Platform Digital	Produksi Konten Digital yang Kompleks dan Inovatif; Editing Lanjutan; Evaluasi Kualitas Konten Digital; Strategi Diseminasi Konten Digital yang Efektif
Literasi dan Etika KA	Etika Penggunaan KA; Konsep dan Cara Kerja KA Generatif; Risiko KA Generatif; Manfaat dan Dampak KA Generatif	KA sebagai Alat Bantu Manusia; Perbedaan Cara Manusia dan KA Menggabungkan Informasi; Pemanfaatan Perangkat Penginderaan oleh KA	Kualitas Data; Keamanan Data dalam Pemanfaatan KA; Analisis Artefak Hasil KA
Pemanfaatan dan Pengembangan KA	Pengenalan Perangkat KA Sederhana; Menuliskan Input Bermakna ke dalam Sistem KA	Data Latih dalam Pengembangan KA; Analisis Pemanfaatan KA pada Platform Tertentu; Eksperimen Klasifikasi oleh KA	Pemanfaatan KA di Berbagai Bidang; Pengembangan Konten Digital dengan Memanfaatkan KA

LK Sesi 2 · AI Generatif, Prompt, dan TPACK

Bimtek KKA Guru SMP Sleman · Sesi 2 · Rabu, 18 November 2026

Nama / kelompok (meja):	Sekolah:

Praktik 1 · Prompt Battle

Pilih tugas: (a) 5 soal HOTS, (b) satu kegiatan unplugged 2 JP, atau (c) rubrik penilaian proyek. Pakai salah satu TP dari ATP kemarin.

Huruf	Arti	Isi prompt saya
S	Sebutkan peran	
A	Audiens dan konteks	
K	Kerjakan apa	
T	Tentukan format	
I	Iterasi: perbaikan yang saya minta	1. 2.

Contoh prompt SAKTI
Kamu adalah guru Koding dan KA SMP yang kreatif. Murid saya kelas VII di Sleman, belum pernah belajar koding, dan sekolah kami tidak punya lab komputer. Buatkan 5 soal pilihan ganda level menganalisis tentang berpikir komputasional (dekomposisi dan pengenalan pola), dengan cerita seputar angkringan dan pasar tradisional. Sajikan dalam tabel: nomor, soal, pilihan A–D, kunci, pembahasan singkat. Sebelum mulai, tanyakan dulu jika ada informasi yang kurang.

Beda hasil prompt malas dan prompt SAKTI menurut saya:

Praktik 2 · Detektif Halu

Periksa hasil AI dari Praktik 1 dengan tiga lampu.

Lampu	Yang diperiksa	Temuan saya
Merah · Privasi	Adakah data pribadi murid yang saya masukkan?	
Kuning · Kebenaran	Fakta, hitungan, kunci jawaban: ada yang salah atau janggal?	
Hijau · Keadilan	Adakah bias (gender, daerah, ekonomi)? Cocok untuk usia murid?	

Bonus: jawaban AI tentang sejarah sekolah saya. Yang ternyata keliru:

Praktik 3 · Suit Lawan AI (Teachable Machine)

teachablemachine.withgoogle.com → Get Started → Image Project → Standard image model. Tiga kelas: Batu, Gunting, Kertas. Sekitar 30 foto per kelas.

Kondisi uji	Tebakan AI benar? (ya/tidak)	Dugaan kami mengapa
Tangan dan latar yang sama dengan saat melatih		
Tangan orang lain		
Tangan satunya (kiri/kanan)		
Latar atau cahaya berbeda		
Ide kami sendiri:		

Supaya AI ini lebih adil dan lebih tepat, data latihnya perlu:

Praktik 4 · Remix TPACK

Kartu	Yang kami dapat
C · Konten (satu TP dari ATP kemarin)	
P · Pedagogi (kartu acak)	
T · Teknologi (kartu acak)	

Rancangan kegiatan 2 JP

Tahap	Yang dilakukan murid	Menit
Memahami		
Mengaplikasi		
Merefleksi		

Satu pertanyaan HOTS untuk murid:

Cek tiga lampu: □ Privasi aman □ Kebenaran akan dicek dengan: ..... □ Tidak bias, cocok usia

Setelah kegiatan ini murid berpikir: □ lebih banyak □ lebih sedikit. Alasannya:

Bahan permainan (untuk presenter, digunting)

Kartu Balap Susun Rute

Cetak 10 kali, gunting, acak, masukkan amplop. Satu amplop per meja. Urutan pada contoh resmi: baris pertama kiri ke kanan, lalu baris kedua.

Memahami pengelolaan data dalam kehidupan masyarakat	**Menerapkan pemecahan masalah sederhana dalam kehidupan masyarakat**	**Menerapkan pengembangan dan pengujian instruksi**	**Memahami konsep dasar konten digital**
Menerapkan penggunaan aplikasi dasar untuk produksi konten digital berupa slide dan infografis	**Memahami perangkat Kecerdasan Artifisial sederhana**	**Menerapkan input bermakna ke dalam sistem Kecerdasan Artifisial**	**Memahami risiko Kecerdasan Artifisial Generatif**

Kartu Remix TPACK: Pedagogi

PEDAGOGI **Bermain peran**	PEDAGOGI **Diskusi kelompok kecil**	PEDAGOGI **Proyek mini**	PEDAGOGI **Debat pro-kontra**
PEDAGOGI **Investigasi ala detektif**	PEDAGOGI **Permainan kartu (unplugged)**	PEDAGOGI **Galeri berjalan**	PEDAGOGI **Tutor sebaya**
PEDAGOGI **Studi kasus**	PEDAGOGI **Kuis beregu**		

Kartu Remix TPACK: Teknologi

TEKNOLOGI **Asisten AI (chatbot)**	TEKNOLOGI **Teachable Machine**	TEKNOLOGI **Canva / infografis**	TEKNOLOGI **Kamera ponsel**
TEKNOLOGI **Kartu dan kertas**	TEKNOLOGI **Papan tulis dan spidol**	TEKNOLOGI **Slide presentasi**	TEKNOLOGI **Tabel / spreadsheet**
TEKNOLOGI **Perekam suara**	TEKNOLOGI **Kertas plano dan stiker**		

Tanda Empat Sudut

Cetak, lalu tempel satu di tiap sudut ruangan.

Berpikir Komputasional

Literasi Digital

Literasi dan Etika KA

Pemanfaatan dan Pengembangan KA