MATERI NARASUMBER • [NAMA KEGIATAN]

Penguatan Digitalisasi Pembelajaran

Paradigma kecerdasan buatan: dari chat hingga orkestrasi



TEAM SIM (SIMTEM INFORMASI MANAGEMEN • SENIN, 23 NOVEMBER 2026

PERTANYAAN PEMANTIK

Berapa jam dalam seminggu yang Bapak/Ibu habiskan untuk menyusun soal, modul, dan media ajar?

Sesi ini membahas bagaimana kecerdasan buatan dapat mengembalikan sebagian jam itu, agar lebih banyak waktu untuk mendampingi siswa.

ALUR SESI

Alur sesi hari ini

01	**Paradigma**	Dari bertanya menjadi mengarahkan
02	**AI chat biasa**	AI sebagai teman ngobrol
03	**Prompt**	AI sebagai asisten berinstruksi jelas
04	**Prompt + tools**	AI yang bisa bertindak
05	**Orkestrasi**	AI sebagai tim kerja
06	**Rambu dan langkah awal**	Etika dan mulai dari besok

PARADIGMA KECERDASAN BUATAN

Dari bertanya, menjadi mengarahkan

01
Chat biasa
AI menjawab, guru bertanya

02
Prompt
AI asisten, guru memberi instruksi

03
Prompt + tools
AI bertindak, guru membuat media

04
Orkestrasi
AI sebagai tim, guru sebagai dirigen

TAHAP 01 • AI CHAT BIASA

AI sebagai teman ngobrol

CARA KERJA

Guru bertanya spontan, AI menjawab dalam bentuk percakapan.

CONTOH

“Apa itu fotosintesis?”
“Buatkan soal matematika kelas X.”

BATASANNYA

Jawaban generik, belum tentu sesuai kurikulum dan tingkat siswa.

Kualitas jawaban ditentukan oleh kualitas pertanyaan.

TAHAP 02 • PROMPT

Instruksi jelas, hasil terarah

P

Peran

Siapa AI saat ini? “Kamu guru Fisika SMA.”

K

Konteks

Kelas, kurikulum, kondisi siswa.

T

Tugas

Apa yang harus dikerjakan, sejelas mungkin.

F

Format

Tabel, poin, soal pilihan ganda, HTML.

B

Batasan

Jumlah, tingkat kesulitan, bahasa, panjang.

Pola mudah diingat: Peran, Konteks, Tugas, Format, Batasan.

TAHAP 02 • CONTOH

Sebelum dan sesudah prompt yang baik

SEBELUM

“Buatkan soal fisika.”

Hasil: soal acak, tingkat kesulitan tidak jelas, tanpa kunci jawaban.

SESUDAH

“Kamu guru Fisika SMA. Buat 10 soal pilihan ganda HOTS materi Hukum Newton kelas X Kurikulum Merdeka, 5 opsi jawaban, lengkap dengan kunci dan pembahasan, dalam bentuk tabel.”

Hasil: 10 soal terarah, sesuai kurikulum, siap ditelaah dan dipakai.

TAHAP 03 • PROMPT + TOOLS

AI yang tidak hanya menulis, tetapi bertindak

Mencari informasi
Data dan sumber terbaru dari internet.

Membaca dokumen
PDF, Word, Excel: modul, CP, bank soal.

Mengolah data
Nilai siswa menjadi grafik dan analisis.

Membuat gambar
Ilustrasi dan visual pendukung materi.

Menyusun presentasi
Slide dan dokumen siap pakai.

Membangun aplikasi
Media interaktif dan game kuis HTML.

TAHAP 03 • BUKTI NYATA

Dari guru pengguna menjadi guru pembuat

PORTAL WEB

Portal MPI

Media Pembelajaran Interaktif Kelas X dan XI dalam satu portal.

GAME 3D

Game Edukasi

Cyber Battle 3D dan Astro Math Duel, lengkap dengan panel guru.

KUIS HTML

Game Pintar

Kuis interaktif bergaya acara TV untuk siswa SMA.

Guru merancang, AI membantu memproduksi.

TAHAP 04 • ORKESTRASI

AI sebagai tim, guru sebagai dirigen

Satu pekerjaan besar dipecah menjadi beberapa langkah. Tiap langkah dikerjakan oleh AI yang berbeda, berurutan atau bersamaan.

Guru tidak lagi mengetik semuanya, tetapi memimpin prosesnya.

04

1 **Merancang**
Guru menentukan tujuan, alur, dan standar mutu.

2 **Mendelegasikan**
Tiap langkah diberikan ke AI dengan prompt dan tools yang tepat.

3 **Mengendalikan mutu**
Guru memeriksa, merevisi, dan menyetujui hasil akhir.

TAHAP 04 • CONTOH ALUR

Satu ide guru, satu paket pembelajaran utuh

01
Modul Ajar
Disusun dari CP dan TP

→

02
Slide Materi
Ringkas dan visual

→

03
Bank Soal
HOTS, kunci, pembahasan

→

04
Game Kuis
HTML dari bank soal

→

05
Portal Kelas
Siap diakses siswa

Masukan: satu topik, CP dan TP

Keluaran: modul, slide, soal, game, portal

Di setiap titik, guru memeriksa sebelum lanjut ke langkah berikutnya.

PESAN KUNCI

AI mengerjakan produksinya. Guru tetap dirigennya.

Satu ide guru dapat menjadi satu paket pembelajaran utuh.

RINGKASAN

Empat tahap, empat peran guru

Tahap	Peran AI	Peran guru	Hasil
Chat biasa	Penjawab	Penanya	Jawaban umum
Prompt	Asisten	Pemberi instruksi	Jawaban terarah
Prompt + tools	Pelaksana	Pembuat media	File, media, aplikasi
Orkestrasi	Tim kerja	Dirigen	Paket pembelajaran utuh

Di semua tahap, guru tetap memverifikasi.

RAMBU-RAMBU PENGGUNAAN AI

Guru tetap memverifikasi

Verifikasi fakta

AI bisa keliru atau mengarang. Cek ulang materi, angka, dan sumber.

Lindungi data siswa

Jangan unggah nama, nilai, atau data pribadi siswa ke AI.

Transparan

Sampaikan kepada siswa kapan dan bagaimana AI digunakan.

Tujuan belajar tetap utama

AI adalah alat; desain pembelajaran tetap di tangan guru.

LANGKAH AWAL

Mulai besok pagi, dari satu tugas kecil

01

Pilih satu tugas rutin

Misalnya menyusun soal ulangan harian atau ringkasan materi.

02

Tulis prompt berpola

Peran, Konteks, Tugas, Format, Batasan.

03

Simpan dan bagikan

Jadikan prompt terbaik sebagai resep bersama di MGMP sekolah.

SESI DISKUSI DAN TANYA JAWAB

Terima kasih

Mari melangkah dari bertanya menuju mengarahkan.

TEAM SIM (SISTEM INFORMASI MANAGEMEN) SMAN 1 CIGOMBONG