



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN, STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN
REPUBLIK INDONESIA

MODUL AJAR

Koding dan Kecerdasan Artifisial

SMA/SMK

Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial



KELAS



Modul Ajar Koding dan Kecerdasan Artifisial Jenjang SMA
Kelas X
Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial

Pengarah

Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Prof. Dr. Toni Toharudin, S.Si., M.Sc.

Staf Khusus Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah
Bidang Transformasi Digital dan Kecerdasan Buatan
Dr. Muhammad Muchlas Rowi, S.F., S.H., M.M.

Penanggungjawab

Kepala Pusat Kurikulum dan Pembelajaran
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

Penyusun

Erma Widayanti, S.Pd. (SMAN 8 Malang)

Penelaah

Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, S.Si. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Prayoga Rendra Vendiktama, S.Pd. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Irwan Nurwiansyah, S.Pd. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Fijar Hafizh, S.E. (Pusat Kurikulum dan Pembelajaran)
Dr. Asep Jihad M.Pd. (UIN Sunan Gunung Djati Bandung)
Abdallah Sadurdeen Khan, B.Eng., M.Ed. (Koding Next)
Muhammad Rizki Dwi Putra, S.Pd., M.T. (Koding Next)
Sigit Sutrisno, S.I.P. (CodingMU)
Permata Nur Miftahur Rizki, PhD (Prasetya Mulya University)
Tresa Agustian, S. Kom., M.M. (SMAN 3 Cikampek)

Desainer Sampul

Rahil Ranakabbani

Penerbit

Pusat Kurikulum dan Pembelajaran

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

2025

MODUL AJAR KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL

Kelas : X
Semester : 2
Alokasi Waktu : 2 Pertemuan (2x 45 Menit)

DIMENSI PROFIL LULUSAN

DPL1 Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan YME	✓	DPL3 Penalaran Kritis	✓	DPL5 Kolaborasi		DPL7 Kesehatan
DPL2 Kewargaan	✓	DPL4 Kreativitas		DPL6 Kemandirian	✓	DPL8 Komunikasi

TUJUAN PEMBELAJARAN

Peserta Didik mampu Memahami Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial

KERANGKA PEMBELAJARAN

Praktik Pedagogis Model pembelajaran yang digunakan: Pembelajaran Berbasis Masalah <i>(Problem-Based Learning)</i>	Lingkungan Pembelajaran Ruang fisik: Pembelajaran dilakukan secara tatap muka di kelas atau laboratorium komputer Ruang virtual: Pembelajaran daring melalui <i>platform LMS</i> seperti <i>Google Classroom</i> , <i>Moodle</i> , <i>Edmodo</i> dan lain sebagainya. Budaya belajar: diskusi, eksplorasi mandiri, dan kolaborasi antar Peserta Didik dalam menyelesaikan studi kasus.
Kemitraan Pembelajaran Lingkungan Luar Sekolah: Kolaborasi dengan praktisi industri atau dosen tamu dalam seminar singkat mengenai	Pemanfaatan Digital 1. Penggunaan situs kecerdasan artifisial (KA) seperti https://www.aitoolreport.com ,

Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KA).	https://www.canva.com , https://gamma.app , https://quillbot.com , https://openai.com , dan lain sebagainya. 2. Video (Youtube)
---	---

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-1 (Memahami Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial)

Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Diskusi Interaktif tentang Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KA) dan Dampaknya
 - a. Guru membuka dengan pertanyaan pemantik:
(Berikut pertanyaan pemantik yang dapat diberikan kepada peserta didik (catatan: pertanyaan pemantik tidak harus diberikan semua namun dapat menyesuaikan kebutuhan dan respon dari peserta didik)
 - o "Apa saja contoh teknologi kecerdasan artifisial (KA) yang pernah kalian gunakan atau temui sehari-hari?"
 - o "Apakah menurut kalian kecerdasan artifisial (KA) lebih banyak membantu atau membahayakan manusia?"
 - o "Pernahkah kalian merasa 'diawasi' saat iklan yang muncul di HP sesuai dengan apa yang baru saja kalian bicarakan atau cari?"
 - o "Kalau Kecerdasan Artifisial (KA) bisa meniru wajah dan suara, apakah kalian percaya semua video yang beredar di internet benar-benar nyata?"
 - b. Peserta didik diminta menyebutkan contoh penggunaan kecerdasan artifisial (KA) yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti:
 - o **Chat GPT** – digunakan siswa untuk mengerjakan tugas dan lain sebagainya.
 - o **TikTok** – Algoritma kecerdasan artifisial (KA) merekomendasikan konten berdasarkan interaksi pengguna.

- o **Instagram & Snapchat** – Filter wajah otomatis dan fitur Reels dikendalikan oleh AI.
 - o **Google Lens** – Digunakan siswa untuk mengerjakan soal dengan memindai teks.
 - o **Character.AI** – Digunakan siswa untuk roleplay atau belajar bahasa lewat karakter fiksi.
 - o **Suno AI** – Membuat lagu otomatis berdasarkan lirik sederhana dari pengguna.
 - o **Remini AI** – Mengedit wajah menjadi lebih cerah dan halus, menimbulkan standar kecantikan baru.
 - o **Canva AI (Magic Write, Text to Image, Background Remover)** - Digunakan siswa untuk membuat desain presentasi, poster, dan konten visual
 - o **QuillBot** - Digunakan untuk meringkas atau memparafrasekan teks secara otomatis.
 - o **Notion AI** - Digunakan untuk membuat catatan otomatis, menjawab pertanyaan, dan meringkas dokumen
 - o **Tome AI** - Digunakan untuk membuat presentasi otomatis hanya dari input teks
 - o **Kaiber AI** - Digunakan untuk mengubah gambar atau konsep menjadi video animasi
 - o **Gamma.app** - Digunakan untuk membuat website, presentasi, dan dokumen interaktif
- c. Guru menjelaskan definisi kecerdasan artifisial (KA) secara sederhana:
- “Kecerdasan Artifisial (KA) adalah teknologi yang memungkinkan mesin belajar, berpikir, dan mengambil keputusan layaknya manusia.”
- d. Guru meminta peserta didik mengelompokkan contoh kecerdasan artifisial (KA) berdasarkan bidangnya (pendidikan, kesehatan, industri, hiburan, dll.) dan mendiskusikan kemungkinan dampaknya.
2. Mengenalkan Konsekuensi Positif dan Negatif dari kecerdasan artifisial (KA)
- a. Guru membagi dampak kecerdasan artifisial (KA) menjadi dua sisi:
- o Positif: efisiensi kerja, otomatisasi, prediksi akurat.
 - o Negatif: pengurangan tenaga kerja manusia, potensi pelanggaran privasi, dan penyebaran hoaks.

- b. Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan konsekuensi (dampak positif dan negatif) pemanfaatan berbagai macam aplikasi atau *platform* Kecerdasan Artifisial (KA)
 - c. Guru menayangkan video pendek: “Ramalan Sampai 2050 Karena AI”
<https://www.youtube.com/watch?v=HGJBnXlF0FJY>
 - d. Guru meminta peserta didik mendiskusikan isi video dalam kelompok kecil
 - e. Guru menyimpulkan bahwa setiap kemajuan teknologi, termasuk kecerdasan artifisial (KA), membawa tanggung jawab etis yang perlu dipahami.
3. Eksplorasi AI di Dunia Nyata
- a. Guru memperkenalkan beberapa situs Kecerdasan Artifisial (KA):
 - o <https://www.aitoolreport.com>
 - o <https://openai.com>
 - o <https://gamma.app>,
 - o <https://quillbot.com>,
 - o <https://openai.com>
 - b. Peserta didik mengakses situs secara mandiri dan mencari 1 contoh aplikasi AI terbaru, lalu mencatat:
 - o Nama aplikasi
 - o Fungsinya
 - o Potensi manfaat dan risikonya
 - c. Guru memfasilitasi peserta untuk berbagi hasil eksplorasi dan mencatat aplikasi-aplikasi menarik di papan tulis sebagai bahan diskusi lanjutan.

Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

1. Studi Kasus: Dampak kecerdasan artifisial (KA) di Kehidupan Nyata
- a. Guru memberikan studi kasus nyata seperti:
 - o **AI & Tugas Sekolah (*ChatGPT*)**
Seorang siswa menggunakan ChatGPT untuk menjawab soal essay. Ia mendapat nilai tinggi, namun guru tidak tahu bahwa jawabannya dari kecerdasan artifisial (KA). Teman-teman lain merasa dirugikan.
 - Dampak Positif: Membantu belajar dan referensi.
 - Dampak Negatif: Ketergantungan, potensi plagiarisme, tidak jujur.

- Nilai Etika: Kejujuran akademik, transparansi penggunaan teknologi.
- o **Filter AI & Self-Esteem (Remini/Instagram)**
 Banyak siswa merasa kurang percaya diri karena wajah mereka tidak 'seglowing' hasil filter kecerdasan artifisial (KA). Beberapa mulai membandingkan diri secara tidak sehat.
 - Dampak Positif: Hiburan, kreativitas.
 - Dampak Negatif: *Body image issues*, penurunan kepercayaan diri.
 - Nilai Etika: Kesehatan mental, autentisitas digital.
- o **Algoritma AI & Screen Time (TikTok/Youtube Shorts)**
 Kecerdasan Artifisial (KA) membuat rekomendasi video yang membuat siswa sulit berhenti menonton, menyebabkan kurang tidur dan menurunnya konsentrasi belajar.
 - Dampak Positif: Hiburan, informasi cepat.
 - Dampak Negatif: Kecanduan digital, kelelahan mata, insomnia.
 - Nilai Etika: Keseimbangan hidup, hak atas waktu personal.
- b. Peserta didik dibagi menjadi kelompok dan diberikan satu studi kasus untuk dianalisis.
- c. Setiap kelompok mengisi lembar kerja analisis:
 - o Apa manfaat kecerdasan artifisial (KA) dalam kasus tersebut?
 - o Apa dampak positif dan negatifnya?
 - o Apakah ada pelanggaran etika atau hukum?
- 2. Analisis Studi Kasus Secara Kelompok
 - a. Kelompok diminta menyusun poster digital (bisa dengan Canva) yang memuat:
 - o Judul Kasus
 - o Dampak Positif dan Negatif kecerdasan artifisial (KA)
 - o Nilai-nilai yang dilanggar atau dipertanyakan
 - o Rekomendasi solusi atau regulasi yang dibutuhkan
 - b. Guru membimbing diskusi dan memberi pertanyaan penuntun, seperti:
 - o “Bagaimana seharusnya pengguna kecerdasan artifisial (KA) bertindak secara etis?”

- o “Apa peran pemerintah dalam mengawasi penggunaan kecerdasan artifisial (KA)?”

3. Presentasi Hasil Analisis

- a. Setiap kelompok mempresentasikan posternya secara singkat (3-5 menit).
- b. Kelompok lain memberikan tanggapan dengan format:
 - o 1 Hal yang menarik
 - o 1 Kritik membangun
 - o 1 Pertanyaan reflektif
- c. Guru menyampaikan umpan balik dan menekankan pentingnya berpikir kritis dan empati dalam menggunakan teknologi.

Merefleksi (Menggembirakan)

1. Diskusi Reflektif

- a. Guru memfasilitasi diskusi terbuka:
 - o “Apakah kalian lebih takut atau lebih bersemangat dengan kecerdasan artifisial (KA)?”
 - o “Apa nilai yang harus dijaga saat menggunakan kecerdasan artifisial (KA)?”
- b. Peserta didik menyampaikan pandangannya secara sukarela dan guru menuliskan poin-poin utama di papan.

2. Refleksi Individu

- a. Guru membagikan lembar refleksi atau *Google Form* yang berisi:
 - o Apa hal baru yang saya pelajari tentang kecerdasan artifisial (KA) hari ini?
 - o Bagaimana pandangan saya terhadap penggunaan kecerdasan artifisial (KA) yang etis?
 - o Jika saya menjadi pengembang kecerdasan artifisial (KA), bagaimana saya akan memastikan teknologi saya tidak merugikan orang lain?
- b. Guru menutup sesi dengan kesimpulan terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

Pertemuan ke-2: Menganalisis Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial

Memahami (Berkesadaran dan Bermakna)

1. Review Materi dan Refleksi Singkat
 - a. Guru menyampaikan istilah terkait Kecerdasan Artifisial (KA) untuk menambah pemahaman peserta didik.
 - o **Bias AI**: Misalnya, sistem seleksi sekolah unggulan lebih menyukai pelamar dari kota besar karena data pelatihan yang bias.
 - o **Explainable AI (XAI)**: Kecerdasan Artifisial (KA) harus bisa dijelaskan: misalnya, mengapa siswa A direkomendasikan jurusan Teknik, tapi B tidak?
 - o **Screen Time & Kesehatan**: Kecerdasan Artifisial (KA) membuat pengguna terus online. Akibatnya, siswa kekurangan tidur, tidak fokus, dan mengalami FOMO (*fear of missing out*).
 - b. Guru membuka merefleksi pembelajaran sebelumnya:
 - o “Apa konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA) yang kalian anggap paling berdampak besar?”
 - o “Apa solusi awal yang sempat kalian usulkan?”
 - c. Guru menampilkan kutipan atau cuplikan berita dari situs terpercaya tentang kontroversi penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA) (misal *ChatGPT* di sekolah, Kecerdasan Artifisial (KA) menggantikan tenaga kerja, dll.)

Contoh situs:

[Keresahan kehadiran ChatGPT](#)



<https://bit.ly/KehadiranKA>

[Penyalagunaan Chat GPT](#)



<https://bit.ly/PenyalagunaanKA>

[Plagiasi dengan ChatGPT](#)



<https://bit.ly/PlagiasiKA>

2. Penguatan Konsep Konsekuensi Etis dan Sosial dari Kecerdasan Artifisial (KA)
 - a. Guru menjelaskan bahwa konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA) tidak hanya teknis, tapi juga menyentuh:
 - o Etika (privasi, keadilan)
 - o Sosial (pengangguran, ketimpangan akses)
 - o Hukum (hak kekayaan intelektual, tanggung jawab hukum jika KA melakukan kesalahan)
 - b. Guru memberikan contoh nyata:
 - o *Deepfake* merusak reputasi publik
 - o Kecerdasan Artifisial (KA) di rekrutmen menolak pelamar dari kelompok minoritas
 - o *Chatbot* menyebarkan informasi palsu
 - c. Guru menekankan pentingnya analisis menyeluruh sebelum menggunakan atau mengembangkan Kecerdasan Artifisial (KA) dalam masyarakat.

Mengaplikasi (Bermakna dan Menggembirakan)

1. Studi Kasus

a. Guru memberikan studi kasus dengan skenario sebagai berikut:

Skenario	Deskripsi Singkat
Deepfake & Disinformasi	Sebuah video viral menunjukkan tokoh publik berkata tidak benar, padahal hasil manipulasi Kecerdasan Artifisial (KA). Video Prabowo dan Rano Karno yang akan membagikan uang 50jt kepada rakyat Bantuan Sosial Prabowo : https://vt.tiktok.com/ZShL4SDq3/ Dana 50jt dari Rano Karno: https://vt.tiktok.com/ZShL4Mo7X/ Masalah: Kerusakan reputasi, penyebaran hoaks.
Kecerdasan Artifisial (KA) & Privasi	Aplikasi pembelajaran online mengumpulkan dan menjual data lokasi, kebiasaan belajar siswa ke pihak ketiga untuk iklan. Data Anak dibagikan tanpa ijin Penjualan Data Anak Masalah: Pelanggaran privasi tanpa persetujuan.
Kecerdasan Artifisial (KA) & Pendidikan	Sekolah menerapkan asesmen otomatis dengan Kecerdasan Artifisial (KA). Peserta didik hanya copy paste saja tidak mengerti isi dari tugas yang diberikan dan penilaian berdasarkan banyaknya jumlah kata atau kalimat yang dituliskan Asesmen dengan KA. Masalah: Ketidakadilan karena AI tidak fleksibel.
Kecerdasan Artifisial (KA) & Diskriminasi	Sistem beasiswa berbasis Kecerdasan Artifisial (KA) cenderung memilih peserta didik dari SMA unggulan dan menolak dari sekolah kecil, padahal nilai sama. Ketimpangan KA Kesenjangan adanya KA Masalah: Diskriminasi sosial dan pendidikan

b. Setiap kelompok diberikan waktu untuk menganalisis kasus menggunakan pertanyaan panduan:

- o Apa masalah utamanya?
- o Apa dampak positif dan negatifnya?
- o Siapa saja pihak yang terdampak?
- o Apakah ada nilai etis yang dilanggar?
- o Solusi seperti apa yang seharusnya diterapkan?

- c. Guru membimbing diskusi kelompok dan memastikan semua anggota aktif berpartisipasi.
- 2. Penyusunan Solusi dan Rekomendasi
 - a. Setiap kelompok menyusun solusi dalam bentuk:
 - o Edukasi literasi digital: Siswa harus tahu bagaimana Kecerdasan Artifisial (KA) bekerja dan dampaknya.
 - o Perlu regulasi Kecerdasan Artifisial (KA) yang adil dan transparan.
 - o Pentingnya *Explainable AI* di dunia pendidikan dan rekrutmen.
 - o Pengaturan screen time dan istirahat digital secara sadar.
 - b. Solusi dituangkan dalam bentuk **infografis digital** (menggunakan *Canva*, *Google Slides*, atau poster sederhana).
 - c. Guru memfasilitasi sesi konsultasi kelompok, memberi masukan atas solusi yang dirancang.
- 3. Presentasi Solusi dan Forum Diskusi
 - a. Kelompok mempresentasikan solusi secara singkat (3–5 menit).
 - b. Kelompok lain memberikan tanggapan dengan format:
 - o Apresiasi: "Kami setuju karena..."
 - o Pertanyaan kritis: "Apa yang terjadi jika solusi ini gagal?"
 - o Alternatif ide: "Bagaimana jika...?"
 - c. Guru memberikan tugas peserta didik untuk memilih salah satu aplikasi Kecerdasan Artifisial (KA) yang bisa digunakan seperti *ChatGPT*, *Remidi*, *Character.AI*, *Suna AI*, atau lainnya kemudian menganalisis hal-hal berikut:
 - o Nama dan fungsi aplikasi
 - o Siapa pengguna utamanya?
 - o Apa manfaat positifnya?
 - o Apa risiko atau dampak negatifnya?
 - o Bagaimana kamu akan menggunakan teknologi ini secara etis?
 - d. Guru menyusun poin-poin penting di papan, dan menghubungkan antar solusi untuk menunjukkan pola berpikir etis yang komprehensif.

Merefleksi (Menggembirakan)

1. Refleksi Individu
 - a. Guru meminta peserta menuliskan refleksi tertulis (di kertas atau *Google Form*) berdasarkan 3 pertanyaan:
 - o Apa hal baru yang kamu pelajari tentang konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA) hari ini?
 - o Apakah kamu melihat Kecerdasan Artifisial (KA) sebagai ancaman atau peluang? Jelaskan.
 - o Jika kamu menjadi pembuat kebijakan, solusi apa yang akan kamu prioritaskan?
 - b. Guru mengumpulkan dan membaca secara acak beberapa refleksi untuk didiskusikan bersama.
2. Penutup dan Simpulan Bersama
 - a. Guru menyampaikan kesimpulan untuk pembelajaran. Seperti contoh dibawah ini (bisa dikembangkan lagi):
 - o Kecerdasan Artifisial (KA) adalah alat yang netral, namun penggunaannya bisa membahayakan atau membantu.
 - o Penting untuk menyeimbangkan inovasi dan etika.
 - o Peran generasi muda sangat besar dalam mendorong penggunaan AI yang bertanggung jawab.
 - b. Guru memberikan penugasan tambahan:

“Cari satu contoh aplikasi Kecerdasan Artifisial (KA) yang sedang viral, lalu analisis secara singkat dampaknya dan solusi yang ditawarkan pengembangnya.” Untuk menambah pemahaman peserta didik yang dapat dikerjakan di rumah.

ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal

Pertanyaan Pemantik pada setiap awal pembelajaran (yang tercantum dalam langkah pembelajaran masing-masing pertemuan)

Asesmen awal digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA) pada pertemuan pertama dan untuk mengetahui kemampuan analisis peserta didik tentang konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA) pada pertemuan kedua, sebagai awal dari proses pembelajaran.

Asesmen Proses

Pertemuan 1:

Pemahaman awal dan identifikasi konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA)

Aspek yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Partisipasi dalam diskusi kelas	Tidak aktif dalam diskusi dan tidak menjawab pertanyaan.	Menjawab satu-dua kali, kontribusi terbatas.	Aktif memberikan ide dalam diskusi.	Sangat aktif, memancing diskusi lanjutan.
Identifikasi contoh Kecerdasan Artifisial (KA)	Tidak mampu menyebutkan contoh AI dengan tepat.	Menyebutkan contoh tetapi kurang relevan.	Memberikan beberapa contoh yang sesuai.	Memberikan contoh spesifik dan relevan dari berbagai bidang.
Analisis studi kasus Kecerdasan Artifisial (KA)	Tidak dapat menjelaskan manfaat dan dampaknya.	Menjelaskan satu sisi (manfaat/risiko) saja.	Mampu menguraikan keduanya dengan baik.	Menganalisis dampak secara mendalam dan kritis
Presentasi dan komunikasi solusi	Tidak mampu menjelaskan solusi dengan baik.	Menyampaikan secara terbatas dan tidak percaya diri	Menjelaskan dengan lancar dan terstruktur.	Komunikasi sangat baik, jelas, percaya diri, dan menarik.

Pertemuan 2:

Kemampuan menganalisis dan menyusun solusi etis terhadap kasus Kecerdasan Artifisial (KA)

Aspek yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Analisis studi kasus kelompok	Analisis tidak sesuai panduan.	Analisis sebagian pertanyaan panduan.	Analisis lengkap dan logis.	Analisis mendalam, terstruktur, dan kritis.
Penyusunan solusi etis	Tidak menyusun solusi atau solusinya tidak relevan.	Menyusun solusi yang masih umum.	Solusi jelas dan sesuai konteks.	Solusi kreatif, realistis, dan mempertimbangkan banyak perspektif.
Kolaborasi dan kontribusi tim	Tidak aktif dalam kelompok.	Aktif tapi pasif dalam kontribusi ide.	Aktif dan memberikan ide yang berguna.	Sangat aktif, memimpin arah diskusi dan menyemangati tim.
Presentasi dan komunikasi solusi	Tidak mampu menjelaskan solusi dengan baik.	Menyampaikan secara terbatas dan tidak percaya diri	Menjelaskan dengan lancar dan terstruktur.	Komunikasi sangat baik, jelas, percaya diri, dan menarik.

Asesmen Akhir

Bentuk:

- Infografis atau poster digital kelompok
- Refleksi individu tertulis (esai 150–200 kata)

Rubrik Penilaian Infografis/PPT Kelompok

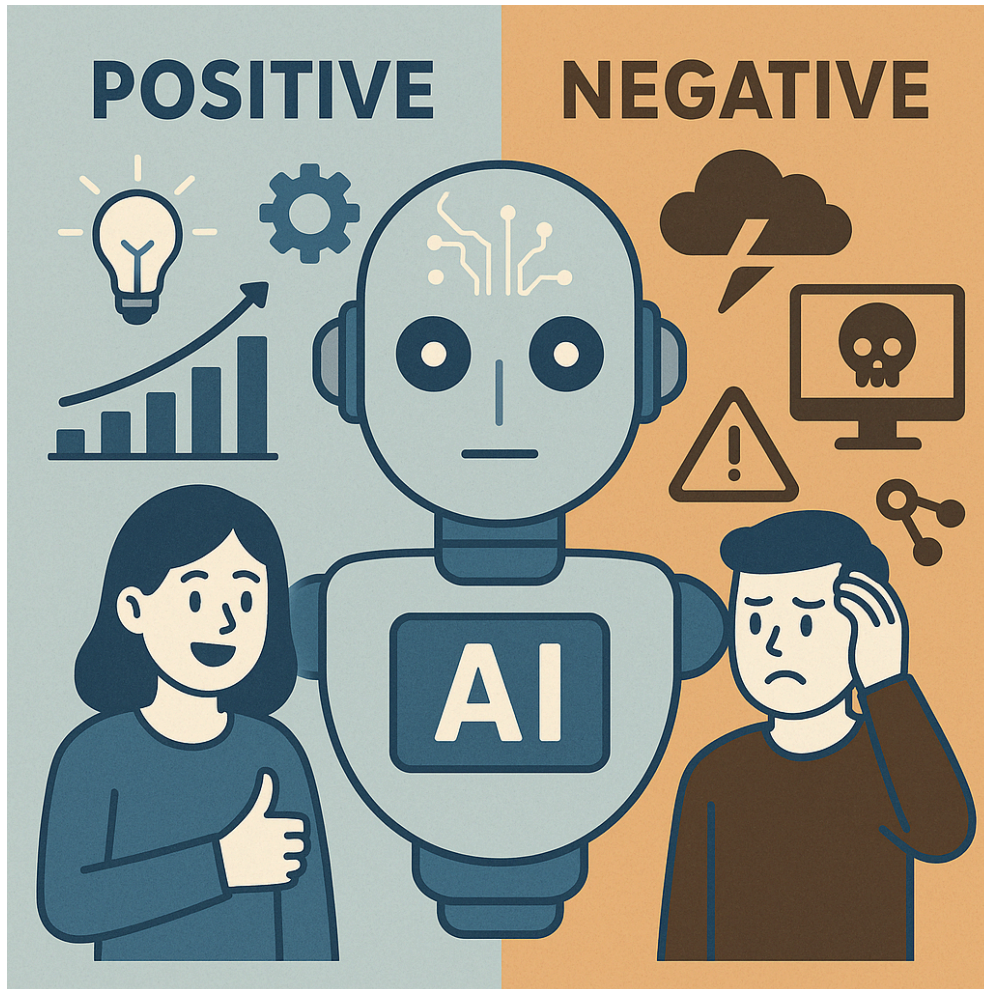
Aspek yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Struktur dan isi solusi	Tidak jelas, tidak sesuai kasus.	Solusi relevan, masih umum.	Solusi logis dan terhubung	Solusi sangat tepat, kreatif

			dengan konteks kasus.	dan mendalam.
Identifikasi nilai etika	Tidak ada.	Menyebutkan secara umum.	Menjelaskan nilai etika yang dilanggar.	Memberi kritik dan solusi berbasis nilai secara menyeluruh.
Visualisasi dan desain	Tidak menarik dan sulit dipahami.	Desain rapi, minim visual.	Rapi dan enak dibaca.	Menarik, informatif, dan visual mendukung isi.

Rubrik Penilaian Refleksi Individu

Aspek yang Dinilai	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
Pemahaman terhadap konsekuensi Kecerdasan Artifisial (KA)	Refleksi tidak menunjukkan pemahaman.	Refleksi singkat, kurang mendalam.	Menunjukkan pemahaman tentang isu etis Kecerdasan Artifisial (KA).	Mendalam, kritis, dan mempertimbangkan berbagai sudut pandang
Penilaian pribadi terhadap Kecerdasan Artifisial (KA)	Tidak ada pendapat pribadi.	Pendapat normatif dan kurang beralasan	Memberi pendapat dengan argumen logis.	Memberi pandangan kritis dan menyeluruh tentang peluang dan tantangan.
Solusi/aksi pribadi yang diusulkan	Tidak ada solusi atau solusi sangat umum.	Memberikan satu solusi sederhana	Memberikan solusi logis dan sesuai konteks.	Memberikan solusi cerdas, aplikatif, dan memperhatikan keberlanjutan.

Gambaran Umum Materi Konsekuensi Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial



1. Pengertian Kecerdasan Artifisial (KA)

Kecerdasan Artifisial (KA) atau Artificial Intelligence (AI) adalah cabang dari ilmu komputer yang fokus pada pengembangan mesin atau sistem yang mampu meniru kecerdasan manusia. AI dirancang untuk menjalankan tugas-tugas seperti pengambilan keputusan, pemahaman bahasa, pengenalan gambar, dan pembelajaran dari data.

2. Contoh Pemanfaatan Kecerdasan Artifisial (KA) dalam Kehidupan Sehari-hari

- Rekomendasi film/musik di platform seperti Netflix dan Spotify.
- Chatbot layanan pelanggan (misal: chatbot e-commerce).
- Sistem pengenalan wajah untuk membuka perangkat.
- Aplikasi navigasi cerdas seperti Google Maps.
- AI dalam pendidikan, misalnya platform pembelajaran adaptif.

3. Dampak Positif Penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA)

- a. Meningkatkan efisiensi kerja dan otomatisasi proses.
- b. Mempermudah pengambilan keputusan melalui data besar.
- c. Membantu manusia dalam sektor medis, transportasi, dan pendidikan.
- d. Mengurangi kesalahan manusia dalam tugas-tugas tertentu.

4. Dampak Negatif dan Konsekuensi Penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA)

- a. Ketimpangan karena bias algoritma
- b. Ketergantungan akibat screen time berlebih
- c. Gangguan kepercayaan diri karena filter manipulatif
- d. Disinformasi dari deepfake dan chatbot tidak terkontrol

5. Nilai Etika dan Tanggung Jawab dalam Penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA)

- a. Kejujuran akademik
- b. Hak atas privasi digital
- c. Keadilan algoritmik
- d. Explainable AI untuk transparansi
- e. Tanggung jawab sosial dari pengembang teknologi

6. Studi Kasus Penerapan Kecerdasan Artifisial (KA) dan Konsekuensinya

- a. PHK massal karena otomatisasi pabrik dengan robot Kecerdasan Artifisial (KA).
- b. Aplikasi pengenalan wajah digunakan tanpa izin pengguna.
- c. Chatbot menyebarkan berita bohong yang memicu keresahan.
- d. Aplikasi belajar online menjual data siswa ke pihak ketiga.

7. Cara Menggunakan Kecerdasan Artifisial (KA) secara Etis dan Bertanggung Jawab

- a. Menggunakan Kecerdasan Artifisial (KA) untuk membantu, bukan menggantikan manusia secara total.
- b. Mempelajari dampak sosial dari penggunaan Kecerdasan Artifisial (KA).
- c. Mendukung kebijakan dan regulasi yang mengatur pemanfaatan teknologi Kecerdasan Artifisial (KA).
- d. Mengembangkan AI dengan melibatkan nilai-nilai kemanusiaan.

Referensi untuk pembelajaran

Artikel

Aitoolreport.com – Daftar Aplikasi AI Terbaru

 <https://www.aitoolreport.com>

Pengertian AI

 <https://bit.ly/PengertianAI-IBM>

 <https://bit.ly/PengertianAI-AWS>

Contoh AI

 <https://bit.ly/ContohAI-Kompunesia>

 <https://bit.ly/ContohAI-Verihubs>

Pemanfaatan AI

 <https://bit.ly/ImplementasiAI-Barisan>

 <https://bit.ly/ImplementasiAI-Kangedukasi>

Jurnal Pendidikan dan Teknologi

1. **Peran Etika dalam Pemanfaatan Kecerdasan Buatan di Era Digital**
(Jurnal Penjaminan Mutu Pendidikan, 2022)
 <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/JPM/article/view/2078>
2. Jurnal Penjaminan Mutu Pendidikan – Peran Etika dalam Pemanfaatan AI
 <https://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/JPM/article/view/2078>

Video YouTube Edukatif

♦ Untuk Diskusi & Pemantik Refleksi

1. **Ramalan Masa Depan AI (2023–2050)**
 <https://www.youtube.com/watch?v=HGJBnXF0FJY>
2. **[YouTube] Diskusi AI 2050 – "Ramalan Masa Depan AI (2023–2050)"**
 <https://www.youtube.com/watch?v=HGJBnXF0FJY>
3. **[YouTube] Mengenal Kecerdasan Buatan**
 <https://www.youtube.com/watch?v=-BZlxB8epYA&t=2s>

Situs dan eBook Sumber AI:

1. **AIToolReport – Direktori Aplikasi AI Terbaru**
 <https://www.aitoolreport.com>
2. **OpenAI Blog – Perkembangan AI dan Etika**
 <https://openai.com/blog>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT KURIKULUM DAN PEMBELAJARAN