

# Siap Menguasai Keterampilan Masa Depan

**Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial** bagi peserta didik dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis. Kedua bidang ini diharapkan mampu menumbuhkan keterampilan dalam menyelesaikan persoalan dan kesiapan pemanfaatan teknologi, sekaligus mengembangkan pemahaman mendalam mengenai tanggung jawab etis.

Prof. Dr. Abdul Mu'ti, M.Ed.  
(Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah)

Jam pelajaran Koding dan KA di jenjang SMA/SMK/MA/MAK berdasarkan panduan dari BSKAP dan disosialisasikan oleh Pusat Perbukuan.

Kelas	Jam Pelajaran per Minggu*	Minggu per Tahun	Menit per Tahun
SMA/K 10	2	36	3.240
SMA 11	5	36	8.100
SMA 12	5	32	7.200
SMK 11	4	36	6.480
SMK 12	4	32	5.760

\* Satu jam pelajaran adalah 45 menit

## PETA MATERI KODING DAN KA

**KELAS 10:** Literasi Digital, Dasar-Dasar Berpikir Komputasional, Algoritma dan Pemrograman, HTML dan CSS

**KELAS 11:** Menggali Kreativitas Kolaboratif dalam Literasi Digital, Pengembangan Algoritma dan Struktur Data, Pemanfaatan dan Pengembangan Kecerdasan Artifisial, Membangun Web Menggunakan Bootstrap



Berdasarkan Permendikdasmen RI Nomor 8 Tahun 2025 tentang Petunjuk Teknis Pengelolaan Dana Bantuan Operasional Satuan Pendidikan, Dana BOS Kinerja diprioritaskan untuk kegiatan Pembelajaran Mendalam dan Pembelajaran Koding/KA. Adapun komponen penggunaan dana tersebut mencakup:

- Pelatihan
- Penyediaan perangkat ajar
- Pengembangan digitalisasi

# Buku Teks Pendamping Koding dan Kecerdasan Artifisial Sesuai Kepmendikdasmen RI No. 005/H/P/2025

- ✓ Materi disusun per semester agar pembahasan semakin mendalam.
- ✓ Terintegrasi dengan platform **Jelajah Ilmu** untuk pengembangan digitalisasi.



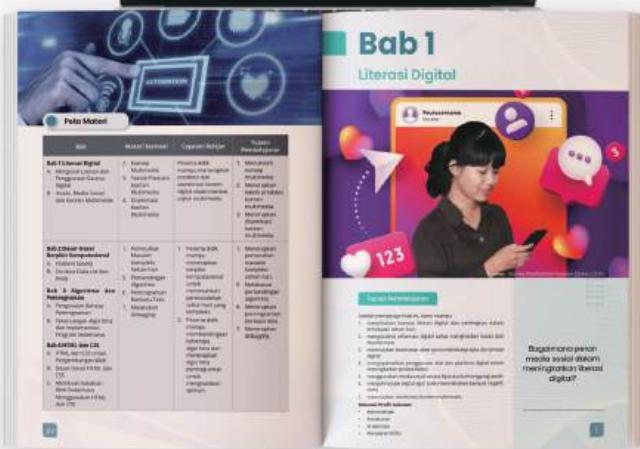
Pindai QR-Code untuk menikmati pembelajaran yang lebih menarik, intuitif, dan menyenangkan.



- ✓ Terintegrasi dengan alat peraga yang sesuai untuk pembelajaran Koding dan KA.



Pindai QR-Code untuk pengalaman keterampilan masa depan bersama Artec Indonesia.



Pindai QR-Code untuk melihat lebih detail mengenai pembelajaran Koding dan KA.

## SPESIFIKASI DAN HARGA ECERAN TERTINGGI SESUAI SK BSKAP KEMENDIKDASMEN RI NO. 040/H/P/2025

### KELAS 10



#### SEMESTER 1

188 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-756-6

#### HET PER ZONA

I : 55.500	IV : 87.800
II : 57.800	VA : 92.400
III : 60.100	VB : 115.500



#### SEMESTER 2

128 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-757-3

#### HET PER ZONA

I : 38.300	IV : 60.700
II : 39.900	VA : 63.800
III : 41.500	VB : 79.800

### KELAS 11



#### SEMESTER 1

188 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-758-0

#### HET PER ZONA

I : 55.500	IV : 87.800
II : 57.800	VA : 92.400
III : 60.100	VB : 115.500



#### SEMESTER 2

178 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-759-7

#### HET PER ZONA

I : 51.600	IV : 81.600
II : 53.700	VA : 85.900
III : 55.800	VB : 107.300

# Media Pembelajaran Koding dan Kecerdasan Artifisial untuk SMA

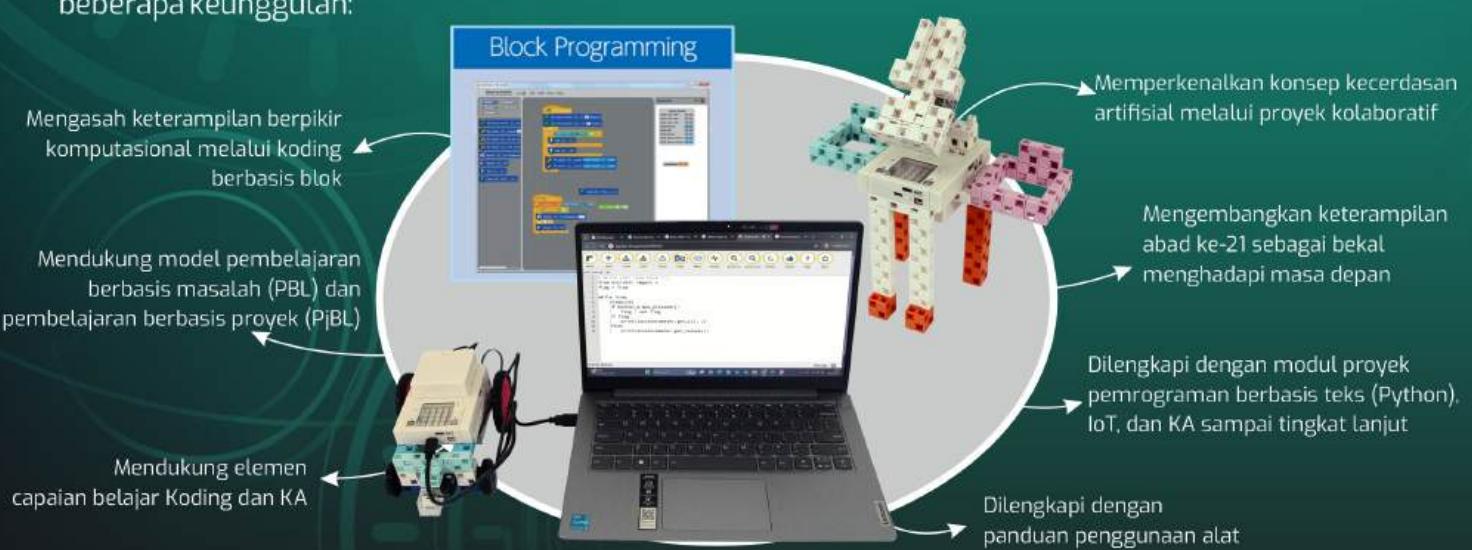
Era Industri 4.0 menuntut SDM yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki *4C competencies* yang merupakan kompetensi abad ke-21. Inilah tantangan terbesar bagi Sekolah Menengah Atas (SMA) yang mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja yang semakin kompetitif, di mana mereka akan bersaing tidak hanya dengan manusia tetapi juga dengan mesin yang memiliki otak brilian berisikan kecerdasan buatan, dengan keterampilan kerja yang super teliti, super cepat, dan super efisien.



## BAGAIMANA SEKOLAH HARUS MENYIAPKAN MEREKA?

**ArTeC®** menghadirkan solusi edukatif yang membantu siswa mengembangkan kompetensi abad ke-21. Keterampilan berpikir komputasional juga diasah melalui kegiatan pembelajaran yang didesain dalam set balok rakit yang dipadukan dengan perangkat kontroler, pemrograman berbasis teks, eksplorasi algoritma, KA, dan IoT.

**ArTeC®** dirancang untuk pembelajaran mendalam yang *mindfull*, *meaningfull*, dan *joyfull* dengan beberapa keunggulan:



# Media Pembelajaran **Koding dan Kecerdasan Artifisial** untuk SMK

Era Industri 4.0 menuntut SDM yang tidak hanya menguasai keterampilan teknis, tetapi juga memiliki *4C competencies* yang merupakan kompetensi abad ke-21. Inilah tantangan terbesar bagi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan vokasi yang mempersiapkan siswa memasuki pasar kerja yang semakin kompetitif. Mereka akan bersaing tidak hanya dengan manusia tetapi juga dengan mesin yang memiliki otak brilian berisikan kecerdasan buatan, dengan keterampilan kerja yang super teliti, super cepat, dan super efisien.



## BAGAIMANA SEKOLAH HARUS MENYIAPKAN MEREKA?

**ArTeC**<sup>®</sup> menghadirkan solusi edukatif yang membantu siswa mengembangkan kompetensi abad ke-21. Keterampilan berpikir komputasional juga diasah melalui kegiatan pembelajaran yang didesain dalam set balok rakit yang dipadukan dengan perangkat kontroler, pemrograman berbasis teks, eksplorasi algoritma, KA, dan IoT.

**ArTeC**<sup>™</sup> dirancang untuk pembelajaran mendalam yang *mindfull*, *meaningfull*, dan *joyfull* dengan beberapa keungulan:

