

# 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 SMP/MTs berdasarkan panduan dari BSKAP dan disosialisasikan oleh Pusat Perbukuan.

Kelas	Jam Pelajaran per Minggu*	Minggu per Tahun	Menit per Tahun
7	2	36	2.880
8	2	36	2.880
8	2	32	2.560

\* Satu jam pelajaran adalah 40 menit

## PETA MATERI KODING DAN KA KELAS 7:

- *Membangun Konten Digital: dari Ide ke Layar*
- *Berpikir Komputasional dan Pengelolaan Data*
- *Penggunaan Operator dan My Blocks dalam Koding Berbasis Blok*
- *Koding untuk Program yang Lebih Seri*
- *Lebih Akrab dengan Kecerdasan Artifisial*



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.

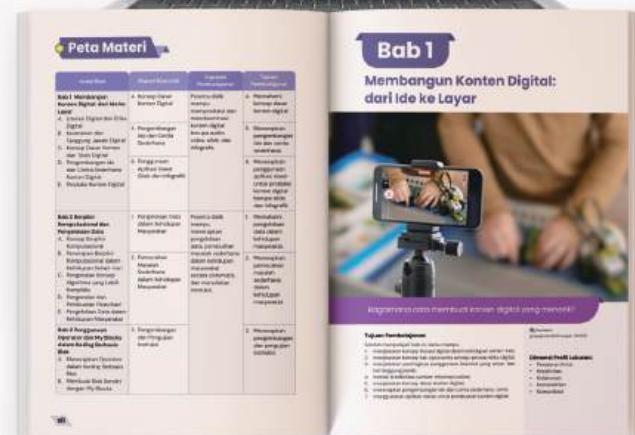
-  Terintegrasi dengan alat peraga yang sesuai untuk pembelajaran Koding dan KA.



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 7 (SEMESTER 1)

152 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-753-5

#### HET PER ZONA

I : 46.200	IV : 73.100
II : 48.100	V A : 76.900
III : 50.000	VB : 96.200



#### KELAS 7 (SEMESTER 2)

120 halaman • ukuran 17,6 x 25 cm  
ISBN: 978-979-285-754-2

#### HET PER ZONA

I : 37.400	IV : 59.100
II : 38.900	V A : 62.300
III : 40.500	VB : 77.800

# MEDIA PEMBELAJARAN KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL UNTUK SMP

Kemajuan teknologi informasi memberikan kemudahan yang berlimpah, tetapi juga membawa ancaman kemanusiaan yang sangat serius. Munculnya budaya instan di kalangan remaja dapat dijadikan contoh, di mana perilaku malas berpikir, ingin serba cepat, dan nalar kritis yang tumpul menjadi gejala yang mudah dijumpai di sekitar kita. Dampak dari budaya ini adalah menurunnya fungsi otak dan melemahnya kemampuan berpikir. Padahal mereka akan menghadapi masa depan yang penuh persaingan, di mana kompetisi tidak hanya terjadi antarsesama manusia tetapi juga dengan mesin yang memiliki otak brillian berisikan kecerdasan buatan.

## REMAJA KITA DALAM BAHAYA !

ArTeC® hadir sebagai solusi edukatif. Melalui set balok rakit yang dipadukan dengan perangkat kontroler, pemrograman berbasis blok, eksplorasi algoritma sederhana, keterampilan berpikir komputasional mereka diasah. Mereka juga diajak mengenal coding dan kecerdasan artifisial serta bagaimana memanfaatkan teknologi untuk bekal di masa depan.

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

