



KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA

**KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM
KEMENTERIAN HUKUM**

NOMOR SDM-08.SM.02.02 TAHUN 2026

**TENTANG
PEDOMAN PENYELENGGARAAN
PELATIHAN TEKNIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN *PROMPT ENGINEERING***

**KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM
KEMENTERIAN HUKUM,**

- Menimbang : a. bahwa dalam menyelenggarakan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering perlu adanya Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a, perlu menetapkan Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum Kementerian Hukum tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6897);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 63, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6037) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2020 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 11 Tahun 2017 tentang Manajemen Pegawai Negeri Sipil (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2020 Nomor 68, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6477);
3. Peraturan Presiden Nomor 155 tahun 2024 tentang Kementerian Hukum (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 351);
4. Peraturan Lembaga Administrasi Negara Nomor 6 Tahun 2023 tentang Sistem Pembelajaran Pengembangan Kompetensi Secara Terintegrasi (*Corporate University*) (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 617);
5. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 832);
6. Peraturan Menteri Hukum Nomor 1 Tahun 2026 tentang Pelaksanaan Pengembangan Kompetensi melalui Sistem Pembelajaran Terintegrasi di Bidang Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 14);
7. Peraturan Menteri Hukum Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2026 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Balai Pelatihan Hukum (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 39);
8. Keputusan Menteri Hukum Nomor M.HH-8.PR.01.03 Tahun 2025 tentang Peta Jalan Pengembangan Kompetensi Sumber Daya Manusia

Bidang Hukum Tahun 2025 – 2029.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : KEPUTUSAN KEPALA BADAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM KEMENTERIAN HUKUM TENTANG PEDOMAN PENYELENGGARAAN PELATIHAN TEKNIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN PROMPT ENGINEERING*
- KESATU : Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering menggunakan Model Pembelajaran Klasikal, PJJ, dan Blended Learning
- KEDUA : Pedoman Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering sebagaimana tercantum dalam Lampiran Keputusan ini.
- KETIGA : Pedoman ini sebagai acuan dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering baik diselenggarakan oleh BPSDM Hukum dan atau Balai Pelatihan Hukum.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.



Ditetapkan di Depok
pada tanggal 20 Februari 2026
KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

Tembusan :

1. Menteri Hukum;
2. Kepala Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia;
3. Wakil Menteri Hukum;
4. Sekretaris Jenderal Kementerian Hukum;
5. Inspektur Jenderal Kementerian Hukum.

LAMPIRAN I
KEPUTUSAN KEPALA BPSDM HUKUM
NOMOR : SDM-08.SM.02.02 TAHUN 2026
TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

PEDOMAN PENYELENGGARAAN
PELATIHAN TEKNIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN *PROMPT ENGINEERING*

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam mendukung percepatan transformasi digital di lingkungan birokrasi, pemanfaatan teknologi mutakhir menjadi kunci utama untuk menciptakan tata kelola pemerintahan yang lincah (agile), efisien, dan inovatif. Implementasi Artificial Intelligence (AI) kini bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan strategis untuk mengoptimalkan kinerja organisasi dalam menghadapi dinamika tugas yang semakin kompleks.

Aparatur Sipil Negara (ASN), khususnya yang bertugas pada unit kerja teknologi informasi, data, dan inovasi digital, memiliki peran sentral sebagai penggerak utama dalam mengintegrasikan solusi berbasis kecerdasan buatan ke dalam alur kerja pemerintahan.

Namun, tantangan di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan AI seringkali dihadapkan pada kendala teknis dan etis, seperti:

1. Kompleksitas Interaksi dengan AI: Adanya kesulitan dalam menyusun instruksi (prompt) yang efektif sehingga hasil yang diberikan oleh sistem AI seringkali tidak optimal atau kurang relevan dengan kebutuhan spesifik pekerjaan.
2. Tuntutan Efisiensi dan Otomasi: Beban kerja digital yang masif memerlukan kemampuan otomasi tugas-tugas rutin guna meningkatkan produktivitas tanpa mengorbankan kualitas keluaran.
3. Isu Integritas dan Etika: Kekhawatiran terkait privasi data, potensi bias pada model AI, serta akuntabilitas penggunaan teknologi generatif dalam dokumen kedinasan.
4. Kebutuhan Konten Kreatif: Kebutuhan akan pembuatan konten visual dan komunikasi publik yang cepat namun tetap profesional untuk mendukung citra organisasi.

Oleh karena itu, pelatihan ini diselenggarakan untuk membekali para peserta dengan pemahaman mendalam serta keterampilan praktis dalam teknik Prompt Engineering dan pemanfaatan berbagai Large Language Models (LLMs) serta alat bantu AI lainnya secara produktif.

B. TUJUAN DAN SASARAN

Adapun tujuan dari penyelenggaraan pelatihan ini adalah:

1. Meningkatkan kompetensi ASN dalam memahami prinsip, teknik, dan etika penggunaan prompt yang efektif dalam penerapan AI;
2. Membekali peserta dengan pemahaman dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan secara produktif;
3. Mendukung pelaksanaan tugas dan fungsi pemerintahan yang adaptif terhadap

transformasi digital;

4. Meningkatkan efisiensi kerja melalui pemanfaatan berbagai Large Language Models (LLMs) dan alat bantu AI;
5. Mendorong peserta untuk menghasilkan solusi berbasis AI yang inovatif sesuai dengan kebutuhan kerja masing-masing melalui praktik langsung dan proyek akhir; serta
6. Meningkatkan kemampuan ASN dalam pembuatan konten kreatif dan otomasi tugas digital.

Sasaran dari penyelenggaraan pelatihan teknis Artificial Intelligence Dan Prompt Engineering adalah seluruh ASN di lingkungan Kementerian Hukum.

C. KOMPETENSI

Kompetensi yang dibangun dalam Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering adalah kemampuan peserta dalam menyusun prompt yang efektif untuk mendukung analisis data, pembuatan laporan, dan pengambilan keputusan di lingkungan kerja.

Adapun indikator keberhasilan dari pelatihan ini peserta dapat;

1. Menjelaskan konsep dasar, jenis, aplikasi, serta etika penggunaan Artificial Intelligence;
2. Menyimulasikan teknik Prompt Engineering yang efektif pada berbagai model AI;
3. Menyimulasikan pemanfaatan Large Language Models (LLMs) seperti ChatGPT, GPTs, dan Claude AI untuk optimalisasi hasil kerja;
4. Menyimulasikan penggunaan berbagai AI Tools untuk peningkatan produktivitas, riset, dan pengelolaan informasi;
5. Menyimulasikan penggunaan AI Generatif Visual dan Kreatif dalam pembuatan konten multimedia;
6. Menyimulasikan otomasi tugas administratif dan integrasi berbagai tools AI ke dalam alur kerja (workflow) produktif; dan
7. Menerapkan perancangan serta implementasi solusi berbasis AI melalui proyek akhir sesuai dengan kebutuhan nyata di unit kerja masing-masing.

BAB II KURIKULUM

Kurikulum Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering secara keseluruhan terdiri dari 3 (tiga) Agenda Pembelajaran yang akan diberikan dalam 37 Jam Pelajaran (JP).

A. Agenda Materi Pembelajaran

1. Agenda Materi Dasar/Wawasan

Agenda Materi ini memberikan landasan bagi ASN sebagai pelayan publik sebelum masuk ke teknis komunikasi mencakup materi Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur dan Pembinaan Ideologi Pancasila.

2. Agenda Materi Inti / Teknis

Agenda Materi Inti membekali peserta dengan pengetahuan dan keterampilan teknis dalam pemanfaatan teknologi kecerdasan buatan secara produktif. Materi ini mencakup pemahaman konsep dasar dan etika Artificial Intelligence, penguasaan teknik Prompt Engineering yang efektif, serta optimalisasi berbagai Large Language Models (LLMs) seperti ChatGPT dan Claude AI untuk mendukung pelaksanaan tugas organisasi.

3. Agenda Materi Penunjang

Pada agenda materi ini peserta pelatihan dibekali pengetahuan, pemahaman dan keterampilan tentang Building Learning Commitment (BLC)

B. Ringkasan Materi Pelatihan

Penjelasan ringkasan mata pelatihan yang terdapat di masing-masing agenda pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Dasar / Wawasan adalah sebagai berikut:

a. Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila

1) Deskripsi Singkat

Mata Pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan tentang penguasaan terhadap kebijakan penyelenggaraan, dan fasilitas pendukung pelatihan dan pemanfaatannya serta kemampuan menjelaskan implementasi Nilai-nilai Pancasila

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan tentang Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila

3) Indikator Hasil Belajar

a) Menjelaskan Dasar Hukum, Isu Aktual, Arah dan strategi kebijakan pengembangan SDM

b) Menjelaskan Nilai-nilai beserta Implementasi Pengamalan Pancasila

4) Materi Pokok

Materi pokok mata pelatihan Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-nilai Pancasila adalah:

- a) Kebijakan Pengembangan SDM;
- b) Penguatan Nilai-nilai Pancasila

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 3 JP

b. Overview Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan pemahaman mengenai konsep dasar pelaksanaan, maksud, tujuan, serta mekanisme penyelenggaraan pelatihan teknis ini.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif dan diskusi kelompok.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu menjelaskan Overview Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering*.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menjelaskan Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan;
- b) Menjelaskan Maksud dan Tujuan Pelatihan;
- c) Menjelaskan Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan.

4) Materi Pokok

- a) Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan;
- b) Maksud dan Tujuan Pelatihan;
- c) Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk orientasi peserta ini adalah 3 JP

2. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Inti / Teknis adalah sebagai berikut:

a. Pengenalan *Artificial Intelligence*

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dalam memahami konsep dasar AI dan *Generative AI*, jenis dan aplikasi AI dalam berbagai bidang, serta etika dan dampak penggunaan AI.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif dan diskusi kelompok.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan *Artificial Intelligence*.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menjelaskan Konsep Dasar AI dan *Generative AI*;
- b) Menjelaskan Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang;

c) Menjelaskan Etika dan Dampak Penggunaan AI.

4) Materi Pokok

- a) Konsep Dasar AI dan Generative AI;
- b) Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang;
- c) Etika dan dampak penggunaan AI.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 3 JP @ 45 Menit

b. *Prompt Engineering*

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menyusun *prompt* atau instruksi efektif agar sistem AI menghasilkan keluaran yang optimal.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan *Prompt Engineering*.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menjelaskan pengertian dan prinsip dasar Prompt Engineering;
- b) Menyimulasikan teknik membuat prompt efektif;
- c) Menyimulasikan eksperimen prompt pada berbagai model AI.

4) Materi Pokok

- a) Pengertian dan prinsip dasar Prompt Engineering;
- b) Teknik membuat prompt efektif;
- c) Eksperimen prompt pada berbagai model AI

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 4 JP @ 45 Menit.

c. *Large Language Models (LLMs)*

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan pengenalan dan pemanfaatan berbagai *Large Language Models* seperti ChatGPT, GPTs, dan Claude AI untuk mendukung tugas administratif, kreatif, dan analitis.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan *Large Language Models (LLMs)*.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta dapat:

- a) Menyimulasikan ChatGPT;
- b) Menyimulasikan GPTs;

c) Menyimulasikan Claude AI.

4) Materi Pokok

- a) ChatGPT – Penggunaan dan optimalisasi hasil;
- b) GPTs – Pembuatan dan kustomisasi model GPT sendiri;
- c) Claude AI – Fitur dan penggunaan alternatif LLMs.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 4 JP @ 45 Menit.

d. *AI Tools* untuk Peningkatan Produktivitas

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan beragam alat AI yang membantu riset, pengelolaan informasi, serta inovasi kreatif seperti Perplexity AI, Consensus AI, NotebookLM, dan Lovable.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan *AI Tools* untuk Peningkatan Produktivitas.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menyimulasikan Perplexity AI;
- b) Menyimulasikan Consensus AI;
- c) Menyimulasikan NotebookLM;
- d) Menyimulasikan Lovable

4) Materi Pokok

- a) Perplexity AI untuk riset dan referensi cepat;
- b) Consensus AI untuk pencarian berbasis penelitian ilmiah;
- c) NotebookLM untuk pengelolaan catatan berbasis AI;
- d) Lovable – AI Tools untuk pembuatan aplikasi tanpa kode.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 4 JP @ 45 Menit

e. *AI Generatif Visual dan Kreatif*

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan cara menggunakan AI untuk menciptakan konten visual dan multimedia melalui DALL·E, MidJourney, dan Gemini AI.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan AI Generatif Visual dan Kreatif.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menyimulasikan DALL·E;
- b) Menyimulasikan MidJourney;
- c) Menyimulasikan Gemini AI.

4) Materi Pokok

- a) DALL·E – Pembuatan gambar dengan teks prompt;
- b) MidJourney – Desain visual kreatif menggunakan AI;
- c) Gemini AI – Integrasi AI multimodal.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 4 JP @ 45 Menit.

f. Otomasi dan Integrasi AI

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan penerapan AI dalam mengotomasi pekerjaan melalui *Google Apps Script*, pembuatan *chatbot* dengan Flowise AI, dan integrasi berbagai *tools*.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok, studi kasus, dan simulasi.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti Mata Pelatihan ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan Otomasi dan Integrasi AI.

3) Indikator Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta dapat:

- a) Menyimulasikan Google Apps Script untuk otomatisasi berbasis AI;
- b) Menyimulasikan Pembuatan chatbot dengan Flowise AI;
- c) Menyimulasikan Integrasi berbagai AI tools untuk workflow produktif.

4) Materi Pokok

- a) Google Apps Script untuk otomatisasi berbasis AI;
- b) Pembuatan chatbot dengan Flowise AI;
- c) Integrasi berbagai AI tools untuk workflow produktif.

5) Waktu

Alokasi waktu untuk mata pelatihan ini adalah 4 JP @ 45 Menit.

3. Ringkasan Mata Pelatihan dalam Agenda Materi Penunjang

a. *Building Learning Commitment (BLC)*

1) Deskripsi Singkat

Mata pelatihan ini membekali peserta dengan pemahaman menyeluruh mengenai latar belakang, tujuan, sasaran, serta mekanisme pelaksanaan pelatihan agar peserta memiliki kesiapan dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan.

Metode yang dipergunakan dalam mata pelatihan ini meliputi ceramah interaktif dan diskusi kelompok.

2) Hasil Belajar

Setelah mengikuti pembelajaran ini peserta diharapkan mampu menjelaskan gambaran umum dan mekanisme penyelenggaraan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering*.

3) Indikator Hasil Belajar

- a) Menjelaskan Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan;
- b) Menjelaskan Maksud dan Tujuan Pelatihan;
- c) Menjelaskan Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan.

4) Materi Pokok

- a) Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan;
- b) Maksud dan Tujuan Pelatihan;
- c) Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan.

5) Waktu

Alokasi waktu mata pelatihan ini adalah 2 JP

C. Struktur Mata Pelatihan dan JP

Struktur mata Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* adalah sebagai berikut:

NO	MATA PELATIHAN	TEORI	PRAKTIK	JAM PELAJARAN
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN				
1	Kebijakan Pengembangan SDM dan Penguatan Nilai-Nilai Pancasila	3	0	3
2	Overview Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	3	0	3
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS				
3	Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i>	3	0	3
4	<i>Prompt Engineering</i>	2	2	4
5	<i>Large Language Models (LLMs)</i>	1	3	4
6	<i>AI Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas	1	3	4
7	<i>AI Generatif Visual dan Kreatif</i>	1	3	4
8	Otomasi dan Integrasi <i>AI</i>	1	3	4
AGENDA MATERI PENUNJANG				
9	<i>Building Learning Commitment (BLC)</i>	0	3	3
EVALUASI				
10	Ujian Komprehensif	1		1
11	Ujian Praktik / Simulasi / Seminar		4	4
	Total	16	21	37

D. Silabus Materi Pelatihan

Silabus materi Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* adalah sebagai berikut:

NO	MATA PELATIHAN	SILABUS	JUMLAH JP
AGENDA MATERI DASAR / WAWASAN			

NO	MATA PELATIHAN	SILABUS	JUMLAH JP
1	Kebijakan Pengembangan SDM	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dasar Hukum Kebijakan Pengembangan SDM 2. Isu Aktual Pengembangan SDM 3. Arah, Strategi dan Kebijakan Pengembangan SDM 	3 JP
2	Overview Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan 2. Maksud dan Tujuan Pelatihan 3. Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan 	3 JP
AGENDA MATERI INTI / TEKNIS			
3	Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep Dasar AI dan Generative AI 2. Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang 3. Etika dan dampak penggunaan AI 	3 JP
4	<i>Prompt Engineering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan prinsip dasar Prompt Engineering 2. Teknik membuat prompt efektif 3. Eksperimen prompt pada berbagai model AI 	4 JP
5	<i>Large Language Models (LLMs)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ChatGPT – Penggunaan dan optimalisasi hasil 2. GPTs – Pembuatan dan kustomisasi model GPT sendiri 3. Claude AI – Fitur dan penggunaan alternatif LLMs. 	4 JP
6	<i>AI Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perplexity AI untuk riset dan referensi cepat 2. Consensus AI untuk pencarian berbasis penelitian ilmiah 3. NotebookLM untuk pengelolaan catatan berbasis AI 4. Lovable – AI Tools untuk pembuatan aplikasi tanpa kode 	4 JP
7	AI Generatif Visual dan Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perplexity AI untuk riset dan referensi cepat 2. Consensus AI untuk pencarian berbasis penelitian ilmiah 3. NotebookLM untuk pengelolaan catatan berbasis AI 4. Lovable – AI Tools untuk pembuatan aplikasi tanpa kode 	4 JP
8	Otomatisasi dan Integrasi AI	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Google Apps Script</i> untuk otomatisasi berbasis AI 2. Pembuatan chatbot dengan Flowise AI 3. Integrasi berbagai AI tools untuk workflow produktif 	4 JP
AGENDA MATERI PENUNJANG			
6	<i>Building Learning Commitment (BLC)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain 2. Membangun Kelompok Dinamis 3. Penyusunan Komitmen Pembelajaran 	3 JP
Evaluasi			
7	Ujian Komprehensif		1 JP
8	Simulasi / Seminar Proyek Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perancangan ide proyek AI 2. Implementasi sistem AI sesuai kebutuhan peserta 3. Presentasi dan evaluasi hasil proyek 	4 JP

E. Jadwal Penyelenggaraan / Sequence

Pelatihan Teknis Tata Artificial Intelligence dan Prompt Engineering

Hari 1	Hari 2
1. Registrasi 2. Pembukaan 3. Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur (3 JP) 4. Overview Pelatihan Teknis AI & Prompt Engineering (3 JP) 5. <i>Building Learning Commitment (BLC)</i> (3 JP)	1. Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i> (3 JP) 2. <i>Prompt Engineering</i> (4 JP)
Hari 3	Hari 4
1. <i>Large Language Models (LLMs)</i> (4 JP) 2. <i>AI Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas (4 JP)	1. AI Generatif Visual dan Kreatif (4 JP) 2. Otomasi dan Integrasi AI (4 JP)
Hari 5	
1. Ujian Komprehensif (1 JP) 2. Seminar / Simulasi Proyek Akhir (4 JP) 3. Rapat Evaluasi 4. Penutupan	

Keterangan :

1. Metode Pembelajaran Klasikal / PJJ / *Blended Learning*;
2. Evaluasi melalui Ujian Komprehensif dan Seminar;
3. Kegiatan 7 hari kerja (Sabtu dan Minggu Libur);
4. 1 JP = 45 Menit;

F. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses pembelajaran virtual adalah:

- a. LMS
- b. Modul
- c. Bahan tayang
- d. Wifi / Internet
- e. Zoom Meeting

BAB III

MANAJEMEN PENYELENGGARAAN PELATIHAN

A. Tahap Penyelenggaraan

Pembelajaran Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* melalui satu (1) atau dua (2) tahapan dengan model Pembelajaran klasikal / PJJ / *Blended Learning* dengan metode ceramah, diskusi interaktif dan praktik.

B. Ruang Lingkup Manajemen Penyelenggaraan

Ruang lingkup manajemen penyelenggaraan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* meliputi:

1. Perencanaan pelaksanaan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* meliputi persiapan pelatihan, peserta, tenaga pelatihan, fasilitas dan pembiayaan;
2. Pelaksanaan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* meliputi lembaga penyelenggara pelatihan, mekanisme pelaksanaan, waktu pelaksanaan pelatihan, evaluasi, kode registrasi alumni (KRA),
3. Evaluasi Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* meliputi evaluasi terhadap peserta, tenaga pengajar, penyelenggaraan pelatihan dan alumni peserta pelatihan

C. Perencanaan

1. Persiapan Pelatihan

Persiapan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* dilakukan melalui kegiatan sebagai berikut:

- a. Pimpinan Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum merencanakan waktu pelaksanaan Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering* serta pembiayaannya
- b. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum berkoordinasi dengan Biro Kepegawaian terkait penentuan peserta Pelatihan Teknis *Artificial Intelligence* dan *Prompt Engineering*
- c. Lembaga Penyelenggara Pelatihan dalam hal ini BPSDM Hukum atau Balai Pelatihan Hukum dapat menyiapkan sarana dan prasarana pelatihan.

2. Peserta Pelatihan

a. Persyaratan Peserta

Sebelum mengikuti pelatihan, peserta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Seluruh ASN Kementerian Hukum;
- 2) Mendapatkan rekomendasi atau persetujuan dari pimpinan instansi yang bersangkutan;
- 3) Sanggup mengikuti pelatihan sampai dengan selesai;
- 4) Sehat jasmani dan rohani;
- 5) Sedang tidak dalam proses atau menjalani hukuman disiplin.

- b. Jumlah Peserta
Jumlah peserta Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering berjumlah 30/40 orang per angkatan
 - c. Registrasi Peserta
Peserta melakukan registrasi melalui media pendaftaran yang ditentukan dengan melengkapi persyaratan sesuai ditetapkan
 - d. Penetapan Peserta
 - 1) Calon peserta pelatihan berdasarkan Surat Kepala Biro Sumber Daya Manusia Sekretariat Jenderal Kementerian Hukum;
 - 2) Penetapan peserta dilakukan oleh Kepala BPSDM Hukum atau Kepala Balai Pelatihan Hukum;
3. Tenaga Pelatihan
- a. Jenis Tenaga Pelatihan
 - 1) Penceramah
Merupakan orang yang memberikan wawasan pengetahuan dan/atau berbagi pengalaman sesuai dengan keahliannya kepada peserta
 - 2) Pengajar
Merupakan orang/tim sesuai bidang keahliannya yang memberikan informasi dan pengetahuan kepada peserta dalam suatu kegiatan pembelajaran.
 - 3) Pengelola dan Penyelenggara
Merupakan pegawai ASN yang bertugas mengelola dan menyelenggarakan pelatihan.
 - 4) Penjamin Mutu
Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum
 - b. Persyaratan Tenaga Pelatihan
 - 1) Penceramah
 - a) Merupakan pejabat/pimpinan organisasi
 - b) Berpengalaman dibidang materi yang diampunya
 - 2) Pengajar
 - a) Pejabat atau pegawai dengan minimal III/b
 - b) Widyaiswara / Pakar / Praktisi / Dosen / Pejabat struktural / JFT yang membidangi materi yang diampunya
 - c) Memiliki pengalaman teknis minimal 2 tahun pada bidang materi yang diampunya
 - d) Memiiki pengalaman mengajar
 - 3) Pengelola dan Penyelenggara
 - a) Memiliki sertifikat pengelola pelatihan (MOT) atau dokumen lain sejenis bagi pengelola pelatihan
 - b) Memiliki sertifikat penyelenggara (TOC) atau dokumen lain yang sejenis bai penyelenggara pelatihan
 - c) Mendapat penugasan dari pimpinan Lembaga penyelenggara pelatihan

4) Penjamin Mutu

Tim Penjamin Mutu Penyelenggara Pelatihan Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum

4. Fasilitas Pelatihan

Sarana dan prasarana penyelenggaraan model Pembelajaran Klasikal, PJJ, dan Blended Learning dalam Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering disiapkan untuk mendukung proses belajar sehingga kompetensi yang akan dibangun dapat tercapai secara efektif dan efisien

5. Sarana Pelatihan

Penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering menggunakan sarana sebagai berikut :

1. Kursi dan meja
2. Komputer/Laptop
3. Jaringan Internet
4. Zoom Meeting
5. LMS
6. Modul / Bahan Tayang
7. Video Pembelajaran
8. Alat Praktik/Peraga

6. Pembiayaan

penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering dibebankan oleh Lembaga Penyelenggara Pelatihan (BPSDM Hukum / Balai Pelatihan Hukum)

D. Pelaksanaan

1. Lembaga Penyelenggara Pelatihan

Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering diselenggarakan oleh :

- a. BPSDM Hukum, dan atau
- b. Balai Pelatihan Hukum

Penyelenggara dapat bekerja sama dengan lembaga lain yang sudah terakreditasi dalam penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering

2. Jadwal Pelaksanaan (dapat mengacu pada *Sequence*)

E. Evaluasi Pelatihan

1. Evaluasi terhadap Peserta

Penilaian terhadap peserta meliputi evaluasi kehadiran dan sikap perilaku, ujian komprehensif dan praktik

KOMPONEN EVALUASI PESERTA	BOBOT (%)
Kehadiran dan Sikap Perilaku a. Dinilai oleh tenaga pengajar dengan bobot 10%; b. Dinilai oleh petugas kelas dengan bobot 5%.	15%
Ujian Komprehensif	35%
Ujian Praktik / Simulasi	50%

Jumlah	100%
--------	------

a. Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku

- 1) Penilaian Kehadiran dan Sikap Perilaku merupakan penilaian dari pengampu materi dan tim penyelenggara terhadap aktivitas peserta dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran sesuai jadwal dengan bobot nilai 15%.
- 2) Penilaian kehadiran dan sikap perilaku dinilai oleh :
 - a) tenaga pengajar dengan bobot 10%;
 - b) petugas kelas dengan bobot 5%

b. Ujian Komprehensif

Ujian Komprehensif diberikan kepada peserta untuk menilai pemahaman pada mata pelatihan agenda materi inti/teknis. Ujian Komprehensif menjadi komponen penilaian evaluasi peserta dengan bobot 35% dengan alokasi waktu 45 menit dan terdiri dari 30 soal pilihan ganda

c. Ujian Praktik / Seminar

Ujian praktik / Seminar merupakan bentuk evaluasi yang menekankan pada kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diberikan selama sesi pembelajaran.

d. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut:

Dalam penilaian pelatihan ini, terdapat tiga komponen utama yaitu kehadiran & sikap perilaku, ujian komprehensif dan ujian praktik. Setiap komponen memiliki persentase penilaian yang menunjukkan bobot dalam keseluruhan evaluasi. Rekapitulasi nilai kelulusan peserta sebagai berikut

No	Nama Peserta	Kehadiran & Sikap Perilaku 15%	Ujian Komprehensif 35%	Ujian Praktik 50%	Total Nilai
1					
2					
3					

e. Remedial

Remedial diberikan kepada peserta yang belum memperoleh nilai diatas 70 pada evaluasi Ujian Komprehensif dan Ujian Praktik / Seminar. Nilai yang diperoleh dari hasil remedial paling tinggi adalah 70,01. Bentuk dan format remedial ditentukan oleh penyelenggara pelatihan

f. Kualifikasi Kelulusan

- 1) Untuk dapat dinyatakan lulus pelatihan, peserta harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a) Peserta wajib mengikuti seluruh sesi pembelajaran, kecuali apabila berhalangan dengan persetujuan penyelenggara pelatihan yang disertai surat keterangan dari Kepala Satuan Kerja;
 - b) Kehadiran dalam sesi pembelajaran paling sedikit 95 % (Sembilan puluh lima persen) dari seluruh sesi pembelajaran;

c) Memperoleh nilai rata-rata setiap komponen penilaian paling rendah kualifikasi cukup memuaskan (skor minimal 70,01).

2) Kualifikasi kelulusan peserta pelatihan ditetapkan sebagai berikut:

Kualifikasi	Skor
Sangat Memuaskan	90,01 – 100
Memuaskan	80,01 – 90
Cukup Memuaskan	70,01 – 80
Kurang Memuaskan	60,01 – 70
Tidak Memuaskan	<60

g. Sertifikat Pelatihan

Hal-hal yang berkaitan dengan sertifikat Pelatihan mengikuti ketentuan sebagai berikut:

1. Peserta yang telah menyelesaikan seluruh sesi pembelajaran dengan baik dalam pelatihan dan dinyatakan lulus, diberikan Sertifikat Pelatihan
2. Dalam hal peserta Pelatihan dinyatakan tidak lulus, diberikan surat keterangan telah mengikuti pelatihan
3. Sertifikat Pelatihan atau Surat Keterangan telah mengikuti pelatihan sebagaimana dimaksud pada point (1) dan (2) diberi nomor register dan ditandatangani oleh Kepala BPSDM Hukum

	
KEMENTERIAN HUKUM REPUBLIK INDONESIA	
SERTIFIKAT PELATIHAN NOMOR	
Kementerian Hukum berdasarkan	
menyatakan bahwa:	
Nama
NIP
Tempat/Tanggal lahir
Pangkat/Golongan Ruang
Jabatan
Instansi/Unit kerja
Telah mengikuti	
Nama tempat, tanggal Nama Jabatan, (Tanda tangan dan cap) Nama Lengkap	

DAFTAR MATA PELAJARAN/PELATIHAN

I. Materi Dasar:

1. _____
2. _____
3. dst.

II. Materi Inti:

1. _____
2. _____
3. dst.

III. Materi Penunjang:

1. _____
2. _____
3. dst.

Nama tempat, tanggal

Nama Jabatan,

(Tanda tangan dan cap)

Nama Lengkap

2. Evaluasi terhadap Penyelenggaraan

Evaluasi penyelenggaraan pelatihan metode Pembelajaran Klasikal, PJJ, dan Blended Learning dilakukan dengan mengukur kepuasan peserta terhadap :

1. Tenaga pengajar/Narasumber/Widyaiswara/Pemateri;
2. Materi Pembelajaran; dan
3. Penyelenggaraan Pelatihan

Evaluasi terhadap penyelenggaraan Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering yang dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal / jarak jauh (PJJ) / *blended learning* mengacu kepada Keputusan Kepala Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia No.SDM-135.0T.02.02 Tahun 2022 Tentang Pedoman dan Instrumen Evaluasi Penyelenggaraan Pelatihan di Lingkungan Kementerian Hukum dan HAM, dengan rincian sebagai berikut :

a. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran PJJ :

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan mudah dipahami di platform PJJ
			Tenaga pengajar mampu menarik minat peserta dalam diskusi di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup di bidang terkait
			Tenaga pengajar menyajikan penjelasan disertai contoh yang aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Tenaga pengajar mampu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti saat mengajar
			Tenaga pengajar memiliki wawasan yang luas pada topik pembelajaran terkait
			Penjelasan Tenaga pengajar meyakinkan dengan data yang disampaikan
		Sikap	Tenaga pengajar mengapresiasi peserta yang open camera atau yang terlibat aktif dalam sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya belum menemukan hal yang baru pada materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ingin mencari tahu lebih dalam mengenai materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
			Saya ragu untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya saat sesi pembelajaran berlangsung
		Perilaku	Tenaga pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, penggunaan aplikasi lain yang mendukung, voting, chat box, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tenaga pengajar menampilkan diri dengan sesuai selama sesi pembelajaran di platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Tenaga pengajar memberikan pertanyaan-pertanyaan yang mengajak peserta berpartisipasi aktif dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Metode penyampaian materi di pelatihan ini seru
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Saya menerima Modul Pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran
			Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak
			Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Bahan ajar yang diberikan bisa membantu saya lebih paham dan terampil
			Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan
			Saya memiliki kendala dalam memahami bahan ajar yang diberikan
		3	Penyelenggaraan Pelatihan
Penyelenggaraan pelatihan dilakukan secara mendadak			

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Administrasi dan Dokumentasi	Panitia menyediakan <i>link</i> untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan
		Efektivitas E-Meeting	Kegiatan pelatihan melalui pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan
			Saya tidak mengalami kendala dalam menggunakan platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Saya dapat dengan mudah menggunakan fitur-fitur yang ada dalam platform pembelajaran jarak jauh (PJJ)
			Waktu <i>coffebreak</i> dan ISHOMA yang diberikan kurang
		Akses dan Jaringan Internet	Saya dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dengan dukungan internet yang memadai
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan pelatihan ini disertai informasi yang jelas mengenai penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Host memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama pembelajaran jarak jauh (PJJ)

b. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran Klasikal :

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Menurut saya, Tenaga Pengajar menguasai topik yang dibawakan pada pelatihan ini
			Tenaga Pengajar mampu menjawab pertanyaan dengan jelas
			Tenaga Pengajar memiliki keahlian yang cukup terkait materi
			Tenaga Pengajar mampu memancing

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
			diskusi pada pelatihan ini
			Saya merasa contoh yang diberikan Tenaga Pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari
			Tenaga Pengajar mampu memberikan penjelasan yang meyakinkan dengan data yang disampaikan
			Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
		Sikap	Saya merasa penasaran dengan materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya merasa dihargai oleh Tenaga Pengajar.
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga Pengajar
			Saya menghindari interaksi secara langsung dengan Tenaga Pengajar
		Perilaku	Tenaga Pengajar memulai dan mengakhiri sesi tepat waktu
			Tenaga Pengajar menggunakan lebih dari 1 macam metode dalam menyampaikan materi (seperti ceramah, video, artikel, games, quiz, diskusi kelompok)
			Tampilan Tenaga Pengajar sesuai dengan waktu dan tempat
			Menurut saya, cara penyampaian Tenaga Pengajar monoton
			Tenaga Pengajar mampu memancing peserta untuk berpartisipasi aktif
			Saya merasa Tenaga Pengajar berperilaku sopan
2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Saya menerima Modul Pembelajaran yang memuat petunjuk penggunaan modul yang mudah dipahami
			Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan yang mudah dipahami

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN		
			Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas		
			Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran		
			Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal		
			Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran		
		Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran		
			Modul Pembelajaran menyediakan tempat untuk peserta memberikan pendapat atau analisis		
			Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran		
		Bahan Ajar yang Bervariasi, menarik dan atraktif	Bahan ajar yang diberikan menarik untuk disimak		
			Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)		
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Saya merasa bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.		
			Bahan ajar yang diberikan mampu menjawab pertanyaan terkait pekerjaan sehari-hari		
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan secara teknis		
		3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya memiliki waktu yang cukup untuk mempersiapkan diri sebelum kegiatan pelatihan dimulai.
					Saya menerima informasi jadwal kegiatan pelatihan dengan lengkap
Konsumsi	Konsumsi yang disediakan oleh panitia memadai				
	Konsumsi yang disediakan oleh panitia bervariasi				

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Administrasi dan Dokumentasi	Tersedianya media untuk mengakses dokumentasi kegiatan pelatihan
		Acara Penyelenggaraan	Kegiatan pelatihan ini terselenggara tepat waktu sesuai jadwal
			Materi pelatihan sesuai dengan <i>rundown</i> pelatihan yang diberikan.
			Tenaga pengajar yang hadir sama dengan tenaga pengajar yang tertulis di <i>rundown</i> pelatihan
		Sarana dan Prasarana	Semua alat bantu pembelajaran yang dibutuhkan berfungsi dengan baik.
			Asrama, ruang kelas, ruang makan, toilet dan prasarana lainnya layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
			Kegiatan pelatihan berlangsung kondusif di tempat ini
			Fasilitas olah raga, kesehatan dan tempat ibadah layak pakai (berfungsi baik dan bersih)
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi penanggung jawab yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Panitia kegiatan pelatihan memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi

c. Instrumen Evaluasi Pelatihan Model Pembelajaran E-Learning

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
1	Tenaga Pengajar/ Narasumber/ Widyaiswara/ Pemateri	Pengetahuan	Tenaga pengajar memiliki keahlian yang cukup dibidang terkait
			Saya ingin ikut berpartisipasi dalam topik diskusi yang diberikan Tenaga pengajar
			Tenaga pengajar memberikan tanggapan yang tepat sesuai dengan topik diskusi
			Materi diskusi yang diberikan Tenaga pengajar menarik untuk disimak
			Penjelasan Tenaga pengajar didukung

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN		
			oleh data yang relevan		
			Tenaga pengajar menguasai topik yang dibawakan dalam video E-Learning*		
			Contoh yang diberikan Tenaga pengajar aplikatif dalam pekerjaan sehari-hari		
					Saya tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar
		Sikap	Saya tertarik menyaksikan video pembelajaran hingga selesai *		
			Saya belum menemukan inspirasi dari materi yang disampaikan oleh Tenaga pengajar		
			Tenaga pengajar menunjukkan respon positif pada keterlibatan peserta pada forum diskusi		
		Perilaku	Tenaga pengajar menjawab seluruh pertanyaan dari peserta pada forum diskusi E-Learning		
		2	Materi Pembelajaran	Kelengkapan Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran yang diberikan mudah dipahami
					Modul Pembelajaran memuat latar belakang dilakukannya pelatihan
Modul Pembelajaran memuat tujuan dan indikator hasil belajar yang jelas					
Saya bisa menemukan garis besar dan rangkuman materi pada modul pembelajaran					
Dalam modul pembelajaran terdapat lembar pengayaan dan latihan soal					
Modul Pembelajaran menyertakan lembar evaluasi pembelajaran					
Fungsi Modul Pembelajaran	Modul Pembelajaran memuat studi kasus yang relevan dengan topik pembelajaran				
	Pada modul pembelajaran, terdapat sumber-sumber informasi lain yang bisa diakses terkait topik pembelajaran				
Bahan Ajar yang	Bahan ajar yang diberikan beragam (misalnya ppt, video, podcast, artikel, dll)				

No	DIMENSI	SUB DIMENSI	ITEM PERTANYAAN
		Bervariasi, menarik dan atraktif	
		Bahan Ajar yang Kontekstual	Saya sulit dalam memahami bahan ajar yang diberikan
			Bahan ajar yang diberikan memuat contoh-contoh nyata di lingkungan pekerjaan.
			Bahan ajar memuat gambaran standar kualitas kerja yang diharapkan
			Bahan ajar yang diberikan membantu saya lebih paham dan terampil.
3	Penyelenggaraan Pelatihan	Media dan Informasi Pelatihan	Saya mendapatkan informasi pemberitahuan resmi terkait kegiatan pelatihan melalui platform E-Learning yang akan diikuti 3 hari sebelum kegiatan
		Efektivitas E-Meeting	Saya mengalami kesulitan dalam menggunakan platform E-Learning
			Platform E-Learning tidak efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
		Kualitas Pelayanan Tim Penyelenggara	Kegiatan Pelatihan ini disertai informasi <i>contact person</i> yang bisa dihubungi saat terjadi kendala
			Contact Person memberikan respon yang efektif dalam penanganan masalah yang terjadi selama sesi Pembelajaran di platform E-Learning

BAB IV PENUTUP

Pedoman ini disusun sebagai panduan bagi penyelenggara Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering Metode Pembelajaran Klasikal, PJJ, dan Blended Learning di lingkungan BPSDM Hukum sebagai kompas operasional yang memastikan program pelatihan berjalan terstruktur, berkualitas, dan mencapai target yang diinginkan oleh *stakeholder* yang terlibat dalam penyelenggaraan pelatihan ini seperti penyelenggara, tenaga pengajar maupun peserta pelatihan.



KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI

LAMPIRAN II

KEPUTUSAN KEPALA BPSDM HUKUM

NOMOR : SDM-08.SM.02.02 TAHUN 2026

TANGGAL : 20 FEBRUARI 2026

**RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP) &
RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN (RBPMP)
PELATIHAN TEKNIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN *PROMPT ENGINEERING*
DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN HUKUM
MODEL PEMBELAJARAN KLASIKAL / PJJ / BLENDED LEARNING**

**RANCANG BANGUN PROGRAM PELATIHAN (RBPP)
PELATIHAN TEKNIS *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* DAN *PROMPT ENGINEERING*
DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN HUKUM**

Nama Program Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>
Alokasi Waktu	:	31 JP @ 45 Menit
Deskripsi singkat	:	Pelatihan “Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i> ” bertujuan membekali peserta dengan pemahaman dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan atau <i>Artificial Intelligence (AI)</i> secara produktif. Peserta akan mempelajari konsep dasar <i>AI</i> , teknik pembuatan prompt yang efektif, serta penerapan berbagai <i>Large Language Models (LLMs)</i> dan alat bantu <i>AI</i> untuk mendukung efisiensi kerja, pembuatan konten kreatif, dan otomasi tugas digital. Pelatihan ini juga mencakup praktik langsung dan proyek akhir sederhana yang mendorong peserta menghasilkan solusi berbasis <i>AI</i> sesuai kebutuhan kerja masing-masing. Pelatihan ini menggunakan kombinasi metode pembelajaran Ceramah interaktif, Diskusi kelompok, Simulasi dan praktik langsung. Adapun peserta adalah seluruh aparatur sipil negara (ASN) aktif pada unit kerja yang terkait dengan teknologi informasi, data, inovasi digital, atau memiliki kemampuan menggunakan TI.
Tujuan Program	:	Meningkatkan kompetensi ASN dalam memahami prinsip, teknik, dan etika penggunaan <i>prompt</i> yang efektif dalam penerapan <i>AI</i> untuk mendukung tugas dan fungsi pemerintahan yang adaptif terhadap transformasi digital.
Kompetensi Dasar	:	Pada akhir Pelatihan peserta diharapkan mampu menyusun prompt yang efektif untuk mendukung analisis data, pembuatan laporan, dan pengambilan keputusan
Indikator Keberhasilan	:	Pada akhir pelatihan Peserta dapat :

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI DASAR / WAWASAN						
1	Menjelaskan Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur	Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur	1. Dasar Hukum Kebijakan Pengembangan SDM 2. Isu Aktual Pengembangan SDM 3. Arah, Strategi dan Kebijakan Pengembangan SDM	melalui: • Ceramah interaktif • Diskusi Kelompok	• Test non objective: uraian singkat	3 JP

2	Menjelaskan Overview Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering	Overview Pelatihan Teknis Artificial Intelligence dan Prompt Engineering	1. Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan 2. Maksud dan Tujuan Pelatihan 3. Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan	melalui: • Ceramah interaktif • Diskusi Kelompok	• Test non objective: uraian singkat	3 JP
---	--	--	---	--	--------------------------------------	------

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI INTI						
3	Menjelaskan <i>Artificial Intelligence</i>	Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i>	1. Konsep Dasar AI dan <i>Generative AI</i> 2. Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang 3. Etika dan dampak penggunaan AI	• Ceramah interaktif • Diskusi Kelompok	• Tes Non Objektif Uraian	3 JP
4	Menyimulasikan <i>Prompt Engineering</i>	<i>Prompt Engineering</i>	1. Pengertian dan prinsip dasar Prompt Engineering 2. Teknik membuat prompt efektif 3. Eksperimen prompt pada berbagai model AI	• Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok	• Tes Non Objektif Uraian • Non Tes Produk	4 JP
5	Menyimulasikan <i>Large Language Models (LLMs)</i>	<i>Large Language Models (LLMs)</i>	1. <i>ChatGPT</i> – Penggunaan dan optimalisasi hasil 2. <i>GPTs</i> – Pembuatan dan kustomisasi model GPT sendiri 3. <i>Claude AI</i> – Fitur dan penggunaan alternatif <i>LLMs</i>	• Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok	• Non Tes Produk	4 JP
6.	Menyimulasikan <i>AI Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas	<i>AI Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas	1. <i>Perplexity AI</i> untuk riset dan referensi cepat 2. <i>Consensus AI</i> untuk pencarian berbasis penelitian ilmiah 3. <i>NotebookLM</i> untuk pengelolaan catatan berbasis AI	• Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok	• Non Tes Produk	4 JP

			4. <i>Lovable</i> – AI Tools untuk pembuatan aplikasi tanpa kode			
7	Menyimulasikan AI Generatif Visual dan Kreatif	AI Generatif Visual dan Kreatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. DALL·E – Pembuatan gambar dengan teks prompt 2. MidJourney – Desain visual kreatif menggunakan AI 3. Gemini AI – Integrasi AI multimodal 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Non Tes Produk 	4 JP
8	Menyimulasikan Otomasi dan Integrasi AI	Otomasi dan Integrasi AI	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Google Apps Script</i> untuk otomasi berbasis AI 2. Pembuatan chatbot dengan Flowise AI 3. Integrasi berbagai AI tools untuk workflow produktif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Non Tes Produk 	4 JP

NO	INDIKATOR KEBERHASILAN	MATA PELATIHAN	POKOK BAHASAN	METODE	EVALUASI	ESTIMASI WAKTU
KELOMPOK MATERI PENUNJANG						
9	Membangun Komitmen Belajar (<i>Building Learning Commitment</i>)	<i>Building Learning Commitment (BLC)</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain 2. Membangun Kelompok Dinamis 3. Penyusunan Komitmen Pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Test non objective: uraian singkat 	2 JP

1. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>
2	Mata Pelatihan	:	Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur
3	Alokasi Waktu	:	3 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat	:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan Pengembangan SDM Aparatur melalui pembelajaran Dasar Hukum Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur, Isu Aktual Pengembangan SDM Aparatur dan Arah, strategi dan kebijakan pengembangan SDM Aparatur Pembelajaran mata pelatihan ini menggunakan model pembelajaran klasikal dengan metode pembelajaran meliputi ceramah interaktif dan diskusi.
5	Tujuan Pembelajaran		
a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan Pengembangan SDM Aparatur
b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Dasar Hukum Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur	Dasar Hukum Kebijakan Pengembangan SDM Aparatur	1. Pengembangan Kompetensi ASN dalam bingkai Peraturan Perundang-undangan 2. Kemenkum Corpu	Klasikal melalui: 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Test non objective: uraian singkat	1			1	1. UU No. 20/2023 tentang Aparatur Sipil Negara 2. PP No. 94 Tahun

			3. Kebijakan SDM era transformasi digital								2021 tentang Disiplin PNS	
2	Menjelaskan Isu Aktual Pengembangan SDM Aparatur	Isu Aktual Pengembangan SDM Aparatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan kompetensi dalam konteks Permenkumham 26 Tahun 2022 2. Isu aktual terkait pengembangan SDM Aparatur 3. Pengelolaan SDM 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok 3. Breakout room 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Test non objective: uraian singkat 	1			1		
3.	Menjelaskan Menerapkan arah dan strategi dan kebijakan pengembangan SDM Aparatur	Arah dan strategi dan kebijakan pengembangan SDM Aparatur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebijakan terkait JF di bidang Hukum Arah Pengembangan SDM 2. Permenkumham 26 Tahun 2022 Strategi Pengembangan SDM 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok 3. Breakout room 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Test non objective: uraian singkat 	1			1		
Jumlah								3			3	

2. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>
2	Mata Pelatihan	:	Overview Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>
3	Alokasi Waktu	:	3 JP @ 45 Menit
4	Deskripsi Singkat	:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan menjelaskan overview terkait pelatihan teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i> melalui pembelajaran konsep dasar pelaksanaan pelatihan, maksud dan tujuan pelatihan dan mekanisme pelaksanaan pelatihan. Pembelajaran mata pelatihan ini menggunakan model pembelajaran klasikal dengan metode pembelajarani meliputi ceramah interaktif dan diskusi.
5	Tujuan Pembelajaran		
a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan Overview Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>
b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Overview Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	Overview Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	<ol style="list-style-type: none"> Konsep Dasar Pelaksanaan Pelatihan Maksud dan Tujuan Pelatihan Mekanisme Pelaksanaan Pelatihan 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> Ceramah Interaktif Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> Laptop Komputer/ PC Modul Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> Test non objective: uraian singkat 	3			3	

Jumlah	3			3	
---------------	---	--	--	---	--

3. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	Pengenalan <i>Artificial Intelligence</i>	
3	Alokasi Waktu	:	3 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Mata pelatihan ini membekali peserta dalam memahami konsep dasar <i>AI</i> dan <i>Generative AI</i> , jenis dan aplikasi <i>AI</i> dalam berbagai bidang, serta etika dan dampak penggunaan <i>AI</i> . Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menyimulasikan <i>Prompt Engineering</i>
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan Konsep Dasar <i>AI</i> dan <i>Generative AI</i> 2. Menjelaskan Jenis dan Aplikasi <i>AI</i> dalam berbagai bidang 3. Menjelaskan Etika dan Dampak Penggunaan <i>AI</i>

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Konsep Dasar <i>AI</i> dan <i>Generative AI</i>	Konsep Dasar <i>AI</i> dan <i>Generative AI</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian dan sejarah perkembangan kecerdasan buatan (<i>AI</i>) 2. Perbedaan antara <i>Artificial Intelligence</i>, <i>Machine</i> 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Non Objektif Uraian 	1			1	

			<p><i>Learning</i>, dan <i>Deep Learning</i></p> <p>3. Konsep kerja <i>Generative AI</i> (model pembelajaran berbasis data besar)</p> <p>4. Pengenalan model-model populer seperti <i>GPT</i>, <i>DALL·E</i>, dan <i>Stable Diffusion</i></p> <p>5. Contoh penerapan <i>Generative AI</i> dalam kehidupan sehari-hari</p>							
2.	Menjelaskan Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang	Jenis dan Aplikasi AI dalam berbagai bidang	<p>1. Klasifikasi <i>AI</i>: <i>Narrow AI</i>, <i>General AI</i>, dan <i>Super AI</i></p> <p>2. Aplikasi <i>AI</i> di bidang pendidikan, pemerintahan, industri, dan layanan publik</p> <p>3. Pemanfaatan <i>AI</i> untuk analisis data, otomasi proses, dan pembuatan konten</p>	Klasikal melalui: <ul style="list-style-type: none"> 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Non Objektif Uraian 	1			1

			<ol style="list-style-type: none"> 4. Studi kasus penerapan AI di instansi pemerintah dan dunia kerja 5. Tantangan dan peluang penerapan AI di lingkungan kerja peserta 								
3	Menjelaskan Etika dan dampak penggunaan AI	Etika dan dampak penggunaan AI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Isu etika dalam penggunaan data dan privasi 2. Bias dan ketidaknetralan dalam model AI 3. Tanggung jawab pengguna dalam memanfaatkan AI 4. Prinsip penggunaan AI yang aman, transparan, dan akuntabel 5. Dampak sosial dan ekonomi dari adopsi teknologi AI 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Non Objektif Uraian 	1			1	
Jumlah										3	

4. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	<i>Prompt Engineering</i>	
3	Alokasi Waktu	:	4 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Mata pelatihan ini membekali peserta dengan kemampuan menyusun <i>prompt</i> atau instruksi efektif agar sistem <i>AI</i> menghasilkan keluaran yang optimal. Peserta akan mempelajari prinsip dasar komunikasi dengan model bahasa besar atau <i>Large Language Models (LLMs)</i> serta berlatih merancang dan menguji berbagai variasi <i>prompt</i> untuk kebutuhan analisis, penulisan, dan otomasi kerja. Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu menjelaskan <i>Artificial Intelligence</i>
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan prinsip dasar <i>Prompt Engineering</i> 2. Menyimulasikan teknik membuat <i>prompt</i> efektif 3. Menyimulasikan eksperimen <i>prompt</i> pada berbagai model <i>AI</i>

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan pengertian dan prinsip dasar <i>Prompt Engineering</i>	Pengertian dan prinsip dasar <i>Prompt Engineering</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definisi dan tujuan <i>Prompt Engineering</i> 2. Cara kerja <i>Large Language Models (LLMs)</i> dalam 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Tes Non Objektif Uraian 	1			1	

			<p>memahami <i>prompt</i></p> <p>3. Elemen penting dalam penyusunan <i>prompt</i></p> <p>4. Jenis-jenis <i>prompt</i></p> <p>5. Dampak kualitas <i>prompt</i> terhadap hasil keluaran AI</p>								
2.	Menyimulasikan teknik membuat <i>prompt</i> efektif	Teknik membuat <i>prompt</i> efektif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Strategi menyusun <i>prompt</i> yang spesifik dan terarah 2. Penggunaan pendekatan bertahap (<i>iterative prompting</i>) 3. Perbandingan hasil <i>prompt</i> yang baik dan kurang efektif 	<p>Klasikal melalui:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Studi kasus 3. Simulasi 4. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer/PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Non Tes Produk 	1	1		2	
3	Menyimulasikan eksperimen <i>prompt</i> pada berbagai model AI	Eksperimen <i>prompt</i> pada berbagai model AI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Praktik penggunaan <i>prompt</i> di <i>ChatGPT</i>, <i>Claude</i>, dan <i>Gemini</i> 2. Penyesuaian gaya <i>prompt</i> sesuai jenis 	<p>Klasikal melalui:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Studi kasus 3. Simulasi 4. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang 	<ul style="list-style-type: none"> • Non Tes Produk 		1		1	

			tugas dan model AI 3. Eksplorasi hasil dengan variasi <i>prompt</i> sederhana									
Jumlah											4	

5. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	Large Language Models (LLMs)	
3	Alokasi Waktu	:	4 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Pelatihan ini fokus pada pengenalan dan pemanfaatan berbagai <i>Large Language Models</i> seperti ChatGPT, GPTs, dan Claude AI. Peserta akan memahami karakteristik dan keunggulan masing-masing model serta praktik penggunaannya dalam mendukung tugas-tugas administratif, kreatif, dan analitis di tempat kerja. Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu mensimulasikan AI <i>Tools</i> untuk Peningkatan Produktivitas
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: 3. Mensimulasikan ChatGPT 4. Mensimulasikan GPTs 5. Mensimulasikan Claude AI

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Mensimulasikan ChatGPT	ChatGPT – Penggunaan dan optimalisasi hasil	1. Fitur utama dan cara kerja ChatGPT 2. Teknik mengoptimalkan respons dengan perintah yang jelas	Klasikal melalui: 5. Ceramah interaktif 6. Studi kasus 7. Simulasi	4. Laptop 5. Komputer/ PC 6. Modul 7. Bahan tayang	4. Non Tes Produk		2		2	

			3. Studi kasus: penggunaan ChatGPT untuk analisis dan penulisan dokumen	8. Diskusi Kelompok							
2.	Menyimulasikan GPTs	GPTs – Pembuatan dan kustomisasi model GPT sendiri	3. Pengenalan konsep Custom GPTs 4. Langkah-langkah membuat GPT sesuai kebutuhan kerja 5. Contoh penerapan GPT untuk otomasi tugas administratif	Klasikal melalui: Ceramah interaktif Studi kasus Simulasi Diskusi Kelompok	3. Laptop 4. Komputer/PC 5. Modul 6. Bahan tayang	4. Non Tes Produk		1		1	
3	Menyimulasikan Claude AI	Claude AI – Fitur dan penggunaan alternatif LLM	5. Keunggulan dan perbedaan Claude dibanding ChatGPT 6. Praktik sederhana menggunakan Claude untuk ringkasan dan analisis teks 7. Pemilihan model AI yang sesuai dengan konteks pekerjaan	Klasikal melalui: 5. Ceramah interaktif 6. Studi kasus 7. Simulasi 8. Diskusi Kelompok	1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang	3 Non Tes Produk		1		1	

Jumlah				4	
---------------	--	--	--	---	--

6. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	<i>AI Tools untuk Peningkatan Produktivitas</i>	
3	Alokasi Waktu	:	4 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Mata pelatihan ini memperkenalkan beragam alat <i>AI</i> yang membantu riset, pengelolaan informasi, serta inovasi kreatif. Peserta akan belajar menggunakan <i>Perplexity AI</i> dan <i>Consensus AI</i> untuk riset ilmiah, <i>NotebookLM</i> untuk manajemen pengetahuan, serta <i>Lovable</i> dan <i>Gemini AI</i> untuk membuat aplikasi dan konten digital secara cepat dan efisien. Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu mensimulasikan <i>Large Language Models (LLMs)</i>
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: <ul style="list-style-type: none"> 1. Mensimulasikan <i>Perplexity AI</i> 2. Mensimulasikan <i>Consensus AI</i> 3. Mensimulasikan <i>NotebookLM</i> 4. Mensimulasikan <i>Lovable</i>

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Mensimulasikan <i>Perplexity AI</i>	<i>Perplexity AI</i> untuk riset dan referensi cepat	1. Fitur utama dan cara kerja <i>Perplexity AI</i> sebagai mesin pencari berbasis kecerdasan buatan	Klasikal melalui: <ul style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Studi kasus 3. Simulasi 	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	5. Non Tes Produk		1		1	

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Teknik membuat pertanyaan yang menghasilkan jawaban relevan dan terverifikasi 3. Eksplorasi topik pelatihan dan penyusunan ringkasan otomatis 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Diskusi Kelompok 							
2.	Menyimulasikan <i>Consensus AI</i>	<i>Consensus AI</i> untuk pencarian berbasis penelitian ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 4. Konsep dasar <i>evidence-based search</i> menggunakan <i>AI</i> 5. Cara menggunakan <i>Consensus AI</i> untuk menemukan hasil riset dan publikasi akademik 6. Pencarian dan penafsiran hasil penelitian untuk mendukung kebijakan atau inovasi kerja 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Studi kasus 3. Simulasi 4. Diskusi Kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 5. Laptop 6. Komputer/PC 7. Modul 8. Bahan tayang 	5. Non Tes Produk		1		1	
3	Menyimulasikan <i>NotebookLM</i>	<i>NotebookLM</i> untuk pengelolaan catatan berbasis AI	<ol style="list-style-type: none"> 6. Fungsi <i>NotebookLM</i> sebagai asisten pembelajaran berbasis dokumen 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah interaktif 2. Studi kasus 3. Simulasi 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Laptop 5. Komputer/ PC 6. Modul 7. Bahan tayang 	4 Non Tes Produk		1		1	

			<p>7. Teknik mengunggah, mengelola, dan merangkum materi referensi</p> <p>8. Praktik membuat catatan ringkas dari dokumen pelatihan atau laporan kerja</p>	<p>4. Diskusi Kelompok</p>								
4	Menyimulasikan <i>Lovable-AI Tools</i>	<i>Lovable – AI Tools</i> untuk pembuatan aplikasi tanpa kode	<p>1. Pembuatan aplikasi tanpa kode (<i>no-code app</i>) dengan <i>Lovable</i></p> <p>2. Pemanfaatan <i>Gemini AI</i> untuk pembuatan ide, teks, dan visual kreatif</p> <p>3. Latihan: membuat konsep aplikasi atau konten digital berbasis <i>AI</i></p>	<p>Klasikal melalui:</p> <p>4. Ceramah interaktif</p> <p>5. Studi kasus</p> <p>6. Simulasi</p> <p>7. Diskusi Kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop • Komputer/ PC • Modul • Bahan tayang 	5	Non Tes Produk	1		1		
Jumlah											4	

7. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	<i>AI Generatif Visual</i> dan <i>Kreatif</i>	
3	Alokasi Waktu	:	4 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Pelatihan ini membahas cara menggunakan <i>AI</i> untuk menciptakan konten visual dan multimedia. Peserta akan mempelajari <i>DALL·E</i> dan <i>MidJourney</i> untuk menghasilkan gambar berbasis teks, serta <i>Gemini AI</i> untuk integrasi teks, gambar, dan suara. Tujuannya agar peserta mampu membuat konten kreatif yang menarik dengan bantuan teknologi <i>AI</i> . Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu mensimulasikan <i>AI Generatif Visual</i> dan <i>Kreatif</i>
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: 4. Mensimulasikan <i>DALL·E</i> 5. Mensimulasikan <i>MidJourney</i> 6. Mensimulasikan <i>Gemini AI</i>

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Mensimulasikan <i>DALL·E</i>	<i>DALL·E</i> – Pembuatan gambar dengan teks <i>prompt</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan konsep text-to-image generation Teknik menulis <i>prompt</i> visual yang efektif Praktik: membuat ilustrasi atau 	Klasikal melalui: 3. Ceramah interaktif 4. Studi kasus 5. Simulasi	3. Laptop 4. Komputer/ PC 5. Modul 6. Bahan tayang	6. Non Tes Produk		2		2	

			desain sederhana menggunakan DALL·E	6. Diskusi Kelompok							
2.	Menyimulasikan <i>MidJourney</i>	<i>MidJourney</i> – Desain visual kreatif menggunakan AI	<ul style="list-style-type: none"> • Fitur utama dan keunggulan <u>MidJourney</u> • Teknik pengaturan gaya, komposisi, dan detail gambar • Teknik membuat desain visual untuk konten promosi atau edukasi 	Klasikal melalui: <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah interaktif • Studi kasus • Simulasi • Diskusi Kelompok 	5. Laptop 6. Komputer/PC 7. Modul 8. Bahan tayang	6. Non Tes Produk		1		1	
3	Menyimulasikan <i>Gemini AI</i>	<i>Gemini AI</i> – Integrasi <i>AI multimodal</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan konsep multimodal AI (teks, gambar, dan suara) • Pemanfaatan <i>Gemini AI</i> untuk integrasi teks dan visual dalam satu prompt • Studi kasus: pembuatan materi pelatihan 	Klasikal melalui: <ol style="list-style-type: none"> 5. Ceramah interaktif 6. Studi kasus 7. Simulasi 8. Diskusi Kelompok 	1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang	6 Non Tes Produk		1		1	

			berbasis AI multimodal									
Jumlah											4	

8. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	Otomasi dan Integrasi AI	
3	Alokasi Waktu	:	4 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Mata pelatihan ini berfokus pada penerapan AI dalam mengotomasi pekerjaan dan mengintegrasikan berbagai alat untuk efisiensi kerja. Peserta akan belajar menggunakan <i>Google Apps Script</i> untuk otomasi tugas administratif, <i>Flowise AI</i> untuk membangun <i>chatbot</i> tanpa kode, serta memadukan beberapa <i>tools AI</i> dalam satu alur kerja terpadu. Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal dengan metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok untuk mendorong partisipasi aktif serta pemahaman konseptual dan aplikatif peserta terhadap materi yang disampaikan.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu mensimulasikan AI Generatif Visual dan Kreatif
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat: <ol style="list-style-type: none"> 1. Mensimulasikan <i>Google Apps Script</i> untuk otomatisasi berbasis AI 2. Mensimulasikan Pembuatan <i>chatbot</i> dengan <i>Flowise AI</i> 3. Mensimulasikan Integrasi berbagai <i>AI tools</i> untuk <i>workflow</i> produktif

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Mensimulasikan <i>Google Apps Script</i> untuk otomatisasi berbasis AI	<i>Google Apps Script</i> untuk otomatisasi berbasis AI	4. Pengenalan konsep automation scripting menggunakan <i>Google Apps Script</i>	Klasikal melalui: 9. Ceramah interaktif 10. Studi kasus 11. Simulasi	1. Laptop 2. Komputer/ PC 3. Modul 4. Bahan tayang	7. Non Tes Produk		2		2	

			<p>5. Integrasi <i>Google Workspace</i> (Docs, Sheets, Gmail) dengan <i>API AI</i></p> <p>6. Praktik membuat skrip sederhana untuk otomatisasi tugas administratif</p>	<p>12. Diskusi Kelompok</p>							
2.	Menyimulasikan Pembuatan <i>chatbot</i> dengan <i>Flowise AI</i>	Pembuatan <i>chatbot</i> dengan <i>Flowise AI</i>	<p>1. Konsep dasar <i>no-code chatbot builder</i> dengan <i>Flowise AI</i></p> <p>2. Menyusun alur percakapan dan menghubungkan sumber data</p> <p>3. Latihan: membangun <i>chatbot</i> sederhana untuk layanan informasi pelatihan</p>	<p>Klasikal melalui:</p> <p>1. Ceramah interaktif</p> <p>2. Studi kasus</p> <p>3. Simulasi</p> <p>4. Diskusi Kelompok</p>	<p>3. Laptop</p> <p>4. Komputer/PC</p> <p>5. Modul</p> <p>6. Bahan tayang</p>	7. Non Tes Produk		1		1	
3	Menyimulasikan Integrasi berbagai <i>AI tools</i> untuk <i>workflow</i> produktif	Integrasi berbagai <i>AI tools</i> untuk <i>workflow</i> produktif	<p>6. Menghubungkan beberapa layanan <i>AI</i> untuk alur kerja efisien</p> <p>7. Studi kasus: otomatisasi proses pembuatan laporan dan analisis data</p>	<p>Klasikal melalui:</p> <p>4. Ceramah interaktif</p> <p>5. Studi kasus</p> <p>6. Simulasi</p> <p>7. Diskusi Kelompok</p>	<p>1. Laptop</p> <p>2. Komputer /PC</p> <p>3. Modul</p> <p>4. Bahan tayang</p>	7 Non Tes Produk		1		1	

			8. Latihan: merancang alur kerja otomatis menggunakan kombinasi alat AI									
Jumlah											4	

9. RANCANG BANGUN PEMBELAJARAN MATA PELATIHAN

1	Nama Pelatihan	:	Pelatihan Teknis <i>Artificial Intelligence</i> dan <i>Prompt Engineering</i>	
2	Mata Pelatihan	:	Building Learning Commitment (BLC) / Dinamika Kelompok	
3	Alokasi Waktu	:	3 JP @ 45 Menit	
4	Deskripsi Singkat	:	Mata Pelatihan membekali peserta dengan kemampuan untuk membangun komitmen belajar dan kerjasama tim melalui pembelajaran Pengenalan diri sendiri dan orang lain, Kelompok Dinamis dan Komitmen pembelajaran Pembelajaran mata pelatihan ini menggunakan model pembelajaran klasikal dengan metode yang dipergunakan dalam pelatihan ini meliputi ceramah interaktif, diskusi kelompok.	
5	Tujuan Pembelajaran			
	a	Hasil belajar	:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta diharapkan mampu membangun komitmen belajar dan kerjasama tim untuk mencapai tujuan pembelajaran
	b	Indikator Hasil belajar	:	Pada akhir pembelajaran diharapkan peserta dapat:

No	Indikator Hasil Belajar	Materi Pokok		Metode Pembelajaran	Alat Bantu Dan Media	Evaluasi	Estimasi Waktu (JP/Menit)				Referensi/ Keterangan
		Materi Pokok	Sub Materi Pokok				T	P	L	Total	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
1.	Menjelaskan Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain	Pengenalan Diri Sendiri dan Orang Lain	5. Pencairan Suasana Kelas 6. Mengenal Diri Sendiri 7. Mengenal orang lain	Klasikal melalui: 1. Ceramah Interaktif 2. Diskusi Kelompok	5. Laptop 6. Komputer/ PC 7. Modul 8. Bahan tayang	• Test non objective: uraian singkat	1			1	
2.	Membangun kelompok dinamis	Kelompok Dinamis	1. Konsep Kelompok dan Tim	Klasikal melalui: 4. Ceramah Interaktif	4. Laptop 5. Komputer/PC 6. Modul 7. Bahan tayang	• Test non objective: uraian singkat		1		1	

			2. Konsep Membangun Tim 3. Membangun Kelompok Dinamis	5. Diskusi Kelompok 6. Games						
3	Menyusun Komitmen Pembelajaran	Komitmen Pembelajaran	1. Pemilihan Pengurus Kelas 2. Penyusunan Komitmen Pembelajaran Bersama	Klasikal melalui: 4. Ceramah Interaktif 5. Diskusi Kelompok	1. Laptop 2. Komputer /PC 3. Modul 4. Bahan tayang	• Test non objective: uraian singkat		1		1
Jumlah										3



KEPALA BADAN PENGEMBANGAN
SUMBER DAYA MANUSIA HUKUM,



GUSTI AYU PUTU SUWARDANI