



Siaran Pers

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Nomor: 841/sipers/A6/XI/2025

Inovasi Kecerdasan Buatan dan Konservasi Lingkungan Antarkan Tiga Guru SMK Raih Apresiasi GTK 2025

Jakarta, 28 November 2025 – Inovasi berbasis kecerdasan buatan dan kepedulian lingkungan menjadi sorotan dalam ajang Apresiasi Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) 2025 Kategori Transformatif. Tiga guru SMK terpilih sebagai yang terbaik berkat karya inovatif mereka yang tidak hanya mengubah cara belajar siswa, tetapi juga menjawab tantangan nyata di dunia kerja dan lingkungan. Hal ini mereka ungkapkan pada saat acara Apresiasi GTK 2025 yang diadakan di Jakarta, Kamis (27/11). Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah (Mendikdasmen), Abdul Mu'ti, menyatakan kebanggaannya atas karya dan inovasi para guru dari berbagai daerah di Indonesia.

"Bapak Ibu adalah pemenang yang mampu mengalahkan semua kesulitan dan rintangan namun tetap hadir kebersamai generasi bangsa. Jika Bapak Ibu tidak mendapatkan juara dan tampil ke depan saat ini, Bapak Ibu tetaplah menjadi juara di hatiku," ujar Menteri Mu'ti disambut tepuk tangan dari para guru.

Setelah sambutan Menteri Mu'ti, beberapa peserta penerima penghargaan memaparkan gagasan dan perjalanan inovasi yang mereka kembangkan. Salah satunya adalah Naufal Faadhilah, guru SMKN 1 Katapang, Bandung, peraih juara pertama kategori Transformatif.

"Pesan saya, mulailah dari masalah nyata yang paling terasa di kelas dan cari solusi sederhana dengan sumber daya yang ada, karena inovasi tidak selalu harus berupa teknologi canggih, tetapi bisa berupa cara baru memanusiakan proses belajar," ujar Naufal Faadhilah, guru SMKN 1 Katapang, Bandung, peraih juara pertama Kategori Transformatif.

Naufal mengembangkan AMIRA (Artificial Mentor for Intelligent Reasoning and Assistance), asisten belajar berbasis AI yang membantu siswa jurusan Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG) memahami konsep pemrograman secara mandiri. "Masalah utama yang ingin saya selesaikan adalah rendahnya kemandirian belajar dan budaya 'jawaban instan', ditambah banyaknya error sederhana di kode siswa yang menyita waktu guru," jelasnya.

AMIRA dirancang bukan untuk memberikan jawaban langsung, melainkan meminta siswa menjelaskan pemahaman mereka terlebih dahulu. "Sistem selalu meminta mereka menuliskan dulu pemahaman atau langkah yang sudah dicoba sehingga terbangun pola diskusi dua arah," tambah Naufal.



Siaran Pers

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Perubahan signifikan terlihat pada siswa yang semula merasa “tidak jago ngoding” kini menjadi lebih percaya diri. “Yang paling berkesan adalah siswa yang dulunya cenderung menyerah saat tidak paham, sekarang terbiasa mencoba dulu, berdiskusi dengan AMIRA, baru bertanya ke guru,” ungkapnya.

Ke depan, Naufal berencana memperluas AMIRA ke lebih banyak mata pelajaran dan program keahlian, serta mengintegrasikannya dengan sistem administrasi dan penilaian agar data dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan pembelajaran.

Konservasi Terumbu Karang Lewat Pembelajaran Bermakna

Juara kedua, Didi Setiadi dari SMKN 61 Kepulauan Seribu, DKI Jakarta, membawa dimensi berbeda dengan mengimplementasikan teknik transplantasi terumbu karang melalui pembelajaran berbasis proyek. “Saya ingin murid tidak hanya memahami teknik transplantasi sebagai bagian dari usaha rehabilitasi lingkungan, tetapi juga memiliki kepedulian dan tanggung jawab menjaga lingkungan,” ujar Didi.

Pembelajaran diintegrasikan dalam Proyek IPAS dengan metode Project Based Learning (PjBL). “50% murid sekolah saya adalah anak dari daratan Jakarta yang banyak belum bisa berenang dan snorkeling. Saat pelaksanaan proyek di laut mereka sangat senang karena bisa belajar sambil bermain,” cerita Didi.

Perubahan nyata terlihat pada motivasi belajar yang meningkat, pemahaman konsep yang lebih baik, kolaborasi yang terjalin, serta terbentuknya mental murid dalam menyikapi isu kerusakan lingkungan. “Sekarang banyak murid yang sudah mahir berenang dan *snorkeling*, dan selalu semangat kalau diajak belajar praktik di laut,” tambahnya.

Tantangan terbesar adalah kebutuhan sarana prasarana seperti pembuatan rak terumbu karang dan peralatan *survival* perairan. Didi mengatasinya dengan bekerja sama dengan jurusan lain dan Pusat Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga (PBKL) untuk pengadaan bibit, serta memanfaatkan hasil praktik siswa jurusan teknik untuk membuat rak transplantasi.

Rencana ke depan, Didi ingin membuka taman karang hasil transplantasi sebagai objek wisata snorkeling untuk wisatawan sekaligus pusat informasi konservasi ekosistem terumbu karang.

Inovasi Digital untuk Industri 5.0

Juara ketiga, Gita Wulandari dari SMKN 2 Lubuklinggau, Sumatera Selatan, mengembangkan AI chatbot untuk layanan *_front office_* hotel dan pemasaran berbasis *_virtual reality_*. “Produk kewirausahaan siswa di jurusan perhotelan masih bersifat konvensional sedangkan dunia industri bergerak ke arah 5.0,” papar Gita.

Inovasi dimulai dari riset pasar terkait proses kerja perhotelan yang bisa diberikan solusi digital. Siswa merancang alur percakapan dengan *Dialogflow*, kemudian *chatbot* dirancang dengan metode RAG (*Retrieval*



Siaran Pers

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Augmented Generation). Untuk *virtual reality*, siswa mengubah pemasaran yang selama ini menggunakan brosur konvensional menjadi media *virtual reality* yang ditampilkan dalam video *virtual walk through*.

“Perubahannya adalah mindset siswa bahwa produk kreatif dan kewirausahaan bukan hanya produk fisik tetapi juga produk digital yang nilai ekonominya lebih tinggi,” kata Gita.

Yang paling berkesan baginya adalah antusiasme siswa. “Siswa bercerita bahwa ternyata *virtual reality* bisa mereka buat sendiri dan sangat menyenangkan seperti bermain *_game_*,” kenangnya.

Inovasi ini telah digunakan oleh hotel yang menjadi validator dan saat ini bekerja sama dengan Pemerintah Kota Lubuklinggau untuk dikembangkan membantu pelayanan dan pemasaran UMKM, mendukung program “UMKM Naik Kelas”.

Pesan Gita untuk para guru lain, “Keterbatasan teknologi jangan menjadi penghalang untuk berani berinovasi.”

Dukungan Pemerintah untuk Guru Inovatif

Kegiatan Apresiasi GTK 2025 merupakan rangkaian peringatan Hari Guru Nasional dengan tema “Guru Hebat, Indonesia Kuat”. Apresiasi diberikan kepada Guru, Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, dan Tenaga Kependidikan dalam kategori Transformatif, Dedikatif, dan Pelopor.

Ketiga guru pemenang menunjukkan bagaimana inovasi dapat dimulai dari masalah nyata di kelas dan diselesaikan dengan sumber daya yang ada. Mereka juga mendapat dukungan penuh dari kepala sekolah, rekan guru, dan komunitas belajar dalam mengembangkan karya mereka.

Praktik-praktik baik dari kegiatan Apresiasi ini akan menjadi Repositori Nasional Praktik Baik dan sumber inspirasi bagi guru di seluruh nusantara, sekaligus menjadi bukti nyata implementasi kebijakan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah seperti penanaman karakter melalui 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat (7 KAIH) dan Pembelajaran Mendalam.

Dengan semangat inovasi dan dedikasi tinggi, para guru Indonesia terus membuktikan bahwa mereka adalah kunci transformasi pendidikan untuk mewujudkan generasi yang terampil, mandiri, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Biro Komunikasi dan Hubungan Masyarakat
Sekretariat Jenderal
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah



Siaran Pers

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Laman: kemendikdasmen.go.id

X: x.com/Kemdikdasmen

Instagram: instagram.com/kemendikdasmen

Facebook: facebook.com/kemendikdasmen

YouTube: [KEMDIKDASMEN](https://www.youtube.com/KEMDIKDASMEN)

Pertanyaan dan Pengaduan: ult.kemendikdasmen.go.id

Siaran Pers Kemendikdasmen: kemendikdasmen.go.id/pencarian/siaran-pers

#PendidikanBermutuuntukSemua

#KemendikdasmenRamah