



# SMART EDU AI CHALLENGE

## TOP 10 COWBOYS ANNOUNCEMENT

Bersiaplah menuju Final 10 Besar:  
Duel at the Corral



Supported by:



[bppk.kemenkeu.go.id](http://bppk.kemenkeu.go.id)

# THE VISIONARY COWBOY

## KATEGORI KONSEPTUAL

### 1. I'ANATUL INSIANAH

SMP Negeri 2 Kota Pontianak  
Diferensi-AI (Kolaborasi Guru dan AI dalam Merancang Pembelajaran Berdiferensiasi)

### 2. SAEFUDIN

BKPSDM/ Pemkab Purwakarta  
Belajar Tanpa Batas di Era Digital: Menggagas Model AI-HLE untuk SDM Keuangan Indonesia

### 3. AYU SARWENDAH

SMKN 2 Kediri  
TERAS: Inovasi Pembelajaran Andragogi Berbasis Canva Code

### 4. ADIT CANDRA P.

Badan Siber dan Sandi Negara  
SiapJa (AI-Powered Career Learning Platform)

### 5. MUHAMAD SA'BANI

KGTK Provinsi Bengkulu  
Adaptive Learning in the Flow of Work (ALiFoW)

### 6. WISNU HARICOYO

PKN STAN  
dAlgnostix: AI-Powered Diagnostic Tools for Personalized Learning

### 7. HENDY PURWOKO

BBGTK Provinsi Jawa Timur  
DYKO (Digital Yoke Knowledge Orchestrator) Learning Model

### 8. NUR AIDAH K. S.

KPP Pratama Surabaya Genteng, DJP  
Pro-Tax AI (Problem-Roleplay Tax AI): Integrasi Asisten Virtual NLP dalam Ekosistem Pembelajaran Pegawai

### 9. YOHANES PANGARIBUAN

Pusdiklat AP, BPPK Kemenkeu  
Model Pembelajaran Adaptif-Personal-Tuntas dengan Keterlibatan Manusia

### 10. ANJAR PRABOWO

Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Purbalingga  
PELANA: Model Pembelajaran Komunikasi Publik Berbasis AI

# THE REAL COWBOY

## KATEGORI TERIMPLEMENTASI

### 1. RIDWAN FIRMANSYAH

Sekretariat Jenderal, Kemenkeu  
IELTS Writing Lab: Model Pembelajaran Adaptif  
Berbasis Artificial Intelligence untuk Diagnosis dan  
Peningkatan Kemampuan Menulis Akademik

### 2. M. AL HAFIDHI

Pusdiklat KM, BPPK Kemenkeu  
CINTAI (Cerdas, Interaktif, AI): Transformasi Konten  
Pasif menjadi Petualangan Belajar Adaptif

### 3. AHMAD ZAKY

Pusdiklat AP, BPPK Kemenkeu  
Multi Learning-Style Model

### 4. WIWIK AKHIRUL AENI

BBGTK Jateng  
Pengembangan Model E-Pembelajaran Inovatif dengan  
Bantuan Kecerdasan Artificial untuk Pembelajaran  
Mendalam dalam SIPDL

### 5. SHUFI SALSABILA

Balai Pendidikan dan Pelatihan  
Kementerian Agama Jakarta  
Inovasi Pembelajaran Digital: Microlearning Berbasis  
Chatbot AI untuk Penguatan Kurikulum Berbasis Cinta

### 6. THOMAS IRWAN K.

BPPK Kemenkeu  
KREATIF (Koreksi Esai Otomatis & Tutor Interaktif)

### 7. SAMUDERA PUTRA

KPP Pratama Tapak Tuan, DJP, Kemenkeu  
Berinfo106 : Learning Tax in a Fun and  
Interactive Way

### 8. LUQMAN HAKIM

Pusdiklat AP, BPPK Kemenkeu  
Model Gamifikasi Pembelajaran Adaptif Berbasis AI di  
KLC2

### 9. KARTIKO COKRO SEWOYO

Ditjen Perbendaharaan Kemenkeu  
KEMENKEU-SIM, Governance Simulation Lab

### 10. RIKO FEBRIALDO

Pusdiklat Pajak, BPPK Kemenkeu  
Pemuda SIAP: Inovasi Model Game Based Learning  
Didukung AI pada Pelatihan Teknis Pajak Dasar