



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kampus B: Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400 341
Website: <https://fkip.uhamka.ac.id> Email: bag.umum.akademik@uhamka.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : 0155/ FKIP/ PTK/ 2025

Pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, memberi tugas kepada:

Nama : **1. Septi Fitri Meilana, M.Pd.**
2. Dra. Zulfadewina, M.Pd.
3. Khavisa Pranata, M.Pd.

Tugas : Melaksanakan PKM dengan judul "Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran"

Waktu Kegiatan : 21 Januari 2025

Tempat : SMAN 5 Karawang

Demikian tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya sebagai amanah dan ibadah kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala. Setelah melaksanakan tugas agar memberikan laporan kepada pemberi tugas.



Jakarta, 17 Januari 2025

Dekan,

Purnama Syae Purrohman, M.Pd., Ph.D.

No: 18 /LPPMP/SER/2025

SERTIFIKAT

LEMBAGA PENELITIAN, PENGABDIAN MASYARAKAT, DAN PUBLIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

Diberikan Kepada

SEPTI FITRI MEILANA, M.Pd

Sebagai Narasumber

Dalam Kegiatan:

Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran

21 Januari 2025

Jakarta, 28 Januari 2025



Prof. Herri Mulyono, M.Pd., Ph.D.

KETUA LEMBAGA PENELITIAN, PENGABDIAN
MASYARAKAT, DAN PUBLIKASI

**LAPORAN SKEMA
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



JUDUL

Pelatihan Untuk Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis *AI* Aplikasi *Lumen* untuk Pembelajaran Di SMAN 5 Karawang

Nama Ketua

Septi Fitri Meilana, M.Pd (NIDN 0306058904 /Ketua)

Nama Anggota

Dra. Zulfadewina, M.Pd (NIDN.0326036703 / ANGGOTA 1)

Khavisa Pranata, M.Pd (NIDN. 0308098802 /ANGGOTA 2)

Nama Mahasiswa

RISKI FERDIANSYAH NIM: 2201025008

FAIZAL SEPTIANDHIKA NIM: 2201025154

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA
Tahun 2025**

Halaman Pengesahan Laporan Pengabdian kepada Masyarakat UHAMKA

Ringkasan Skema Pengabdian kepada Masyarakat	
Judul	Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran
Dana LPPM UHAMKA	1.000.000
Informasi Ketua Tim Pengusul	
Nama ketua tim pengusul	SEPTI FITRI MEILANA,M.Pd
NIDN	0306058904
Tema Pengabdian Masyarakat	Pendidikan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
ID / Topik Pengabdian Masyarakat	28. Partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi
Program Studi/Fakultas	PGSD / FKIP
Wilayah Pengabdian Masyarakat	SMAN 5 KARAWANG PROV. JAWA BARAT
SMInformasi Anggota Pengusul	
Nama Anggota 1 / Bidang Ilmu / UHAMKA	Dra.ZULFADEWINA,M.Pd
Nama Anggota 2 / Bidang Ilmu / UHAMKA	KHAVISA PRANATA,M.Pd
Nama Anggota 3 / Bidang Ilmu / Non-UHAMKA	-
Nama Anggota Mahasiswa 1 / NIM	RISKI FERDIANSYAH NIM: 2201025008
Nama Anggota Mahasiswa 2 / NIM	FAIZAL SEPTIANDHIKA NIM: 2201025154
Nama Anggota Mahasiswa 3 / NIM	.
Informasi Mitra	
Nama Mitra	SMA NEGERI 5 KARAWANG
Alamat Mitra	Jl. Jenderal Ahmad Yani No.10, RT.03/RW.10, Karawang Wetan, Kec. Karawang Tim., Karawang, Jawa Barat 41314
Jarak PT dengan Mitra (km)	40 KM
Dana Mitra (Cash)	0
Dana Mitra (in kind)	0

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Mimin Nurfawati,S.E.,M.Pd
NIDN. 0330116803

Dekan/Direktur


Purnama Syaepurohman,M.Pd., Ph.D.
NIDN.0307017404

Jakarta, 23 Januari 2024
Ketua Tim Pengusul


Septi Fitri Meilana,M.Pd
NIDN.0306058904

Ketua LPPMP UHAMKA

Prof. Herri Mulyono, Ph.D
NIDN. 0319057402



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT DAN PUBLIKASI
Jl. Buncit Raya, Kelurahan Kalibata, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

**SURAT KONTRAK KERJA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT DAN PUBLIKASI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF DR HAMKA**

Nomor : 370/H.04.02/2024
Tanggal : 1 November 2024

Bismillahirrahmanirrahim,

Pada hari ini **Jumat**, tanggal **Satu**, bulan **November**, tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat**, kami yang bertandatangan di bawah ini:

1. HERRI MULYONO Ph.D. bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Masyarakat dan Publikasi (LPPMP) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**.

2. Septi Fitri Meilana MPd bertindak untuk dan atas nama Pengusul dan Ketua Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat yang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dengan ketentuan dan syarat-syarat dalam pasal-pasal sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada **PIHAK KEDUA**, dan **PIHAK KEDUA** menerima tugas tersebut untuk melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul **Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran** dengan luaran wajib dan luaran tambahan sesuai data usulan pengabdian Batch 1 2024/2025.

Pasal 2

PIHAK KEDUA wajib melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1 dalam kurun waktu 6 (Enam) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani dan menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan paling lambat tanggal 30 April 2025.

Pasal 3

PIHAK PERTAMA memberi bantuan dana sebesar Rp **1.000.000** (*Satu Juta Rupiah*) kepada **PIHAK KEDUA** untuk melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1.

Pasal 4

Pembayaran bantuan dana tersebut pada Pasal 3, dilakukan 1 (satu) tahap, yaitu:

1. Tahap I sebesar 100% dari jumlah dana pada Pasal 3, yaitu Rp **1.000.000** (*Satu Juta Rupiah*) setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.

Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

2. **PIHAK PERTAMA** akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan tersebut pada Pasal 1.
3. Bila **PIHAK KEDUA** tidak mengikuti monitoring dan evaluasi sesuai dengan jadwal yang ditentukan, maka harus mengikuti monitoring dan evaluasi pada batch berikutnya dan tidak diperbolehkan mengajukan usulan baru.
4. **PIHAK KEDUA** wajib melampirkan bukti progress luaran wajib dan luaran tambahan yang dijanjikan dalam Pasal 1 pada saat monitoring dan evaluasi.
5. **PIHAK KEDUA** wajib mencantumkan ucapan terima kasih kepada **PIHAK PERTAMA** dan Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dalam setiap luaran wajib maupun luaran tambahan.
6. **PIHAK PERTAMA** akan memberikan sanksi berupa denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari keterlambatan penyerahan laporan akhir, maksimal 20% (dua puluh persen) dari jumlah dana pada Pasal 3.
7. Jika **PIHAK KEDUA** tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada Pasal 1, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan seluruh bantuan dana yang telah diberikan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA



HERRI MULYONO Ph.D

PIHAK KEDUA,

Materai 1000



Septi Fitri Meilana MPd

Mengetahui,
Wakil Rektor II,



Dr. Desyian Bandarsyah, M.Pd

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui aplikasi *Lumen5* untuk pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan di SMAN 5 Karawang pada 21 Januari 2025 dengan melibatkan 40 siswa sebagai peserta. Program ini mencakup pemberian materi tentang dasar-dasar AI, pengenalan aplikasi *Lumen5* untuk membuat video pembelajaran interaktif, dan sesi praktik intensif dengan pendampingan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kombinasi synchronous dan asynchronous, melibatkan ceramah interaktif, diskusi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa dalam mendesain dan memanfaatkan video pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi teknologi siswa, khususnya dalam pengintegrasian teknologi AI di lingkungan pendidikan.

Kata kunci: kecerdasan buatan, aplikasi *Lumen5*, teknologi pendidikan, pelatihan siswa, video pembelajaran interaktif

PRAKATA

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatNya kegiatan PkM ini dapat terealisasi dan terlaksana dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Dan tak lupa kami ucapkan terimakasih kepada Ketua LPPMP Prof Herry Mulyono,Phd, serta para staff yang terlibat.

Kegiatan PKM kali ini berjudul “Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi *Lumen* untuk Pembelajaran Pelatihan ini diikuti sebanyak 40 Siswa dari SMAN 5 Karawang , Riau yang dilakukan di aula SMAN 5 Karawang dengan metode synchronous dan asynchronous pada tanggal 21-24 Januari 2025 materi mengenai Aplikasi *Lumen* tanggal 21 Januari 2025. Kegiatan ini mencakup pemberian pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama pengetahuan tentang AI lalu dilanjutkan dengan pengertian dari AI aplikasi *Lumen* . Tahap kedua pendampingan pembuatan video. Tahap ketiga pemberian feedback dari proposal peserta.

Demikianlah kegiatan PKM ini kami lakukan, dan mohon maaf jika ada kekurangan; kritik atau saran apapun yang sifatnya membangun, dengan senang hati akan kami terima.

Jakarta, 22 Januari 2024

Septi Fitri Meilana,M.Pd

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
SURAT PERINTAH KERJA	ii
ABSTRAK	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	4
BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN.....	5
2.1 Tujuan Pelaksanaan PkM	5
2.2 Sasaran Pelaksanaan PkM	5
BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN.....	6
BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (<i>OUTPUT</i>)	8
4.1 Hasil Kegiatan Pelatihan	8
4.2 Hasil Angket Pelatihan	10
4.3 Hasil Karya Peserta Pelatihan.....	11
4.4 Keluaran (<i>Output</i>)	13
BAB 5: FAKTOR PENGHAMBAT, PENDUKUNG, DAN TINDAK LANJUT.....	14
5.1 Faktor Penghambat.....	14
5.2 Faktor Pendukung.....	14
5.3 Tindak Lanjut	14
BAB 6: KESIMPULAN DAN SARAN	16
6.1 Kesimpulan.....	16
6.2 Saran	16
DAFTAR PUSTAKA	18
LAMPIRAN.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Jadwal Kegiatan.....	6
Tabel 4.1 : Peserta Pelatihan.....	11
..... Tabel 4.2 : Keluaran (<i>Output</i>).....	13

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: SMA Negeri 5 Karawang	3
Gambar 1.2: Kegiatan Pelatihan	3
Gambar 1.3: Berbagai kegiatan Pelatihan	4
Gambar 4.1: Sambutan Ketua Tim PKM Septi Fitri Meilana,M.Pd.....	8
Gambar 4.2: Sambutan Kepala Sekolah SMAN 5 Karawang	8
Gambar 4.3: Penyajian Materi oleh Narsum.....	9
Gambar 4.4: Contoh Presentasi Peserta 1.....	9
Gambar 4.5: Contoh Presentasi Peserta 2.....	9

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Realisasi Anggaran
- Lampiran 2: Materi Kegiatan dan Instrumen
- Lampiran 3: Personalia Tenaga Pelaksana beserta Kualifikasinya
- Lampiran 4: Artikel Ilmiah (draft)
- Lampiran 5: Publikasi di media cetak (bukti terbit)
- Lampiran 6: Foto Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 7: Daftar Peserta
- Lampiran 8: Surat Mitra

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek pembelajaran, termasuk metode belajar, penilaian, dan interaksi antara siswa dan pendidik (Luckinet al., 2016). Teknologi berbasis Kecerdasan Buatan (*AI*) menjadi salah satu inovasi yang menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di tingkat dasar, menengah, maupun kejuruan (Holmes et al., 2019). Implementasi *AI* dalam pendidikan memungkinkan penerapan metode belajar yang lebih personal, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa (Johnson et al., 2020). Namun, keberhasilan penerapan teknologi *AI* dalam pembelajaran sangat bergantung pada tingkat partisipasi dari siswa. Partisipasi ini menjadi komponen penting yang memengaruhi pemahaman dan penerimaan teknologi baru di dalam kelas (Baker & Smith, 2019). Pemanfaatan teknologi berbasis *AI* dalam pendidikan masih dalam tahap perkembangan. Sebagian besar siswa, khususnya di daerah-daerah tertentu, masih menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya dan akses terhadap teknologi yang mendukung proses belajar berbasis *AI* (Setiawan & Taufiq, 2020). Penelitian di sekolah menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan besar dalam mengintegrasikan *AI* ke dalam sistem pembelajaran, baik karena kurangnya pemahaman dari siswa maupun resistensi karena belum terbiasa dengan teknologi tersebut (Susanto et al., 2021). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana partisipasi aktif dari siswa dapat meningkatkan efektivitas penerapan *AI* dalam pembelajaran, terutama di sekolah.

Siswa dapat menggunakan karakter, latar belakang, aksesoris tambahan, atau tindakan mereka sendiri untuk membuat animasi 3D dengan *Lumen*. Avatar, karakter video, dan streaming semuanya dapat dibuat dengan aplikasi *Lumen* ini, yang juga memungkinkan mereka untuk menambahkan efek suara dan musik. Keunggulan *Lumen* antara lain: memungkinkan siswa mengunduhnya secara gratis; tidak memerlukan bakat khusus, seperti kemampuan membuat sketsa animasi, dan tidak hanya membutuhkan PC. Siswa pengguna *Android* juga dapat mengunduh program ini (Liping Li dan Tong He, 2023). Video akhir atau rekaman streaming akan dioptimalkan dengan bantuan alat *AI*. Ini adalah ilustrasi bagaimana *Lumen* digunakan.

Siswa merupakan komponen penting dalam mencapai visi pendidikan 2025, menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. Siswa yang cerdas dan kompetitif merupakan generasi muda yang mampu membawa perubahan positif bagi pembangunan bangsa dan negara. Di Era Digital ini atau Era Revolusi Industri 4.0, siswa harus mampu beradaptasi dan berinovasi dalam proses belajar. Survei yang dilakukan oleh Bhuvaneswari dan Beh (2008) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar merupakan suatu keharusan dan terus dikembangkan, terutama penggunaan media digital yang dianggap cukup efektif dalam meningkatkan kualitas belajar di kelas. Mengingat pentingnya siswa yang adaptif dan inovatif dalam proses belajarnya, sudah menjadi keharusan bagi siswa

untuk terus belajar, beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya, keterampilan siswa harus terus diperkaya, didukung oleh kebijakan sekolah yang mendorong siswa terus belajar (Wahyono, P. dkk, 2020).

Selain itu, beberapa referensi menyebutkan bahwa keterampilan yang harus dimiliki siswa zaman now dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 adalah educational competence, competence for technological commercialization, competence in globalization, competence in future strategies, counsellor competence (Ismail, S. dkk, 2020). Oleh karena itu, keberadaan peran dan fungsi siswa merupakan salah satu faktor penting untuk memajukan dunia pendidikan. Siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam pendidikan formal maupun pendidikan informal (Bayu Purbha Sakti, 2020). Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari berbagai eksistensi siswa itu sendiri.

Mengacu pada uraian di atas, dapat dikatakan bahwa siswa selain memiliki potensi akademik, mereka juga harus memiliki kemampuan teknologi dalam proses pembelajaran. Kemampuan teknologi ini dapat diimplementasikan siswa melalui peningkatan pengalaman belajar dengan memanfaatkan teknologi AI aplikasi *Lumen*.

Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi 3D menggunakan aplikasi *Lumen* ini diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran (Nizlel, et.al. 2021). Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, tetapi juga dapat meningkatkan literasi informasi. Dengan demikian (Novferma, et.al. 2021), pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan menarik, serta mampu menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan (Gugun, et.al. 2021).

Pelatihan ini juga berupaya untuk menjawab kebutuhan pendidikan di era digital, di mana siswa dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini, siswa diharapkan dapat menjadi agen perubahan yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mempersiapkan kompetensi siswa dalam membuat suatu media pembelajaran yang menarik maupun kreatif, sekaligus meningkatkan literasi informasi pada siswa menggunakan aplikasi *Lumen* dan AI. Adapun kaitan tujuan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

1. Terbentuknya suatu sistem pembelajaran menggunakan multimedia interaktif seperti video pembelajaran menggunakan aplikasi *Lumen* dan AI yang menjadi sarana bagi siswa dalam belajar, sekaligus meningkatkan literasi informasi.

2. Meningkatkan kompetensi siswa dalam mendesain multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lumen* dan *AI* untuk meningkatkan literasi informasi di era digital 5.0.

Kegiatan ini diwadahi oleh Lembaga Pemberdayaan Masyarakat UHAMKA dalam rangka memenuhi Catur Darma Perguruan Tinggi. Untuk kegiatan kali ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan penyusunan proposal yang dalam implementasinya akan memanfaatkan media teknologi digital.

Mitra PkM adalah Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Karawang



Gambar 1.1:
Lokasi SMAN 5
Karawang



Gambar 1.2:
Kegiatan
PKM



Gambar 1.3: Berbagai kegiatan PKM

Mengacu pada apa yang sudah diuraikan di atas, kami tim PKM dari Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka memiliki tanggung jawab terhadap proses pendidikan di Indonesia untuk membantu program pemerintah. Dengan adanya Catur Darma Perguruan Tinggi memungkinkan para civitas akademika untuk membantu program pemerintah agar berjalan dengan baik. Maka pada kesempatan ini, kami tim dosen FKIP UHAMKA ingin menyelenggarakan kegiatan pelatihan Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi *Lumen* untuk Pembelajaran teori maupun praktik yang dapat membantunya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan di aula SMAN 5 Karawang.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi berupa survei melalui diskusi dengan pihak sekolah terkait dengan permasalahan mitra, kami tim PKM UHAMKA bersama Mitra mengangkat permasalahan guru dan siswa yang membutuhkan solusi saat ini. Permasalahan guru saat ini adalah :

1. Kurangnya Pengetahuan tentang Teknologi Berbasis AI
Meskipun siswa SMAN 5 Karawang memiliki akses ke perangkat teknologi seperti komputer dan smartphone, pemahaman mereka tentang teknologi berbasis AI, khususnya aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran, masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh minimnya materi pembelajaran atau pelatihan yang terkait dengan AI.
2. Keterbatasan dalam Pemanfaatan Aplikasi Pendukung Pembelajaran
Banyak siswa yang belum memanfaatkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi secara optimal. Mereka cenderung hanya menggunakan perangkat teknologi untuk aktivitas yang bersifat hiburan dibandingkan untuk belajar. Hal ini menjadi hambatan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.
3. Kurangnya Bimbingan dan Pendampingan

Guru di SMAN 5 Karawang belum memiliki waktu yang cukup untuk memberikan bimbingan intensif kepada siswa dalam menggunakan teknologi berbasis *AI* untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, belum ada program pelatihan khusus yang melibatkan siswa secara langsung untuk mengenal dan memanfaatkan aplikasi seperti *Lumen*.

4. Kebutuhan Akan Literasi Digital yang Lebih Baik

Literasi digital siswa masih berada pada tingkat dasar. Kemampuan mereka untuk memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran membutuhkan pengembangan lebih lanjut.

Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi dasar pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, yang bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa SMAN 5 Karawang dalam menerapkan teknologi berbasis *AI*, khususnya aplikasi *Lumen*, untuk mendukung pembelajaran mereka.

BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

Berdasarkan hasil analisis situasi berupa survei dan diskusi dengan pihak sekolah terkait dengan permasalahan mitra, kami tim PkM UHAMKA bersama Mitra mengangkat permasalahan siswa yang membutuhkan solusi saat ini. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMAN 5 Karawang dalam memanfaatkan teknologi berbasis AI, khususnya aplikasi *Lumen*, guna mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Sasaran dari program ini adalah siswa SMAN 5 Karawang yang memiliki minat untuk mengembangkan literasi digital dan keterampilan teknologi.

Tujuan dari program ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang konsep dasar *AI* dan aplikasinya dalam pembelajaran. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk melatih siswa dalam menggunakan aplikasi *Lumen* sebagai media pembelajaran berbasis *AI* yang kreatif dan inovatif. Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran mereka, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat literasi digital untuk menghadapi tantangan di era digital.

2.1 Tujuan Pelaksanaan PkM

Tujuan pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PkM) ini adalah untuk memberikan siswa SMAN 5 Karawang keterampilan yang relevan dengan era digital, khususnya dalam menggunakan aplikasi berbasis *AI* untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan ini bertujuan agar siswa memahami konsep dan penerapan teknologi berbasis *AI* dalam dunia pendidikan, mampu membuat konten pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Lumen*, meningkatkan literasi digital untuk menunjang proses pembelajaran secara mandiri, serta memperoleh kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

2.2 Sasaran Pelaksanaan PkM

1. Kelompok Sasaran

Sasaran utama program ini adalah siswa kelas X dan XI SMAN 5 Karawang yang memiliki ketertarikan untuk mengembangkan keterampilan digital. Program ini dirancang untuk menjangkau siswa yang memiliki akses ke perangkat teknologi, seperti laptop atau smartphone, sebagai sarana pendukung pelatihan. Dengan adanya akses ini, siswa diharapkan dapat secara langsung mempraktikkan materi yang diajarkan selama pelatihan. Selain itu, kelompok sasaran dipilih berdasarkan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan teknologi digital dan keinginan mereka untuk meningkatkan pengalaman belajar menggunakan teknologi berbasis *AI*.

2. Kriteria dan Fokus

Program ini difokuskan pada siswa yang memiliki minat untuk meningkatkan kompetensi dalam teknologi pembelajaran berbasis AI. Kriteria peserta mencakup siswa yang menunjukkan antusiasme tinggi untuk memanfaatkan teknologi secara kreatif dan inovatif dalam pembelajaran sehari-hari. Program ini juga memberikan perhatian khusus kepada siswa yang ingin memperdalam pemahaman mereka mengenai literasi digital dan aplikasi teknologi modern dalam dunia pendidikan. Dengan keterlibatan mereka, diharapkan tercipta lingkungan belajar yang lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan era digital.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

Pelatihan ini menggunakan pendekatan interaktif-komunikatif yang tercermin dalam berbagai tahap kegiatan, yaitu diskusi, praktik, dan presentasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat kali ini dilakukan secara daring dengan format diskusi, tanya jawab, serta praktik secara synchronous dan asynchronous.

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pembacaan rundown acara oleh MC, yang diwakili oleh mahasiswa. Selanjutnya, acara dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua Tim PKM Ibu Septi Fitri Meilana, M.Pd., dan Kepala Sekolah SMAN 5 Karawang, Bapak Drs. Suandi, M.Pd.

Kegiatan pelatihan mencakup pengenalan teknologi AI, penjelasan fungsi dan keunggulan aplikasi *Lumen*, serta praktik penerapan teknologi ini dalam skenario pembelajaran di kelas. Pemaparan materi dilakukan secara interaktif untuk mendorong partisipasi aktif peserta, diselingi dengan sesi tanya jawab agar peserta dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Sebagai penutup, peserta diajak mengikuti praktik langsung dengan menggunakan aplikasi *Lumen* untuk mencoba mengimplementasikan materi yang telah dipelajari.

Kegiatan pelatihan secara rinci dapat dilihat pada jadwal berikut:

Susunan Acara PKM di SMAN 5 KARAWANG

Hari, Tanggal	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
Selasa, 21 Januari 2024	07.30 - 08.00	30 menit	Registrasi, Pengisian <i>pre-test</i> , dan Daftar Hadir	Peserta mengisi daftar hadir dan <i>pre-test</i> melalui <i>Google Form</i>
	08.00 - 08.20	20 menit	Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu Indonesia Raya - Sambutan Kepala Sekolah - Sambutan Ketua Program Studi PGSD FKIP UHAMKA
	08.20 - 08.50	30 menit	Pemaparan Narasumber (Sesi I)	Narasumber memberikan materi sesi pertama
	08.50 - 09.20	30 menit	Pemaparan Narasumber (Sesi II)	Narasumber memberikan materi sesi kedua
	09.20 - 10.10	50 menit	Sesi Praktik dan Diskusi Interaktif	Peserta melakukan praktik langsung dan diskusi
	10.10 - 10.20	10 menit	Pengisian <i>post-test</i> dan Evaluasi Kegiatan	Peserta mengisi kuesioner <i>post-test</i>
	10.20 - 10.30	10 menit	Penutupan	Foto bersama peserta dan panitia, serta penyerahan sertifikat

Tabel 3.1: Jadwal Kegiatan

a. Kegiatan Pertama: Pembukaan dan Sambutan

Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan oleh MC yang diwakili oleh mahasiswa. MC membacakan rundown acara secara rinci, memberikan gambaran umum mengenai rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan. Sambutan pertama disampaikan oleh Ketua Tim Program Kemitraan Masyarakat (PkM) UHAMKA, Ibu Septi Fitri Meilana, M.Pd., yang memberikan motivasi serta menyampaikan tujuan utama dari pelatihan ini. Sambutan kedua diberikan oleh Kepala Sekolah SMAN 5 Karawang, Bapak Drs. Suandi, M.Pd., yang menyampaikan apresiasi terhadap kegiatan ini dan berharap agar pelatihan dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.

b. Kegiatan Kedua: Penyajian Materi

Tahap ini dimulai dengan pemaparan materi oleh tim narasumber, yaitu Ibu Septi Fitri Meilana, M.Pd., Dra. Zulfadewina, M.Pd., dan Khavisa Pranata, M.Pd. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan teknologi kecerdasan buatan (AI) serta pengenalan aplikasi *Lumen*, termasuk fungsi, keunggulan, dan cara penggunaannya dalam mendukung pembelajaran di kelas. Sesi ini dirancang secara interaktif dengan melibatkan peserta dalam diskusi langsung, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan atau berbagi pendapat terkait materi yang disampaikan.

c. Kegiatan Ketiga: Pemberian Feedback

Pada tahap ini, feedback dari peserta dikumpulkan melalui Google Form yang telah disediakan oleh panitia. Feedback difokuskan pada keterampilan siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mengenai aplikasi *Lumen*, termasuk seberapa baik mereka dapat memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi tersebut. Proses ini membantu narasumber dalam mengevaluasi sejauh mana materi diterima dan dipahami oleh peserta, serta menjadi bahan evaluasi untuk pelatihan berikutnya.

d. Kegiatan Keempat: Presentasi Peserta

Sebagai bagian dari pelatihan, peserta diminta untuk melakukan presentasi hasil praktik mereka menggunakan aplikasi *Lumen*. Dalam presentasi ini, peserta menunjukkan bagaimana mereka dapat mengintegrasikan teknologi *Lumen* ke dalam skenario pembelajaran di kelas. Setiap kelompok peserta diberikan waktu untuk memaparkan ide dan hasil kerja mereka, yang kemudian mendapatkan tanggapan atau saran dari narasumber. Presentasi ini menjadi bentuk evaluasi akhir untuk melihat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan selama pelatihan.

BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

Pada bagian ini akan disajikan tiga hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, yaitu: 1) Hasil Kegiatan Pelatihan, 2) Hasil Angket, 3) Keluaran yang Dicapai

4.1 Hasil Kegiatan Pelatihan

Pada kegiatan pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 22 Januari 2025, setelah dibuka oleh MC, sambutan pertama disampaikan oleh Ketua Tim PkM UHAMKA, Ibu Septi Fitri Meilana, M.Pd. Dalam sambutannya, beliau menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala SMAN 5 Karawang, Bapak Drs. Suandi, M.Pd., yang telah memberikan kesempatan kepada tim dosen PkM UHAMKA untuk melakukan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut. Beliau juga berharap bahwa kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi siswa-siswa dalam memanfaatkan teknologi berbasis *AI* untuk mendukung pembelajaran di kelas.



Gambar 4.2
Sambutan oleh Kepsek SMAN

Melalui sambutannya, Kepala Sekolah SMAN 5 Karawang, Bapak Drs. Suandi, M.Pd., juga menyampaikan apresiasi kepada tim PkM UHAMKA yang telah bersedia bekerja sama dan memberikan pelatihan kepada siswa di sekolahnya. Beliau berharap kegiatan seperti ini dapat berlanjut di masa mendatang.

Selanjutnya, materi pertama disampaikan oleh tim narasumber, yaitu Ibu Septi Fitri Meilana, M.Pd., Dra. Zulfadewina, M.Pd., dan Khavisa Pranata, M.Pd. Materi yang disajikan meliputi pengenalan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) dan aplikasi *Lumen*, termasuk fungsi, keunggulan, dan cara penggunaannya dalam berbagai skenario pembelajaran di kelas. Narasumber juga menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran di era digital.



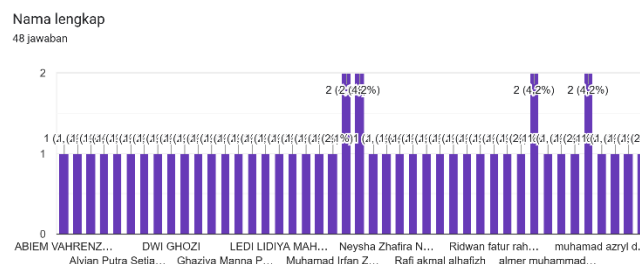
Gambar 4.3 Penyajian Materi oleh

Setelah penyajian materi, peserta mengikuti sesi diskusi interaktif, di mana mereka dapat mengajukan pertanyaan dan memberikan tanggapan terkait materi yang telah dipaparkan. Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan praktik langsung penggunaan aplikasi *Lumen* oleh peserta. Dalam sesi ini, peserta diminta mencoba fitur-fitur utama *Lumen* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.

4.2 Hasil Angket

Untuk mengetahui sejauh mana para peserta memahami materi yang diberikan, dilakukan pengumpulan data melalui angket yang dibagikan menggunakan Google Form. Angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terkait konsep AI, aplikasi *Lumen*, dan penerapannya dalam pembelajaran. Data diperoleh melalui pre-test dan post-test untuk melihat peningkatan pemahaman peserta.

Dari hasil pre-test, diperoleh data sebagai berikut:



Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, yang masing-masing dirancang untuk melihat tingkat pemahaman awal dan peningkatan setelah materi disampaikan.

Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata skor peserta masih rendah, yaitu di bawah 3, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang baik tentang aplikasi *Lumen* dan konsep AI secara umum.

Adapun pemahaman awal peserta terhadap materi dapat dirinci sebagai berikut:

1. Pemahaman Materi AI dan Aplikasi Lumen

Mayoritas peserta menunjukkan pemahaman dasar yang minim, dengan beberapa di antaranya bahkan belum memahami konsep dengan baik.

2. Kesadaran akan Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran

Sebagian besar peserta memiliki kesadaran yang cukup rendah terhadap pentingnya teknologi dalam pembelajaran, meskipun ada sejumlah kecil yang menunjukkan kesadaran lebih baik.

Hasil ini menegaskan perlunya penjelasan yang lebih mendalam dan penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu peserta memahami konsep-konsep yang disampaikan.

Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman dan kesadaran peserta terhadap materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil post-test, rata-rata skor peserta berada di atas 3, yang menunjukkan peningkatan pemahaman yang nyata dibandingkan hasil pre-test.

Rincian hasil post-test adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman Materi AI dan Aplikasi Lumen

Mayoritas peserta menyatakan sangat memahami atau cukup memahami materi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman rata-rata peserta terhadap konsep AI dan penggunaan aplikasi Lumen.

2. Kesadaran akan Pentingnya Teknologi dalam Pembelajaran

Sebagian besar peserta menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran. Hasil ini menegaskan bahwa pelatihan mampu membangun kesadaran peserta terhadap pentingnya penerapan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

Peningkatan skor rata-rata dari pre-test ke post-test menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan pemahaman dan kesadaran peserta terhadap materi yang diberikan.

4.3 Hasil Karya Peserta Pelatihan

Hasil karya peserta pelatihan berupa video yang dihasilkan menggunakan aplikasi Lumen mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan. Video-video tersebut dibuat dengan berbagai tema yang relevan dengan penerapan teknologi dalam pembelajaran, menampilkan elemen visual yang menarik, narasi yang informatif, serta animasi yang mendukung penyampaian pesan secara efektif. Peserta memanfaatkan fitur-fitur unggulan Lumen, seperti teks otomatis, template kreatif, dan efek transisi, sehingga menghasilkan video dengan kualitas yang baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran. Karya-karya ini tidak hanya menunjukkan peningkatan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan aplikasi Lumen, tetapi juga mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam membangun kesadaran akan pentingnya teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang inovatif dan interaktif. Video hasil karya ini menjadi bukti nyata kemampuan peserta dalam mengolah teknologi menjadi solusi yang bermanfaat dalam konteks pembelajaran.

4.4 Keluaran (*Output*)

Dari tiga luaran yang ditetapkan ada dua luaran yang sudah terlaksana:

No.	Jenis Luaran	Capaian
1	Publikasi di media massa <i>online</i>	Terbit
2	Video kegiatan di Youtube	Tayang
3	Artikel ilmiah akan di publikasi di “Jurnal	Draft/Proses

Tabel 4.2 Keluaran (*Output*)



Link: <https://www.semangatnews.com/pelatihan-untuk-siswa-dalam-penerapan-teknologi-berbasis-ai-aplikasi-Lumen-untuk-pembelajaran-di-smn-5-karawang/>

BAB 5. FAKTOR PENGHAMBAT, PENDUKUNG, DAN TINDAK LANJUT

Pada bagian bab 5 ini diuraikan tiga hal yaitu (1) faktor yang menghambat/kendala, (2) factor yang mendukung, dan (3) tidak lanjut dari kegiatan pengabdian ini.

5.1 Faktor Penghambat/Kendala

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMAN 5 Karawang dengan pendekatan daring dan luring. Dalam pelaksanaannya, kendala yang dihadapi terutama terkait dengan keterbatasan waktu, karena tim dari FKIP UHAMKA mengalami keterlambatan akibat kemacetan di perjalanan menuju lokasi pelatihan. Kendala ini menyebabkan beberapa sesi pelatihan harus dimulai lebih lambat dari jadwal yang direncanakan. Namun, dengan koordinasi yang baik, kegiatan tetap dapat berjalan lancar sesuai tujuan yang telah ditetapkan.

5.2 Faktor Pendukung

Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan PkM ini meliputi:

1. Fasilitas Teknologi yang Memadai: SMAN 5 Karawang telah menyediakan jaringan Wi-Fi yang cukup baik untuk mendukung pelaksanaan kegiatan pelatihan.
2. Kesiapan Peserta: Sebagian besar siswa memiliki perangkat teknologi seperti smartphone atau laptop yang memadai untuk mengikuti pelatihan.
3. Antusiasme Peserta: Siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap materi pelatihan, terutama pada penggunaan aplikasi berbasis *AI* seperti *Lumen* untuk pembelajaran interaktif.
4. Kerja Sama yang Baik: Kolaborasi antara tim LPPM UHAMKA dan pihak SMAN 5 Karawang berjalan dengan baik, sehingga mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

5.3 Tindak Lanjut

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan ini, beberapa langkah yang akan dilakukan meliputi:

- 1 Para siswa di SMAN 5 Karawang diharapkan dapat mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari, seperti membuat video pembelajaran menggunakan aplikasi *Lumen*.
- 2 Tim LPPM UHAMKA akan memberikan dukungan lanjutan berupa modul pelatihan tambahan atau sesi pendampingan online untuk memperdalam pemahaman siswa.
- 3 Rencana untuk mengadakan pelatihan lanjutan bagi siswa lainnya di SMAN 5 Karawang guna memperluas dampak positif dari kegiatan ini.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMAN 5 Karawang telah berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital siswa melalui pelatihan penggunaan teknologi berbasis AI, khususnya aplikasi *Lumen* untuk pembelajaran interaktif. Pelatihan ini memberikan siswa wawasan baru mengenai kecerdasan buatan (AI) serta bagaimana memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi sepanjang pelaksanaan program, baik dalam sesi teori maupun praktik.

Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi *Lumen*, seperti dalam merancang dan menghasilkan video pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pelatihan ini juga membuka wawasan siswa terhadap potensi pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan era digital saat ini. Secara keseluruhan, program ini telah memberikan dampak yang nyata dalam mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran.

6.2. Saran

Untuk memastikan keberlanjutan dan perluasan dampak dari program ini, beberapa langkah dapat diambil ke depan. Pertama, pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara rutin untuk menjangkau lebih banyak siswa dari berbagai jenjang kelas, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Kedua, disarankan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam pelatihan lanjutan yang berfokus pada pengembangan keterampilan penggunaan aplikasi berbasis AI lainnya yang dapat mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif.

Selain itu, program ini dapat dikembangkan menjadi inisiatif kolaborasi dengan sekolah lain untuk memperluas jangkauan manfaatnya. Dengan melibatkan lebih banyak institusi pendidikan, kegiatan ini dapat menjadi model pengembangan literasi teknologi di kalangan siswa. Kerja sama yang baik antara pihak sekolah, lembaga pendidikan tinggi, dan para pemangku kepentingan lain diharapkan dapat terus ditingkatkan guna menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Luckin, R., Holmes, W., Griffiths, M., & Forcier, L. B. (2016). *Intelligence Unleashed: An Argument for AI in Education*. Pearson Education. <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/1475756/1/Pearson%20Intelligence%20Unleashed%20FINAL.pdf>
- Holmes, W. (2019). *Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning*. <https://scholar.google.com/scholar?cites=3250778284298536144>
- Johnson, N., Veletsianos, G., & Seaman, J. (2020). *US Faculty and Administrators' Experiences and Approaches in the Early Weeks of the COVID-19 Pandemic*. *Online Learning*, 24(4). <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1260365.pdf>
- Baker, C. M., & Smith, S. A. (2019). *Polyphosphate in Thrombosis, Hemostasis, and Inflammation*. *Research and Practice in Thrombosis and Haemostasis*, 3(4), 556–564. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdfdirect/10.1002/rth2.12162>
- Setiawan, M. T., & Taufiq, H. A. (2020). *Pemberian Kompres Kayu Manis untuk Menurunkan Nyeri Penderita Arthritis Gout di Wilayah Puskesmas Jepang Kecamatan Mejobo Kabupaten Kudus*. *Jurnal Profesi Keperawatan Indonesia*, 6(1), 23–31. <https://www.jprokep.jurnal.centamaku.ac.id/index.php/jpk/article/viewFile/84/75>
- Susanto, P., Hoque, M. E., Shah, N. U., & Candra, A. H. (2021). *Entrepreneurial Orientation and Performance of SMEs: The Roles of Marketing Capabilities and Social Media Usage*. *Journal of Entrepreneurship in Emerging Economies*. https://www.researchgate.net/publication/356643606_Entrepreneurial_orientation_and_performance_of_SMEs
- Romundza, F., & Novferma, N. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Lumen*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3159/2232>
- Bhuvaneswari, T., & Beh, S. L. (2008). *Changes in Teaching and Learning through Digital Media for Higher Education Institutions*. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 2(2), 103–118. <https://www.inderscienceonline.com/doi/abs/10.1504/IJMLO.2008.020315>
- Wahyono, W. (2020). *The Mediating Effects of Product Innovation in Relation Between Knowledge Management and Competitive Advantage*. *Journal of Management Development*, 39(5), 625–643. <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JMD-11-2018-0331/full/html>
- Ismail, S., et al. (2020). *Educational Competence for the Industrial Revolution Era 4.0*.
- Sakti, B. P. (2020). *Upaya Peningkatan Guru Profesional dalam Menghadapi Pendidikan di Era Globalisasi*. *Attadib: Journal of Elementary Education*. <https://www.jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/download/632/447>
- Novferma, W. S., Frianto, A., & Romundza, F. (2021). *Practicum Analysis of Junior High School Mathematics Teaching Book with Comic Illustration with Jambi Cultural Context*. *Cakrawala Pedagogik*. <https://www.academia.edu/download/98592363/154.pdf>
- Gugun, A. M., Romadhon, Y. A., & et al. (2021). *The Correlation between Islamic Spirituality and Distress in Type 2 Diabetes Mellitus Patients*. *Mutiara Medika*. <https://pdfs.semanticscholar.org/7c4b/e303f0fcf1f0a4eb467f0267692036516336.pdf>

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Realisasi Anggaran
- Lampiran 2: Materi Kegiatan dan Instrumen
- Lampiran 3: Personalia Tenaga Pelaksana
beserta Kualifikasinya
- Lampiran 4: Artikel Ilmiah (draft)
- Lampiran 5: Publikasi di media cetak
- Lampiran 6: Foto Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 7: Daftar Peserta
- Lampiran 8: Surat Mitra




Lampiran 1:
Realisasi Anggaran

Honorarium				
Material	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
a. Honor Ketua Pelaksana	Organizer	1	50.000	50.000
b. Honor Anggota Pelaksana	Organizer	2	37.500	75.000
c. Narasumber eksternal	Dalam	1	375.000	375.000
Sub Total 1				500.000
Sewa Jasa dan Biaya Publikasi				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
a. Penjaga Kebersihan	kebersihan	1	100.000	100.000
b. Publikasi Media Online	Digital	1	150.000	150.000
c. Publikasi luaran Jurnal	Artikel Jurnal	1	150.000	150.000
e Pulsa	Operator pulsa	20.000	22.000	22.000
Sub Total 2				
Administrasi dan Laporan				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah
a. Pembuatan Proposal	Penyusunan	1	78.000	78.000
Pembuatan PKM	laporan			
Sub Total 3				78.000
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN				1.000.000
Terbilang	Satu Juta Rupiah			

KWITANSI

[illegible]

The image is a screenshot of a transaction receipt from SeaBank. At the top, the SeaBank logo is displayed. Below it, the text 'Bukti Transaksi' (Transaction Proof) is centered. The transaction amount, 'Rp 375.000', is prominently shown in large black font. The receipt is divided into sections by horizontal lines. The 'Dari' (From) section shows the sender's name 'Septi Fitri Meilana' and their SeaBank ID '*****3199'. The 'Ke' (To) section shows the recipient's name 'Muhammad Gabriel Somoal' and their SeaBank ID '*****6370'. The 'Jumlah Transfer' (Transfer Amount) is 'Rp 375.000'. The 'Biaya Transfer' (Transfer Fee) is 'GRATIS' (Free). The 'Jumlah Total' (Total Amount) is 'Rp 375.000'. The 'No. Transaksi' (Transaction Number) is '20250121435078649697'. The 'Metode Transaksi' (Transaction Method) is 'Realtime Online'. The 'Waktu Transaksi' (Transaction Time) is '21 Jan 2025, 16:27'. At the bottom, there is a 'Catatan' (Note) section stating 'transport Narasumber PKM dari Bu Septi'. A footer note at the very bottom reads 'Resi ini merupakan bukti transaksi yang sah.' (This receipt is a valid transaction proof).

	
Bukti Transaksi	
Rp 375.000	
Dari	 Septi Fitri Meilana SeaBank: *****3199
Ke	 Muhammad Gabriel Somoal SeaBank: *****6370
Jumlah Transfer	Rp 375.000
Biaya Transfer	GRATIS
Jumlah Total	Rp 375.000
No. Transaksi	20250121435078649697
Metode Transaksi	Realtime Online
Waktu Transaksi	21 Jan 2025, 16:27
Catatan	
transport Narasumber PKM dari Bu Septi	
Resi ini merupakan bukti transaksi yang sah.	



Penerima

NI KADEK AYU APRILIA

Bank Mandiri - 1750003049250

Detail Transaksi

Metode Transfer

Sesama Bank Mandiri

Total Transaksi

Rp 150.000

Rekening Sumber

SEPTI FITRI MEILANA


Bank Mandiri -3996

Keterangan Transaksi

Kuitansi

Kwitansi	
No :	
Telah diterima dari Ketua Pengusul pengabdian Masyarakat	
Uang sejumlah	: Lima Puluh Ribu Rupiah
Untuk Pembayaran	: honorarium dan narasumber internal
Rp. 50.000	
Jakarta, 22 Januari 2025	
	
Septi Fitri Meilana, M.Pd	

Kwitansi	
No :	
Telah diterima dari Ketua Pengusul pengabdian Masyarakat	
Uang sejumlah	: tujuh puluh lima ribu rupiah
Untuk Pembayaran	: honor 2 anggota dan narasumber
2 x Rp 37.5000 = Rp 75.000	
Rp 75.000	
Jakarta, 22 Januari 2025	
Anggota	Anggota
	
Dra. Zulfadewina, M.Pd	khavisa Pranata, M.Pd

Kwitansi	
No :	
Telah diterima dari Ketua Pengusul pengabdian Masyarakat	
Uang sejumlah	: Seratus Ribu Rupiah
Untuk Pembayaran	: Petugas Kebersihan
Rp. 100.000	
Karawang, 21 Januari 2025	
	
Endang Suryana	



Transfer BI Fast

Status : BERHASIL

Nomor Transaksi : FT250243MV49
Tanggal Transaksi : 24 Jan 2025 20:55:30

Nomor Struk : 20250124205530198514
Terminal : XXXXXXXXX83775

Pengirim : SEPTI FITRI MEILANA
Dari Rekening : XXXXXX7427

Ke Rekening / Proxy : 21000205034141
Bank Penerima : Bank Nagari
Penerima : ZULNADI

Jumlah : Rp. 150,000
Biaya Administrasi : Rp. 2,500
Keterangan : Media online

Terima kasih telah menggunakan BSI mobile.
Semoga layanan kami mendatangkan berkah bagi
anda

Kwitansi

No :

Telah diterima dari Ketua Pengusul pengabdian Masyarakat

Uang sejumlah : Dua Puluh dua Ribu Rupiah

Untuk Pembayaran : Pulsa operator 20.000 harga 22.000

Rp. 22.000

Karawang , 21 Januari 2025

Rizki

Lampiran 2: Materi Kegiatan dan Instrumen

PENGANTAR DASAR

APLIKASI LUMENS



APA ITU LUMENS?

Lumen5 adalah sebuah platform pembuatan video yang menggunakan kecerdasan buatan untuk mengubah teks menjadi video. Aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh pemasar, pembuat konten, dan pendidik yang ingin menyampaikan pesan secara visual. Dengan antarmuka yang sederhana, siapa pun dapat menggunakan Lumen5 tanpa keahlian teknis.



KEGUNAAN LUMENS

- PROMOSI** Video promosi produk dan layanan.
- PENDIDIKAN** Konten pembelajaran Interaktif.
- MEDIA SOSIAL** Klip pendek untuk Instagram, TikTok, dan lainnya.
- KONTEN BLOG** Menghidupkan artikel dalam format video.



FITUR UTAMA LUMENS

1. PEMBUATAN VIDEO OTOMATIS
 - UBAH ARTIKEL ATAU SKRIP MENJADI VIDEO HANYA DENGAN BEBERAPA KLIK.
2. TEMPLATE DAN TEMA SIAP PAKAI
 - BERAGAM PILIHAN UNTUK BERBAGAI KEPERLUAN.
3. PENGEDITAN YANG MUDAH
 - SUSUN ULANG ADEGAN, TAMBAH KAN TEKS, DAN ATUR ANIMASI.
4. INTEGRASI MEDIA SOSIAL
 - EKSPOR VIDEO DENGAN FORMAT YANG SESUAI UNTUK PLATFORM YANG DIINGINKAN.



KELEBIHAN LUMENS

Salah satu keunggulan utama Lumen5 adalah antarmukanya yang ramah pengguna, memungkinkan pengguna untuk membuat video dengan editor drag-and-drop. Platform ini juga dilengkapi dengan perpustakaan media yang luas, menyediakan gambar, video, dan musik bebas royalti. Dengan teknologi AI yang cerdas, Lumen5 dapat menyarankan media dan tata letak otomatis.



TOOLBAR ATAU SIDEBAR MENU



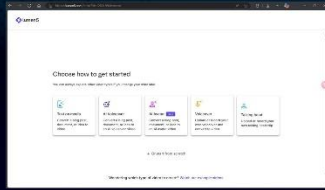
TOOLBAR ATAU SIDEBAR MENU

- **VOICE**
 - FUNGSI MENYEDIKAN OPSI NARASI SUARA, BAIK ITU MELALUI SUARA YANG DIUNGGAH SENDIRI.
 - CARA PENGGUNAAN: PILIH JENIS NARASI (AI, SUARA MANUSIA, LALU) SINKRONKAN DENGAN TEKS YANG ANDA UNGGAH DARI VIDEO.
- **AI MEDIA**
 - FUNGSI MEMBERIKAN REKOMENDASI MEDIA BERDASARKAN TEKS ANDA.
 - KETERANGAN MEMBANTU MEMPERCEPAT.
- **MUSIK**
 - FUNGSI MEMAMBAH KAN LAYAR BELAKANG MUSIK.
 - CARA PENGGUNAAN: PILIH LAGU DARI KOLEKSI, ATAU UNGGAH MUSIK SENDIRI. ANDA JUGA BISA MENGATUR VOLUME DAN DURASI MUSIK AGAR SESUAI DENGAN VIDEO ANDA.
- **STYLE**
 - FUNGSI MENGATUR GAYA VISUAL VIDEO, TERMASUK FONT, WARNA TEKS, TRANSISI, DAN ELEMEN DESAIN LAINNYA.
 - COCOK UNTUK MENYESUAIKAN VIDEO AGAR SESUAI DENGAN IDENTITAS MERKEA ATAU TEMA PRESENTASI ANDA.
- **FORMAT**
 - FUNGSI MEMILIH RASIO ASPEK VIDEO (SEPERTI 16:9, 1:1, ATAU VERTIKAL 9:16).
 - COCOK UNTUK MENCIPTAKAN VIDEO UNTUK BERBAGAI PLATFORM, SEPERTI YOUTUBE, INSTAGRAM, ATAU TIKTOK.

TOOLBAR ATAU SIDEBAR MENU

- [illegible]

FITUR-FILANGKAH AWAL DALAM PEMILIHAN JENIS VIDEOTUR TAMBAHAN LUMEN



FITUR-FILANGKAH AWAL DALAM PEMILIHAN JENIS VIDEOTUR TAMBAHAN LUMEN

- 4. **Wawancara**
 - Fungsi: Mengungkap atau mencari narasi suara Anda sendiri dan menabulkannya ke dalam video.
 - Contoh: Video yang membutuhkan sentuhan personal dengan suara narator asli, seperti presentasi atau konten promosi.
- 5. **Talking Head**
 - Fungsi: Mengungkap atau merekam video wajah Anda (atau narator) dan mengintegrasikannya ke dalam video.
 - Contoh: Uatuk: Video yang membutuhkan narasi langsung dari pembicara, seperti video wawancara.
- 6. **Start from Scratch**
 - Fungsi: Membuat proyek video dari awal tanpa template atau panduan.
 - Contoh: Uatuk: Pengguna yang ingin mendesain video sepenuhnya sesuai kreativitas mereka.

**FITUR-FILANGKAH AWAL DALAM PEMILIHAN JENIS
VIDEOTUR TAMBAHAN LUMEN**

- 2. **Tipe dan Media**
 - Fungsi: Memanipulasi teks seperti artikel blog, dokumen, atau ide menjadi video yang menyertakan teks dan media visual (gambar dan video).
 - Contoh (untuk Presentasi, konten edukasi, atau video sosial media yang berteknis dengan tampilan profesional).
- 3. **AI Vlogger**
 - Fungsi: Mengubah teks menjadi video dengan tambahan narasi suara yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI).
 - Contoh: Untuk: Video dengan keibutuhan narasi otomatis, seperti perjalanan produk atau tutorial singkat.
- 4. **AI Avatar (Meta)**
 - Fungsi: Memanipulasi teks menjadi video dengan avatar digital yang menggunakan AI untuk mengimajinasikan interaksi dengan narasi.
 - Contoh: Untuk: Video interaksi atau video kreatif yang ingin memanfaatkan avatar sebagai presenter.



Lampiran 3: Personalia Tenaga Pelaksana beserta Kualifikasinya

Ketua Pelaksana :

Nama lengkap dengan gelar	Septi Fitri Meilana,M.Pd
Jenis kelamin	Perempuan
Jabatan Fungsional	Dosen Tetap / Asisten ahli
NIDN	0306058904
Tempat Tanggal Lahir	Jakarta, 06 Mei 1989
Email	septi.fitri.meilana@uhamka.ac.id
Nomor hp	082311959238
Alamat Kantor	Jl.Tanah Merdeka, Kampung Rambutan, Jakarta Timur.
Nomor Telepon/Faks	Telp.021-8400341/Fax. 021-8411531
Lulusan yang telah di hasilkan	-
Mata kuliah yang di Ampu	Belajar dan Pembelajaran
	Landasan Pendidikan SD
	Psikologi Perkembangan (PBPD)
	Bimbingan dan Konseling di SD
	Strategi Pembelajaran

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama PT	UHAMKA	UNJ
Bidang Ilmu	PGSD	PGSD
Tahun	2012	2016
Skripsi/ Tesis	Pengaruh Media Realia terhadap hasil belajar IPA Siswa Kelas V di SDN Pondok Ranggon 05 Pagi Jakarta Timur	Pengaruh metode pembelajaran dan motivasi belajar terhadap kemampuan matematika siswa
Pembimbing	Dr. H. Sukardi,M.Pd Drs. Engkus Kusnadi, M.Pd	Dr. Anton Noornia, M.Pd Dr. Yurni wati, M.Pd

3. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir
(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1.	2018	Analisis Penggunaan Worksheet IPA Berorientasi HOTS terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa	Lemlit	8.000.000

		Muhammadiyah 5 Jakarta Selatan dan SDN Muhammadiyah 09 Plus Jakarta Timur		
2019		Analisis kemampuan berpikir kritis, kreatif pada mahasiswa PGSD Dalam Mata Kuliah Konsep Dasar IPA 2	Lemlit	8.000.000
2019		Analisis Perhatian Pengasuh dan Interaksi sosial anak Panti Asuhan Al-Ma'un Muhammadiyah Cilengi Bogor Ditengah Pandemi Covid 19	Lemlit	8.000.000

4. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Sumber	Jumlah
1.	2017	Peningkatan Profesionalisme pedagogik Mengajar Guru TK / SD / SMP / MTS Melalui Pelatihan Gaya Motivator (MGM)	LPPM	8.00.000
2.	2018	Penyuluhan Penyehatan Makanan dan Minuman bagi Ibu-Ibu Rumah Tangga Rt 003 Rw 10 Kecamatan Pasar Rebo dan Ibu-Ibu Aisyiyah Cabang Ciracas Jakarta Timur	LPPM	7.000.000
3.	2018	Pelatihan Hypnoterapi untuk meningkatkan Profesionalisme guru dalam menangani masalah kesulitan belajar	LPPM	7.500.000
4.	2018	Pelatihan Penggunaan Alat-alat Laboratorium IPA untuk Guru SD Negeri Pondok Ranggon 04 dan 05 Pagi	LPPM	7.500.000
5.	2019	Pelatihan Pemanfaatan Limbah daur ulang untuk meningkatkan pendapatan Ibu-Ibu Aisyiyah Cabang Bekasi Barat dan Panti Asuhan Nurul Badri Muhammadiyah Cabang Bekasi Barat.	LPPM	7.500.00
6.	2019	Pengenalan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Generasi Milinial PKBM Bunga Bangsa di Kampung Cilele Karawang Jawa Barat	LPPM	7.500.00
7.	2020	Peningkatan Pemahaman LGBT guna memberikan pemahaman kepada anak usia sekolah dasar bagi Ibu PKK Poktan (Pusat Informasi Keluarga Kelompok kegiatan) Kelurahan susukan Jakarta Timur.	LPPM	6.000.00
8.	2020	Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Animasi Untuk Guru SDN 01 dan 02 Ciawi Kabupaten Bogor	LPPM	7.000.000
9.	2021	Pelatihan Menyusun RPP Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Pada pembelajaran Sains terintegrasi Tematik secara Daring di SD Pondok Kopi01 Pagu dan SDN Duren Sawit 10 Pagi.	LPPM	5.000.000

5. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1.	2018	Peningkatan Profesionalisme pedagogik Mengajar Guru TK / SD / SMP / MTS Melalui Pelatihan Gaya Motivator (MGM)	Vol.7 Nomor 1 Hal 83-89 tahun 2018	Jurnal solma
2.	2018	Penyuluhan Penyehatan Makanan dan Minuman bagi Ibu-Ibu Rumah Tangga Rt 003 Rw 10 Kecamatan Pasar Rebo dan Ibu-Ibu Aisyiyah Cabang Ciracas Jakarta Timur	Vol.3 Nomor 3 hal 184-189 tahun 2018	Akrab Juara

No	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
3.	2019	Pengaruh Penggunaan Worksheet IPA Berorientasi hots terhadap hasil belajar kognitif siswa sd Muhammadiyah 4 dan 5 Jakarta	Vol10. Nomor1 hal 77-84 tahun 2019	Jurnal Pendidikan dasar
4.	2019	Pengenalan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Generasi Milinial PKBM Bunga Bangsa di kampung cilele Karawang Jawa Barat	Vol. 1 nomo1 hal 115-121 tahun 2019	Proseding Abdimasmu

6. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul artikel	Volume / nomor	Nama
1	2017	Strategi pengembangan profesionalisme dosen dalam meningkatkan daya saing melalui pengembangan	Edisi 1.54	Procedding nasioanl ADI membangun dosen dalam daya saing bangsa
2	2017	Peningkatkan keterampilan pencegahan perilaku penyalahgunaan bagi mahasiswa dan pelajar pada institusi Pendidikan di Jakarta timur	Firs Published 2017	Proceding Seminar ADI

7. Pengalaman Penulisan Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul buku	Tahun	Jumlah halaman	Penerbit
1	1. Book Chapter 99 pesan untuk anak hebat	2020	244	CV. Pandiva Media
2.	Book Chapter Amazing fairy tales : bukan dongeng biasa	2020	220	CV. Pandiva Media
3.	2. Book chapter Kisah unik sang pendidik : kumpulan cerita pendek	2020	186	Cv.amanah Noerfikri Anggota IKAPI (No.012 / SMS / 13
4.	Book Chapter Mengukir Karakter Generasi Emas	2020	280	Cv.Pustaka Media Guru
5.	Prosa dan fiksi drama	2021	202	Media Sains Indonesia
6	Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Kelas Rendah	2021	140	Media Sains Indonesia

8. Pengalaman Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No	Judul / Tema HKI	Tahun Jenis	Nomor P/ ID
1.	ANALISIS PERHATIAN PENGASUH DAN INTERAKSI SOSIAL ANAK PANTI ASUHAN AL MA'UN MUHAMMADIYAH CILEUNGSI BOGOR DI TENGAH PANDEMI COVID-19	EC00202041906, 20 Oktober 2020	000209777

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Program Kemitraan Masyarakat

Jakarta, 22 Januari 2024
Ketua Pengabdian



Septi Fitri Meilana, M.Pd

a) Identitas Pribadi

1	Nama lengkap	Dra. Zulfadewina, M. Pd
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NPD	D.11.0726
5	NIDN	0326036703
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Sariak, 26 Maret 1967
7	Email	zulfadewina.26@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	083815422926
9	Alamat Kantor	Jalan Tanah Merdeka, Pasar
10	Nomor Telepon/Faks	021-8400341
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Konsep Dasar IPA 1 2. Konsep Dasar IPA 2 3. Praktikum IPA SD 4. Belajar dan Pembelajaran 5. Pengembangan Kurikulum

b) Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri
Bidang	Pendidikan Biologi	Pendidikan Dasar
Tahun Masuk-Lulus	1986-1991	2008-2010

c) Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml
1	2017	Profil Penguasaan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa PGSD FKIP	Lemlitbang	7.000.000
2	2018	Pengembangan Panduan Praktikum Berbasis Keterampilan Proses Sains pada mata kuliah Praktikum IPA SD	Lemlitbang	10.000.000

d) Pengalaman Pengabdian Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jml
1	2012	Peningkatan Pemahaman Guru dalam Melakukan Perencanaan Pembelajaran Melalui Model Kompetensi Profesionalisme Guru	LPPM Uhamka	4.500.000
2	2018	Penyuluhan Penyehatan Makanan dan Minuman bagi Ibu-ibu Rumah Tangga RT 03 RW10 Kecamatan Pasar Rebo dan Pengurus Cabang Aisyiyah Ciracas Jakarta	LPPM Uhamka	7.500.000
3	2018	Membangun Usaha Rumah Tangga Daerah Padat Penduduk Penghuni Rumah Kontrakan sebagai Alternatif Penambahan Keuangan Keluarga	LPPM Uhamka	8.000.000

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Program Kemitraan Masyarakat.

Jakarta, 22 Januari 2025
Anggota



Dra, Zulfadewina., M.Pd

Biodata Ketua Pengabdian

1. Identitas Diri		
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Khavisa Pranata, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor 200
4	NIP/NIK	D.14.0895
5	NIDN	0308098802
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Senturang 08 September 1988
7	E-Mail	khavisapranata@uhamka.ac.id
8	Nomor Telepon/ HP	081345671282
9	Alamat Kantor	FKIP UHAMKA Jln.Tanah merdeka, Kampung Rambutan
10	Nomor Telepon	021-8400341
11	Lulusan yang telah dihasilkan	
12	Mata Kuliah Yang Diampu	1. Penjas 1
		2. Penjas 2
		3. Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta
		4. Media Pembelajaran

2. Riwayat Pendidikan		
	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Pendidikan Indonesia	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Kepelatihan Olahraga	Pendidikan Olahraga
Tahun Masuk-Lulus	2006-2011	2011-2013
Judul Skripsi/ Tesis	Peningkatan Power Tendangan Joda Mawashi Geri Melalui Latihan dengan Ankle Weight dan Karet ban (Studi Eksperimen Pada Karateka Sekolah Karate Dojo Rosi)	Hubungan Antara daya Ledak Otot Tungkai, Kelentukan Pinggul dan Keseimbangan terhadap Daya Ledak Tendangan Jodan Mawashi Geri Studi Korelasional Pada Karateka Sekolah Karate Dojo Rosi
Nama Pembimbing	1. Dr.Ninasutresna, M.Pd 2. Sagitarius, M.Pd	1. Prof. Dr. Firmansyah Dlis, M.Pd 2. Dr. Bambang Sujiono, M.Pd

3. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir				
No	Tahun	Judul Pengabdian Pada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml(Juta Rp)
1	2017	Pelatihan Pembuatan Media long Life Calender Bagi Guru B.Ingggris MI Di KKM Kec. Bojonegoro Kab.Bojonegoro, JATIM	LPPM	10 Juta

2	2019	Pelatihan Strategi Bertahan Hidup dari Bencana di Perairan dengan teknik <i>Uitemate</i> di SD Muhammadiyah 11 Tanjung Lengkong, Jakarta Timur	LPPM Pribadi	Rp 7.500.000 Rp 1.000.000
3	2020	Pendampingan tenaga pendidik dalam meningkatkan kreativitas mengadaptasi teknologi pendidikan jarak jauh (PJJ) dimasa pandemik covid 19	LPPM	Rp 5.000.000
4	2021	<i>Coaching clinic</i> tentang peningkatan kebugaran jasmani bagi remaja melalui bentuk-bentuk latihan fisik dalam menjaga imunitas tubuh dan kesehatan pribadi	LPPM	Rp 7.000.000

4. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir			
No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Hubungan Antara daya Ledak Otot Tungkai, Kelentukan Pinggul dan Keseimbangan terhadap Daya Ledak Tendangan Jodan Mawashi Geri.	Jurnal PENJASKES	Volume 3/Nomor 1/2016 ISSN :2355-0058
2	Peningkatan power tendangan Jodan mawashi geri melalui Latihan dengan ankle weight dan karet ban	Jurnal Ilmiah ADIRAGA	Volume 6 No 2, nov 2020 ISSN :2477-2445 (print)

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum, Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penugasan kegiatan PKM

Jakarta, Juni 2024
Anggota



Khavisa Pranata, M.Pd

Pelatihan Untuk Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis *AI* Aplikasi *Lumen* untuk Pembelajaran di SMAN 5 Karawang

¹⁾Septi Fitri Meilana, ²⁾ Zulfadewina, ³⁾Khavisa Pranata

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta Timur, Indonesia

Email Corresponding: septifitrimeilana06mei@gmail.com

ABSTRAK

Kata Kunci:

kecerdasan buatan
aplikasi *Lumen5*
teknologi pendidikan
pelatihan siswa
video pembelajaran interaktif

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi berbasis kecerdasan buatan (AI) melalui aplikasi *Lumen5* untuk pembelajaran interaktif. Pelatihan dilaksanakan di SMAN 5 Karawang pada 21 Januari 2025 dengan melibatkan 40 siswa sebagai peserta. Program ini mencakup pemberian materi tentang dasar-dasar AI, pengenalan aplikasi *Lumen5* untuk membuat video pembelajaran interaktif, dan sesi praktik intensif dengan pendampingan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah pendekatan kombinasi synchronous dan asynchronous, melibatkan ceramah interaktif, diskusi, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa dalam mendesain dan memanfaatkan video pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Pelatihan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan literasi teknologi siswa, khususnya dalam pengintegrasian teknologi *AI* di lingkungan pendidikan.

ABSTRACT

Keywords:

artificial intelligence
Lumen5 application
educational technology
student training
interactive learning videos

This Community Service Activity (PkM) aims to enhance students' skills in utilizing artificial intelligence (AI)-based technology through the *Lumen5* application for interactive learning. The training was conducted at SMAN 5 Karawang on January 21, 2025, involving 40 students as participants. The program included material on the fundamentals of AI, an introduction to the *Lumen5* application for creating interactive learning videos, and intensive practice sessions with mentoring to produce engaging and effective learning media. The method employed a combination of synchronous and asynchronous approaches, including interactive lectures, discussions, and hands-on practice. The results of the activity indicated a significant improvement in students' skills in designing and utilizing interactive learning videos based on technology. This training had a positive impact on enhancing students' technological literacy, particularly in integrating *AI* technology into educational settings.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek pembelajaran, termasuk metode belajar, penilaian, dan interaksi antara siswa dan pendidik (Luckinet al., 2016). Teknologi berbasis Kecerdasan Buatan (AI) menjadi salah satu inovasi yang menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di tingkat dasar, menengah, maupun kejuruan (Holmes et al., 2019). Implementasi AI dalam pendidikan memungkinkan penerapan metode belajar yang lebih personal, adaptif, dan responsif terhadap kebutuhan individu siswa (Johnson et al., 2020). Namun, keberhasilan penerapan teknologi AI dalam pembelajaran sangat bergantung pada tingkat partisipasi dari siswa. Partisipasi ini menjadi komponen penting yang memengaruhi pemahaman dan penerimaan teknologi baru di dalam kelas (Baker & Smith, 2019). Pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pendidikan masih dalam tahap perkembangan. Sebagian besar siswa, khususnya di daerah-daerah tertentu, masih menghadapi keterbatasan dalam hal sumber daya dan akses terhadap teknologi yang mendukung proses belajar berbasis AI (Setiawan & Taufiq, 2020). Penelitian di sekolah menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan besar dalam mengintegrasikan AI ke dalam sistem pembelajaran, baik karena kurangnya pemahaman dari siswa maupun resistensi karena belum terbiasa dengan teknologi tersebut (Susanto et al., 2021). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana partisipasi aktif dari siswa dapat meningkatkan efektivitas penerapan AI dalam pembelajaran, terutama di sekolah.

Siswa dapat menggunakan karakter, latar belakang, aksesoris tambahan, atau tindakan mereka sendiri untuk membuat animasi 3D dengan *Lumen*. Avatar, karakter video, dan streaming semuanya dapat dibuat dengan aplikasi *Lumen* ini, yang juga memungkinkan mereka untuk menambahkan efek suara dan musik. Keunggulan *Lumen* antara lain: memungkinkan siswa mengunduhnya secara gratis; tidak memerlukan bakat khusus, seperti kemampuan membuat sketsa animasi, dan tidak hanya membutuhkan PC. Siswa pengguna Android juga dapat mengunduh program ini (Liping Li dan Tong He, 2023). Video akhir atau rekaman streaming akan dioptimalkan dengan bantuan alat AI. Ini adalah ilustrasi bagaimana *Lumen* digunakan.

Siswa merupakan komponen penting dalam mencapai visi pendidikan 2025, menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005. Siswa yang cerdas dan kompetitif merupakan generasi muda yang mampu membawa perubahan positif bagi pembangunan bangsa dan negara. Di Era Digital ini atau Era Revolusi Industri 4.0, siswa harus mampu beradaptasi dan berinovasi dalam proses belajar. Survei yang dilakukan oleh Bhuvaneswari dan Beh (2008) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam proses belajar merupakan suatu keharusan dan terus dikembangkan, terutama penggunaan media digital yang dianggap cukup efektif dalam meningkatkan kualitas belajar di kelas. Mengingat pentingnya siswa yang adaptif dan inovatif dalam proses belajarnya, sudah menjadi keharusan bagi siswa untuk terus belajar, beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Artinya, keterampilan siswa harus terus diperkaya, didukung oleh kebijakan sekolah yang mendorong siswa terus belajar (Wahyono, P. dkk, 2020).

Selain itu, beberapa referensi menyebutkan bahwa keterampilan yang harus dimiliki siswa zaman now dalam menghadapi tantangan di era revolusi industri 4.0 adalah *educational competence*, *competence for technological commercialization*, *competence in globalization*, *competence in future strategies*, *counsellor competence* (Ismail, S. dkk, 2020). Oleh karena itu, keberadaan peran dan fungsi siswa merupakan salah satu faktor penting untuk memajukan dunia pendidikan. Siswa merupakan bagian terpenting dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam pendidikan formal maupun pendidikan informal (Bayu Purbha Sakti, 2020). Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan tidak terlepas dari berbagai eksistensi siswa itu sendiri.

Mengacu pada uraian di atas, dapat dikatakan bahwa siswa selain memiliki potensi akademik, mereka juga harus memiliki kemampuan teknologi dalam proses pembelajaran. Kemampuan teknologi ini dapat diimplementasikan siswa melalui peningkatan pengalaman belajar dengan memanfaatkan teknologi AI aplikasi *Lumen*.

Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi 3D menggunakan aplikasi *Lumen* ini diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran (Nizlel, et.al. 2021). Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, tetapi juga dapat meningkatkan literasi informasi.

Lampiran 5: Publikasi di media cetak (bukti terbit)



Link: <https://www.semangatnews.com/pelatihan-untuk-siswa-dalam-penerapan-teknologi-berbasis-ai-aplikasi-Lumen-untuk-pembelajaran-di-sman-5-karawang/>

Lampiran 6: Foto Dokumentasi Kegiatan



Lampiran 7: Daftar Peserta

DAFTAR HADIR

PELATIHAN UNTUK SISWA DALAM PENERAPAN TEKNOLOGI BERBASIS AI
APLIKASI LUMEN UNTUK PEMBELAJARAN DI SMAN 5 KARAWANG

No	Nama Lengkap	Kelas	Nomor Hp/Whatsapp	Alamat Email	Tand Tang
1	Andhika BW	XII.3	081281707054	aandhika.bw@gmail.com	Andhika
2	Denzan Attala A	XII.8	081316730520	denzanattalaapsha@gmail.com	Denzan
3	Fannie Alfidauz	XII.8	082103673643	fanniefannia@gmail.com	Fannie
4	Nyala Salsabila G	XII.9	081209972373	salsabilla@gmail.com	Nyala
5	Neysha Zhafran N	XII.7	081202208221	neyshazhafran@gmail.com	Neysha
6	Laudya K.N	XII.9	087884815057	laudyakhoirunnisa@gmail.com	Laudya
7	Ghaenya Manna	XII.7	08997983137	ghaenyamanna@gmail.com	Ghaenya
8	Rifani Aya R.H	XII.7	082888728058	rifaniharyanto@gmail.com	Rifani
9	Kanaya Fauzy N	XII.7	081710139209	kanayafauzy@gmail.com	Kanaya
10	Achmed Zuhron	XII.8	085691472660	achmedzuhron@gmail.com	Achmed
11	Samuel Makmur	XII.8	08128711767	makmur2003@gmail.com	Samuel
12	Pegun Alhami R	XII.8	08577911464	pegun.alhami.ram@gmail.com	Pegun
13	Rafi Akmal N	XII.9	081375524	rafiaml2245@gmail.com	Rafi
14	Anwar Chandra R	XII.9	08953539991	anwar.c.v.0108@gmail.com	Anwar
15	Bekal Haidane A.	XII.8	081780458496	Bekal.Haidane@gmail.com	Bekal
16	Alvian Putra S	XII.9	08212070999	alvianputrasetiawan0@gmail.com	Alvian
17	Ramadhan Putra L	XII.9	085719426359	ramadhanputra67754@gmail.com	Ramadhan
18	Abiem Vahidiz L	XII.9	08967136843	abiemfahidiz08@gmail.com	Abiem
19	Rafi Asriansyah	XII.9	08179641267	Rafiusriansyah3@gmail.com	Rafi
20	Wilton Aden Sandiaga	XII.9	082122011511	WiltonadenSandiaga@gmail.com	Wilton
21	Mirfan Zainudin	XII.9	085173388967	MirfanZainudin545@gmail.com	Mirfan
22	Fariq Adyastalaudhin	XII.9	08829400313	fariqadyosta@gmail.com	Fariq
23	Ridwan F.R.	XII.9	085817517866	faturridwan18@gmail.com	Ridwan
24	Sarifudin Rafli	XII.9	085711473015	RafliSarifudin@gmail.com	Sarifudin
25	Reza Rizki Yusuf	XII.9	0812-8817-1271	RezaRizki0306@gmail.com	Reza
26	Rafiy Yusuf A	XII.10	0813-1773-7965	rafiy.yusuf@gmail.com	Rafiy
27	Radithya Nail J	XII.10	087834014759	Radithyunaed16@gmail.com	Radithya
28	Kelkar Rakas	XII.10	081287294601	kelkarakras@gmail.com	Kelkar
29	M. Ikhsan Fauzi	XII.10	085738803252	MuhammadiKhsan@gmail.com	M. Ikhsan
30	Asep M. Purnama	XII.9	08571291230	AsepMuhammedPurnama@gmail.com	Asep
31	Muhammad Ridzki S	XII.9	082123535934	RidzkiSarifudin52@gmail.com	Muhammad

26	Putra Aditya R	XII.9	082111727109	Putraaditya.tathan@gmail.com	
27	Resandriya Ardra M	XII.9	081249315317	resandriya.ardra1811@gmail.com	
28	M. Irham M	XI.11	082211619680		
29	M. Azrul D. H.	XII.1	085883032403	kerlabang@gmail.com	
30	Arya Wiratama	XII.3	08212915566	aryawiratama01@gmail.com	
31	Fery Lany P	XII.1	08161032241	Ferylany.peten@gmail.com	
32	Don Febrian	XII.1	08159107506	Febrian52@gmail.com	
33	Lana Mardiana	XII.1	08159107506	lanamardiana@gmail.com	
34	Ayha Faria Zahra	XII.1	08129958744	ayha.faria@gmail.com	
35	Eli Isdikason S	XII.1	081091055521	EliIsdikason12@gmail.com	
36	Rizka Fachlevy M	XII.1	081773308334	Fachlevy.rizka5@gmail.com	
37	Almer Muhammad I	XII.1	081389504196	AlmerMuhammad21@gmail.com	
38	Rasya Febri C	XII.1	081398173512	rasyafebri03@gmail.com	
39	Daf Aul Rahman	XII.4	0812044159006	HA Rahman2202@gmail.com	
40	DWI GHOZI AL	XII.4	085281529160	dwiighozib@gmail.com	

Lampiran 8: Surat Mitra



**PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH IV
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 5 KARAWANG**

Jl. Jend. A. Yani No. 10 Telepon (0267) 8405198 Fax. (0267) 402759
Website : sman5krw.sch.id email: smanlimakarawang@gmail.com
Karawang 41314

SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA

Nomor : 959/TU.01.02/SMAN-5 KRW/Cadisdik Wil.IV

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Drs. SUANDI, M.Pd
Nama Mitra/Instansi	: SMA Negeri 5 Karawang
Jabatan	: Kepala Sekolah
Bidang Usaha	: Mitra Non Produktif
Alamat	: Jl. Jend. A. Yani No. 10 Karawang
Nomor HP	:

Dengan ini menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang berjudul “Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen”, guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan :

Nama Ketua TIM Pengusul	: SEPTI FITRI MEILANA, M.Pd
NIDN/NIDK	: 0306058904
Program Studi/Fakultas	: PGSD / FKIP
Perguruan Tinggi	: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
Nomor HP	: 082311959238

Bersama ini, kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga. Kolaborasi pembiayaan kegiatan ini sebesar Rp. 0 (terbilang 0).

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karawang, 06 Nopember 2024
A.n. Kepala Sekolah,

ATANG SUARDI, M.Pd
NIP. 19680415 199301 1 002