



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 : 0154/ 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 | : | SDN BATU AMPAR 02 |

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.



PROPOSAL SKEMA
Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Reguler)



JUDUL

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

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

NABILLAH KHAIRUNNISA NIM: 2201025218

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

Tahun 2024

Halaman Pengesahan Proposal 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	5.250.000
Informasi Ketua Tim Pengusul	
Nama ketua tim pengusul	Septi Fitri Meilana,M.Pd
NIDN	0306058904
Tema Pengabdian Masyarakat	Pendidikan dan pengembangan sumberdaya manusia
ID / Topik Pengabdian Masyarakat	28 / Partisipasi guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi
Program Studi/Fakultas	PGSD / FKIP
Wilayah Pengabdian Masyarakat	Jawa Barat
Informasi Anggota Pengusul	
Nama Anggota 1 / Bidang Ilmu / UHAMKA	Dra.Zulfadewina,M.Pd / IPA / UHAMKA
Nama Anggota 2 / Bidang Ilmu / UHAMKA	Khavisa Pranata,M.Pd / PGSD / UHAMKA
Nama Anggota 3 / Bidang Ilmu / Non-UHAMKA	
Nama Anggota Mahasiswa 1 / NIM	Riski Ferdiansyah
Nama Anggota Mahasiswa 2 / NIM	Faizal Septiandhika
Nama Anggota Mahasiswa 3 / NIM	Nabillah Khairunnisa
Informasi Mitra	
Nama Mitra	SMAN 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 (<i>in kind</i>)	0

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Jakarta, 5 November 2024
Ketua Tim Pengusul

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

Septi Fitri Meilana,M.Pd
NIDN.0306058904

Dekan FKIP UHAMKA

Ketua LPPMP UHAMKA



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

Prof. Herri Mulyono, Ph.D
NIDN. 0319057402

B. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek pembelajaran, termasuk metode pengajaran, penilaian, dan interaksi antara guru dan siswa (Luckin et al., 2016). Teknologi berbasis Kecerdasan Buatan (AI) menjadi salah satu inovasi yang menawarkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik di sekolah 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 guru dan siswa. Partisipasi ini menjadi komponen penting yang mempengaruhi pemahaman dan penerimaan teknologi baru di dalam kelas (Baker & Smith, 2019).

pemanfaatan teknologi berbasis AI dalam pendidikan masih dalam tahap perkembangan. Sebagian besar sekolah, 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) di sekolah menunjukkan bahwa masih terdapat tantangan besar dalam mengintegrasikan AI ke dalam sistem pembelajaran, baik karena kurangnya pemahaman dari pihak guru maupun resistensi dari siswa yang belum terbiasa dengan teknologi tersebut (Susanto et al., 2021). Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana partisipasi aktif dari guru dan siswa dapat meningkatkan efektivitas penerapan AI dalam pembelajaran, terutama di sekolah.

Pengguna 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 Anda untuk menambahkan efek suara dan musik. Keunggulan Lumen antara lain: memungkinkan pengguna mengunduhnya secara gratis; tidak memerlukan bakat khusus, seperti kemampuan membuat sketsa animasi, dan tidak hanya membutuhkan PC. 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.

Kata kunci : pelatihan,

C. Permasalahan dan Solusi

C.1. Permasalahan Prioritas (dikaitkan dengan A4 atau A5)

Isu-isu yang akan diselesaikan dengan mitra akan dibentuk dan diputuskan dengan menggunakan analisis situasi yang telah dijelaskan di atas. Berikut ini adalah masalah mitra yang ditemukan:

1. Mayoritas pendidik tidak dapat memahami cara membuat materi pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti video animasi 3D yang dibuat dengan aplikasi Lumen.
2. Meskipun beberapa guru telah mendapatkan pelatihan dalam membuat materi pembelajaran interaktif, namun kesalahan dalam penggunaan aplikasi masih sering terjadi ketika membuat materi.
3. Belum ada guru yang pernah mendapatkan pelatihan pembuatan materi pembelajaran interaktif berupa video animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen.
4. Workshop dan pelatihan pembuatan materi pembelajaran interaktif berupa video animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen jarang diadakan oleh sekolah.
5. Demi proses pembelajaran aktif yang bermakna, mayoritas guru masih kurang memperhatikan betapa pentingnya memotivasi siswa dan memberikan pelajaran yang menarik. Aksesibilitas dan pemerataan kualitas pendidikan masih jarang dipikirkan oleh sekolah-sekolah, oleh karena itu pelatihan guru dalam menciptakan pelajaran yang menarik dengan menggunakan media yang inovatif sangat diperlukan. Dengan menggunakan aplikasi Lumen, media pembelajaran dalam bentuk video animasi 3D dapat dihasilkan.

C.2. Solusi

1. Pengembangan sistem pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif, seperti kursus video Lumen dan aplikasi AI, untuk membantu para guru dalam mendidik sekaligus meningkatkan literasi informasi.
2. Mengembangkan kemampuan para pendidik dalam membuat multimedia interaktif dengan Lumen dan perangkat AI untuk meningkatkan literasi informasi siswa di era digital. 5.0

D. Metode

Petunjuk tentang cara menggunakan aplikasi Lumen, yang merupakan alat pembuatan media pembelajaran berbasis video 3D, serta penjelasan tentang teori di balik aplikasi tersebut dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan literasi informasi melalui penggunaan metode ekspositori dan demonstrasi dalam penyampaian konten. Ada empat langkah yang diambil ketika layanan ini dilaksanakan.

Tahap 1: Mempresentasikan mitra dengan konsep yang nyata. Kegiatan tahap 1 meliputi: (1) seminar ide dan penyuluhan mengenai keunggulan video pembelajaran melalui aplikasi Lumen sebagai alat bantu pembelajaran aktif, dan (2) penyuluhan mengenai peningkatan literasi informasi di kelas yang secara khusus dihadapi oleh para mitra. Solusi-solusi ini, yang mengatasi masalah-masalah seperti buta huruf, kepemilikan properti, sengketa sosial, pendidikan, perawatan kesehatan, dan kebutuhan akan air bersih, diimplementasikan secara metodis.

Tahap 2, pengujian dan evaluasi dilakukan. Pada tahap ini, Anda harus melakukan hal-hal seperti (1) membiasakan orang-orang dengan aplikasi Lumen dengan meminta mereka menggunakannya, (2) mempelajari seluk beluk pembuatan video animasi 3D untuk tujuan pendidikan, dan (3) membuat orang-orang bersemangat untuk belajar dengan aplikasi Lumen.

Tahap 3 adalah produksi konten media, yang terkait dengan lokakarya pembuatan video animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen untuk tujuan pendidikan.

Tahap 4, "Peningkatan kapasitas dan diseminasi," para peserta menerima instruksi tentang bagaimana memanfaatkan program Lumen untuk mengembangkan video animasi 3D sebagai bahan pembelajaran untuk melengkapi kurikulum pembelajaran mandiri. Untuk membuat film edukasi dengan animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen, biasanya diperlukan skenario pelatihan media pembelajaran. Dalam skenario pelatihan gameworldplay ini, kita akan menggunakan program educaplay dan wordwall.

Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program membuka jalan bagi ruang pelatihan untuk rencana evaluasi program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan berlangsung. Ketika peserta (guru) dalam program pelatihan mengembangkan materi instruksional berdasarkan tema yang mereka bahas, evaluasi proses ini berlangsung. Evaluasi proses ini juga menilai literasi informasi peserta, keterlibatan mereka dalam proses pembuatan video animasi 3D untuk tujuan pendidikan menggunakan aplikasi Lumen (termasuk sesi tanya jawab dan diskusi), dan keberhasilan mereka dalam membuat perangkat pembelajaran tersebut.

rekognisi SKS bagi mahasiswa yang dilibatkan

mahasiswa yang dilibatkan adalah mahasiswa yang dari Dosen Pembimbing Akademik maka mahasiswa tersebut bisa mendapatkan wawasan.

E. Jadwal Pelaksanaan dan Rangkuman Anggaran

JADWAL PELAKSANAAN

No	Nama Kegiatan	Bulan		
		1	2	3
1	Penyusunan Proposal			
2	Pengurusan surat mitra			
3	Sosialisasi kegiatan			
4	Kegiatan Pelatihan			
5	Monitoring dan evaluasi kegiatan			
6	Penulisan laporan kegiatan			

RANGKUMAN RAB		
No	Jenis Pembelanjaan	Jumlah Dana
	Dana LPPM	Dana Mitra
1	Bahan Habis Pakai	1.000.000
2	Biaya Pelatihan	2.000.000
3	Perjalanan	900.000
4	Luaran	1.350.000
	Total	5.250.000

F. Luaran dan Target Capaian

No.	Luaran	Target Capaian	Status
1	Publikasi di Jurnal ber ISSN atau prosiding dari seminar nasional	Artikel Ilmiah hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat	Submit
2	Publikasi di Media Massa online	Berita media massa online	Publish
3	Video Kegiatan	Video di youtube	Publish

G. Tim Pelaksana

No.	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Septi Fitri Meilana,M.Pd	UHAMKA	Ketua	Membuat proposal kegiatan,berkoordinasi dengan mitra, menyiapkan bahan pelatihan, memberikan pelatihan dan menulis laporan, membuat draf jurnal
2	Dra.Zulfadewina,M.Pd	UHAMKA	Anggota 1	Menyiapkan bahan pelatihan,dan publikasi media massa serta youtube memberikan Materi
3	Khavisa Pranata,M.Pd	UHAMKA	Anggota 2	Menyiapkan bahan pelatihan,dan publikasi media massa serta edit foto dan video memberikan Materi
4	RISKI FERDIANSYAH NIM: 2201025008	UHAMKA	Mahasiswa	Dokumentasi
	FAIZAL SEPTIANDHIKA NIM: 2201025154	UHAMKA	Mahasiswa	Humas
	NABILLAH KHAIRUNNISA NIM: 2201025218	UHAMKA	Mahasiswa	MC pada saat acara Pelatihan

H. Daftar Pustaka

- Setiawan, A., & Taufiq, M. (2020). Technology adoption in Indonesian education. *Educational Technology and Society*, 12(4), 40-55.
- Susanto, F., et al. (2021). Barriers to AI implementation in Indonesian schools. *AI in Education Journal*, 34(3), 102-119.
- [1] Arinto, P. B., et al. (2017). Integrating technology in education: Challenges and solutions in Indonesia. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 50-62.
- [2] Baker, T., & Smith, L. (2019). The role of teachers in implementing AI in classrooms. *AI and Education Journal*, 27(4), 234-250.
- [3] Brown, R., et al. (2018). Teacher participation in AI-based learning environments. *International Journal of Education and Technology*, 22(1), 87-104.
- [4] Chen, H., & Chen, Y. (2020). Student engagement with AI learning tools. *Technology in Education*, 18(2), 190-206.
- [5] Gros, B., et al. (2021). Training teachers for AI in education: A systematic approach. *Learning Technology Research*, 33(1), 16-29.
- [6] Holmes, W., et al. (2019). AI in education: Opportunities and challenges. *Education and AI Review*, 21(2), 112-125.
- [7] Johnson, M., et al. (2020). Personalizing learning through AI. *Advances in Educational Technology*, 14(3), 89-102.
- [8] Lin, X., et al. (2021). Reducing complexity in AI adoption for students. *Journal of Educational Computing Research*, 29(5), 73-85.
- [9] Luckin, R., et al. (2016). Enhancing learning through AI. *Journal of Learning Sciences*, 24(2), 98-115.
- [10] Setiawan, A., & Taufiq, M. (2020). Technology adoption in Indonesian education. *Educational Technology and Society*, 12(4), 40-55.
- [11] Susanto, F., et al. (2021). Barriers to AI implementation in Indonesian schools. *AI in Education Journal*, 34(3), 102-119.
- [12] Zawacki-Richter, O., et al. (2019). Teacher training for technology integration. *Computers and Education*, 93(2), 50-65

I. Gambaran Ipteks

Petunjuk tentang cara menggunakan aplikasi Lumen, yang merupakan alat pembuatan media pembelajaran berbasis video 3D, serta penjelasan tentang teori di balik aplikasi tersebut dan bagaimana aplikasi ini dapat digunakan untuk meningkatkan literasi informasi melalui penggunaan metode ekspositori dan demonstrasi dalam penyampaian konten. Ada empat langkah yang diambil ketika layanan ini dilaksanakan.

Tahap 1: Mempresentasikan mitra dengan konsep yang nyata. Kegiatan tahap 1 meliputi: (1) seminar ide dan penyuluhan mengenai keunggulan video pembelajaran melalui aplikasi Lumen sebagai alat bantu pembelajaran aktif, dan (2) penyuluhan mengenai peningkatan literasi informasi di bidang pendidikan yang secara khusus dihadapi oleh para mitra. Solusi-solusi ini, yang membahas isu-isu seperti buta huruf, kepemilikan properti, sengketa sosial, pendidikan, kesehatan, dan kebutuhan air bersih, diimplementasikan secara metodis.

Tahap 2: yaitu pengujian dan evaluasi, dilakukan beberapa kegiatan sebagai berikut: (1) sosialisasi aplikasi Lumen; (2) mengetahui kesulitan dan solusi potensial yang terkait dengan pengembangan materi pembelajaran seperti film animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen untuk menarik minat belajar.

Tahap 3: Membuat konten media, dengan tugas ini dikaitkan dengan kelas tentang penggunaan aplikasi Lumen untuk membuat video instruksional menggunakan animasi 3D.

Tahap 4: yaitu peningkatan kapasitas dan diseminasi, diberikan pelatihan tentang bagaimana menerapkan kurikulum pembelajaran mandiri dengan menggunakan program Lumen untuk membuat media pembelajaran berupa video animasi 3D untuk proses pembelajaran. Membuat film

edukasi dengan animasi 3D menggunakan aplikasi Lumen biasanya membutuhkan skenario pelatihan media pembelajaran. Dalam skenario pelatihan gamewordplay ini, kita akan menggunakan program educaplay dan wordwall.

Dengan mengikutsertakan mitra dalam pelaksanaan program, ruang pelatihan untuk rencana penilaian program dan keberlangsungan program di lapangan setelah kegiatan selesai dapat dilakukan. Evaluasi proses ini terjadi pada saat pelatihan dimana peserta (guru) membuat media pembelajaran berupa perangkat pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Selain itu, hal lain yang dinilai dalam evaluasi proses ini adalah tingkat literasi informasi peserta, tingkat keterlibatan mereka dalam proses pembuatan video animasi 3D untuk tujuan edukasi menggunakan aplikasi Lumen (termasuk sesi tanya jawab dan forum diskusi), dan tingkat keberhasilan mereka dalam membuat perangkat pembelajaran tersebut.

Jelaskan tanggung jawab dan fungsi masing-masing anggota tim berdasarkan bidang keahlian dan penugasan siswa.

Lampiran. Format Surat Pernyataan Kesediaan Kerja Sama



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 pembentukan 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,



Lampiran. Bukti Seminar Proposal Pengabdian kepada Masyarakat

SEMINAR PROPOSAL DI PROGRAM STUDI

Link Zoom	
	Seminar Proposal Program Penelitian dengan judul Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran “Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Ruang Prodi PGSD Lantai 2 Gedung A. Selasa, 5 November 2024 Pukul: 09:00 WIB.
Screenshoot bukti seminar proposal program studi	 <p>Dr. Mimin Ninawati ,M.Pd. Dr.Nur Latifah,M.Pd Septi Fitri Meilana, M.Pd Septi Fitri Meilana,M.Pd Ima Mulyawati,M.Pd Dra.Rahmiati,M.si Dra.Zulfadewina,M.Pd</p>

Seminar minimal dihadiri oleh Ketua Prodi/Sekertaris dengan participant dosen minimal 3 Dosen



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

Kampus 8 : Jl. Tanah Merdeka No.20, RT.11/RW.2, Rambutan, Kecamatan Ciracas, Kota Jakarta Timur,
Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13830 Telp. (021) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531
Website : www.fkip.uhamka.ac.id Home page : www.uhamka.ac.id

FORMULIR KENDALI MUTU PROPOSAL PENELITIAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

C. Identitas Pengusul

Judul : Pengaruh Partisipasi Guru dan Siswa dalam Penerapan
Teknologi Berbasis AI untuk Pembelajaran

Ketua Pengusul : SEPTI FITRI MEILANA, M.Pd

NIDN : 0306058904

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

D. Rubrik Kendali Mutu

No	Aspek yang Dicek	Ya	Tidak
1.	Proposal diusulkan oleh minimal dua dosen UHAMKA.	✓	
2.	Usulan melibatkan minimal dua orang mahasiswa aktif.	✓	
3.	Usulan bukan merupakan kegiatan duplikasi dari pelaksanaan penelitian sebelumnya atau bukan hasil plagiat	✓	
4.	Usulan sesuai dengan panduan penelitian/pengabdian masyarakat atau template proposal.	✓	
5.	Usulan berisi target luaran yang terstandar.	✓	
6.	Usulan sesuai dengan tema riset UHAMKA.	✓	

Rekomendasi

Kelayakan : Layak

Jakarta, 13 November 2024

Diperiksa
Ketua Program Studi PGSD

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

Diketahui
Wakil Dekan I FKIP



Dr. Ika Yatri, M.Pd
NIDN 0307098401



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) 8400341, 8403683, Fax. (021) 8411531
Website : www.fkip.uhamka.ac.id Home page : www.uhamka.ac.id

FORMULIR KENDALI MUTU PROPOSAL

PENGABDIAN MASYARAKAT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

A. Identitas Pengusul

Judul : Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran
Ketua Pengusul : SEPTI FITRI MEILANA,M.Pd
NIDN : 0306058904
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

B. Rubrik Kendali Mutu

No	Aspek yang Dicek	Ya	Tidak
1.	Proposal diusulkan oleh minimal dua dosen dengan latar belakang keilmuan yang berbeda.	✓	
2.	Usulan melibatkan minimal dua orang mahasiswa aktif.	✓	
3.	Usulan bukan merupakan kegiatan duplikasi dari pelaksanaan pengabdian masyarakat sebelumnya atau bukan hasil plagiat	✓	
4.	Usulan sesuai dengan panduan penelitian/pengabdian masyarakat atau template proposal.	✓	
5.	Usulan pengmas dilakukan dengan mengutamakan mitra atau desa binaan/kelompok binaan/ yang telah ditentukan oleh program studi/fakultas.	✓	
6.	Usulan berisi target luaran yang terstandar.	✓	
7.	Usulan berbentuk hilirisasi dari kegiatan penelitian dan diutamakan berisi integrasi iptek dan Al-Islam Kemuhammadiyahan	✓	

Rekomendasi

Kelayakan : Layak

Jakarta, 24 November 2024

Diperiksa
Ketua Program Studi PGSD

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

Diketahui
Wakil Dekan FKIP



Dr. Ika Vatri, M.Pd
NIDN 0307098401



Detail Penilaian Proposal

Identitas Pengabdi

NIDN :	0306058904
Nama Pengabdi :	Septi Fitri Meilana MPd
Status Dosen :	Tetap Persyarikatan
Home Base :	pendidikan dasar
Anggota Peneliti :	Dra ZULFADEWINA M.Pd KHAVISA PRANATA M.Pd.
Judul Pengabdian :	Pelatihan Guru dan Siswa dalam Penerapan Teknologi Berbasis AI Aplikasi Lumen untuk Pembelajaran
Batch Tahun :	Bacth 1 - 2024
Lokasi Pengabdian :	SMAN 5 Karawang
Lama Pengabdian :	6 Bulan

Biaya Pengabdian

Pagu Anggaran :	Rp 500.000,-
Yang Diusulkan :	Rp 500.000,-
Rekomendasi :	Rp 1.000.000,-

Kriteria Penilaian

#.	Kriteria	Indikator Penilaian	Skor	Bobot(%)	Nilai	Catatan
1.	Ketajaman analisis situasi permasalahan mitra sasaran	Menyajikan dengan jelas lokasi, kondisi, dan permasalahan yang dihadapi mitra	5.5	10	55.00	
2.	Rumusan masalah prioritas mitra	rumusan masalah disampaikan dengan kalimat yang jelas dan potensial untuk diselesaikan oleh tim pengusul	6.0	10	60.00	
3.	Kesesuaian kompetensi tim untuk menyelesaikan permasalahan mitra	Tim berisi dosen yang memiliki latar belakang keilmuan yang sesuai untuk penyelesaian masalah mitra	5.0	10	50.00	

4.	Metode pelaksanaan, solusi, dan rencana kegiatan yang ditawarkan	Proposal menjelaskan metode pelaksanaan yang sesuai dengan masalah mitra, menyampaikan dengan jelas solusi yang dapat menyelesaikan permasalahan mitra, dan menjelaskan rencana kegiatan yang sistematis	5.5	15	82.50
5.	Kesesuaian penugasan tim pelaksana	Mendeskripsikan dengan jelas tugas masing-masing tim dan sesuai dengan latar belakang keilmuan tim.	5.0	10	50.00
6.	Kualitas Iptek yang ditawarkan	Pelaksanaan kegiatan menawarkan penerapan iptek yang berkualitas kepada masyarakat	6.0	10	60.00
7.	Kualitas luaran wajib yang dijanjikan	Luaran wajib berisi 1. publikasi artikel di jurnal nasional atau prosiding seminar nasional 2. publikasi kegiatan di media massa 3. video kegiatan	5.5	10	55.00
8.	Kewajaran tahapan target capaian luaran wajib	Target luaran wajib realistik sehingga dapat dicapai	5.5	10	55.00
9.	Kesesuaian jadwal	Jadwal sesuai dengan rencana pelaksanaan kegiatan dan disusun sistematis	5.5	5	27.50
10.	Kewajaran RAB usulan	RAB sesuai dengan kegiatan yang akan dilaksanakan	6.0	5	30.00
11.	Kontribusi partisipasi mitra	Mendeskripsikan keterlibatan mitra dalam pelaksanaan pengmas baik secara materi maupun nonmateri	5.0	5	25.00
Total			60.5	100	550