

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 772/ Pendidikan Matematika

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis AI

untuk Calon Guru di Bangkinang

TIM PENGUSUL

KETUA	: Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS	NIDN: 1004059701
Anggota	: Dr. Adityawarman Hidayat, S.Pd.,M.Pd.	NIDN: 1019038901
	Dwike Nur Utami	NIM: 1984202024
	Putri Erlangga	NIM: 1984202045
	Riski Yusri Farmansyah	NIM: 1984202026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
2023**

FORMULIR USULAN PENELITIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

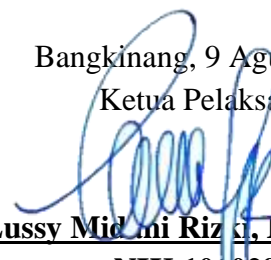
1. Judul Penelitian : Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran
Matematika untuk Calon Guru di Bangkinang
2. Kategori Penelitian : Pengabdian Kepada Masyarakat
3. Ketua : Lussy Midani Rizki, M.Pd.,M.ICS
NIDN/NIP : 1004059701
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli 150
Program Studi : Pendidikan Matematika
No. Telp/HP : 085314882662
e-mail : lussymidani@universitaspahlawan.ac.id
4. Anggota 1 : Dr. Adityawarman Hidayat, S.Pd.,M.Pd.
NIDN/NIP : 1019038901
Anggota 2 : Dwiki Nur Utami
NIM : 1984202024
Anggota 3 : Putri Erlangga
NIM : 1984202045
Anggota 4 : Riski Yusri Farmansyah
NIM : 1984202026
5. Biaya Usulan : **Rp. 3.000.000,-**

Mengetahui,
Ketua LPPM



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.108

Bangkinang, 9 Agustus 2023
Ketua Pelaksanaan



Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS
NIK 101029054

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian : **Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis AI untuk Calon Guru di Bangkinang**
2. Kategori Penelitian : Penelitian Dosen
3. Ketua : Lussy Midani Rizki M.Pd., M.ICS
NIDN/NIP : 1004059701
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli 150
Program Studi : Pendidikan Matematika
No. Telp/HP : 085314882662
e-mail : lussymidani@universitaspahlawan.ac.id
4. Anggota 1 : Dr. Adityawarman Hidayat, S.Pd.,M.Pd.
NIDN/NIP : 1019038901
Anggota 2 : Dwiki Nur Utami
NIM : 1984202024
Anggota 3 : Putri Erlangga
NIM : 1984202045
Anggota 4 : Riski Yusri Farmansyah
NIM : 1984202026
5. Biaya Usulan : **Rp. 3.000.000,-**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai



Dr. Nurmalina, M.Pd.
NIP.TT 096 542 105

Bangkinang, 7 Agustus 2023

Ketua Peneliti



Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS
NIP.TT 096 542 157

Mengetahui,
Ketua LPPM



Dr. Musnar Indra Daulay, M.Pd
NIP-TT 096.542.108

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Pengabdian : Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran untuk Calon Guru di Bangkinang

2. Tim Peneliti :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS.	Ketua	Pembelajaran Matematika	Pendidikan Matematika
2.	Dr. Adityawarman Hidayat, S.Pd., M.Pd.	Anggota	Pembelajaran matematika	Pendidikan matematika
3.	Dwike Nur Utami	Anggota	Pembelajaran matematika	Pendidikan matematika
4.	Putri Erlangga	Anggota	Pembelajaran matematika	Pendidikan matematika
5.	Riski Yusri Farmansyah	Anggota	Pembelajaran matematika	Pendidikan matematika

3. Objek (khalayak sasaran) Pengabdian kepada Masyarakat: Calon Guru di Kabupaten Kampar

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Juli tahun 2023

Berakhir : bulan Agustus tahun 2023

5. Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat (lab/lapangan) : Kec. Bangkinang Kota, Kota Bangkinang, Kabupaten Kampar

6. Mitra yang terlibat (uraikan apa kontribusinya):

7. Mampu memahami dan melaksanakan penelitian etnomatematika

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	3
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	4
2.1 Solusi yang ditawarkan	4
2.2 Luaran	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	6
3.1 Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan	6
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	8
4.1 Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai	8
4.2 Kelayakan Tim Pengusul	9
BAB V BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	10
5.1 Anggaran Biaya	10
5.2 Jadwal Kegiatan	10
BAB VI HASIL	11
6.1 Hasil Kegiatan PKM	11
6.2 Materi pada Workshop	11
6.3 Persiapan Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru di Bangkinang	11
BAB VII PENUTUP	13
7.1 Kesimpulan	13
7.2 Saran	13
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

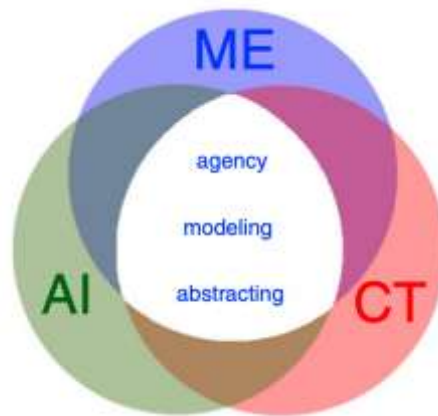
1.1. Analisis Situasi

Kemajuan dalam *Artificial Intelligence* (AI) selama beberapa dekade terakhir mengubah dunia, meliputi hampir semua sektor masyarakat, termasuk pendidikan, dan banyak aspek kehidupan. Dalam wacana pendidikan, AI bagaikan dua mata pedang (Chen & Lin, 2023). Minat terhadap kecerdasan buatan telah memicu berbagai reaksi dan kontroversi, mulai dari penghargaan atas kemampuan AI untuk membuat pengajaran dan pembelajaran siswa lebih efisien dan efektif hingga kekhawatiran tentang potensi penggunaan dan penyalahgunaan yang berlebihan. Oleh karena itu, AI harus dapat dimanfaatkan sebagai solusi pengajaran dan pembelajaran baru dalam konteks yang berbeda salah satunya dengan mempromosikan penggunaan media pembelajaran AI yang sesuai kebutuhan siswa (Chen & Lin, 2023; Zulhilmi et al., 2022).

AI dalam pendidikan secara historis berfokus pada desain tutor digital yang tidak hanya memberikan eksposisi konsep yang akan dipelajari, tetapi juga memiliki kecerdasan untuk merespons perilaku siswa secara bermakna, seperti memberikan dukungan adaptif (Gilbert et al., 2015) menangani gaya belajar siswa (Dorça, 2015), atau menyediakan komunikasi yang sesuai dengan perkembangan siswa (Blanchard, 2015). AI disematkan ke dalam media pembelajaran pada konten tertentu untuk mengatur, menilai pembelajaran, dan menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pembelajaran matematika telah dianggap sebagai tantangan besar dan momok yang menyeramkan bagi banyak siswa. Kemajuan teknologi, khususnya AI, memberikan peluang untuk mengatasi masalah ini dengan mendiagnosis masalah belajar siswa secara individu dan memberikan dukungan yang dipersonalisasi untuk memaksimalkan pembelajaran matematika pada umumnya dan mencapai kemampuan berpikir matematis pada khususnya (Hwang & Tu, 2021).

Salah satu kemampuan berpikir matematis yang penting untuk dikuasai pada abad 21 ini adalah kemampuan *Computational Thinking* (CT) (Tabesh, 2017). CT dapat digambarkan sebagai pendekatan analitis yang berbagi metode dan prosedur berpikir matematis, serta cara lain yang diterapkan siswa dalam pemecahan masalah, seperti berpikir logis. Gambar berikut ini merupakan hubungan antara AI, CT, dan Pendidikan Matematika (ME) (Gadanidis, 2017).



Gambar 1. Irisan antara AI, Pendidikan Matematika (ME), dan CT

Selain itu, AI juga memiliki kekuatan untuk mengubah pembelajaran matematika yang mandiri dan menghasilkan pengaturan pembelajaran yang lebih terbuka dan ramah bagi siswa (Yildirim et al., 2023). AI dapat menjadi fasilitator untuk mempersiapkan pembelajaran, menentukan tujuan pembelajaran, dan memberikan umpan balik yang dipersonalisasi kepada siswa. Artinya AI juga mampu untuk memfasilitasi kemandirian belajar siswa.

1.2. Permasalahan Mitra

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh calon guru matematika di Bangkinang saat ini antara lain :

- Belum familiar dengan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis AI untuk pembelajaran matematika

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, dosen sebagai pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat masyarakat (PKM) dan tenaga profesional dari perguruan tinggi serta akan memberikan suatu solusi untuk mengatasi kesulitan yang dialami calon guru dalam menemukan solusi dari permasalahan, serta ketidaktahuan atau ketidakpahaman calon guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran matematika berbasis AI.

Solusi yang ditawarkan dalam training ini yaitu memberi kesempatan bagi calon guru di kota Bangkinang adalah webinar secara intensif dan komprehensif mengenai bagaimana kiat kiat tembus jurnal internasional guna menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis AI untuk calon guru di Kabupaten Kampar.

2.2. Luaran

Luaran yang diharapkan melalui kegiatan ini adalah sebagai berikut:

A. Luaran Wajib

1. Publikasi ilmiah pada jurnal terakreditasi SINTA
2. Menerbitkan publikasi pada media online perguruan tinggi
3. Memberikan pelatihan pelaksanaan penelitian melalui pelatihan e-learning guna meningkatkan daya saing baik dari segi kualitas maupun kuantitas
4. Memperbaiki tata nilai masyarakat pada dunia pendidikan melalui kualitas mahasiswa atau profesionalisme mahasiswa.

Tabel 2.1. Rencana Target Capaian Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/Prosiding jurnal nasional/internasional ¹⁾	Submit

2	Publikasi pada media masa cetak/online/repository PT ⁶⁾	Sudah Terbit
3	Peningkatan daya saing (peningkatan kualitas, kuantitas, serta nilai tambah barang, jasa, diverifikasi produk, atau sumber daya lainnya) ⁴⁾	Penerapan
4	Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen) ⁴⁾	Penerapan
5	Perbaikan tata nilai masyarakat (seni budaya, sosial, politik, keamanan, ketentraman, pendidikan, kesehatan) ²⁾	Sudah dilaksanakan
	Luaran Tambahan	
1	Perbaikan di jurnal internasional ¹⁾	Sudah
2	Jasa; rekayasa sosial, metode atau sistem, produk/barang ⁵⁾	Belum
3	Inovasi baru TTG ⁵⁾	Tidak ada
4	Hak kekayaan intelektual (Paten, Paten sederhana, Hak Cipta, Merek dagang, Rahasia dagang, Desain Produk Industri, Perlindungan Varietas Tanaman, Perlindungan Desain Topografi Sirkuit Terpadu) ³⁾	Tidak ada
5	Buku ber ISBN ⁶⁾	Tidak ada

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan

Mekanisme pelaksanaan kegiatan secara umum berupa perencanaan/persiapan, implementasi, dan pelaporan.

A. Perencanaan/ Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap sebelum melaksanakan workshop (bertemu secara langsung dengan masyarakat sasaran). Tahap ini dimulai dengan melakukan koordinasi dengan pihak Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, khususnya Dekan di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Koordinasi yang dilakukan terkait dengan perizinan, jadwal, tempat pelaksanaan workshop, target jumlah peserta (Mahasiswa dan Dosen) yang dapat mengikuti workshop.

Setelah menyepakati workshop, selanjutnya tim berbagi tugas untuk mengembangkan materi workshop yang akan diberikan kepada peserta. Materi yang akan diberikan adalah penggunaan multimedia berbasis AI pada pembelajaran matematika untuk calon guru di Bangkinang.

B. Implementasi

Tahap implementasi merupakan inti dari serangkaian kegiatan pengabdian. Kegiatan pada tahap ini meliputi penyajian materi tentang jurnal Internasional, kiat-kiat jurnal Internasional, sampai pada mengenal jurnal Internasional pendidikan Internasional

C. Pelaporan

Tahap pelaporan merupakan tahap akhir dari kegiatan pelatihan secara keseluruhan. Tahap ini merupakan bentuk pertanggungjawaban tim pengabdian atas amanah yang diberikan FKIP Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dalam menggunakan dana PNBPN Tahun 2023 untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini, tim menganalisis dan mengevaluasi semua proses dan hasil dari kegiatan.

Proses yang dimaksud adalah koordinasi internal tim pengabdian, dan koordinasi dengan pihak masyarakat sasaran.

Tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi melakukan refleksi katan dengan pemberian angket respon dalam bentuk kegiatan luring untuk mengevaluasi kegiatan pengabdian terkait beberapa indikator setelah mengikuti kegiatan pengabdian. Evaluasi ini juga digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian dan menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan pengabdian berikutnya.

BAB IV

KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1. Kinerja LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau pada awalnya merupakan LPPM Stikes dan STKIP Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Pada tahun 2017 LPPM Stikes dan STKIP berubah menjadi LPPM Universitas pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah dilakukan sejak Tahun 2010. Pada Tahun 2013 arah pengabdian kepada masyarakat lebih diarahkan kepada pemberdayaan masyarakat yang ada di lingkungan STIKes dan STKIP dengan memanfaatkan, serta menggali potensi yang ada di setiap daerah sesuai dengan keahlian peneliti.

Lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau sebagai lembaga tingkat universitas bertugas melaksanakan kegiatan edukatif dibidang pengabdian masyarakat. Sejak awal berdirinya, lembaga ini telah melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik yang dilakukan oleh dosen ataupun oleh mahasiswa. Pola program kegiatan masyarakat terdiri atas pelayanan masyarakat, pendidikan dan pelatihan untuk masyarakat, serta forum kajian atau lokakarya.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, telah menghasilkan beberapa karya baik dalam penelitian maupun pengabdian masyarakat. Selama ini kegiatan Pengabdian Masyarakat di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dilakukan dengan dana mandiri dosen serta dana dari Yayasan Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. Selama 1 tahun terakhir, LPPM Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai telah berhasil melaksanakan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat dengan memberdayakan potensi dosen dan stakeholder. Berdasarkan data tahun 2014, terdapat 39 kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah berhasil dilaksanakan dengan pendanaan dari DIPA Yayasan dengan besaran dana Rp. 1.500.000,- sampai dengan Rp. 10.000.000,-. Hal ini menunjukkan kinerja yang cukup membanggakan.

4.2. Kelayakan Tim Pengusul

4.2.1. Lussy Midani Rizki sebagai ketua tim pengusul merupakan dosen program studi pendidikan Matematika. Ketua tim memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat.

4.2.2. Adityawarman Hidayat, M.Pd sebagai anggota tim pengusul. Anggota tim 1 pengusul merupakan dosen program studi Pendidikan Matematika. Anggota tim 1 memiliki pengalaman penelitian, serta pengabdian masyarakat. Anggota Tim 1 berkoordinasi dengan ketua tim dan mitra kegiatan, mendampingi ketua pelaksana dalam melaksanakan kegiatan dan memberikan pelatihan. Anggota tim 1 akan terlibat penuh dalam program kemitraan masyarakat ini.

BAB V
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

5.1. Anggaran Biaya

Total biaya yang diusulkan sebesar Rp.1.000.000,- (Dua juta lima puluh ribu rupiah). Adapun ringkasan anggaran biaya dalam kegiatan ini dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 5.1 Ringkasan Anggaran Biaya

No	Jenis Pengeluaran	Biaya yang Diusulkan (RP)
1	Honorarium	Rp. 100.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan	Rp. 140.000
3	Perjalanan	Rp. 500.000
4	Lain-lain	Rp. 1.860.000
	Jumlah	Rp.3.000.000

5.2. Jadwal Kegiatan

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan sebagai berikut

Tabel 5.2 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Kegiatan						
		3	4	5	6	7	8
1	Persiapan Pelaksanaan						
2	Konsolidasi dengan Mitra						
3	Workshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran Berbasis AI						
5	Pendampingan guru						
6	Evaluasi						

7	Laporan dan publikasi							
---	-----------------------	--	--	--	--	--	--	--

BAB VI

HASIL DAN PEMBAHASAN

6.1 Hasil Kegiatan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dicapai sebagai berikut.

- 1 Calon guru di Bangkinang antusias terhadap Workshshop Penggunaan Multimedia Pembelajaran Matematika berbasis AI. Hal ini menghasilkan calon guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan multimedia pembelajaran
- 2 Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika.

6.2 Materi pada Workshop

Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Teknologi dalam Pendidikan Matematika.
2. Manfaat Teknologi AI dalam Pendidikan Matematika.
3. Praktik Penggunaan Multimedia berbasis AI.

6.3 Persiapan Workshshop Penggunaan Multimedia berbasis AI dalam Pembelajaran Matematika

Demi mempermudah proses workshop maka dilakukan persiapan dalam melaksanakan Workshshop Penggunaan Multimedia berbasis AI dalam Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru di Bangkinang. Hal terkait dalam persiapan antara lain sebagai berikut.

6.3.1 Penentuan Materi

Materi yang disampaikan kepada mahasiswa, yaitu Penggunaan AI dalam Pembelajaran Matematika.

6.3.2 Persiapan Perlengkapan Pelatihan

Mempersiapkan perlengkapan alat-alat dan materi Workshshop Penggunaan AI dalam Pembelajaran Matematika untuk dapat memiliki

pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan AI dalam pembelajaran matematika.

6.3.3 Tempat Pelatihan

Tempat pelatihan dilakukan di Aula Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

BAB VII

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa workshop penggunaan multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis AI untuk Calon Guru di Bangkinang ini dapat membantu calon guru untuk menentukan media pembelajaran yang sesuai.

B. Saran

1. Sebaiknya calon guru terus mengembangkan dan mengeksplor pengetahuannya tentang penggunaan multimedia berbasis AI, karena penggunaan AI ini tidak dapat dihelakkan lagi.
2. Kegiatan bimbingan ini dapat ditingkatkan dan secara periodik dilaksanakan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Blanchard, E. G. (2015). Socio-cultural imbalances in AIED research: Investigations, implications and opportunities. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 25(2), 204–228. <https://doi.org/10.1007/S40593-014-0027-7/TABLES/6>
- Chen, J. J., & Lin, J. C. (2023). Artificial intelligence as a double-edged sword: Wielding the POWER principles to maximize its positive effects and minimize its negative effects. <https://doi.org/10.1177/14639491231169813>.
- Damayanti, P., Kreano, A. Q., Kreatif, J. M., & 2019, undefined. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Journal.Unnes.Ac.Id*. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>
- Dorça, F. (2015). Implementation and use of Simulated Students for Test and Validation of new Adaptive Educational Systems: A Practical Insight. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 25(3), 319–345. <https://doi.org/10.1007/S40593-015-0037-0>
- Gadanidis, G. (2017). Artificial intelligence, computational thinking, and mathematics education. *International Journal of Information and Learning Technology*, 34(2), 133–139. <https://doi.org/10.1108/IJILT-09-2016-0048/FULL/XML>
- Gilbert, S. B., Blessing, S. B., & Guo, E. (2015). Authoring Effective Embedded Tutors: An Overview of the Extensible Problem Specific Tutor (xPST) System. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 25(3), 428–454. <https://doi.org/10.1007/S40593-015-0045-0/TABLES/3>
- Hwang, G. J., & Tu, Y. F. (2021). Roles and Research Trends of Artificial Intelligence in Mathematics Education: A Bibliometric Mapping Analysis and Systematic Review. *Mathematics 2021*, Vol. 9, Page 584, 9(6), 584. <https://doi.org/10.3390/MATH9060584>
- Informatics, Y. T.-O. in, & 2017, undefined. (2017). Computational thinking: A 21st century skill. *Ioi.Te.Lv*, 11, 65–70. <https://doi.org/10.15388/ioi.2017.special.10>
- Lestari, A., Matematika, A. S.-... P., & 2019, undefined. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan appy pie untuk melatih pemahaman konsep turunan fungsi aljabar. *Journal.Uncp.Ac.Id*. Retrieved June 30, 2023, from <http://www.journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/1437>
- Matematika Dan Pendidikan Matematika, J., Handayani, D., & Veni Rahayu, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Ejournal.Bsi.Ac.Id*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Purba, H., Drajad, M., Matematika, A. M.-: J. P., & 2021, undefined. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode

- Drill and Practice. *Ppjp.Ulm.Ac.Id.* Retrieved June 30, 2023, from <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/11785>
- Puspaningrum, C., Syahputra, E., & Surya, E. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran berbasis geogebra dengan model pengembangan addie di kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal.Unimed.Ac.Id.* Retrieved June 30, 2023, from <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpmi/article/view/19657>
- Rochmad, R. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 3(1), 59–72. <https://doi.org/10.15294/KREANO.V3I1.2613>
- Wahyuni, D., Matematika, R. A.-J. C. J. P., & 2022, undefined. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis android pada materi bentuk aljabar. *J-Cup.Org.* <https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/1294>
- Yildirim, Y., Camci, F., & Aygar, E. (1 C.E.). Advancing Self-Directed Learning Through Artificial Intelligence. *Https://Services.Igi-Global.Com/Resolvedoi/Resolve.aspx?Doi=10.4018/978-1-6684-6772-5.Ch009*, 146–157. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6772-5.CH009>
- Zulhilmi bin Mohamed, M., Hidayat, R., Nabilah binti Suhaizi, N., binti Mat Sabri, N., Khairul Hakim bin Mahmud, M., & Nurshafikah binti Baharuddin, S. (2022). Artificial intelligence in mathematics education: A systematic literature review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 2022(3), 694. <https://doi.org/10.29333/iejme/12132>

Lampiran 1.
Justifikasi Anggaran

1. Honorarium					Honor Per tahun
Honorarium					IDR 500.000
Sub total					IDR 500.000
2. Bahan Habis Pakai dan peralatan					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Paket Data	Operasional Kegiatan	1	Paket	IDR 100.000	IDR 100.000
SPANDUK	Operasional Kegiatan	1	Paket	IDR 40.000	IDR 40.000
Sub total					IDR 140.000
3. Perjalanan					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Transportasi Narasumber		2	paket	IDR 250.000	IDR 500.000
Sub total					IDR 500.000
4. Lain-lain					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas		Harga	Harga Peralatan Penunjang
Konsumsi Peserta		35	paket	IDR 25.000	IDR 875.000
Kue Kotak		35	paket	IDR 15.000	IDR 525.000
Konsumsi Narasumber		2	paket	IDR 150.000	IDR 300.000
Laporan		4	paket	IDR 40.000	IDR 160.000
Sub total					IDR 1.860.000
Total Keseluruhan					IDR 3.000.000

LAMPIRAN 2

CURRICULUM VITAE

A. IDENTITAS DIRI

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Lussy Midani Rizki, M.Pd., M.ICS
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	Pangkat/Golongan	-
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	101029054
5	NIDN	1004059701
6	Unit Kerja	Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP), Universitas Pahlawan (UP)
7	Tempat dan Tanggal Lahir	Pekanbaru, 4 Mei 1997
8	E-mail	lussymidani@universitaspahlawan.ac.id
9	Nomor Telepon/HP	085970848933
10	Alamat Kantor	Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinang
11	Nomor Telepon/Faks	(0762) 21677

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

	S-1	S-2	S-2
Nama Perguruan Tinggi	UIN SUSKA RIAU	UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA	HIROSHIMA UNIVERISITY
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika
Tahun Masuk-Lulus	2013-2017	2017-2020	2019-2020

Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Analisis Literasi Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Belajar	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Risnawati, M.Pd Dr. Zubaidah Amir MZ, M.Pd	Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., Ph.D Dr. Elah Nurlaelah, M.Si	Prof. Takuya Baba Prof. Kinya Shimizu Assoc. Prof. Chiaki Miwa
IPK	3,87	3,89	3,83

C. PENGALAMAN JABATAN di UP

No	JABATAN	WAKTU
1	Staff International Relation Office	Maret 2021
2	Kepala Pusat Bahasa	April 2021 - sekarang

D. PENGALAMAN BIDANG PENGAJARAN

No	MATA KULIAH YANG DIAMPU	JENJANG PRODI
1	Statistika untuk Penelitian	Strata 1 (S.1)
2	Matematika Diskrit	Strata 1 (S.1)

E. PENGALAMAN PENELITIAN (Dalam 5 Tahun Terakhir)

Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
		Sumber*	Jml (Juta Rp)
2021	COVID-19 in Malaysia and Indonesia English Online Newspaper	International Grant (UiTM Malaysia)	Rp127jt
2021	Integrated Curriculum in Indonesian Primary Schools: A view of Content and Human Resource Management	Mandiri	-

2021	The Effect of Kahoot Game on Students' Understanding of Mathematical Symbols in Higher Education	Mandiri	-
2021	Multiplication and Division Teaching Methods Comparison in Asia and Africa	Mandiri	-
2021	Investigating technology integration in higher education during coronavirus pandemic based on SAMR model	Mandiri	-
2020	Effective Learning for Early Childhood during Global Pandemic	Mandiri	-
2020	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools	Mandiri	-
2021	Analisis Literasi Matematis Siswa SMP ditinjau dari Gaya Belajar	Mandiri	-
2017	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Mandiri	-

F. PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH DALAM JURNAL (Dalam 5 Tahun Terakhir)

N o.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
-----------------	-----------------------------	--------------------	--------------------------------

1	Pengembangan Lembar Kerja Siswa berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Siswa SMP/MTs	Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education	4 (6): 400-409, 2017
2	Mathematical literacy as the 21st century skill	Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing	1157(4):042088, 2019
3	Effective Learning for Early Childhood during Global Pandemic	Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan	13(1), 515-522, 2021

G. PEMAKALAH DALAM SEMINAR (*Oral Presentation*) (Dalam 5 Tahun Terakhir)

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference on Mathematics and Science Education (ICMScE)	Mathematical literacy as the 21st century skill.	Mei, 2018 Bandung, Indonesia
2	The 2nd International Conference on Combinatorics, Graph Theory, and Network Topology (ICCGANT)	The mathematical connection problem on cubes and rectangular prism contents.	November, 2018 Jember, Indonesia
3	International Education Development Forum 2020	Intention and Implementation of Integrated Curriculum with Attention to Mathematics in Indonesian Primary Schools.	November, 2020. Tokyo, Jepang
4	International Conference on Education in Muslim Society	Metacognition as an approach to overcome math anxiety	November, 2020 Jakarta, Indonesia

5	International Conference on Mathematics, Statistics and Computing Technology (ICMSCT)	Investigating technology integration in higher education during coronavirus pandemic based on SAMR model	Oktober, 2021 Bangkok, Thailand
---	---	--	------------------------------------

H. INTERNATIONAL GROUP DISCUSSION

No	Nama Forum	Waktu dan Tempat
1	Hiroshima Mathematics Education Research Group at Hiroshima University	Mei, 2019 Hiroshima, Jepang
2	The 50th International Conference Japan Academic Society of Mathematics Education (JASME) at Saitama University	Juni, 2019 Tokyo, Jepang
3	Hiroshima Mathematics Education Research Group at Hiroshima University	September, 2019 Hiroshima, Jepang
4	The 51st International Conference Japan Academic Society of Mathematics Education (JASME) at Hiroshima University	Desember, 2019 Hiroshima Jepang

I. MEMBERSHIP

No	Nama Forum	Waktu dan Tempat
1	Hiroshima Mathematics Education Research Group	Maret 2019-September 2020 Hiroshima, Jepang

J. PELATIHAN

No	Judul Pelatihan	Waktu dan Tempat
1	Abstract Writing by Oxford University	Maret, 2018 Bandung, Indonesia
2	Project Cycle Management	Mei, 2019 Hiroshima, Jepang

K. KEMAMPUAN BAHASA ASING

No	Bahasa	Jenis Tes	Skor
1	English	TOEFL	583/667
2.	English	IELTS	7

L. KEGIATAN NON AKADEMIK

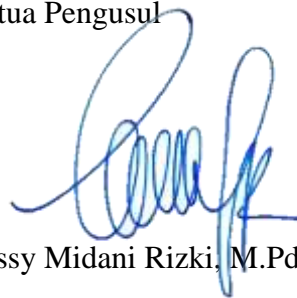
No	Organisasi	Jabatan	Tahun
1	PPI Hiroshima	Kadiv Relasi Publik	2019-2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian 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 Penelitian Dosen Pemula.

Bangkinang, 9 Agustus 2023

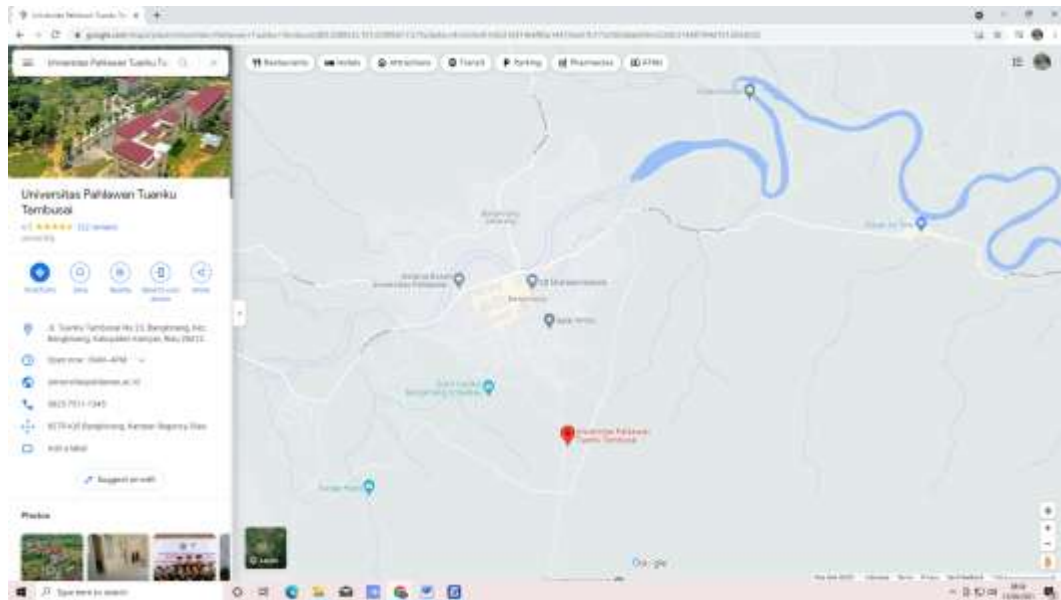
Ketua Pengusul



Lussy Midani Rizki, M.Pd.,ICS

LAMPIRAN 4

Gambaran Lokasi Mitra



LAMPIRAN 5

Dokumentasi Kegiatan

