LEMBAR PENGUMPULAN PORTOFOLIO TUGAS AKHIR

Pelatihan Integrasi Kecerdasan Artifisial (AI) dalam Kegiatan Pembelajaran Guru SD dan SMP Wilayah Jakarta Selatan (P4 Jaksel & SEAMEO SEAMOLEC)

I. IDENTITAS PESERTA

Nama Lengkap & Gelar	: Muhammad Indra Wahyuddin, S.Pd
Satuan Pendidikan (Sekolah)	: SDN Cipulir 05
Mata Pelajaran & Jenjang	: Bahasa Indonesia / [✓] SD [ ] SMP
Wilayah / Kecamatan	: Kebayoran Lama

II. PETUNJUK PENGUMPULAN TAUTAN (LINK)

- Cukup salin dan tempelkan Tautan / Link Karya Media Digital yang telah dipublikasikan ke dalam tabel di bawah ini.
- Pastikan pengaturan akses link (sharing access) pada setiap tautan diatur menjadi 'Siapa saja yang memiliki link dapat melihat' (Anyone with the link can view).
- Dokumen Lembar Pengumpulan Tautan ini dikumpulkan pada hari Jumat melalui tautan formulir resmi P4 Jakarta Selatan.

III. TABEL MATRIKS PENGUMPULAN LINK KARYA AI

No	Jenis Produk / Hasil Karya AI	Platform / Tools AI	Tautan / Link Karya (URL)	Status Check
1	**Modul Ajar / RPP Terintegrasi AI**	Chat GPT/Gemini/Claude/ dll	https://docs.google.com/document/d/1HCDZp2tWdiIXmi3z5XcfJMUDSVDik9Ne/edit?rtpof=true#heading=h.vklml66pifyx	[ ] Lengkap
2	**Slide Presentasi Pembelajaran**	NotebookLM	https://notebook.google.com/notebook/29cf161b-854c-49cb-97c9-4c5aec21f3df/artifact/59138e04-d449-4324-bcba-6932c4551eb5?utm_source=nlm_web_share&utm_medium=google_oo&utm_campaign=art_share_1&utm_content=&utm_smc=nlm_web_share_google_oo_art_share_1	[ ] Lengkap
3	**Infografis / Ringkasan Visual**	NotebookLM	https://notebook.google.com/notebook/29cf161b-854c-49cb-97c9-4c5aec21f3df/artifact/8350aa63-4819-4ff7-8cbb-2a9ab1c81688?utm_source=nlm_web_share&utm_medium=google_oo&utm_campaign=art_share_1&utm_content=&utm_smc=nlm_web_share_google_oo_art_share_1	[ ] Lengkap
4	**Audio Overview / Podcast Belajar**	NotebookLM	https://notebook.google.com/notebook/29cf161b-854c-49cb-97c9-4c5aec21f3df/artifact/2e2a779c-93ae-49a4-a9d8-be199955535f?utm_source=nlm_web_share&utm_medium=goo	[ ] Lengkap

			gle_oo&utm_campaign=art_share_1&utm_content=&utm_smc=nlm_web_share_google_oo_art_share_1_	
5	**Lagu / Mnemonic Edukasi**	Suno A	https://suno.com/s/gcZe0jwkCUxrL6WW	[ ] Lengkap
6	**Game Interaktif PID (HTML)**	Gemini Canvas	https://share.gemini.google/5oZpW0RkScNS	[ ] Lengkap
7	**Kuis Gamifikasi / Asesmen**	Gimkit	https://www.gimkit.com/join/6acde90a77aa383a85039f8f	[ ] Lengkap

Minimal 4 media digital pembelajaran (AI) yang dibuat

IV. CATATAN / REFLEKSI SINGKAT PESERTA

Tuliskan ringkasan singkat (1-2 kalimat) mengenai pengalaman atau dampak utama penggunaan media AI ini dalam kelas Anda:

Banyak kompetensi yang saya dapatkan selama mengikuti pelatihan, terutama tentang penggunaan aplikasi AI secara mendalam. Semoga hal positif ini akan saya terapkan dalam pembuatan media ajar maupun modul ajar di kelas, seperti merancang Modul Ajar dan RPP menggunakan Gemini mengolah sumber belajar serta Audio Overview lewat NotebookLM, memanfaatkan Gemini Canvas untuk menyusun draf materi secara rinci, menciptakan Lagu Edukasi menggunakan Suno AI, hingga menyajikan kuis dan asesmen interaktif melalui Gimkit.

Lampiran

Prompting yang digunakan untuk membuat media

A. Modul Ajar / RPP Terintegrasi AI

buatkan saya MOdul ajar berdasarkan promt di bawah ini

PROMPT RACE: PENYUSUNAN MODUL AJAR / RPP (Copas ke AI / NotebookLM)

[Role]: Bertindaklah sebagai pengembang kurikulum dan guru SD yang berpengalaman dalam merancang pembelajaran aktif dan terintegrasi teknologi.

[Action]: Susunlah Modul Ajar / RPP terstruktur untuk materi There Is and There Are yang memuat: Tujuan Pembelajaran (Peserta didik mengetahui kosa kata baru tentang alat tulis dan dapat menggunakan there is and there are pada benda-benda tersebut), Pertanyaan Pemantik, Langkah Kegiatan (Pendahuluan, Inti, Penutup), Pemanfaatan Media AI, dan Asesmen. Disusun oleh Muhammad Indra Wahyuddin

[Context]: Ditujukan untuk siswa kelas 2 SD di SDN Cipulir 05, Wilayah Jakarta Selatan. Alokasi waktu 2 x 40 menit, selaras Kurikulum Merdeka. RPP harus mengintegrasikan media digital buatan AI (PPT, Podcast Audio, dan Kuis Interaktif).

[Expectation]: Sajikan dalam bentuk tabel yang rapi, sistematis, dan langsung dapat diterapkan. Berikan penekanan khusus pada instruksi saat siswa berinteraksi dengan media digital buatan AI.

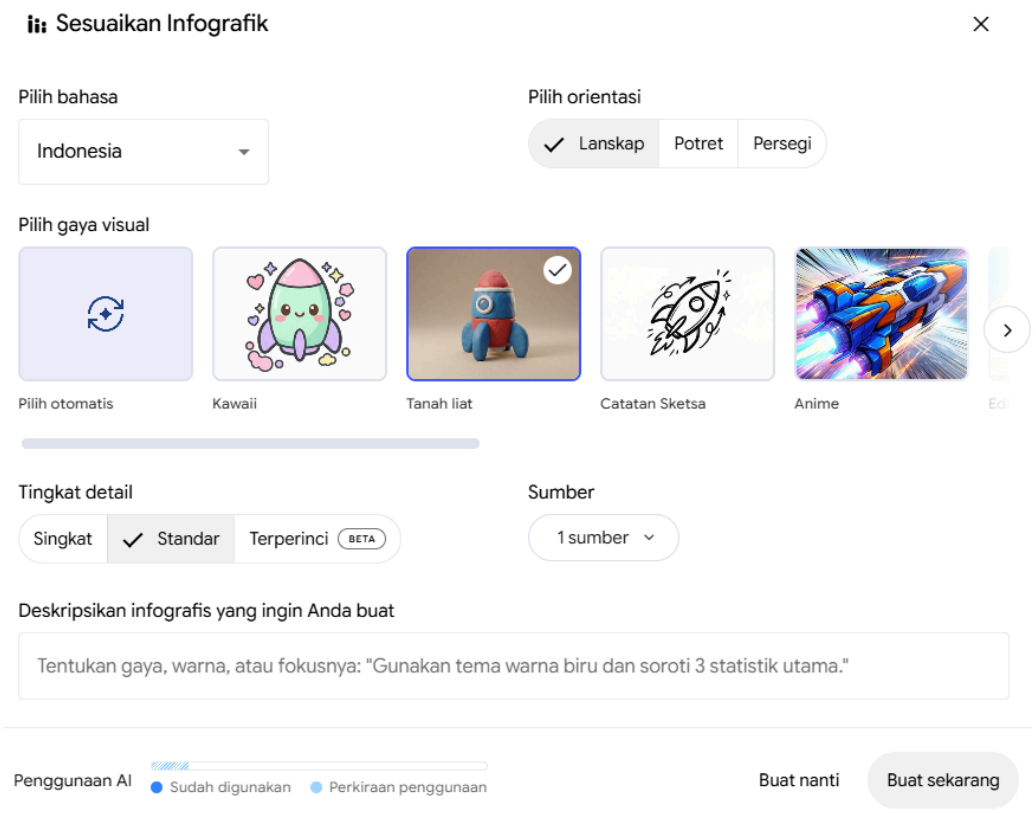
tambahkan rubruk penilaian, refleksi guru dan murid serta tindak lanjut

B. Slide Presentasi Pembelajaran

Presentasi Mendetail

Presentasi komprehensif dengan teks dan detail lengkapnya, yang cocok untuk dibagikan melalui email atau dibaca sendiri.

C. Infografis / Ringkasan Visual



D. Audio Overview / Podcast Belajar

Pembahasan Mendalam

Percakapan seru antara dua host, yang membahas dan menghubungkan berbagai topik dalam sumber Anda

E. Lagu / Mnemonic Edukasi

1. Judul Lagu

"One Book, Two Pens"

2. Style Prompt untuk Suno AI

Upbeat children's pop, bright acoustic guitar, plucky rhythmic piano, crisp woodblock percussion, driving shaker, bright and clear youthful vocals, cheerful and encouraging tone, catchy educational kids song, 125 BPM.

3. Lirik Lengkap

(Intro) Let's learn together now!

(Verse 1) Look inside my yellow bag What is here? Don't you lag There is a pencil in my hand There is a book, it's really grand

(Chorus) There is, there is, for only one There are, there are, for more than one Counting items, it is fun Learning English, everyone!

(Verse 2) Open up my pencil case Many things in every place There are two rulers on the mat There are three erasers, just like that

(Bridge) One, two, three, it's easy to see Sing the song along with me One is "There is," we say it clear Two or more, "There are" is here!

(Final Chorus) There is, there is, for only one There are, there are, for more than one Counting items, it is fun Learning English, everyone!

(Outro) There is one book... There are two pens... Good job, students! See you again!

F. Game Interaktif PID (HTML)

Buat sebuah game pembelajaran interaktif berbasis browser yang dapat langsung dimainkan oleh siswa Kelas 2 SD. Game ini berfokus pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan topik penggunaan "There Is" dan "There Are" untuk mengenalkan alat tulis sekolah (pencil, ruler, sharpener, eraser, book, pencil case, colour pencil, crayon, pen, marker).

Rancang dan bangun seluruh game ini menggunakan gabungan HTML, CSS, dan JavaScript fungsional dalam satu kesatuan kode yang berjalan responsif di laptop, tablet, maupun layar proyektor.

Berikut adalah spesifikasi lengkap game yang harus dibuat:

HALAMAN PEMBUKA

- Judul Game: "Petualangan Alat Tulis: There Is & There Are"
- Topik & Deskripsi: Bahasa Inggris - Belajar Menyebutkan Alat Tulis Sekolah
- Form Identitas Siswa: Wajib diisi sebelum bermain (Nama Lengkap, Kelas, dan Nomor Absen/Kelompok).
- Visual: Tampilan cerah, menarik, ramah anak SD kelas 2, menggunakan kombinasi warna pastel/vibrant yang kontras dan bersih.
- Tombol Mulai: Tombol "Mulai Bermain" yang besar dan jelas, baru aktif setelah form diisi.

INSTRUKSI PERMAINAN

- Sediakan bagian panduan singkat sebelum tantangan dimulai:

        - Cara Bermain: Pasangkan atau tarik (drag and drop) gambar/kartu alat tulis ke area jawaban (drop zone) yang sesuai dengan kalimat petunjuk (There is... untuk 1 benda, There are... untuk >1 benda).
        - Tujuan: Membantu mengumpulkan dan merapikan alat tulis sekolah ke dalam tas.
        - Skor & Reward: Setiap jawaban benar pada percobaan pertama mendapatkan 10 poin dan 1 Bintang Emas (⭐).
        - Sistem Petunjuk: Jika salah, tombol petunjuk akan membantu memberikan arahan bertahap.

MEKANISME & TANTANGAN PERMAINAN

- Jumlah Tantangan: Terdapat 10 tantangan yang disusun bertingkat dari yang sederhana ke lebih kompleks:
    - Tantangan 1–5: Benda tunggal (There is a pencil, There is a ruler, There is an eraser, There is a book, There is a sharpener).
    - Tantangan 6–10: Benda jamak/lebih dari satu (There are two pens, There are three markers, There are four crayons, There are five colour pencils, There are two pencil cases).
- Setiap tantangan memiliki tepat 1 tindakan/jawaban yang benar.
- Interaksi mendukung drag and drop serta opsi click-to-select/match agar mudah dimainkan pada perangkat sentuh (touchscreen) maupun mouse.

FEEDBACK EDUKATIF BERTANGGA

- Jawaban Benar:
    - Tampilkan efek visual gembira (misal: animasi bintang/emoticon).
    - Berikan feedback singkat, contoh: "Luar biasa! 'There is' digunakan karena pensilnya hanya ada 1."
    - Tambahkan skor dan bintang, lalu beri tombol/otomatis lanjut ke tantangan berikutnya.
- Jawaban Salah:
    - Jangan langsung tampilkan jawaban benar.
    - Petunjuk 1: "Coba hitung berapa jumlah alat tulis yang ada di gambar?"
    - Petunjuk 2 (jika masih salah): "Ingat, kalau jumlahnya 1 gunakan 'There is', kalau lebih dari 1 gunakan 'There are'."
    - Berikan kesempatan siswa mencoba kembali hingga berhasil.

SISTEM SKOR & INDIKATOR PROGRES

- Tampilkan Progress Bar di bagian atas (contoh: "Tantangan 3 dari 10").
- Tampilkan skor secara real-time dan jumlah bintang yang dikumpulkan.

HALAMAN HASIL AKHIR & LAPORAN NILAI

Setelah tantangan ke-10 selesai, tampilkan halaman ringkasan berisi:

- Identitas Siswa: Nama, Kelas, No. Absen.
- Skor Akhir & Total Bintang.
- Badge Kategori:
  - ⭐⭐⭐ Luar Biasa! (Skor 80–100)
  - 👍 Bagus! (Skor 60–79)
  - 💪 Terus Berlatih! (Skor < 60)
- Rangkuman Ringkas Materi: Reminder singkat aturan pakai There is (1 benda) dan There are (>1 benda).
- Fitur Opsi Simpan & Laporan:
  - Tombol "📋 Salin Ringkasan Laporan": Menyalin data nama, kelas, absen, dan skor akhir ke clipboard untuk dikirim ke guru.
  - Tombol "🖨️ Cetak / Simpan PDF": Mengaktifkan fungsi cetak/save PDF laporan hasil belajar.
  - Dashboard Ringkasan: Menampilkan rekapitulasi jawaban siswa pada tantangan 1-10.
- Tombol "🔄 Main Lagi": Untuk mengulang permainan dari awal.

KUALITAS KODE & DESAIN

Gunakan CSS modern, font yang mudah dibaca anak-anak, tombol interaktif yang responsif, serta animasi transisi yang halus.

Seluruh logika permainan harus berfungsi penuh (fully functional) dan bukan sekadar mockup/desain statis.

G. Kuis Gamifikasi / Asesmen

Buatkan saya 10 soal bahasa inggris dengan materi there are and there is tema alat tulis (stationerry)