

**LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
PELATIHAN APLIKASI PENGENALAN ANGKA DAN
HURUF UNTUK ANAK TK**



Oleh:

- 1. Wika Purbasari, M.Kom.**
- 2. Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A**
- 3. Riana Safitri, M.Kom.**
- 4. Joko Purnomo, M.Kom.**
- 5. Sunaryono, M.Kom.**
- 6. Yusuf Hardjono, M.M.**

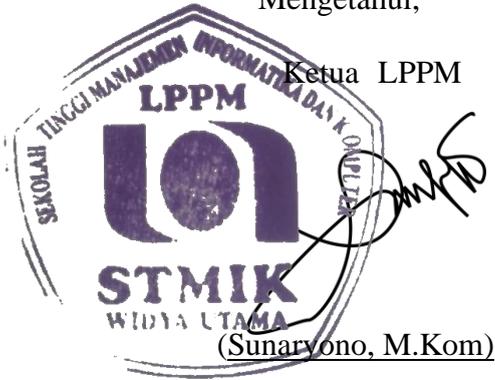
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LLPM) STMIK WIDYA UTAMA
PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PENGESAHAN
PROPOSAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Pengabdian : Pelatihan Aplikasi Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk
Kepada Masyarakat Anak Tk
2. Bidang : Teknik Informatika
3. Ketua Tim Pengabdian
 - a. Nama Lengkap : Wika Purbasari, M.Kom.
 - b. NIDN : 0622068501
 - c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - d. Program Studi : Teknik Informatika
 - e. Nomor HP : 082226091228
 - f. E-mail : wikapurbasarii@gmail.com
4. Jumlah Anggota : 5 orang
 - a. Nama Anggota I : Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A.
NIDN : 0606118901
 - b. Nama Anggota II : Riana Safitri, M.Kom.
NIDN : 0629078901
 - c. Nama Anggota III : Joko Purnomo, M.Kom.
NIDN : 0626078202
 - d. Nama Anggota IV : Sunaryono, M.Kom.
NIDN : 0613068603
 - e. Nama Anggota V : Yusuf Hardjono, M.M.
NIDN : 0606096001

Mengetahui,

Ketua LPPM



(Sunaryono, M.Kom)

Purwokerto, 22 Juli 2021

Ketua Pengabdian,



A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Wika Purbasari'.

(Wika Purbasari, M.Kom.)

Menyetujui,

Ketua



(Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A.)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	4
DAFTAR TABEL	5
BAB I PENDAHULUAN	6
1.1 Analisis Situasi	6
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Tujuan dan Manfaat	8
1.4 Metode.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Aplikasi	9
2.2. Multimedia	9
2.3. Definisi animasi.....	9
BAB III RENCANA KEGIATAN	10
DAFTAR PUSTAKA.....	12

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Jadwal PKM

Tabel 2 : Rencana Anggaran Biaya

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Anak-anak usia dini di Banyumas menghadapi tantangan multisektoral, misalnya minimnya fasilitas pendidikan seperti buku bacaan dan perpustakaan dan masih minimnya kemampuan guru taman kanak-kanak di Banyumas menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna menunjang proses belajar mengajar yang menarik sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Banyak guru-guru pendidikan Taman Kanak-kanak yang masih mempraktekan sistem belajar *student center of learning* (siswa sebagai pusat pembelajaran). Dimana sistem ini adalah sistem yang tepat digunakan di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas lengkap yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar misalnya perpustakaan lengkap yang dilengkapi dengan sistem informasi mutakhir. Kenyataannya sekolah-sekolah taman kanak-kanak di Banyumas belum siap dengan penerapan sistem belajar *student center of learning*. Ketika si guru menjadi “pasif” dan memberikan “kebebasan” bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam menggali informasi terkait materi pelajaran, yang terjadi malahan peserta didik menjadi masa bodoh dalam belajar.

Peserta didik masih mengandalkan guru dalam membimbing dan menuntunnya dalam proses pembelajaran. Guru haruslah mampu untuk menguasai media pembelajaran mutakhir agar mampu mentransferkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Namun kenyataannya guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak padahal dengan adanya keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan murid menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya.

Situasi dunia yang semakin buruk disebabkan oleh meluasnya penyebaran virus Covid 19 menuntut para pendidik untuk dapat beradaptasi dengan tatanan kehidupan baru, dimana sistem pendidikan konvensional yaitu siswa harus masuk kelas untuk mengikuti pelajaran sudah tidak dimungkinkan lagi. Oleh sebab itu maka para guru harus dapat bertransformasi dengan cepat sesuai dengan keadaan dan kondisi yang berkembang di tengah masyarakat untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Ini tentu bukanlah hal yang mudah, karena guru belum sepenuhnya siap dengan perubahan sistem pendidikan Online ataupun Belajar Dari Rumah (BDR) yang ditetapkan oleh pemerintah selama masa pandemi ini. Guru harus mampu

menguasai teknologi dan harus kreatif dalam menciptakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran yang diinginkan.

Sebagian besar guru di Bnayumas masih merasa berat untuk beradaptasi dengan kondisi ini, mereka dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring. Ketidakmampuan guru untuk beradaptasi dengan keadaan dan menggunakan media pembelajaran daring dapat menimbulkan tekanan fisik maupun psikis (mental). Bercermin dengan situasi ini maka kami Dosen pengajar pada STMIK Widya Utama akan mengadakan Pengabdian Masyarakat Stimulus dengan memberikan **Pelatihan Aplikasi Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak TK.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan analisis situasi yaitu melaksanakan kunjungan ke lokasi tempat pengabdian kepada masyarakat, tim mengobservasi ke TK Pertiwi Karangduren maka diidentifikasi permasalahan mitra antara lain:

- 1) Keterbatasan fasilitas maupun sarana dan prasarana proses belajar;
- 2) Keterbatasan sekolah dalam pengadaan media pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang inovatif;
- 3) Keterbatasan guru yang belum memiliki kompetensi dalam menggunakan media pembelajaran yang efektif;
- 4) Proses pembelajaran harus menerapkan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik, hal ini menuntut guru untuk menguasai IT dalam mendesain perangkat pembelajaran;
- 5) Kemampuan dan penguasaan alternatif model-model pembelajaran inovatif yang harus diterapkan pada kurikulum 2013;
- 6) Kemampuan penguasaan guru TK Pertiwi Karangduren dalam mempersiapkan dan penggunaan media pembelajaran

Berdasarkan hasil diskusi, permasalahan yang perlu segera dibenahi antara lain adalah:

- 1) Mengajukan proposal ke pihak LPPM STMIK Widya Utama;
- 2) Menerapkan pendekatan Saintifik dan model-model pembelajarannya yaitu telah dilaksanakan pelatihan/workshop pembuatan perangkat pembelajaran Kurikulum 2013 dan latihan/workshop alternatif modelmodel pembelajaran yang inovatif baik oleh pemerintahan terkait maupun oleh tim dari STMIK Widya UTama.

Berdasarkan pemaparan di atas maka disepakati oleh tim pengusul dan mitra bahwa masalah utama yang menjadi prioritas yang perlu dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan, sampai

saat ini yang belum teratasi permasalahannya. Ternyata dari berbagai masalah yang terungkap belum adanya Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon Pada Pembelajaran Kurikulum 2013. Penentuan prioritas permasalahan yang harus dicarikan penyelesaiannya dari awal dilakukan oleh Tim Pengusul yaitu: 1) melakukan pendampingan dan fasilitasi yang sinergi antara pihak sekolah dan yayasan sekolah untuk mendapat bantuan berupa alat/media pembelajaran; 2) melakukan pendampingan dan fasilitasi untuk mendapat bantuan berupa LCD dan Komputer; 3) melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT; 5) melakukan pelatihan pengenalan model-model pembelajaran.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Solusi yang ditawarkan untuk permasalahan kemampuan penguasaan guru TK Pertiwi Karangduren dalam mempersiapkan dan penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT, yaitu implementasi aplikasi pengenalan Huruf dan Angka. Sehingga tujuan dan manfaat yang diharapkan dari pelatihan dan pendampingan adalah anak-anak TK lebih memahami pengenalan angka dan huruf lebih cepat.

1.4 Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode melalui dua cara, yaitu dengan metode ceramah dan melalui latihan praktik (*drill practice*) penggunaan aplikasi pengenalan Huruf dan Angka. Metode ceramah dilaksanakan dengan cara tim pengusul mendatangi sekolah. Tujuan datang ke sekolah tersebut, yaitu untuk mensosialisasikan pelatihan penggunaan aplikasi pengenalan Huruf dan Angka. Kegiatan ceramah dilakukan mengingat masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi di kelasnya masing-masing pada saat pembelajaran. Berdasarkan pendapat (Sudjana, 2011), metode *drill* merupakan satu kegiatan melakukan hal yang sama, berulang-ulang secara sungguh-sungguh dengan tujuan untuk menyempurnakan suatu ketrampilan agar menjadi permanen. Keberlanjutan program dilakukan dengan menjadikan PKM ini sebagai salah satu program unggulan pada Roadmap Pengabdian Masyarakat STMIK Widya Utama. Tujuan akhir dari hal ini adalah meningkatnya minat peserta didik sebagai generasi milineal penerus bangsa agar aktif dalam proses.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Berikut ini tinjauan pustaka yang berhubungan dengan kegiatan pelatihan yang dilakukan.

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pengguna untuk melakukan tugas tertentu (Kadir, 2003). Menurut Kadir (2008: 3) program aplikasi merupakan program siap pakai atau sebuah program yang dirancang untuk melakukan fungsi untuk pengguna atau aplikasi lain. Aplikasi juga didefinisikan sebagai penggunaan atau aplikasi sebuah konsep yang menjadi topik diskusi atau program komputer dibuat untuk membantu orang menyelesaikan tugas tertentu. Perangkat lunak untuk tujuan khusus, klasifikasi Kawasan ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a. Program khusus, program dengan dokumentasi tertanam dirancang untuk melakukan tugas tertentu.
- b. Aplikasi paket, program dengan dokumentasi tertanam dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari dua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa itu adalah aplikasi sekumpulan instruksi atau kode yang diatur secara sistematis untuk dieksekusi. Perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen atau perangkat keras Komputer yang digunakan orang untuk menjalankan program aplikasi, Dengan cara itu kami dapat membantu orang menemukan solusi untuk apa yang ada diinginkan

2.2. Multimedia

Menurut Kritikus (Daryanto, 2012) berpendapat bahwa “media adalah sebuah komponen Komunikasi, yaitu sebagai penyampai pesan dari medium ke medium”. (Daryanto, 2012) menurut pembelajaran meliputi lima komponen komunikasi, yaitu H. Pengajar (Komunikator), Materi Pembelajaran, media pembelajaran, partisipan Siswa (komunikator) dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran media adalah segalanya sesuatu untuk digunakan Penyaluran Pesan (Materi Pembelajaran) perhatian, membangkitkan minat, pikiran dan perasaan siswa Melakukan kegiatan belajar mengajar Tujuan pembelajaran.

2.3. Definisi animasi

Menurut Vaughan (Binanto, 2010), “Animasi adalah upaya untuk menghidupkan representasi statis”. Saat ini sudah banyak program yang dibuat khusus untuk membuat animasi atau game dan salah satunya adalah Adobe Flash Professional CS6.

BAB III RENCANA KEGIATAN

3.1 Langkah-langkah Kegiatan

Adapun langkah-langkah kegiatan pelatihan ini, yaitu:

1. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 (satu) hari mulai pukul 09.00-12.00 setiap hari. Pelaksanaan pengenalan aplikasi pembelajaran pengenalan huruf dan angka dilakukan secara luring dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat.
2. Tahap awal pelatihan mengulas pentingnya aplikasi pengenalan huruf dan angka, karena akan memotivasi siswa dalam belajar.
3. selanjutnya pelatihan adalah evaluasi. Kegiatan ini ditujukan sebagai indikator keberhasilan pelatihan.
4. Tahap evaluasi pada pelatihan ini berupa evaluasi jangka pendek yang dilakukan dengan wawancara kepada guru.

3.2 Jadwal Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Tabel 1. Jadwal PKM

No	Uraian Kegiatan	Bulan						Keterangan
		1	2	3	4	5	6	
1	Observasi							
2	Pengajuan Proposal							
3	Pelaksanaan Kegiatan							
4	Penulisan Laporan							
5	Publikasi							

3.3 Rencana Anggaran

Rencana anggaran biaya ditulis dengan terperinci dan jelas. Contoh RAB dapat dilihat pada Tabel 2. Alokasi Rencana Anggaran Biaya antara lain:

1. Honorarium
2. Alat dan bahan
3. Konsumsi

Tabel 2. Rencana Anggaran Biaya

Jenis Pembelajaran	Komponen	Item	Satuan	Vol	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	Pembuatan Proposal	Paket	1	50.000	50.000
Bahan	ATK	Pembuatan Laporan	Paket	1	50.000	50.000
Pelaksanaan	Banner	Banner	Paket	1	123.000	123.000
Pelaksanaan	Biaya konsumsi Peserta dan Tim PKM anak TK	Biaya konsumsi	Orang	75	14.400	1.080.000
Pelaksanaan Pelatihan	Biaya konsumsi Peserta dan Tim PKM anak TK	Biaya konsumsi	Orang	6	32.000	192.000
Pelaksanaan pelatihan	Biaya pembuatan banner	Biaya pembuatan banner	Paket	1	350.000	350.000
Pelaksanaan pelatihan	Sewa LCD	Sewa LCD	Paket	1	150.000	150.000
Pelaksanaan pelatihan	Kenang-kenangan	Kenang-kenangan	Paket	1	250.000	250.000
Pelaporan	ATK	Pembuatan Pelaporan	Paket	1	50.000	50.000
TOTAL						1.945.000

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4. 1. Realisasi Pemecahan Masalah

Karya inovasi implementasi teknologi informasi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran yang dihasilkan oleh civitas akademika di kampus bisa dikenal dan dimanfaatkan oleh masyarakat luas, akan lebih efektif dilakukan melalui sosialisasi, demonstrasi dan pelatihan penggunaan sistem tersebut langsung kepada masyarakat yaitu di sekolah-sekolah, dibandingkan dengan hanya melalui publikasi ilmiah lewat jurnal-jurnal akademik.

Teknologi yang digunakan seperti personal komputer, laptop, smartphone, internet juga telah banyak dimiliki oleh masyarakat umum khususnya guru-guru sehingga bukan merupakan sesuatu yang sulit untuk menerapkannya.

4. 2. Khalayak Sasaran Strategis

1. Siswa TK yang akan menggunakan media pembelajaran tersebut sebagai generasi penerus di masa depan.
2. Guru-guru TK yang akan mengajarkan media pembelajaran pengenalan huruf dan angka sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa karena sifatnya yang menarik.

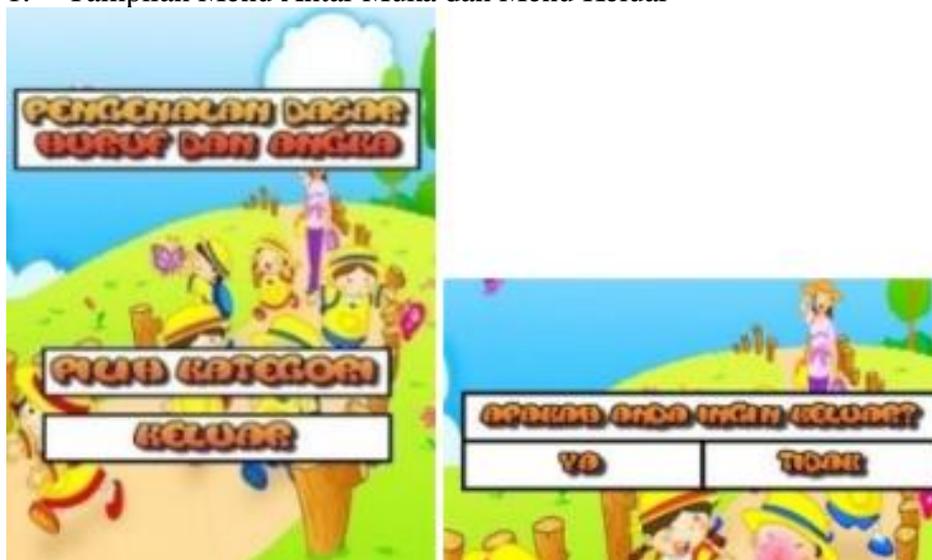
4. 3. Metode Kegiatan

1. Adapun pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan kegiatan, yang mana secara garis besarnya terdiri dari sosialisasi dan pelatihan kepada mitra, dengan rincian sebagai berikut:
2. Tahap studi kepustakaan dan pengumpulan informasi
3. Tahap pembuatan panduan sistem.
4. Tahap instalasi sistem.
5. Tahap sosialisasi kepada guru-guru TK.
6. Tahap pendampingan penggunaan sistem untuk murid TK didampingi para guru dan orang tua murid.
7. Tahap evaluasi pelaksanaan dan pelaporan.
8. Metode pelaksanaan yang dilakukan saat sosialisasi dan implementasi sistem dalam pengabdian ini adalah melalui presentasi secara langsung kepada murid TK

9. dengan didampingi oleh para guru dan orang tua. Presentasi disampaikan menggunakan media proyektor dan perangkat multimedia untuk menampilkan
10. materi pelatihan. Pelaksanaan kegiatan dijelaskan secara detail pada Bab IV tentang hasil yang dicapai.

4. 4. Tampilan Aplikasi

1. Tampilan Menu Antar Muka dan Menu Keluar



2. Tampilan Menu Pilih Kategori



3. Tampilan Menu Mengenal dan Menulis Huruf



4. Tampilan Menu Angka



4. 5. Pelaksanaan Pengenalan Aplikasi Huruf dan Angka











DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, Y., Susanti, L.R.R. & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual. *Jurnal Criksetra*, 5(9), 58-68. DOI: <https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4802>
- Awalia, I., Pamungkas, A.S., & Alamsyah, T.P. (2019) Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*. 10(1), 49-56. DOI: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Fajar, S., Riyana, C., & Hanoum, N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Edutcehnologia*, 3(2), 101-114.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media

BIODATA KETUA TIM PKM

Ketua Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Wika Purbasari, M.Kom
2	Jenis kelamin	Perempuan
3	Tempat dan tanggal lahir	Banyumas,
4	NIDN	0622068501
5	Alamat rumah	Jl. Selatri, Purbalingga
6	Nomor telp /HP	081339816693
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	wikapurbasarii@gmail.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Algoritma dan struktuir data
		2. Sistem Basis Data
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Teknik Informatika
		S2: Ilmu Komputer

BIODATA ANGGOTA TIM PKM

Anggota Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A
2	Jenis kelamin	Perempuan
3	Tempat dan tanggal lahir	Pati, 6 November 1989
4	NIDN	0606118901
5	Alamat rumah	Banyutowo, rt 01 rw 01, Dukuhseti, Pati
6	Nomor telp /HP	085641302414
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	nophvie_ta@yahoo.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Dasar Akutansi
		2. Managemen Bisnis
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Akuntansi
		S2 : Akuntansi

BIODATA ANGGOTA TIM PKM

Anggota Tim Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Riana Safitri, M.Kom.
2	Jenis kelamin	Perempuan
3	Tempat dan tanggal lahir	Banyumas, 29 Juli 1989
4	NIDN	0629078901
5	Alamat rumah	Puri Wiradadi D3, Sokaraja, Banyumas
6	Nomor telp /HP	085291044496
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	rianasafitri07@gmail.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Paket Program Niaga
		2. Rekayasa Perangkat Lunak
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Teknik Informatika
		S2: Ilmu Komputer

BIODATA ANGGOTA TIM PKM

Anggota Tim Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Joko Purnomo, M.Kom.
2	Jenis kelamin	Laki-laki
3	Tempat dan tanggal lahir	Magetan, 26 Juli 1982
4	NIDN	0626078202
5	Alamat rumah	Paguyangan, RT 006/ RW 004, Bumiayu
6	Nomor telp /HP	081329046979
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	adhty4@gmail.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Jaringan Komputer
		2. Keamanan Komputer
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Teknik Informatika
		S2: Ilmu Komputer

BIODATA ANGGOTA TIM PKM

Anggota Tim Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Sunaryono
2	Jenis kelamin	Laki-laki
3	Tempat dan tanggal lahir	Wonosobo, 13 Juni 1986
4	NIDN	0613068603
5	Alamat rumah	JL S.Parman, Semanggung, rt 003/rw 003, pagerkukuh, Wonosobo
6	Nomor telp /HP	085729670954
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	aryo.jateng@gmail.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Desktop Programing 2. Web Programming
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Teknik Informatika S2: Ilmu Komputer

BIODATA ANGGOTA TIM PKM

Anggota Tim Pengabdian kepada Masyarakat		
1	Nama lengkap dan gelar	Yusuf Harjono
2	Jenis kelamin	Laki-laki
3	Tempat dan tanggal lahir	Pati, 6 September 1960
4	NIDN	0606096001
5	Alamat rumah	Banyutowo, RT 005/ RW 001, Banyutowo, Dukuhseti, Pati
6	Nomor telp /HP	085328359998
7	Alamat kantor	Jl Sunan Kalijaga, Berkoh
8	E-mail	Yusuf.usm24@gmail.com
9	Mata kuliah yang diampu	1. Perencanaan Sumberdaya Manusia 2. Dasar Akutansi
10	Riwayat pendidikan/Bidang ilmu	S1: Manajemen S2: Manajemen

TUGAS TIM PENGABDIAN

No	NIDN	Nama dan Peran	Prodi	Tugas
1.	0622068501	Wika Purbasari, M.Kom.	D3 Teknik Informatika	Membuat survey, Membuat rencana PKM, melaksanakan PKM, menjadi pemateri pada saat PKM, mengevaluasi PKM
2.	0606118901	Novita Setianti, M.Ak, Ak, C.A	D3 Komputerisasi Akutansi	Mengobservasi Lokasi PKM, turut menyusun rencana PKM. Pemateri, Mengevaluasi PKM
3	0629078901	Riana Safitri, M.Kom.	D3 Teknik Informatika	Mengobservasi Lokasi PKM, turut menyusun rencana PKM. Pemateri dalam PKM, Mengevaluasi PKM
4	0626078202	Joko Purnomo, M.Kom.	S1 Teknik Informatika	Publikasi, Dokumentasi, Pemateri, Keamanan, TIM Pemantau Protokol Kesehatan, Mengevaluasi PKM
5	0613068603	Sunaryono, M.Kom.	S1 Teknik Informatika	Melakukan Survey, Dokumentasi, Keamanan dan TIM Pemantau Protokol Kesehatan, Pemateri, Mengevaluasi PKM
6	0606096001	Yusuf Hardjono, MM	S1 Teknik Informatika	Melakukan Survey, Dokumentasi,

				Keamanan dan TIM Pemantau Protokol Kesehatan, Pemateri, Mengevalua si PKM
--	--	--	--	---

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Wika Purbasari, M.Kom.
NIDN : 0622068501
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Prodi : D3 Teknik Informatika
Instansi/lembaga : STMIK Widya Utama

dengan ini menyatakan bahwa proposal pengabdian kepada masyarakat yang berjudul:

Pelatihan Aplikasi Pengenalan Angka Dan Huruf Untuk Anak Tk

Diusulkan dengan skema pengabdian kepada masyarakat tahun 2020/2021 semester genap bersifat original dan belum pernah mendapatkan biaya/dibiayai oleh lembaga atau sumber biaya lainnya. Jika dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah saya terima.

Purwokerto, 14 Juli 2023
Ketua Pengabdian,



(Wika Purbasari, M.Kom.)
NIDN. 0622068501

LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Jenis luaran	Status target capaian (accepted, published, grabted, dll)	Keterangan
Artikel di jurnal nasional Terakreditasi	Accepted	Abdimas :Jurnal Pengabdian Masyarakat



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK WIDYA UTAMA

Jl. Sunan Kalijaga, Berkoh, Purwokerto Selatan, Banyumas, Jawa Tengah, Indonesia 53141
Telp. (0281) 6512290 website: www.swu.ac.id email: info.kampus@swu.ac.id

SURAT TUGAS NO : STGS/041/SWU/VIII/2023

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Widya Utama, memberi tugas dalam rangka pengabdian masyarakat

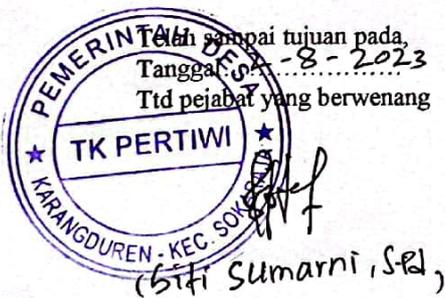
Kepada :

- Nama : Novita Setianti, S.E., M.Ak.C.A
Jabatan : Ketua STMIK Widya Utama
 - Nama : Wika Purbasari, M.Kom
Jabatan : Wakil Ketua Bidang Akademik dan Kemahasiswaan
 - Nama : Joko Purnomo, M.Kom
Jabatan : Ketua Program Studi Sarjana
 - Nama : Sunaryono, M.Kom
Jabatan : Kepala LPPM
 - Nama : Riana Safiri, M.Kom
Jabatan : Ketua KPM
 - Nama : Yusuf Hardjono, M.M
Jabatan : Dosen
- Hari / Tanggal : Rabu, 2 Agustus 2023
Waktu : 08.00 s.d selesai
Tempat : TK Periwati Karangduren

Demikian surat tugas ini diterbitkan, untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Purwokerto, 1 Agustus 2023

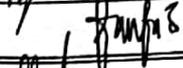
Kepala LPPM
STMIK Widya Utama



DAFTAR PESDIK TAHUN PELAJARAN 2023-2024

No.	Nama Anak	No. Induk	Usia	Ket
1	ADRIAN HANIF KHOIRUL ANAM	2345		
2	AHNAF DHEFIN ALFARIZI	2348		
3	ANASTASYA ANANDA PUTRI	2352		
4	ARSYA ZAHRANDIKA PUTRA	2354		
5	EMBUN FARISHA ROSYADA	2369		
6	FARSYA REYNAND ADHYASTA	2370		
7	IFTINA ASSYATIYA RAFIFA	2373		
8	JESLYN NAZAFARIN HARIANTO	2374		
9	KEYSHA BUNGA AYUDITA	2376		
10	MELISA TRI HANIFAH	2379		
11	MOHAMMAD ASHRAF PRADIPTA	2380		
12	MUHAMAD MEKKA ALFARIZI	2381		
13	MUHAMMAD ZAIN ALFARIZI	2385		
14	NAIRA MISHA AGUSTIA	2386		
15	NAOMI AZKAYRA NAZAFARIN	2387		
16	NUR ABYAZ PANDU PUTRA PURWANDA	2388		
17	RAFFI KHUSDIATMA	2390		
18	FATIYATUR RAHMA	2394		
19	KHALIF AKHTAR RAFISQY	2395		
20	ADAM ALTHAF ALFARIZI	2396		
21	PRAMUDYA ARYASATYA PARAMAYOGA	2397		
22	ABID AQILA RAJENDRA	2398		
23	ADIVA KANAMAYA LUVENA	2399		
24	AFKAR MUWAFFAQ AQIL	2400		
25	AL FATHIR AHMAD JABBAR	2401		
26	AL MALIKA HURRA ARWA AL SULAYHI	2402		
27	ALESHA HILYA SAPUTRA	2403		
28	ALIESHA SHAKERA KURNIAWAN	2404		
29	ANINDITA SHAKILA SALSABILA	2405		
30	ANINDIYA SHAKILA SALSABILA	2406		
31	ARFAN MAULANA	2407		
32	ARSAKHA FAEYZA WIDIYANTO	2408		
33	ARYA RIDHO ROMADHON	2409		
34	ASHILLA KHANSA SYARIFA	2410		
35	ASKA AL VARO	2411		
36	ASMARANI NAVYA PUTRI	2412		
37	ATHAZAKY RAIS ALFAREZEL	2413		
38	AUREL SASTIA	2414		
39	AYAZ NUR SAPUTRA	2415		
40	BISMA YUSUF PUTRA RAMADAN	2416		
41	DZAKY ADIL PRATAMA	2417		
42	EKA PRATAMA	2418		
43	FAIZAL IBRAHIM	2419		
44	FAJAR SIDIQ NUR RAMADHAN	2420		
45	GALANG MAULANA ABIB PRASETYA	2421		
46	HAFSHAH	2422		
47	HAIDAR ALFARIQ ABIYANSYAH	2423		
48	HAIKAL ISYA	2424		
49	HANAFI AZHAR	2425		
50	HIKARI AURORA MISYA AYUNDHA	2426		
51	HUDZAIFAH	2427		
52	INEZ SYBIL ALODIA MUKTI	2428		
53	IZORA PUTRI KINANDAIVA	2429		
54	KANAYA PUTRI RAMADHANI	2430		
55	KAYLA RIZKA RAYANA	2431		
56	KENAN ARSIL SAPUTRA	2432		
57	KEYLA RIZKY RAYANI	2433		
58	KHENTA DWI SAPUTRA	2434		
59	LAILATUL QOMARIYAH	2435		
60	MARATUL IMANIYAH	2436		
61	MARWAH GITA RAFANIA	2437		
62	MEDINA KEIRA ATHAYA	2438		
63	MIFTA ZULFA AQILA	2439		
64	MOZZA NAWANG SARI	2440		
65	MUHAMMAD ARFAN TANJUNG	2441		
66	MUHAMMAD GIBRAN SAPUTRA	2442		
67	NURIDA AZIFAH	2443		
68	REYNA AZALIA DHEAS	2444		
69	SHANUM AYUDIA FAZILA	2445		
70	SYAHRINI ROUDHOTUL FATIHAH	2446		
71	SYAHRUL MUSYARROF	2447		
72	WIKEN NUR KHOLIFAH	2448		
73	YASMIN PUTRI MUTIYA RAGIL	2449		
74	ZAIN HAMIZAN SUGIARTO	2450		

PRESENSI PKM PENGENALAN GAME EDUKASI ANAK USIA DINI PENGENALAN HURUF DAN ANGKA BERBASIS ANDROID DI TK PERTIWI KARANGDUREN SOKARAJA

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Siti Sumarni, S.Pd	Kepala Sekolah	
2	Sujirah	Guru	
3	Poppy Wijayanti	Guru	
4	Lubna Ischahatun	Guru	
5	Vina Wuldiarti	Guru	
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			