

Periode : Genap 2023/2024  
Tahun : 2023  
Skema Abdimas : Perwujudan SDM Untuk Penguasaan dan Pengembangan Teknologi Masa Depan  
Tema Renstra : Pengembangan Seni & Budaya/Industri Kreatif (Arts & Culture/ Creative Industry) dan  
Teknologi Informasi & Komunikasi (Information & Communication Technology)

**LAPORAN KEGIATAN**  
**PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT INSIDENTAL**  
**PENYULUHAN PEMANFAATAN ANIMEKER UNTUK MEMBUAT**  
**ANIMASI PEMBELAJARAN**



**Oleh:**

**Ketua : Popong Setiwati., S.Kom, MMSI 0311026702**  
**Anggota : Hermanto, SE, M.ak, CEH 0314058903**

**Fakultas Ilmu Komputer/Teknik Informatika**

**Universitas Esa Unggul**

**2023**

**Halaman Pengesahan Laporan  
Program Pengabdian Masyarakat Insidental  
Universitas Esa Unggul**

Judul Pengabdian Masyarakat : Penyuluhan Pemanfaatan Animeker Untuk Membuat Animasi Pembelajaran

Nama mitra sasaran : SDN 5 Larangan

Ketua tim

- a. Nama : Popong Setiawati., S.Kom, MMSI
- b. NIDN : 0311026702
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Fakultas/Program Studi : Teknik Informatika
- e. Bidang Keahlian : Rekayasa
- f. Telepon : 0877-9209-9208
- f. email : [popong.setiawati@esaunggul.ac.id](mailto:popong.setiawati@esaunggul.ac.id)

Jumlah Anggotas Dosen : 1 orang

Jumlah Anggotas Mahasiswa : -

Lokasi kegiatan mitra : Tangerang

Alamat : Jl.Siswa no.5 kel. Larangan Indah, Kec. Larangan kota Tangerang

Kabupaten/Kota : Tangerang

Propinsi : Jakarta

Periode/waktu kegiatan : 23 November 2023

Luaran yang dihasilkan : Laporan Kegiatan Abdimas

Usulan/Realisasi Anggaran

- a. Dana Internal UEU : Rp. -

Menyetujui,  
Dekan Fakultas

Dr. Vitri Tanjungsari, ST., M.Sc., M.M  
NIK. 22201087

Jakarta, 04 Maret 2024  
Pengusul,  
Ketua Tim Pelaksana

  
Popong Setiawati., S.Kom, MMSI  
NIDN. 0311026702

## Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul

### 1. Ketua Pelaksana

Nama : Popong Setiawati, S.Kom, MMSI  
NIDN : 0311026702  
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
Fakultas/Prodi : Ilmu Komputer/ Teknik Informatika  
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal  
2. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)  
3. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HAKI

### 2. Anggota 1

Nama : Hermanto. SE, M.ak, CEH  
NIDN : 0314058903  
Jabatan Fungsional : Lektor  
Fakultas/Prodi : Ekonomi dan Bisnis/ Akuntansi  
Tugas : 1. Membantu Membuat Proposal  
4. Membantu Rencana Pelaksanaan (Log Book Kegiatan)  
5. Membantu Membuat Laporan dan Mempublikasikan serta HAKI

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan Laporan.....	2
Daftar Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat Universitas Esa Unggul.....	3
Ringkasan .....	5
1.1 Analisis Situasi .....	6
1.2 Permasalahan Mitra .....	6
BAB II.....	8
BAB III.....	9
BAB IV .....	10
BAB V.....	12
a. Perencanaan.....	12
b. Sosialisasi.....	14
Evaluasi.....	15
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	19
DAFTAR PUSTAKA .....	20

## Ringkasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diajukan di SDN Larangan 5, bertujuan untuk memberikan sosialisasi terkait penyuluhan pemanfaatan Animeker untuk media pembelajaran animasi, dengan media animasi khususnya Animeker yang dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran dengan memanfaatkan peluang menggunakan teknologi informatika yang dapat mendukung peningkatan pelayanan pendidikan kepada guru dan siswa-siswa agar dapat memotivasi kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran dengan lebih menarik dan inovatif. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan animasi menggunakan Animeker mendukung proses pembelajaran terhadap siswa secara efektif dan efisien sebagai pendukung pelayanan pendidikan di SDN Larangan 5 pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga diharapkan dapat mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran melalui pemberian penyajian materi pembelajaran yang menarik dan bergerak dengan Animeker tercapai tujuan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran. Sementara metode yang digunakan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada Animeker diharapkan tercapainya kemampuan yang meratadalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan Animeker sebagai pembelajaran animasi tersebut alternatif metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

***Kata Kunci*** : *Animeker, Animasi, efektif*

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Peran Perguruan Tinggi dalam menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat khususnya bagaimana mengatasi permasalahan yang terjadi dimasyarakat yaitu melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Dengan diadakannya Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat diharapkan masyarakat mampu mengatasi dan menghadapi persoalan serta tantangan yang semakin berkembangnya teknologi ICT yang memberikan pengaruh secara masif dimana salah satunya berdampak pada perkembangan Teknologi Informatika khususnya animasi dapat mendorong para pendidik untuk semakin kreatif dalam merancang proses pembelajaran, olehkarena itu metode animasi menggunakan Animeker merupakan salah satu solusi penyajian pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif yang dapat dipergunakan secara gratis. Sehingga untuk mendukung pembelajaran dengan suasana yang lebih menyenangkan, menarik dan efektif melalui proses pembelajaran menggunakan animasi dengan menggunakan Animeker dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran yang dapat memotivasi para siswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut di SDN Larangan 5 serta sebagai upaya untuk membentuk tenaga pendidik (guru) yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari perkembangan ICT saat ini.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Terbatasnya kemampuan dan keterampilan guru, staf pendidikan merupakan salah satu penyebab kendala pelayanan pendidikan yang berdampak pada pelayanan pendidikan yang tidak optimal khususnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis ICT di sekolah tersebut, tingkat pemahaman yang masih kurang pemahaman terkait bagaimana pendidik dalam berkeaktifan menggunakan pemanfaatan

metode pembelajaran interaktif dengan menggunakan animasi. Sehingga dengan adanya sosialisasi pemanfaatan Animeker untuk media pembelajaran animasi memberikan motivasi kepada para dewan guru untuk menciptakan kreativitas para guru dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di SDN Larangan 5. Tuntutan kemampuan beradaptasi terhadap perkembangan ICT yang juga berdampak pada dunia pendidikan mengharuskan pihak sekolah dan segenap pendukung pembelajaran siswa tentunya harus meningkatkan kemampuan serta mengembangkan sistem pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran melalui evaluasi hasil pembelajaran yang juga terdapat dalam penyajian pembelajaran animasi tersebut. Oleh karena dibutuhkan suatu kegiatan yang bertujuan untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan khususnya pembuatan Animeker untuk membuat animasi pembelajaran berbasis IT, ketidaktahuan bagaimana memulai Animeker, apa saja diperlukan dan kemana mendapatkan dukungan untuk upaya evaluasi dan peningkatan kompetensi tersebut ?

## **BAB II**

### **SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Solusi yang diperlukan yaitu pemberian sosialisasi dengan metode training secara praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada animasi pembelajaran yang diharapkan tercapainya kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan Animeker sebagai salah satu alternative metode animasi pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan guna pendukung meningkatkan, menambah pengetahuan dan kemampuan para Guru dalam pengelolaan pembelajaran yang lebih kreatif.

Untuk jenis luaran yang dapat dirasakan adalah meningkatkan pemahaman dan kemampuan secara praktis serta kreativitas para guru tentang kegunaan dari membuat pembelajaran animasi sebagai pendukung pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan pada era digitalisasi untuk menghasilkan keterampilan Guru yang terampil, kreatif dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan pembelajaran berbasis IT dengan mempertimbangkan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

### **BAB III**

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk sosialisasi mengenai bagaimana pemanfaatan Animeker untuk media ajar sebagai pendukung pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan dengan metode sosialisasi praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu kebutuhan training merupakan alat untuk memetakan sosialisasi dan pengembangan kebutuhan pembelajaran untuk menumbuhkan bakat di tingkat manapun dalam bisnis untuk memenuhi kebutuhan bisnis di tahun mendatang
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi sosialisasi, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan sosialisasi sebagai upaya mendukung pelayan pendidikan pembelajaran menggunakan pemanfaatan Animeker untuk membuat animasi pembelajaran.
3. Pelaksanaan yaitu memberikan pengenalan kepada guru terkait membuat animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran interaktif, menarik dan menyenangkan dengan penyampaian materi pengenalan properti yang terdapat pada Animeker.
4. Evaluasi dan Refleksi bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama sosialisasi.

## **BAB IV**

### **KELAYAKAN FAKULTAS DAN PRODI**

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, Fakultas dan Prodi mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Pelaksanaan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta permasalahan masyarakat baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

Melalui LPPM-UEU pelaksanaan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM-UEU ikut mengusahakan dan mengendalikn sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

Melalui LPPM-UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan sosialisasi masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Secara keseluruhan pelaksanaan kegiatan LPPM-UEU didukung oleh para peneliti yaitu para Dosen di Universitas Esa Unggul. Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang Pemanfaatan metode gamifikasi dengan Game edukasi sebagai upaya untuk Pengembangan Pembelajaran yang interaktif,

menarik dan menyenangkan di SDN Larangan 5 dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika Universitas Esa Unggul.

Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.
2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. Evaluasi kinerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perpektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perpektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity*.

## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada bulan November 2022 merupakan salah satu upaya dalam memberikan solusi media pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar para siswanya selama pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi pada dunia pendidikan adalah berbentuk kegiatan sosialisasi pemanfaatan Animeker untuk membuat animasi pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran pada dunia pendidikan dengan tahapan antara lain; perencanaan, sosialisai dan evaluasi yang disertai dengan pengisian kuisoner setelah pelaksanaan abdimas.

### **a. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini dimulai dengan mempersiapkan pendaftaran peserta melalui whatsapp group yang dikoordinasikan dengan kepala sekolah SDN Larangan 5. Selain itu materi sosialisasi tentang Animeker, alat-alat dan bahan yang diperlukan untuk kegiatan sosialisasi yang dimulai dari pembuatan undangan, persiapan alat pendukung, pembuatan absensi, prakter membuat Animeker dan umpan balik berupa tanya jawab serta diskusi yang akan diberikan kepada para peserta diakhir sosialisasi ini.

Pada kegiatan PKM ini dihadiri oleh 10 dewan guru yang dilaksanakan secara online, dimana para peserta yang bergabung pada kegiatan sosialisasi dengan pemberian materi sosialisasi melalui presentasi/ceramah, diskusi dan tanya jawab menggunakan Animeker pada sosialisasi ini masing-masing peserta dihimbau untuk mempergunakan dua tools atau perangkat untuk memdukung sosialisasi ini yaitu laptop atau komputer dan Hp atau Smart Phone agar dapat mengikuti praktik langsung menggunakan Animeker untuk animasi pembelajaran sebagai guru. Berikut adalah gambar tahap

perencanaan dari kegiatan PKM berupa undangan melalui Whatsapp group dan materi sosialisasi ini.



Kegiatan Abdimas Universitas Esa Unggul  
9 responses

Nama  
9 responses

Diah Kumalasari, S.Pd
ANITA UTAMI, S.Pd
TRI ROSMETI, S.Pd
Ahmad Fahrizal, S.Pd
mukhlis sahrudin
Nurul fauziah
Mariam
CECE
SYARIF HIDAYATULLOH

**Gambar 1. Absensi Sosialisasi Animeker Untuk Animasi Pembelajaran**



**Mengapa Animaker?**

- Tidak perlu instal software karena dapat diakses secara online ([animaker.com](https://animaker.com)) menggunakan browser
- Untuk login cukup menggunakan gmail yang aktif
- Penggunaan *sangat mudah* dan *user friendly*
- Sangat cocok digunakan untuk *video pembelajaran, info grafis, informasi kesehatan, promosi dll.*

**Gambar 2. Materi Sosialisasi Animeker Untuk Animasi Pembelajaran**

## **b. Sosialisasi**

Kegiatan PKM dengan sosialisasi secara daring ini dilaksanakan melalui penjelasan materi Animeker dengan presentasi, para peserta diwajibkan memiliki akun Gmail atau lainnya sebagai syarat agar dapat login pada Animeker. Setelah para peserta login dengan masing-masing akun dilanjutkan dengan penggunaan langsung Animeker. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Sebagian peserta ada yang belum mengetahui Animeker, ada juga yang hanya mendengar dan yang sudah pernah mencoba. Pada sosialisasi ini dijelaskan cara menggunakan Animeker, membuat karakter, texts dan properti yang lainnya.

Selama pelaksanaan sosialisasi daring tentang Animeker juga dipraktikkan secara langsung bagaimana para guru dapat melaksanakan pembuatan karakter, menggunakan fitur-fitur, suara, latihan dengan pilihan karakter dan lainnya. Pada sosialisasi ini juga diperkenalkan fitur-fitur yang terdapat pada Animeker yaitu: sign up, karakter, edit karakter, background, , Suara dan menggabungkan karakter dan suara. Pada fitur game dapat dibuat pertanyaan serta menentukan jawabannya dengan keunikan, peserta diminta untuk memilih karakter yang diinginkan berdasarkan pilihan karakter yang tersedia oleh warna atau gambar yang mewakili setiap jawaban. Animeker ini memiliki alamat website yaitu: <https://animeker.com/>; Animeker beserta fitur-fitur yang ada dapat diakses secara gratis namun diperlukan koneksi internet untuk dapat menggunakan fitur Animeker baik penggunaan secara individu maupun berkelompok.

Selain itu selama sosialisasi daring ini juga terdapat diskusi-diskusi antara lain bagaimana proses animasi pembelajaran serta pengunduhannya sehingga para guru dapat langsung memperoleh animasi yg diinginkan sesuai kebutuhan. Untuk mempermudah para peserta dalam memahami sosialisasi ini, kami juga memberikan praktek langsung kepada peserta, berikut merupakan gambar tampilan sosialisasi pemanfaatan Animeker untuk animasi pembelajaran.



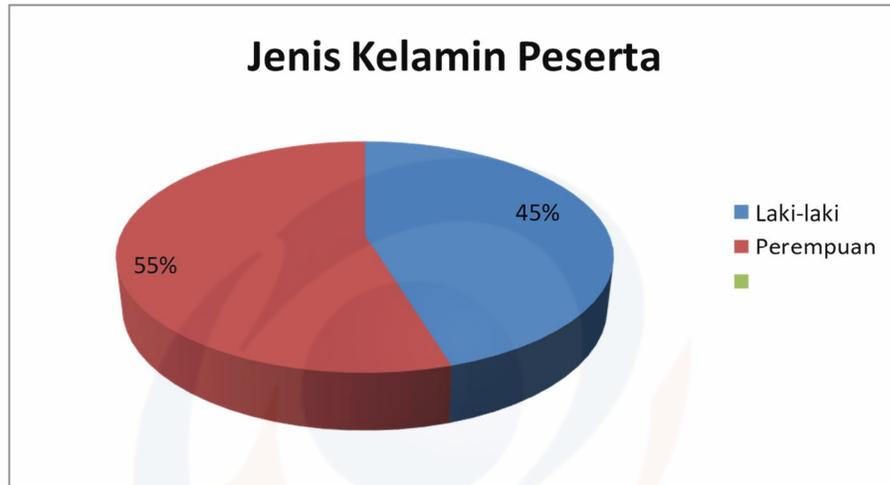
**Gambar 3. Sosialisasi Pemanfaatan Animeker untuk animasi pembelajaran**

Kegiatan PKM melalui pelaksanaan sosialisasi praktek langsung yang dipandu oleh kami selaku trainer ,dimana para peserta diberikan materi berupa kuisisioner Sosialisasi yang guna supaya peserta dapat berinteraksi langsung membuat animasi pembelajaran.

### **Evaluasi**

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM secara daring dengan tema sosialisasi pemanfaatan Animeker untuk membuat animasi pembelajaran di SDN Larangan 5, maka para dewan guru selaku peserta training diberikan pertanyaan dan kuis yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta atau para guru SDN Larangan 5 terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang salah satunya yaitu pemanfaatan Animeker ini.

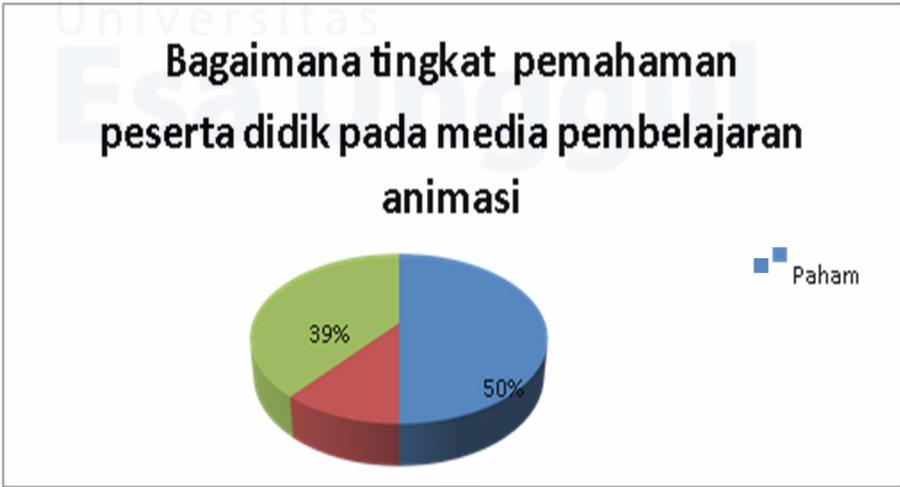
Pelaksanaan survey Pembelajaran dalam kegiatan abimas ini, survei ditujukan untuk melihat pelaksanaan dan tantangan belajar offline yang lebih interaktif dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan inovasi media pembelajaran di era revolusi 5.0 saat ini . Survey kuisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah 9 responden yang mengisi dengan hasil sebagai berikut :



**Gambar 4.**  
Presentasi Jenis Kelamin Responden



**Gambar 5.**  
Hasil Survey Kuisioner Sosialisasi Animasi pembelajaran (Pertanyaan 1)



**Gambar 6.**  
Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Animasi pembelajaran (Pertanyaan 2)



**Gambar 7.**  
Hasil Survey Kuisisioner Sosialisasi Animasi pembelajaran (Pertanyaan 3)



**Gambar 8.**  
**Hasil Survey Kuisiner Sosialisasi Animasi Pembelajaran (Pertanyaan 4)**



**Gambar 9.**  
**Hasil Survey Kuisiner Sosialisasi Animasi Pembelajaran (Pertanyaan 5)**

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan memberikan sosialisasi secara langsung tentang pemanfaatan Animeker untuk animasi pembelajaran di SDN Larangan 5 berjalan dengan baik dan lancar serta adanya respon yang antusias dari peserta sosialisasi yang terdiri atas 13 peserta sosialisasi. Dimanadari hasil survey dapat diketahui 22% peserta belum pernah mendengar dan mencoba media pembelajar berbasis game dan 78% sudah pernah mendengar dan mencoba media pembelajar berbasis game, 22% peserta cukup tertarik untuk menggunakan game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran dan 78% tertarik untuk menggunakan game edukasi sebagai alternatif media pembelajaran, untuk kesan dan saran terhadap webinar 'sosialisasi alternatif media pembelajaran anak dengan game edukasi pada kegiatan abdimas ini 11% meyakini bermanfaat dan 89% menyatakan sangat bermanfaat.

Selama proses sosialisasi daring ini yang dilaksanakan beberapa metode baik pemaparan materi Animeker sebagai alternatif media pembelajar siswa yang bisa dijadikan pilihan oleh para peserta dapat disimpulkan bahwa kendala para peserta dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi antara lain; masih terdapat beberapa peserta yang tidak memiliki kemampuan dalam mengikuti perkembangan teknologi, fasilitas sekolah yang kurang mendukung dalam menyediakan layanan internet sehingga hal ini dapat menghambat sekolah untuk peningkatan penyelenggaraan pembelajaran ini.

Dengan adanya sosialisasi game edukasi Game edukasi ini diharapkan dapat terjadi sharing dan transfer knowledge kepada para dewan guru SDN Larangan 5 sehingga dapat tercapai kemampuan yang merata dalam pemahaman dan penguasaan para dewan guru mendukung pembelajaran menggunakan Animeker tersebut alternative metode pembelajaran untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Simanihuruk L., Simarmata J., Sudirman M., dkk, 2019, *E-Learning Implementasi dan Inovasinya*, Penerbit Yayasan Kita Menulis, Jakarta
- LPPM.(2020), *Handbook Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.
- LPPM.(2020), *Juknis Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, Universitas Esa Unggul, Jakarta.
- RISTEKDIKTI. (2019), *Panduan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI XII EDISI REVISI, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.

**Lampiran 1. Surat Pernyataan Kerjasama Mitra**  
Lampiran 1. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



Nomor : 019/STPI/Dekan/Fasilkom/UEU/IX/2023  
Perihal : **Surat Tugas Penulisan Jurnal/Artikel Ilmiah**

Kepada Yth,  
Dosen  
Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Esa Unggul  
Di tempat

Dengan hormat,  
©  
Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M.Sc, MM  
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menugaskan kepada : Bapak/Ibu Dosen (Nama-Nama terlampir)

Untuk mengikuti Penulisan Jurnal/Artikel Ilmiah di Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023-2024.

Demikianlah surat tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Penulisan Jurnal Ilmiah. Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan pada surat tugas ini, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta, 1 September 2023

A handwritten signature in black ink is written over the logo of Universitas Esa Unggul Fakultas Ilmu Komputer.

Universitas  
**Esa Unggul**  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Dr. Vitri Tundjungsari, ST, M.Sc, MM  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

**Lampiran**

Surat Tugas Penulisan Jurnal/Artikel Ilmiah

**019/STPI/Dekan/Fasilkom/UEU/X/2023**

<b>NO</b>	<b>NIDN</b>	<b>NAMA DOSEN</b>
1	-	8330 - QORI HALIMATUL HIDAYAH , S.Pd., M.Kom.
2	0311048707	7720 - IMAM SUTANTO , S.Kom, M.Kom
3	0306048801	7135 - MUHAMAD BAHRUL ULUM , S.Kom, M.Kom,
4	0326108904	8119 - THEODORA MARIA PUTRI KOMUL , S.Kom., MM.
5	0305027903	6911 - HENDRY GUNAWAN , S.Kom,MM
6	0308057005	6959 - BAMBANG IRAWAN , S.Kom, M.Kom, Ph.D
7	0315116501	7228 - Ir. NIXON ERZED , MT.
8	0321029501	7176 - IKSAN RAMADHAN , , S.Kom, M.Kom
9	0323107101	7033 - MALABAY , S.Kom, M.Kom
10	0311087701	1162 - RIYA WIDAYANTI , S.Kom, MMSI
11	0305079001	6860 - MUHAMAD HADI ARFIAN , S.Kom, MM
12	0327086603	5009 - KARTINI , S.Kom, MMSI
13	0326068801	7450 - SURYANI , S.Si, M.Si
14	0409057005	8249 - BADIE UDDIN , S.Kom., ST., M.Kom
15	0320026801	7465 - BINASTYA ANGGARA SEKTI , ST, MM
16	0629077803	7813 - MAIMUN , ST, M.T
17	0326049301	7892 - WINDA SUCI LESTARI NASUTION , S.Pd.I., M.Pd.
18	0403088203	7449 - PUSPITA CHAIRUN NISA , SE, MM
19	0421088001	7841 - DIAH ARYANI , ST, M.Kom
20	0327085901	5382 - Drs. HOLDER SIMORANGKIR , M.Kom
21	0424076401	7097 - Ir. NIZIRWAN ANWAR , MT, IPM, ASEAN.Eng.
22	0307087003	7805 - AGUS HERWANTO , ST, M.M
23	0324066901	5709 - MUNAWAR , S.TP, MM, Ph.D.
24	-	8354 - JOY GABRIEL , S.SI., M.T.I.

25	0417089101	7988 - ANIK HANIFATUL AZIZAH , S.Kom, M.IM
25	0322027605	7328 - ALIVIA YULFITRI , S.Si,M.T
27	0323027707	7028 - MASMUR TARIGAN , S.T, M.Kom
28	0325099001	7397 - ACENG SALIM , S.T, M.T
29	0325106702	8080 - ADI WIDIANTONO , S.Kom, M.Kom
30	0330107401	6676 - ARI PAMBUDI , S.Kom, M.Kom
31	0316019003	8126 - JEFRY SUNUPURWA ASRI , S.Kom., M.Kom.
32	0319088902	6711 - TRI ISMARDIKO WIDYAWAN , S.Kom, M.Kom
33	0318018202	7553 - NOVIANDI , S.Kom, M.Kom
34	0321088802	7541 - ARIEF ICHWANI , ST, MT
35	0305046404	7993 - HERMANSYAH , S.Kom, M.Kom
36	0305097802	7760 - DIANA NOVITA , ST, MM
37	0311026702	7436 - POPONG SETIAWATI , S.Kom.MMSI
38	0312076201	5799 - Dra. SRI KLIWATI , M.Kom
39	0301057601	8218 - Dr. VITRI TUNDJUNGSARI , ST., M.Sc., M.M
40	0021017305	6592 - AGUNG MULYO WIDODO , ST, M.Sc, Ph.D
41	0309039501	7174 - Ir. SAWALI WAHYU , S.Kom, M.Kom
42	0307117103	7200 - YULHENDRI , ST, M.T
43	0315108201	7673 - HABIBULLAH AKBAR , S.Si, M.Sc, Ph.D
44	0330126703	5679 - Dr. BUDI TJAHJONO , S.Kom, M.Kom
45	0321066601	6165 - NUGROHO BUDHISANTOSA , ST. MMSI
46	-	7098 - Dr. JOHANES , S.Pd, M.Ed
47	0324117004	8212 - Dr. NENDEN SITI FATONAH , S.Si., M.Kom.
48	0319028902	7690 - TAUFIK RENDI ANGGARA , S.Si, M.T.
49	0418047806	7800 - HANI DEWI ARIESSANTI , S.Kom, M.Kom
50	8868930017	7145 - Dr. Ir. HUSNI SETIAWAN SASTRAMIHARDJA , MT

51	0325107804	5880 - NINA NURHASANAH , S.E., M.M.
52	-	8360 - RADEN TEDDY ISWAHYUDI , S.T., M.Kom.
53	-	7996 - IKA BASKARA , SE., MM.
54	0305116804	7329 - Dr. GERRY FIRMANSYAH , S.T.M.Kom
55	0331087403	Dr. HASYIM GAUTAMA, ST. M.Sc
56	0308087705	ADEL CHANDRA, S.Kom, MM
57	0305108803	ARMANDO RILENTUAH PARHUSIP, S.T, M.T.I
58	0318098601	INDRIANI NOOR HAPSARI, ST, MT
59	0304029101	SANDFRENI, S.SI, M.T
60	0311068902	YUNITA FAUZIA ACHMAD, S.Kom.M.Kom
61	0327098703	ALFIAN, S.Pd, M.Pd
62	0316029103	ANANDA PUTRIANI, S.Pd., M.Pd.
63	0303047508	ARIF MUGIYONO, ST, M.Cs
64	0316038903	HARRY KURNIAWAN, S.T, M.T
65	0306086801	LINDA PURNAMASARI, SS, M.Si., SS.
66	0401027804	NUR HUSNA NASUTION, S.Kom., M.Kom ‘
67	0319059102	NYOMAN PUTRA ANTARA, S.Pd.M.Si
68	0312059101	SILVIA RATNA JUWITA, S.Pd, M.Pd
69	-	RYAN PUTRA LAKSANA, S.Kom, MM



PEMERINTAH KOTA TANGERANG  
DINAS PENDIDIKAN  
**UPT SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI LARANGAN 5**  
**KECAMATAN LARANGAN**

JL. Siswa No. 5 Kel. Larangan Indah Kec. Larangan 15154  
Kode Pos 15154 NPSN: 20606595 Email : [sdnlarangan5@gmail.com](mailto:sdnlarangan5@gmail.com)  
TANGERANG

---

**SURAT PENGABULAN PERMOHONAN**  
**Nomor :422.2/89-SDN.L5/VII/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **CECE, S.Pd. MM**  
NIP/NUPTK : 196705041991031018/283674564920002  
Pangkat/Gol : Pembina / IV a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Status Kepegawaian : PNS

Mengabulkan permohonan kepada:

Nama : **Popong Setiawati, S.Kom., MMSI**  
NIDN : 0311026702  
Instansi : Universitas Esa Unggul  
Jabatan : Ketua TIM

untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Larangan 5 dengan tema yaitu : Penyuluhan Pemanfaatan Animeker Untuk Membuat Animasi Pembelajaran , yang bertujuan untuk menambah pengetahuan bapak dan ibu guru dalam menggunakan teknologi pada kegiatan pembelajaran dikelasnya.

Demikian surat Keterangan Pengabulan Permohonan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 23 November 2023



**CECE, S.Pd. MM**  
**NIP. 196705041991031018**

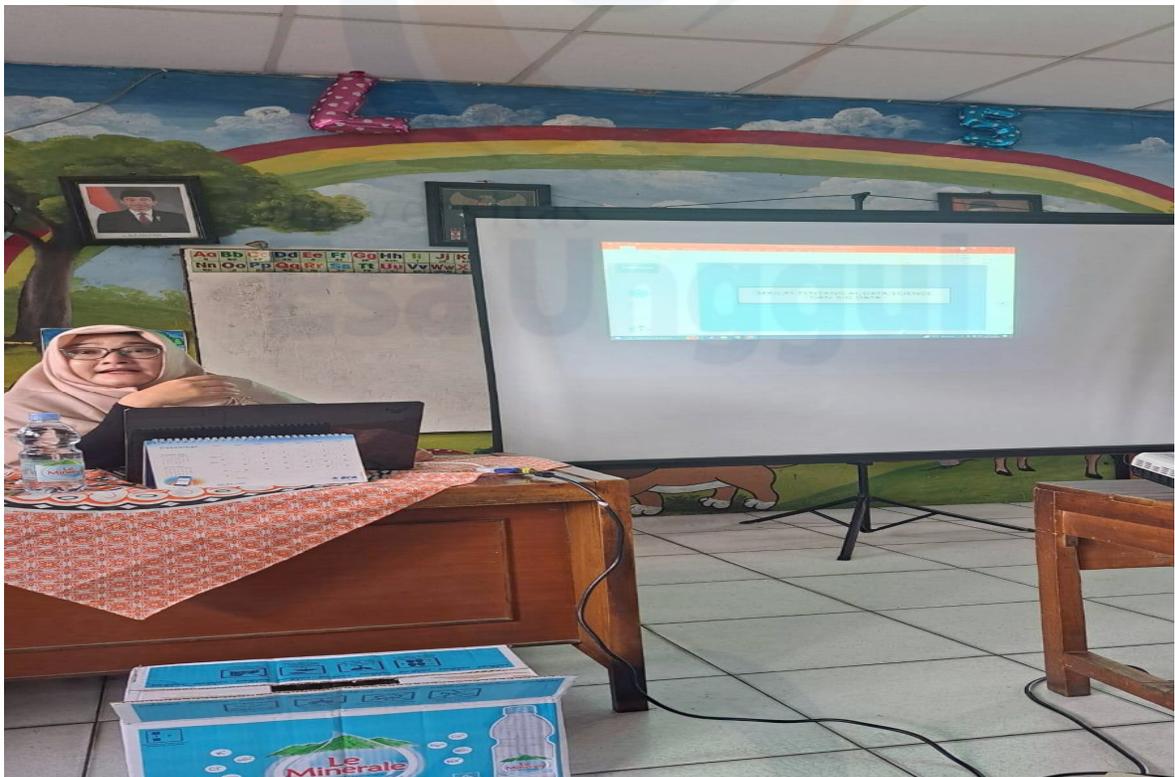
Lampiran 2 Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra Kerjasama

Lampiran 3. Daftar Hadir Peserta

Timestamp	Nama	Nomor Handphone	Email	Jabatan	Mata Pelajaran yang Diajar
12/12/2023 12:35:32	Diah Kumalasari, S.Pd	089654333114	kumala.love@gmail.com	Guru	Guru kelas
12/12/2023 12:35:39	ANITA UTAMI, S.Pd	085719223579	anitautami82@gmail.com	GURU KELAS	Semua Mapel SD
12/12/2023 12:35:46	TRI ROSMETI, S.Pd	081808681694	trirosmeti95@guru.sd.belajar.id	Guru Kelas	MTK, Bhs.indonesia, PKN, IPA, IPS, Budi Pekerti
12/12/2023 12:39:10	Ahmad Fahrizal, S.Pd	089514465395	ahmad.fahrizal0712@gmail.com	Guru PJOK	PJOK
12/12/2023 12:43:28	mukhlis sahrudin	085781900311	larangan5@gmail.com	pendidik	guru kelas
12/12/2023 12:46:11	Nurul fauziah	089616006613	nurulfauziah3112@mail.com	Guru	Guru kelas
12/12/2023 12:53:14	Mariam	082122092461	Mariam270368@gmail.com	Guru klas 3	Semua mapel di SD
12/12/2023 13:02:48	CECE	081323903125	acc46387@gmail.com	kepala sekolah	AI. AR
12/12/2023 13:03:41	SYARIF HIDAYATULLOH	081294793061	hydesyarifpublic@gmail.com	Guru	Agama Islam

Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kegiatan







Lampiran 5. Sertifikat tim pelaksana kegiatan Abdimas



Universitas  
ESA UNGGUL

# Sertifikat

Diberikan Kepada Peserta  
Pengabdian Masyarakat:

*Popong Setiawati*

Pengabdian Masyarakat Dengan Judul:  
Penyuluhan Pemanfaatan Animeker Untuk Membuat Animasi Pembelajaran

23/11/2024

TANGGAL



TANDA TANGAN



Universitas  
ESA UNGGUL

# Sertifikat

Diberikan Kepada Peserta  
Pengabdian Masyarakat:

*Hermanto*

Pengabdian Masyarakat Dengan Judul:  
Penyuluhan Pemanfaatan Animeker Untuk Membuat Animasi Pembelajaran

23/11/2024

TANGGAL



TANDA TANGAN