



jurnal
Asawika
media sosialisasi abdimas widya karya



PELATIHAN PENGOLAHAN ABON JAMUR TIRAM PADA GAPOKTAN MULYO SANTOSO KELURAHAN SUKUN KECAMATAN SUKUN KOTA MALANG
Handini dan Maria Puri Nurani

IBM TKK SANTO YUSUP 1: IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL
Felik Sad Windu Wisnu Broto

PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO *PROFILE* DESA MENGGUNAKAN *HANDPHONE* BAGI GENERASI MUDA DI DESA CURAH COTTOK, SITUBONDO
Rasional Sitepu, Peter Rathodirdjo Angka Albert Gunadhi, Widya Andiardja, Lanny Agustine, Yuliati, Andrew Joewono, Diana Lestariningsih, dan Hartono Pranjoto

PELATIHAN STRATEGI PENGUASAAN *READING* EFEKTIF MENGHADAPI UNBK BAGI SISWA KELAS XII SMAK YOS SUDARSO KEPANJEN
Andy Endra Krisna dan Rini Susrijani

IBDM PKK DESA PETUNGSEWU: PELATIHAN MERAJUT
Uki Yonda Aseptia, Lidia Halim, dan Felik Sad Windu Wisnu Broto

PEMBANGUNAN SARANA MANDI CUCI KAKUS KOMUNAL DI DAERAH PASCA BENCANA, LOMBOK, NUSA TENGGARA BARAT
Y.A. Widriyakara S., Wilhelmina Putri N., Angelina Novemita S., dan Catherina Novita A.

Susunan Redaksi

Penasihat

Rm. Albertus Herwanta, O.Carm., M.A.

Penanggung jawab

Dr. Nereus Tugur Redationo, S.T., M.T.

Ketua

Antonius Prisma Jalu Permana, S.Si., M.Si.

Anggota

- 1. Prof. Dr. Ir. Hari Purnomo, M.App.Sc.*
- 2. Prof. Dr. J.G. Nirbito*
- 3. Dr. R. Diah Imaningrum Susanti, S.H., M.Hum., M.Pd.*
- 4. Dr. Lis Lestari S., M.Si.*
- 5. Hendrikus Nendra Prasetya, S.P., M.Si.*

Editor

Catharina Rini Susrijani, S.S., M.Hum

Sekretariat & Distribusi

Olyvia Resyana Citra, S.E.

Pengantar Redaksi

Segala puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa patut kita haturkan kepada-Nya, sebab karena rahmat dan karunia-Nya Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat “Asawika” edisi Juni 2019 Vol. 04 No. 01 ini bisa terbit. Jurnal Asawika merupakan fasilitas bagi para dosen pengabdian untuk mempublikasikan karya pengabdian secara luas.

Berdasar pada visi Universitas Katolik Widya Karya Malang yaitu Menjadi komunitas akademik berkualitas dengan menerapkan IPTEKS dalam karya yang dijiwai nilai-nilai Katolik dan Pancasila, jurnal Asawika merupakan salah satu hasil dedikasi atas visi tersebut. Pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu cara dalam mendiseminasikan hasil penelitiannya sehingga dengan adanya jurnal pengabdian kepada masyarakat ini dapat membantu para pengabdian untuk mempublikasikan karya pengabdian.

Akhir kata, semoga kehadiran jurnal Asawika ini mampu menjadi sarana bagi segenap pengabdian dalam mendiseminasikan hasil kegiatannya sehingga bisa menjadi inspirasi bagi pengabdian-pengabdian lain dalam iku berperan membangun negeri ini.

Salam Redaksi

ASAWIKA merupakan jurnal publikasi hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh para dosen di lingkungan kampus Unika Widya Karya Malang beserta para dosen di luar lingkungan Unika Widya Karya Malang. Jurnal ini diterbitkan oleh LPPM Unika Widya Karya Malang dua kali dalam satu tahun.



Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM)
Universitas Katolik Widya Karya Malang
Jalan Bondowoso No. 2 Malang 65115
Telepon (0341) 553171 E-mail: lppm@widyakarya.ac.id

Daftar Isi

<p>Pelatihan Pengolahan Abon Jamur Tiram pada Gapoktan Mulyo Santoso Kelurahan Sukun Kecamatan Sukun Kota Malang</p> <p>Handini dan Maria Puri Nurani</p>	1
<p>IBM TKK Santo Yusup 1: Implementasi Permainan Tradisional</p> <p>Felik Sad Windu Wisnu Broto</p>	8
<p>Pelatihan Pembuatan Video <i>Profile</i> Desa Menggunakan <i>Handphone</i> bagi Generasi Muda di Desa Curah Cottok, Situbondo</p> <p>Rasional Sitepu, Peter Rathodirdjo Angka Albert Gunadhi, Widya Andiardja, Lanny Agustine, Yuliati, Andrew Joewono, Diana Lestariningsih, dan Hartono Pranjoto</p>	14
<p>Pelatihan Strategi Penguasaan <i>Reading</i> Efektif Menghadapi UNBK bagi Siswa Kelas XII SMAK Yos Sudarso Kepanjen</p> <p>Andy Endra Krisna dan Rini Susrijani</p>	21
<p>IBDM PKK Desa Petungsewu: Pelatihan Merajut</p> <p>Uki Yonda Asepta, Lidia Halim, dan Felik Sad Windu Wisnu Broto</p>	28
<p>Pembangunan Sarana Mandi Cuci Kakus Komunal di Daerah Pasca Bencana, Lombok, Nusa Tenggara Barat</p> <p>Y. A. Widriyakara S, Wilhelmina Putri N, Angelina Novemita S, dan Catherina Novita A</p>	33

IBM TTK SANTO YUSUP 1: IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL

Felik Sad Windu Wisnu Broto

Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Ma Chung

felik.sad@machung.ac.id

Abstrak

Ada banyak nama yang disandang oleh manusia, salah satunya adalah *homo sociale*. Kata *sociale* berasal dari bahasa Latin yang artinya teman. *Homo Sociale* bisa diartikan secara sederhana sebagai makhluk yang berteman. Makhluk yang memiliki kodrat berteman, memiliki kecenderungan hidup bersama orang lain. Dalam dunia pendidikan, sosialitas dimulai sejak anak menginjak bangku sekolah di taman kanak-kanak. Anak-anak sudah diajari bagaimana dia harus berteman, bersosialisasi bersama teman-temannya yang lain. Paradoksnya, ketika anak-anak di sekolah diajar untuk berteman (bersosialisasi), justru di rumah anak-anak disuguhi permainan-permainan game online yang bisa menggiring anak pada mentalitas asosial. Berangkat dari realitas inilah penulis mengajukan program pengabdian untuk menghidupkan kembali permainan-permainan tradisional, sebagai tindak lanjut dari penelitian yang menyimpulkan bahwa permainan tradisional ini justru mendukung anak untuk mampu bersosialisasi dengan orang lain. Permainan tradisional yang sudah diimplementasikan dalam program pengabdian ini adalah permainan cublak-cublak suweng, jamuran, dakon, engklek, gobak sodor, bekelan, Gasing, ular naga, petak umpet, dan patil lele. Dari hasil pengabdian ini diketahui bahwa anak-anak yang mengikuti kegiatan permainan tradisional memiliki kemampuan bersosialisasi yang lebih baik.

Kata Kunci: Kemampuan Bersosialisasi, Permainan Tradisional, TTK Santo Yusup 1

Abstract

Mankind has various names, one of them is *homo sociale*. The word *sociale* comes from Latin word meaning "friend." *Homo sociale* can be defined as creatures that live with friends. In other words, mankind is a creature that has a natural tendency to make friends. In the field of education, socialization starts when a child goes to a kindergarten school. Children are taught how to make friends, to socialize with others. Ironically, when children are taught to socialize at school, at home they are presented with online games that lead them to anti-social mentality. Based on this, the writer proposes a community service program to rejuvenate traditional games, as a follow up of a research that concluded that traditional games helped children socialize with others. Traditional games that have been implemented in this community service program include cublak-cublak suweng, dakon, hopscotch, gobak sodor, bekelan, gasing, ular naga, petak umpet, dan patil lele. This community service program concludes that children who participate in traditional games have better socializing ability.

Keywords: Socializing ability, Traditional games, Santo Yusup 1 Kindergarten

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi begitu cepat bergulir. Berbagai penemuan baru lahir akibat perkembangan teknologi. Tak ketinggalan dunia anak ikut terpengaruh. Berbagai macam jenis permainan modern diciptakan, baik itu berupa *game online* maupun jenis permainan yang lainnya. Singkat kata, globalisasi membuat teknologi semakin berkembang dan jenis-jenis permainan baru bermunculan.

Banyak jenis-jenis permainan modern, seperti *game online*, rupanya sangat diminati banyak anak-anak. Bahkan beberapa orang tua

sangat prihatin, karena ada banyak *game online* yang mampu membuat anak kecanduan. Dan sudah banyak orang tahu bahwa *game online* selain membuat anak kecanduan, *game online* juga bisa membuat anak menjadi asosial. Artinya anak tidak mau lagi bergaul dengan orang lain, anak tidak lagi mau berteman dengan yang lain. Ia sudah merasa cukup nyaman dengan kesendiriannya, cukup puas hanya berteman dengan *game online*.

Ini adalah keprihatinan kita saat ini. Modernitas, perkembangan teknologi telah mencetak permainan-permainan yang membuat anak menjadi asosial. Atas fenomena inilah,

penulis tergelitik untuk kembali lagi mengangkat permainan tradisional ke permukaan, dengan harapan dengan permainan tradisional ini anak-anak bisa tumbuh dengan sewajarnya sebagai pribadi yang sosial. Pribadi-pribadi yang mampu bergaul, berteman dan berelasi dengan orang lain. Bukan pribadi yang asosial, pribadi yang nyaman dan puas dengan kesendiriannya. Pribadi yang sombong, yang merasa mampu hidup sendirian tanpa membutuhkan orang lain.

Program pengabdian ini dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian penulis dalam program Ma Chung Research Grant 2016. Dari hasil penelitian ditemukan bahwa permainan tradisional sangat mempengaruhi kemampuan bersosialisasi anak. Maka tujuan berikutnya adalah untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak dan sekaligus ingin mempopulerkan kembali permainan tradisional di lingkup sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Selama 6 bulan pelaksanaan program pengabdian ini, penulis menggunakan 3 metode pelaksanaan yang masing-masing sangat mempengaruhi satu dengan lainnya, yaitu:

FGD (*Focus Group Discussion*)

Sebelum melaksanakan program pengabdian, penulis melakukan FGD atau *Focus Group Discussion* bersama guru dan kepala sekolah. FGD atau *Focus Group Discussion* adalah salah satu metode pengumpulan data dengan pendekatan kualitatif. Sebuah bentuk diskusi yang fokus pada satu hal. Atau terarah pada satu tema yang menjadi sasaran.

Tema FGD yang penulis angkat adalah mengenai jenis-jenis permainan yang selama ini telah diajarkan dan dipraktikkan oleh siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 dan serta kondisi sosial mereka. Yang dimaksud dengan kondisi sosial adalah kondisi pertemanan antar siswa-siswi di TKK Santo Yusup 1 Malang. FGD dilakukan selama tiga kali dalam satu bulan dengan waktu menyesuaikan jadwal guru-guru TKK Santo Yusup 1.

FGD telah dilakukan dengan lancar dan baik. Guru bersama kepala sekolah antusias menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dilontarkan. Bahkan mereka pun mampu memberikan masukan-masukan yang relevan dengan tema yang sedang dibahas.

Guru dan kepala sekolah yang telah mengikuti FGD adalah sebagai berikut:

- Veronica Budiastuti, S.Pd., S.Psi. (Kepala Sekolah dan Guru kelompok B),
- Lusia Rintias Widiati, S.Pd (Guru Kelompok TK A)
- Anastasia Mirah, S.Pd (Guru Kelompok Bermain)

Guru dan kepala sekolah terlibat aktif dalam FGD. Bahkan di akhir FGD ada banyak rekomendasi dan temuan yang bermanfaat bagi penulis untuk mengembangkan model pengabdian yang sudah direncanakan.

Storytelling

Metode kedua yang dilakukan dalam pengabdian adalah *storytelling*. *Storytelling* adalah metode penyampaian materi dengan teknik bercerita. Metode *storytelling* dipakai karena berhubungan dengan objek yang dihadapi. Objek yang mendapatkan materi adalah anak-anak TKK Santo Yusup 1 kelompok B. Anak-anak kecil yang berusia kisaran 5-6 tahun. Menurut Hartani (2005), anak usia dini memiliki karakteristik berikut ini:

- memiliki rasa ingin tahu yang besar,
- merupakan pribadi yang unik,
- suka berfantasi dan berimajinasi,
- masa potensial untuk belajar.

Dari penjelasan ini kita bisa menilai bahwa usia 5-6 tahun sangat dekat dengan fantasi dan imajinasi. Maka tepatlah jika metode *storytelling* dipakai saat ingin menjelaskan sesuatu kepada mereka. Terlebih saat penulis ingin menjelaskan jenis-jenis permainan tradisional. Melalui metode ini penulis dapat menjelaskannya dengan lebih hidup.

Interaktif

Dalam pengabdian ini penulis memakai metode interaktif. Penulis bersama siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 langsung mempraktikkan permainan tradisional. Selama 3 bulan setiap Sabtu penulis diberi kesempatan oleh sekolah untuk masuk kelas mempraktikkan permainan tradisional bersama siswa-siswi.

Permainan tradisional yang sudah diimplementasikan dalam program pengabdian ini adalah permainan cublak-cublak suweng, jamur, dakon, engklek, gobak sodor, bekelan,

Gasing, ular naga, petak umpet, dan patil lele. Siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Bahkan ketika waktunya sudah habis, siswa-siswi tetap ingin melanjutkan permainan. Mereka sangat antusias dan tetap ingin bermain, sempat beberap kali akhirnya waktu bermain diperpanjang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian yang telah dilakukan selama enam bulan menghasilkan hal-hal berikut ini, yaitu:

Rekomendasi dari guru

Setelah melakukan FGD bersama guru dan kepala sekolah selama tiga kali, penulis berhasil merangkum dan menuliskan beberapa fakta-fakta dan rekomendasi. Fakta-fakta yang didapatkan adalah:

- sekolah belum maksimal menggunakan permainan tradisional untuk mengisi waktu bermain siswa-siswinya,
- sekolah cenderung menggunakan permainan-permainan yang praktis, permainan-permainan yang telah tersedia tanpa membutuhkan waktu dan tenaga untuk melakukannya seperti mobil-mobilan, puzzle dan sejenisnya,
- sekolah belum memiliki perangkat yang memadai untuk permainan tradisional seperti tongkat untuk patil lele, dakon dan gasing,
- sekolah belum memiliki waktu khusus untuk implementasi permainan tradisional.

Pelaksanaan Permainan Tradisional

Kegiatan pengabdian berupa pelaksanaan permainan tradisional untuk siswa-siswi kelompok B berlangsung selama tiga bulan setiap hari Sabtu mulai pukul 08.00-09.30 setelah siswa-siswi menyelesaikan jam pertamanya.

Pada bulan pertama, secara bergantian siswa-siswi diajak bermain cublak-cublak suweng, jamuran dan dakon. Siswa-siswi antusias saat diajak bermain cublak-cublak suweng, jamuran dan dakon. Kesulitan yang dihadapi saat pelaksanaan permainan ini adalah menghafal lagu yang berbahasa Jawa. Tidak semua siswa-siswi bisa melafalkan lagu dengan baik. Maka perlu dilatih berulang-ulang

menyanyikan lagunya, setelah hafal baru kemudian lanjut ke permainan.

Pada bulan kedua siswa-siswi diajak bermain engklek, gobak sodor, bekelan dan gasing. Semua permainan ini dilakukan *outdoor* atau di luar kelas. Permainan bekelan dilakukan di teras kelas, sedangkan permainan engklek, gobak sodor dan gasing dilakukan di lapangan. Karena permainan dilakukan di luar kelas, maka hambatan yang terjadi adalah saat siswa-siswi terlalu antusias mengikuti permainan sampai tidak bisa dihentikan. Inginnya melanjutkan permainan terus.

Pada bulan ketiga permainan tradisional yang diimplementasikan adalah permainan ular naga, petak umpet, dan patil lele. Semua permainan ini dilakukan di luar kelas. Hambatan yang muncul adalah saat melakukan permainan petak umpet. Karena lapangan yang luas dan tidak adanya tempat persembunyian yang efektif, maka banyak siswa-siswi yang tidak bisa bersembunyi dengan baik. Mereka mudah sekali untuk ditemukan.

Meningkatnya Kemampuan Bersosialisasi

Seperti pada hasil penelitian yang pernah penulis teliti, melalui permainan tradisional ini kemampuan bersosialisasi siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 meningkat. Hal ini tampak dari perilaku berikut ini:

- siswa lebih aktif berkomunikasi satu dengan lain, tidak ada lagi yang pasif untuk berkomunikasi,
- siswa mengenal temannya lebih mendalam seperti tahu nama tempat rumahnya, kesenangannya dan beberapa sifat-sifat yang dominan dimiliki,
- siswa lebih aktif menyapa temannya, satu dengan lainnya,
- siswa lebih mudah bergaul, berkelompok, tidak ada lagi yang menyendiri,
- siswa lebih aktif untuk mengajak temannya bermain-main seperti petak umpet ataupun engklek.

Rencana Kerja

Setelah menjalankan pengabdian dan melakukan evaluasi, penulis bersama guru dan kepala sekolah membuat rencana kerja sebagai tindak lanjutnya. Rencana kerja berupa penjadwalan rutin untuk setiap kelas waktu untuk guru melaksanakan implementasi permainan tradisional.

Waktu yang ditentukan dalam rencana kerja adalah setiap hari Sabtu pukul 09.00-10.00. Mengapa dipilih hari Sabtu, karena hari Sabtu adalah hari yang pendek. Setelah siswa-siswi bermain, mereka langsung pulang. Sehingga kelelahan setelah bermain tidak akan mengganggu belajar mereka.

Selain sudah dibuatnya rencana kerja yang memungkinkan sekolah bisa mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran, penulis juga menghibahkan alat-alat yang dipakai untuk permainan tradisional kepada sekolah. Alat-alat itu di antaranya adalah:

- perlengkapan patil lele,
- perlengkapan dakon,
- perlengkapan bekelan,
- dan perlengkapan gasing

Harapannya dengan perlengkapan yang telah tersedia serta waktu yang telah dijadwalkan maka sekolah tidak akan mengalami kesulitan untuk mengimplementasikan permainan tradisional dalam proses belajar mengajarnya. Sehingga siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 semakin terbantu untuk bersosialisasi.



Gambar 1. Kepala sekolah memperkenalkan penulis pada siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 kelompok B



Gambar 2. Penulis menjelaskan permainan tradisional dengan metode *storytelling*.



Gambar 3. Siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 bermain dakon dengan antusias



Gambar 4. Siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 bermain bentengan dengan penuh semangat



Gambar 5. Bersama penulis siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 bermain patel lele.

4. SIMPULAN

Teknologi saat ini sudah tidak bisa dibendung lagi. Game *online* sudah tidak bisa dihindari. Situasi yang sangat paradoks. Di satu sisi usia anak-anak adalah usia produktif untuk bersosialisasi, tetapi pada saat yang sama orang tua lebih memfasilitasi anak-anaknya untuk bermain game *online*. Sebuah permainan yang mengarahkan anak pada kondisi asosial. Sangat bertentangan dengan prinsip pertemanan atau bersosialisasi.

Maka sangat *urgent* untuk dilakukan sekolah-sekolah adalah menghidupkan kembali permainan tradisional. Di mana, menurut banyak penelitian, permainan ini akan mampu meningkatkan kemampuan sosialisasi anak. Maka atas dasar inilah penulis melakukan

pengabdian berupa implementasi permainan tradisional di TKK Santo Yusup 1 Malang.

Pengabdian berjalan dengan baik dan lancar. Siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 Malang sangat antusias mengikutinya. Salah satu hasil dari pengabdian ini adalah sebuah rencana kerja dimana sekolah akan menyediakan waktu khusus untuk implementasi permainan tradisional dalam proses belajar mengajarnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan pertama-tama kepada LPPM universitas Ma Chung yang telah menerima proposal penelitian dari penulis berupa Ma Chung Research Grand. Pengabdian ini adalah sebuah tindak lanjut dari penelitian ini.

Terima kasih kedua penulis sampaikan kepada guru dan kepala sekolah TKK Santo Yusup 1 Malang yang telah menerima penulis untuk melakukan penelitian dan pengabdian.

Terima kasih ketiga penulis sampaikan kepada segenap siswa-siswi TKK Santo Yusup 1 Malang beserta orangtua yang bersedia menjadi objek penelitian sekaligus pengabdian. Kerjasama yang telah terwujud menjadi kebanggaan sekaligus syukur.

6. REFERENSI

- Aisyah, Siti. (2012). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Asmawati, L., (2013). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Hatimah, Ihat. (2007) *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth. (1988). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1999). *Psikologi Perkembangan Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Mutiah, D., (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Rachmi, Tetty. (2013). *Ketrampilan Musi dan Tari*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Sujarno, Galba, S., Larasati, T.A. & Isyanti. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta

- Syaodih, E. dan Agustin, M. (2012). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Tim PKP PG-PAUD. (2013). *Panduan Pemantapan Kemampuan Profesional*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Wardhani dan Kuswaya. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Widarmi D Wijana, dkk. (2013). *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Winda Gunardi, Lilis Suryani dan Azizah Muis. (2013). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.



PETUNJUK PENULISAN NASKAH JURNAL ASAWIKA

PERSYARATAN UMUM

Jurnal Asawika menerima naskah berupa tulisan asli mengenai hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut meliputi implementasi hasil penelitian, aplikasi teknologi tepat guna, diseminasi inovasi, dan pengembangan model pemberdayaan masyarakat. Naskah ditulis dalam bahasa Indonesia dan belum pernah dimuat di dalam jurnal ilmiah internasional maupun nasional. Naskah harus mengikuti format yang ditentukan dalam jurnal ini.

FORMAT TULISAN

Naskah diketik di dalam sebuah luasan print dengan margin 1.2 inch dari atas, 1 inch dari bawah dan kiri kertas. Margin sisi kanan dibuat 0.8 inch. Ukuran paper A4, lebar 8,27 inch, tinggi 11,69 inch. Layout: header 0,5 inch, footer 0,5 inch. Teks tidak perlu diberi nomor halaman. Isi artikel diketik dalam format dua kolom (lebar kolom = 2,98 inch dan spasi kolom = 0,5 inch).

Gambar disisipkan di dalam text box dan figures caption (keterangan gambar) diletakkan di bawah gambar. Keterangan gambar diberi nomor dan gambar harus dirujuk di dalam teks. Keterangan gambar diawali dengan huruf besar. Keterangan gambar yang lebih dari satu baris ditulis menggunakan spasi 1.

Tabel dibuat dengan lebar garis 1 pt dan tables caption (keterangan tabel) diletakkan di atas tabel. Keterangan tabel yang terdiri lebih dari 2 baris ditulis menggunakan spasi 1. Garis-garis tabel diutamakan garis horizontal saja, sedangkan garis vertikal dihilangkan.

Naskah disusun dengan urutan sebagai berikut:

- a) **Judul:** Judul ditulis dalam Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris ringkas, jelas, tidak lebih dari 15 kata menggunakan huruf Times New Roman ukuran 14, capitalized, bold, dan centered.
- b) **Nama Lengkap Penulis:** Nama penulis ditulis menggunakan huruf Times New Roman ukuran 11 tidak disertai gelar.
- c) **Nama Lembaga/Institusi:** nama fakultas, universitas, dan alamat E-mail penulis
- d) **Abstrak:** Abstrak merupakan penjelasan singkat tentang latar belakang kegiatan, metode pelaksanaan, hasil dan pembahasan serta simpulan. Abstrak ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris menggunakan huruf Times New Roman ukuran 10, spasi 1 dan dengan panjang teks antara maksimal 100—250 kata. Abstrak versi bahasa Indonesia ditulis menggunakan bahasa Indonesia baku. Abstrak versi bahasa Inggris ditulis menggunakan bahasa Inggris dalam bentuk past tense.
- e) **Kata Kunci (keywords):** ditulis dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris terdiri atas tiga sampai lima kata yang diletakkan di bawah abstrak/abstract. Kata kunci dituliskan menurut abjad.
- f) **Pendahuluan:** Pendahuluan memuat tentang latar belakang, masalah, rencana pemecahan masalah dan tujuan pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan. Pendahuluan ditulis menggunakan huruf Times New Roman, ukuran 11 dan spasi 1.
- g) **Metode Pelaksanaan:** Metode Pelaksanaan akan memaparkan secara rinci tentang jenis/rancangan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan, metode serta langkah-langkah pelaksanaan sampai dengan evaluasi serta monitoring pelaksanaan pengabdian.
- h) **Hasil dan Pembahasan:** Hasil dan Pembahasan disajikan dalam bentuk teks, Tabel maupun Gambar. Hasil dan pembahasan berisi:
 - a. Peristilahan atau model (untuk jasa, keterampilan baru, dan rekayasa sosial-budaya), dimensi dan spesifikasi (untuk barang/peralatan) yang menjadi keluaran atau fokus utama kegiatan yang digunakan sebagai solusi yang diberikan kepada masyarakat, baik langsung maupun tidak langsung;
 - b. Dokumentasi yang relevan dengan jasa atau barang sebagai keluaran atau fokus utama kegiatan;
 - c. Keunggulan dan kelemahan keluaran atau fokus utama kegiatan
 - d. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan maupun produksi barang, dan peluangnya
- i) **Simpulan:** Berisi simpulan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Menjabarkan pencapaian tujuan pengabdian yang dijelaskan melalui tulisan esai.
- j) **Ucapan terima kasih:** Ucapan terimakasih perlu disampaikan penyandang dana; partner pelaksana program; para pendukung pelaksanaan program, baik perorangan maupun lembaga
- k) **Referensi:** Penulisan referensi yang digunakan adalah kebaruan pustaka adalah 10 tahun terakhir, pustaka jurnal, sitasi pustaka web dituliskan tanggal aksesnya dan sitasi hasil wawancara dituliskan tanggal wawancara.



9 772597 721026