

Kode/ Nama Rumpun Ilmu: 701/ Ipteks Bagi Masyarakat

LAPORAN AKHIR PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI
DI TK TAQIFA BANGKINANG KOTA**

TIM PENGUSUL

KETUA	: Deddy Gusman, S.Kom. M.Ti	NIDN	: 1005088602
ANGGOTA 1	: Dr. Nurmalina, M.Pd.	NIDN	: 1005038504
ANGGOTA 2	: Refni Risma Juita	NIM	: 1855201033

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI**

Judul Pengabdian	: Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Taqifa Bangkinang Kota
Kategori Penelitian	: Teknik Informatika
Ketua	: Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.
a. NIP/NIDN	: 096542160/1005088602
b. Jabatan Fungsional	: Asisten Ahli
c. Program Studi	: S1 Teknik Informatika
f. No. Telp	: 081328444422
g. e-mail	: deddys@mail.com
Anggota Peneliti (1)	:
a. Nama Lengkap	: Dr. Nurmalina, M.Pd.
b. NIDN/NIP	: 1005038504/109542104
c. Program Studi	: S1 PG PAUD
Anggota Peneliti (2)	:
a. Nama Lengkap	: Pangeran Otda Madani
b. NIDN/NIM	: 1955201033
c. Program Studi	: Teknik Informatika
Anggota Peneliti (3)	:
a. Nama Lengkap	:
b. NIDN/NIP	:
c. Program Studi	:
Lokasi Penelitian	: PAUD Tambusai
Biaya Usulan	: 6.250.000

Bangkinang, 27 Juni 2021

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,

Ketua Pelaksana,


Candra Azriadi, M.Sc.
NIP-11 096 542 194



Deddy Gusman, S.Kom.,M.T.I.
NIP-TT 096 542 162

Menyetujui,
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
Ketua,


Ns. Apriza, S.Kep.M.Kep
NIP-TT 096.542.024

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

Judul Pengabdian : Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di TK Taqifa Bangkinang Kota

1. Tim Pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi
1.	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.	AA	Pemrograman	T. Informatika
2.	Dr. Nurmalina, M.Pd.	Lektor	Pemrograman	T. Informatika
3.	Refni Risma Juita	mhsw	Pemrograman	T. Informatika
4		-		

2. Objek Penelitian penciptaan (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian): Masyarakat Ridan Permai

3. Masa Pelaksanaan

Mulai : bulan Maret tahun 2021

Berakhir : bulan Juni tahun 2021

5. Lokasi Pengabdian (lab/lapangan) Kabupaten Kampar

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

“TK Taqifa bangkinang”

8. Skala perubahan dan peningkatan kapasitas sosial kemasyarakatan dan atau pendidikan yang ditargetkan

“Pemanfaatan Media Animasi”

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

“Nasional”

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Identitas dan Uraian Umum	iv
Ringkasan Proposal	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2 Permasalahan Mitra	2
BAB II Solusi dan Target Luaran	3
BAB III Metodologi Pelaksanaan	4
BAB IV Kelayakan Kepakaran	5
BAB V Biaya dan Jadwal Penelitian	6
5.1 Anggaran Biaya	8
5.2 Jadwal Kegiatan	8
BAB VI Hasil	8
BAB VII Rencana Tahapan Berikutnya.....	9
BAB VIII Penutup.....	12
Lampiran-lampiran	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Kecanggihan teknologi semakin hari semakin tidak terbendung dalam setiap aspek kehidupan manusia. Dunia pendidikan harus berpacu dan mengikuti kemajuan teknologi agar anak didik mampu menyeimbangi kecanggihan teknologi tersebut. Guru merupakan ujung tombak dalam pentrasferan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut. Namun, pada kenyataannya, beberapa sekolah masih mengeluhkan kemampuan guru-guru mereka dalam menguasai teknologi. Paling tidak dalam penyusunan bahan ajar dalam bentuk powerpoint yang membantu proses pembelajaran yang menyenangkan.

Kemampuan menyusun powerpoint untuk guru-guru sangat diperlukan. Guru sebagai sosok yang digugu dan ditiru oleh peserta didik harus mampu memanfaatkan powerpoint untuk dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik. Kemampuan menyusun powerpoint secara berkualitas dan menarik perhatian peserta didik menjadi upaya untuk meningkatkan profesionalisme seorang guru.

Hal ini karena powerpoint dapat membantu: (1) pengembangan kompetensi guru dalam menyelesaikan masalah pembelajaran mencakup kualitas isi, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran, proses, dan hasil belajar siswa, (2) peningkatan kemampuan pembelajaran akan berdampak pada peningkatan kompetensi kepribadian, sosial, dan profesional guru (Prendergast, 2002). Pemakaian media powerpoint dalam belajar merupakan solusi yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di dalam kelas.

Berdasarkan kenyataan di lapangan, khususnya guru di TK Taqifa Bangkinang Kota tergambar bahwa guru-guru tersebut masih awam atau belum memahami sepenuhnya tentang manfaat media animasi. Kebanyakan dari guru-guru tersebut menyusun media animasi hanya jika ada paksaan dari *stackholder* atau paksaan dari kepala sekolah. Padahal, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa media animasi sangat penting untuk menunjang dan

meningkatkan hasil belajar dan sebagai salah satu upaya untuk peningkatan profesionalisme seorang guru.

Kemampuan guru-guru di TK Taqifa Bangkinang Kota untuk menyusun powerpoint sangat perlu bimbingan dan pelatihan dari pihak-pihak yang profesional dalam penyusunan animasi tersebut. Diharapkan dengan adanya pelatihan-pelatihan, maka dapat meningkatkan kemampuan menyusun animasi di kalangan guru TK Taqifa Bangkinang Kota. Berdasarkan hal ini, dosen Fakultas Teknik Informatika dan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlwan Tuanku Tambusai mencoba untuk membantu meningkatkan kemampuan guru TK Taqifa Bangkinang Kota untuk menyusun animasi. Peningkatan kemampuan guru TK Taqifa Bangkinang Kota untuk menyusun animasi tersebut dilaksanakan dengan mengadakan pelatihan secara rutin dan kontiniu hingga akhirnya tidak ada lagi guru-guru TK Taqifa Bangkinang Kota yang tidak mengerti tentang penyusunan TK Taqifa Bangkinang Kota.

1.2 Permasalahan Mitra

Kemampuan guru TK Taqifa Bangkinang Kota untuk menyusun animasi yang masih jauh dari kata “bisa” hanya sekedar membuat animasi untuk memenuhi syarat atau tugas-tugas tertentu. Padahal, menyusun animasi yang pada dasarnya dianggap gampang, ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Secara umum animasi tampak sama dengan menyiapkan bahan ajar pada umumnya. Padahal, apabila menyusun animasi tersebut disusun sesuai dengan aturan yang semestinya dengan aturan-aturan yang tepat, maka menyusun animasi menjadi peneltian yang paling “susah” untuk dilakukan. Hal ini tergambar dengan keadaan guru-guru yang belum bisa menyusun animasi sesuai dengan aturan yang sebenarnya dan dengan dengan aturan-aturan yang tepat. Permasalahan dalam kelas khususnya dalam pembelajaran sebenarnya masih banyak ditemukan permasalahan-permasalahan yang terlihat dari kompetensi ketercapaian suatu mata pelajaran yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum yang keseluruhannya tergantung bagaimana bahan ajar itu disampaikan oleh guru untuk peserta didiknya.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi

Solusi dari program ini adalah:

1. Memberikan pemahaman kepada guru-guru tentang pentingnya powerpoint dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang aturan-aturan penulisan powerpoint.
3. Memberikan kemampuan kepada guru-guru untuk menyusun powerpoint.
4. Memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan guru-guru dalam menyampaikan materi ajar.

2.2. Target Luaran

Luaran yang diharapkan dari program ini adalah adanya kemahiran dan kemampuan guru-guru dalam menyusun powerpoint sebagai media dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam jangka waktu panjang kemampuan menyusun powerpoint sudah tertanam dalam diri semua guru-guru dan dari situ diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK Taqifa Bangkinang Kota.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

Metode pengembangan yang akan dilaksanakan merupakan sebuah rangkaian tahapan yang disusun secara sistematis, di antaranya :

1. Persiapan
 - a. Membentuk kerja sama dengan guru-guru di TK Taqifa Bangkinang Kota
 - b. Membentuk kerjasama dengan KKG guru-guru di Kecamatan Bangkinang Kota
 - c. Menyiapkan materi.
2. Pelaksanaan
 - a. Sosialisasi kepada masyarakat guru-guru tentang pentingnya penyusunan animasi yang berkualitas.
 - b. Sosialisasi mengenai aturan-aturan penulisan animasi yang benar.
 - c. Pelatihan penyusunan animasi sebagai media penyampaian materi ajar dalam proses pembelajaran.
3. Evaluasi
4. Laporan akhir

BAB IV
KELAYAKAN LPPM
(LEMBAGA PENELITIAN & PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dalam setiap kegiatan pengabdian berjalan dengan aktif sesuai dengan prosedurnya. Terutama pada kegiatan Penerapan Teknologi yang telah dimiliki oleh Universitas Pahlawan. Sehingga setiap hasil penelitian dosen, selalu di aplikasikan dengan baik ke masyarakat. Hal tersebut ditunjukkan dengan melakukan sosialisasi secara langsung melalui penumbuhkembangan motivasi, pemberian stimulasi dan fasilitasi, serta penciptaan iklim yang kondusif ke desa-desa binaan LPPM Universitas Pahlawan. Setiap desa binaan memiliki persentase jumlah UKM-nya untuk dijadikan mitra dalam program LPPM sangat tinggi. Selain itu, LPPM Universitas Pahlawan terus memotivasi agar dosen-dosen bisa berkontribusi aktif dengan melakukan pelatihan dan pendampingan dalam penulisan proposal penelitian dan pengabdian dan membantu hal-hal yang bersifat administratif. Secara kelembagaan, LPPM Universitas Pahlawan sangat aktif dan antusias.

Jenis kepakaran setiap anggota tim pengusul dalam menyelesaikan seluruh persoalan dan kebutuhan mitra sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan mitra. Ketua pengusul sangat fokus dengan kepakaran anggota tim yang bergabung dalam tim ini. Pemilihan anggota tim dilakukan secara selektif berdasarkan kebutuhan dan permasalahan mitra. Nama-nama tim pengusul, kepakaran, dan tugasnya masing-masing dideskripsikan pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1. Nama-nama Tim Pengusul, Keahlian, dan Tugasnya Masing-masing

No.	Pelaksana Kegiatan	Keahlian	Tugas
1	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti. (Ketua)	Pemrograman	Merancang materi pelatihan
2	Dr. Nurmalina, M.Pd.	Pendidikan	Sosialisasi tentang proses pembelajaran berkualitas
3	Refni Risma Juita	Informatika	Pelaksanaan Program

BAB V
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

Pada Bab 5. Biaya dan Jadwal Kegiatan ini akan dideskripsikan biaya dan jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan.

5.1 Anggaran Biaya

Tabel 5.1. Ringkasan Anggaran Biaya Program yang Diajukan

No.	Uraian	Jumlah (Rp.)
1	Honorarium	450.000
2	Pembelian bahan habis pakai	400.000
3	Belanja Perjalanan Lainnya	600.000
4	Belanja Lain-lain	350.000
5	Biaya Publish Artikel	450.000
	Jumlah Biaya	6.250.000

5.2 Jadwal Kegiatan

Jangka waktu pelaksanaan program ini adalah selama 4 (empat) bulan yaitu bulan Maret s.d. Juni 2020.

Tabel 5.2. Jadwal Kegiatan

No.	Rencana Jadwal Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Sosialisasi program PKM ke masyarakat																
2	Pelatihan- pelatihan Implementasi PKM																
3	Pendampingan- pendampingan Implementasi PKM																
5	Pelaporan																

BAB VI

HASIL PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktik penyusunan animasi sebagai media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktik untuk membuat animasi media pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, penyusunan, pemilihan huruf, pemberian efek dan animasi dan tampilan. Kegiatan ini dilaksanakan sehari yaitu pada hari Selasa tanggal 19 April 2021 dari pukul 07.30-12.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 12 orang guru-guru TK Taqifa bangkinang Kota dari seluruh bidang studi dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di TK Taqifa bangkinang Kota.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 3 (tiga) orang tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai:

- a. Pengantar materi media pembelajaran dalam bentuk animasi
- b. Langkah-langkah penyusunan dan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk animasi
- c. Latihan pembuatan media pembelajaran dalam bentuk animasi
- d. Evaluasi hasil media pembelajaran yang telah disusun.

Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan detil. Kegiatan yang diawali dengan ceramah dan demonstrasi ini kemudian dilanjutkan latihan. Dari kegiatan latihan tampak bahwa guru memang belum menguasai cara pengembangan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran dalam bentuk animasi . Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab.

Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya jawab. Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah:

1. Syarat-syarat penyusunan media pembelajaran yang baik
2. Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dalam bentuk animasi

3. Penggantian layout, font dan *background* dalam penyusunan media pembelajaran dalam bentuk animasi
4. Pembuatan tabel dalam slide
5. Pemberian efek suara dan animasi dalam penyusunan media pembelajaran dalam bentuk animasi
6. Pengaturan tampilan media pembelajaran dalam bentuk animasi bagi audiens

Program pengabdian pada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi guru-guru TK Taqifa bangkinang Kota yang sudah dilaksanakan ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan lebih percaya diri dalam menjalankan profesinya. Guru akan lebih semangat dan termotivasi untuk mengembangkan diri. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi sekolah, proses belajar mengajarnya akan lebih menarik dengan digunakannya media pembelajaran yang lebih bervariasi. Disamping itu dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran ini akan menambah keterampilan guru dalam menyiapkan perangkat pembelajarannya sehingga akan mendukung kemampuan guru dalam menyiapkan program sertifikasi yang mau tidak mau pasti dilakukan.

Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut:

1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan
2. Ketercapaian tujuan pelatihan
3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi

Target peserta pelatihan seperti direncanakan sebelumnya adalah paling tidak 12 guru di TK Taqifa bangkinang Kota, sesuai dengan jumlah komputer yang tersedia di laboratorium. Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini diikuti oleh 12 orang peserta. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target peserta tercapai 100%. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan PPM dilihat dari jumlah peserta yang mengikuti dapat dikatakan berhasil/ sukses.

Ketercapaian tujuan pendampingan pengembangan media pembelajaran secara umum sudah baik, namun keterbatasan waktu yang disediakan

mengakibatkan tidak semua materi tentang pengembangan media pembelajaran dapat disampaikan secara detil. Namun dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu kualitas media pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Ketercapaian target materi pada kegiatan PKM ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan adalah:

1. Pengantar guru profesional dan sertifikasi guru
2. Teori media pembelajaran
3. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi masih kurang dikarenakan waktu yang singkat dalam penyampaian materi dan kemampuan para peserta yang berbeda-beda. Hal ini disebabkan jumlah materi yang banyak hanya disampaikan dalam waktu sehari sehingga tidak cukup waktu bagi para peserta untuk memahami dan mempraktekkan secara lengkap semua materi yang diberikan.

Secara keseluruhan kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran untuk mempercepat guru memperoleh sertifikasi ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keempat komponen di atas, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik dan diharapkan kualitas tersebut sudah mengikuti standar untuk dapat dipakai sebagai poin dalam penilaian portofolio sertifikasi guru.

BAB VII

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh simpulan bahwa:

1. Guru-guru di TK Taqifa bangkinang Kota memerlukan pemahaman tentang pentingnya animasi dalam proses pembelajaran.
2. memberikan kemampuan kepada guru-guru untuk menyusun animasi sangat membantu mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran
3. Pelatihan ini memberikan solusi yang tepat untuk permasalahan guru-guru dalam menyampaikan materi ajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan saran yang diberikan adalah sebaiknya dilakukan pelatihan-pelatihan serupa agar guru-guru terbiasa dengan teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi tersebut secara maksimal dalam pembelajaran. Hal ini sangat membantu guru-guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim Pengusul yang sudah ditandatangani.

Biodata Ketua Pengusul**A. Identitas Diri**

1	Nama lengkap	Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	NIDN	1005088602
4	Tempat, Tanggal Lahir	
5	E-mail	deddy@universitaspahlawan.ac.id
6	Nomor Telepon/HP	081328444422
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang, Kab. Kampar, Prop. Riau 28412
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Islam Indonesia	Universitas Indonesia
Tahun Masuk – Lulus	2005-2008	2008-2010

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ke masyarakat tahun 2021.

Bangkinang, 23 Juni 2021
Ketua Pengusul,



Deddy Gusman, S.Kom., M.Ti.
NIDN. 1005088602

Biodata Anggota (1)

A. Identitas Diri

1	Nama lengkap	Dr. Nurmalina, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	NIDN	1005038504
4	Tempat, Tanggal Lahir	Kualu, 05 Maret 1985
5	E-mail	nurmalina18des@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	081275081218
7	Alamat Perguruan Tinggi	Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jalan Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang,
8	Nomor Telepon/Faks.	(0762) 21677 / (0762) 21677

B. Riwayat Pendidikan

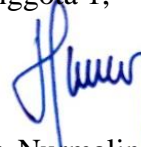
	S1	S2	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Riau	Universitas Negeri Padang	Universitas Negeri Padang
Tahun Masuk – Lulus	2006-2010	2010 – 2012	2015 – 2020

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ke masyarakat tahun 2020.

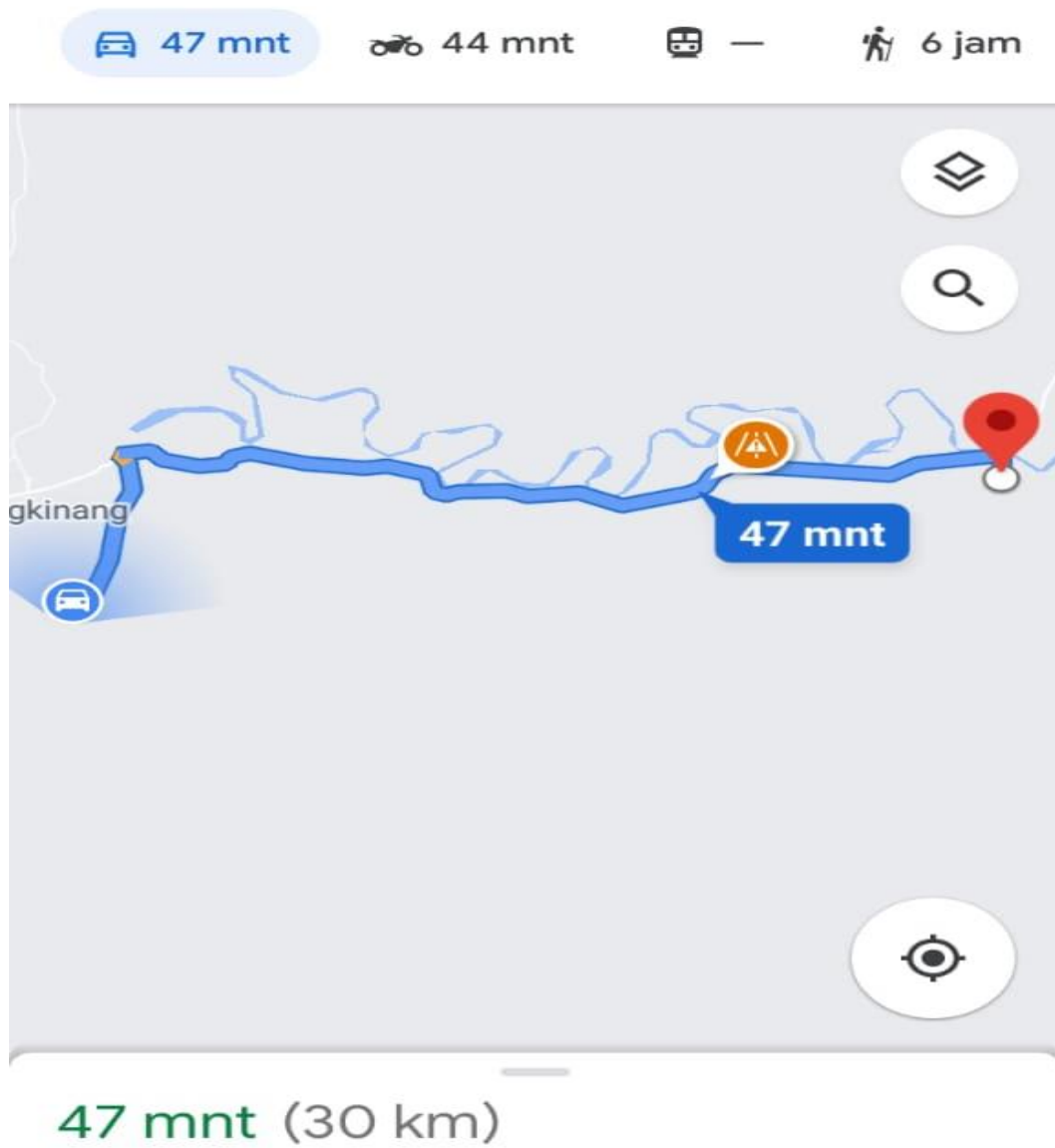
Bangkinang, 23 Januari 2021

Anggota 1,



Dr. Nurmalina, M.Pd.

Lampiran 2. Peta Lokasi kegiatan.





UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

e-mail : lppm.tambusai@yahoo.co.id

Alamat : Jl. Tuanku Tambusai No. 23 Bangkinan, Kampar - Riau Kode Pos. 28412
 Telp. (0762)21677, 085278005611, 085211804568

SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 316/L.PPM/UP/T/V/2021

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai,
 dengan ini menugaskan kepada:

Nama	:	Dedi Ahmadi, M.Pd	1020048602
		Dr. Nurmalina, MPd	1005038504
		Kospem Dore	
		Rizka Maharani	
Jabatan	:	Dosen Prodi S1 Penjaskesrek	
		Mahasiswa Prodi S1 Penjaskesrek	

Melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat di TPA Tuanku Tambusai dengan kegiatan
 "Permainan Lompat Tali untuk Perkembangan Motorik Kasar Anak di TPA Tuanku Tambusai"
 pada Mei Tahun 2021. Dengan dikeluarkannya surat tugas ini, maka yang bersangkutan wajib
 melaksanakan tugas dengan sebenarnya dan bertanggungjawab kepada Ketua LPPM Tuanku
 Tambusai Riau.

Demikian surat tugas ini dibuat, untuk dapat dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Bangkinang, 24 Mei 2021
 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
 Ketua,


Ns. Apriza, S. Kep. M. Kep
NIP - TT 096.542.024

Tembusan:

Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

**KETERANGAN
DARI PEJABAT YANG MEMBERI TUGAS**

Tempat kedudukan pegawai yang memberi tugas	Berangkat	Tiba kembali
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	<p style="text-align: center;">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p style="text-align: center;"><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-TT. 096.542.024</p>	<p style="text-align: center;">..... Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Ketua,</p>  <p style="text-align: center;"><u>Ns. Apriza, S.Kep, M.Kep</u> NIP-TT. 096.542.024</p>

DARI PEJABAT DI TEMPAT YANG DIKUNJUNGI

Tempat kedudukan pegawai yang dikunjungi	Tiba di	Berangkat dari
	Tanggal, tandatangan	Tanggal, tandatangan
	 <p style="text-align: center;">Ns. Humaeni</p>	 <p style="text-align: center;">Ns. Humaeni</p>