# Judul Naskah Publikasi Maksimum 12 Kata dlm bhs.Ind

(Center, Times New Roman 18, maks 12 kata Bhs. Ind. )

## Penulis Pertama\*1, Penulis Kedua2, Penulis Ketiga3

<sup>1,2</sup> Program Studi Sastra Inggris, Universitas Jenderal Soedirman <sup>3</sup>Program Studi Sastra Jepang, Universitas Jenderal Soedirman e-mail: \*<sup>1</sup>abcd@email.com, <sup>2</sup>efg@xxxx.co.id, <sup>3</sup>hij@email.co.id

#### Abstrak

Abstrak Maksimal 200 kata berbahasa Indonesia dicetak miring dengan Times New Roman 11 point. Abstrak harus jelas, deskriptif dan harus memberikan gambaran singkat masalah pengabdian masyarakat yang dilakukan/diteliti. Abstrak meliputi alasan pemilihan topik atau pentingnya topik pengabdian masyarakat, metode pengabdian dan ringkasan hasil. Abstrak harus diakhiri dengan komentar tentang pentingnya hasil atau kesimpulan singkat.

Kata kunci—3-6 kata kunci, Algoritma A, algoritma B, kompleksitas

DOI:			
Dikirim:	Direvisi:	Diterima:	

#### **PENDAHULUAN**

## Heading 2/Subbagian

Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metodologi (jika ada) serta tinjauan pustaka yang memuat kajian pustaka dan landasan teori yang relevan. Sumber keterangan ditunjuk dengan menuliskan di dalam kurung: nama akhir penulis dan tahun penerbitan. Disajikan secara sistematik sehingga didapatkan gambaran tentang dasar pembuatan makalah ini dan hasil yang diharapkan.

#### METODE PELAKSANAAN

Menguraikan metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan. Metode pelaksanaan diuraikan dari tahapan awal sampai akhir pengabdian yang dilakukan.

## **PEMBAHASAN**

Menguraikan hasil analisis kualitatif dan/atau kuantitatif dengan penekanan pada jawaban atas permasalahan. Isi dari pembahasan ini memuat segala sesuatu tentang kegiatan yang dilakukan dalam makalah. Mulai dari konsep, perancangan, hipotesis (bila ada), percobaan, data pengamatan, dan hasil dari data pengamatan yang ada.

Isi didukung dengan gambar, tabel, dan persamaan yang dirujuk dalam naskah.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan harus mengindikasi secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk point-point dengan menggunakan numbering atau bullet.

## Ketentuan Umum

Panjang tulisan antara 7-12 halaman, termasuk lampiran. Font yang digunakan adalah Times New Roman dengan style dan ukuran sebagaimana contoh dalam template ini, kecuali font untuk penulisan

algoritma atau program yang akan dijelaskan lebih terperinci dalam bagian tersendiri. Untuk optimalisasi halaman, usahakan jumlah halaman genap.

Perhatikan penggunaan bahasa. Gunakan Bahasa Indonesia yang baku untuk ragam ilmiah. Jika Anda menggunakan istilah asing yang belum diserap ke dalam Bahasa Indonesia, tuliskan *italic* (miring). Jika istilah tersebut sudah terserap ke dalam Bahasa Indonesia atau sudah lazim di dunia informatika, seperti monitor, tidak perlu Anda tulis miring.

#### Persamaan

Ini juga masih menggunakan style. Untuk menulis persamaan matematika, pastikan untuk menggunakan Microsoft Equation dengan perintah <u>Insert | Object...</u>

$$z_{-}in_{j} = b1_{j} + \sum_{i=1}^{n} x_{i}v_{ij}$$

### **Tabel**

Pastikan setiap tabel mempunyai nomor urut dan judul. Tabel dibuat rata tengah. Jangan gunakan format yang 'aneh-aneh'. Pastikan Anda buat tabel dengan benar, melalui menu Table|Insert|Table... dengan Table Style dipilih 'Table Grid' dari tombol AutoFormat... pada window 'Insert Table'. Tabel harus diacu dalam teks dengan menuliskan seperti, '...perhatikan juga font yang digunakan pada Tabel 1' (tabel ditulis dengan 'T' besar).

**Tabel 1.** Judul tabel, gunakan *sentence case* (huruf awalnya besar)

N	Baris ini	Italic
0		
1	Ini isi tabel, jika tidak mencukup, Anda bisa mengecilkan ukuran huruf sampai 8 points.	

Usahakan tabel jangan terpotong pada halaman yang berbeda, kecuali jika besarnya melebihi satu halaman. Jika harus terpotong, jangan lupa tulis ulang *header row* untuk setiap kolomnya, diberi nomor urut tabel yang sama, dan judul diganti dengan *Lanjutan*. Judul tabel tidak diakhiri dengan titik. Untuk tabel dengan lebar lebih dari 1 kolom harus diletakkan di awal atau akhir halaman, sedangkan tabel dengan lebar kurang dari 1 kolom penempatannya bebas asalkan ditempatkan sesudah kalimat yang merujuknya.

## Gambar

Seperti halnya tabel, pastikan setiap gambar mempunyai nomor urut dan judul. Buatlah gambar yang Anda gunakan nampak seperti buatan profesional dan tidak perlu diberi bingkai. Pastikan gunakan gambar *greyscale*. Gunakan style Judul\_Gambar untuk format ini. Gambar dibuat rata tengah. Judul gambar tidak diakhiri dengan titik. Untuk gambar dengan lebar lebih dari 1 kolom, posisi gambar harus diletakkan di awal atau di akhir halaman, sedangkan gambar dengan lebar kurang dari 1 kolom penempatannya bebas. Walaupun begitu, gambar dengan ukuran kecil ini, jangan ditempatkan mendahului kalimat yang merujuknya, apalagi ditempatkan sebelum judul makalah.



Gambar 1. Judul Gambar, juga menggunakan sentence case (huruf awalnya besar)

## **KESIMPULAN**

Berisi berbagai kesimpulan yang diambil berdasarkan penelitian yang telah dilakukan. Berisi pernyataan singkat tentang hasil yang disarikan dari pembahasan. Bagian akhir dapat ditambahkan saran kegiatan pengabdian selanjutnya

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Jika perlu berterima kasih kepada pihak tertentu, misalnya sponsor pengabdian, nyatakan dengan jelas dan singkat, hindari pernyataan terimakasih yang berlebihan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditama, Y., Afriyantari, D., & Putri, P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Ipa ( Ayo Mengenal Hewan Dan Tumbuhan ) Untuk Kelas 4 Sd Berbasis Android. Vol. 7(1), 1–7.
- Al Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. J. Teknol. dan Inf., 9(2), 78–92. https://doi.org/10.34010/jati.v9i2.1844
- Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y. I. (2019). ABAS (Ayo Belajar Sholat): Game Edukasi Pembelajaran Sholat Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. J. Manaj. Inform., 9(1), 17–28. https://doi.org/10.34010/jamika.v9i1.1537
- Al Irsyadi, F. Y., Susanti, L. D., & Kurniawan, Y. I. (2021). Game Edukasi Belajar Huruf Hijaiyah Untuk Anak Kelas 2 di Sekolah Luar Biasa Yayasan Rehabilitasi Tuna Rungu Wicara Surakarta. J. Ilmu Komput. dan Inform., 1(1), 43–54. https://doi.org/10.54082/jiki.7
- Al Irsyadi, F. Y., Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. J. Manaj. Inform., 10(1), 55–66. https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2581
- Al Irsyadi, F. Y., Supriyadi, S., & Kurniawan, Y. I. (2019). Interactive educational animal identification game for primary schoolchildren with intellectual disability. Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng., 8(6), 3058–3064. https://doi.org/10.30534/ijatcse/2019/64862019
- EF English Proficiency Index. (2022). Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia. [Website] https://www.ef.co.id/epi/
- Fauzan, S. A., Pradana, S. R., Hikal, M., Ashfiya, M. B., Kurniawan, Y. I., & Wijayanto, B. (2022). Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick's Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma's Dungeon. J. Ilmu Komput. dan Inform., 2(2), 113–126. https://doi.org/10.54082/jiki.26
- Hidayatulloh, S., Praherdhiono, H., & Wedi, A. (2020). Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam. JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik., 3(2), 199–206. https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p199
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Game Edukasi Pengenalan dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. J. Manaj. Inform., 11(1), 47–59. https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.4354
- Kurniawan, Y. I., Paramesvari, D. P., & Purnomo, W. H. (2021). Game Edukasi Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Untuk Siswa Sekolah Dasar. J. Penelit. Inov., 1(1), 57–66. https://doi.org/10.54082/jupin.6
- Nuqisari, R., & Sudarmilah, E. (2019). Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Vol. xx, No. xx, Bulan, 20xx, pp. xxx - xxx

- Android. Emit. J. Tek. Elektro, 19(2), 86-92.
- Pamungkas, S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz. Maj. LONTAR, 32(2), 57–68. https://doi.org/10.26877/ltr.v32i2.7306
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. Mosharafa J. Pendidik. Mat., 9(3), 511–520.
- Sudihartinih, E., & Rachmatin, D. (2020). Desain Game Online Matematika Menggunakan HTML dan Flash dalam Perkuliahan Multimedia Pendidikan Matematika Berbantuan e-Learning. J. Pendidik., 5(1), 77–81.