

Kode>Nama Rumpun Ilmu	: 801/Pendidikan Anak Usia Dini
Bidang Fokus	: Bidang Teknologi Manajemen Penanggulangan Kebencanaan

USULAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA



**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF
MITIGASI BENCANA GUNUNG MELETUS UNTUK MENINGKATKAN
SELF AWARENESS ANAK USIA DINI**

TIM PENGUSUL

DHITA PARANITA NINGTYAS, S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0330099002

DUANA FERA RISINA, S.Pd, M.Pd.

NIDN : 0307029002

UNIVERSITAS TRILOGI

JUNI 2017

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA

Judul Penelitian : Pengembangan Model Media Pembelajaran CD Interaktif Mitigasi Bencana Gunung Meletus untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini
Bidang Fokus : Kebencanaan
Kode>Nama Rumpun Ilmu : 801/Pendidikan Anak Usia Dini
Ketua Peneliti
a. Nama Lengkap : DHITA PARANITA NINGTYAS S.Pd, M.Pd
b. NIDN : 0330099002
c. Jabatan Fungsional : Tidak Punya
d. Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
e. Nomor HP/Surel : 082333474750/dhita@trilogi.ac.id
Anggota Peneliti (1)
a. Nama Lengkap : DUANA FERA RISINA S.Pd, M.Pd
b. NIDN : 0307029002
c. Perguruan Tinggi : Universitas Trilogi
Biaya Penelitian : Rp 20,000,000.00
Biaya Luaran Tambahan : Rp 0.00

Jakarta Selatan, 09-06-2017

Mengetahui,
Dekan FEBH

(Muyassaroh, SE. Ak, M.M., C.A.)
NIP/NIK 90071201

Ketua Peneliti

(DHITA PARANITA NINGTYAS S.Pd, M.Pd)
NIP/NIK 150806

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat



(Dr. H. Syaiful Taufikurohman, S.Pt, M.Si.)
NIP/NIK 130506

URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pengembangan Model Media Pembelajaran CD Interaktif Mitigasi Bencana Gunung Meletus untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	DHITA PARANITA NINGTYAS S.Pd, M.Pd	Ketua Pengusul	Dosen PG-PAUD	Universitas Trilogi	112.00
2	DUANA FERA RISINA S.Pd, M.Pd	Anggota Pengusul	Dosen PG-PAUD	Universitas Trilogi	80.00

3. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):
Siswa Kelas B TK Samiran 2 Kecamatan Selo Boyolali
4. Masa Pelaksanaan
Mulai tahun: 2018
Berakhir tahun: 2018
5. Usulan Biaya DRPM Ditjen Penguatan Risbang
- Tahun ke-1: Rp20,000,000
6. Lokasi Penelitian (lab/studio/lapangan)
Desa Samiran Kecamatan Selo Boyolali
7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)
TK Samiran merupakan sekolah tempat penelitian
8. Temuan yang ditargetkan (penjelasan gejala atau kaidah, metode, teori, produk, atau rekayasa)
Produk Prototipe media pembelajaran CD Interaktif Mitigasi Bencana Gunung Meletus
9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang mendukung pengembangan iptek)
Meningkatkan ketanggapan bencana
10. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)
jurnal anak usia dini
11. Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya

- Publikasi Ilmiah Jurnal Internasional, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi, tahun ke-1 Target: submitted
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Nasional, tahun ke-1 Target: terdaftar
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Internasional, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Internasional, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Nasional, tahun ke-1 Target: terdaftar
- Visiting Lecturer Internasional, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Paten, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Paten Sederhana, tahun ke-1 Target: draft
- Hak Cipta, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Merk Dagang, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Rahasia Dagang, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Desain Produk Industri, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Indikasi Geografis, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Perlindungan Varietas Tanaman, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Teknologi Tepat Guna, tahun ke-1 Target: produk
- Buku Ajar (ISBN), tahun ke-1 Target: draft
- Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT), tahun ke-1 Target: Skala 7
- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi, tahun ke-1 Target: accepted/published
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Lokal, tahun ke-1 Target: sudah dilaksanakan
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Lokal, tahun ke-1 Target: sudah dilaksanakan
- Model, tahun ke-1 Target: produk
- Purwarupa/Prototipe, tahun ke-1 Target: pencrapan
- Desain, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Karya Seni, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Rekayasa Sosial, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Bahan Ajar, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Tesis, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Disertasi, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Kebijakan, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Sistem, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Metode, tahun ke-1 Target: draft
- Produk, tahun ke-1 Target: penerapan
- Strategi, tahun ke-1 Target: belum/tidak ada
- Keikutsertaan dalam Seminar Internasional, tahun ke-1 Target: terdaftar
- Keikutsertaan dalam seminar Nasional, tahun ke-1 Target: terdaftar

DAFTAR ISI

RINGKASAN	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1.Latar Belakang	2
1.2.Rumusan Masalah	4
1.3.Tujuan Penelitian	4
1.4.Target Capaian Tahunan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1.Konsep Model Pengembangan.....	6
2.2.Konsep Model Yang Dikembangkan	8
2.3. Rancangan Model.....	11
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1.Waktu dan Tempat Penelitian	13
3.2.Metode Penelitian.....	13
3.3.Tahapan Penelitian	13
3.4.Rancangan Penelitian Tindakan	14
3.5.Teknik Pengumpulan Data dan Analisis Data	15
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	16
4.1. Rencana Anggaran Biaya	16
4.2. Jadwal Kegiatan Penelitian	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	

RINGKASAN

Indonesia merupakan negeri yang memiliki banyak gunung berapi, sekitar 150 gunung di Indonesia merupakan gunung yang masih aktif. Gunung berapi di Indonesia merupakan bagian dari cincin api pasifik. Gunung berapi yang paling aktif adalah Kelud dan Merapi di Pulau Jawa, yang bertanggung jawab atas ribuan kematian akibat letusannya di wilayah tersebut. Anak usia dini merupakan usia emas anak, sehingga diperlukan pendidikan *self awareness* anak di sekitar gunung berapi dalam pencegahan dan kesiapan mental anak apabila terjadi bencana.

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan model perencanaan pembelajaran Mitigasi bencana gunung meletus dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif Gunung meletus untuk meningkatkan *self awareness* anak. Pendekatan penelitian menggunakan Penelitian dan Pengembangan (R and D) yang dimodifikasi dalam tiga langkah penelitian yaitu: Penelitian pendahuluan, pengembangan model dan tes validasi model. Studi pendahuluan berisi studi pustaka untuk tema pembelajaran Mitigasi bencana dan studi dokumen perencanaan pembelajaran PAUD Pedesaan di desa Samiran, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Pengembangan model mempunyai tiga langkah yang dikembangkan dari tiga konsep yaitu identifikasi tema menjadi sub tema, analisis tema menjadi kegiatan dan perencanaan unit tema. Tes validasi model berupa validasi pakar. Hasilnya adalah signifikan, efektif dan layak.

Temuan penelitian ini adalah diciptakannya media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan gunung meletus yang ada di Indonesia dan dapat diterapkan di semua daerah, serta membuat media yang dapat meningkatkan *self awareness* anak tentang ketanggapan bencana khususnya gunung meletus.

Kata Kunci: Media Pembelajaran CD Interaktif, Mitigasi Bencana Gunung Meletus, Self Awareness

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Kepulauan Indonesia termasuk dalam wilayah *Pacific Ring of Fire* (deretan gunung berapi Pasifik) yang bentuknya melengkung dari utara pulau Sumatera-Jawa-Nusa Tenggara hingga ke Sulawesi Utara, kepulauan Indonesia juga terletak di pertemuan dua lempeng tektonik dunia dan dipengaruhi oleh tiga gerakan, yaitu Gerakan Sistem Sunda di bagian barat, gerakan Sistem pinggiran Asia Timur dan Gerakan Sirkum Australia, kedua faktor tersebut menyebabkan Indonesia rawan terhadap bencana khususnya letusan gunung berapi dan gempa bumi (Rienna, 2008). Selain itu secara dominan letusan Merapi mengakibatkan rusak atau bahkan musnahnya segala kehidupan yang berada pada titik rawan gunung Merapi. Indonesia memiliki 127 gunung berapi, pada saat ini ada sekitar 22 gunung berapi yang dinyatakan aktif. Salah satunya adalah gunung Merapi Jawa Tengah yang mendapat sebutan “Merapi tak pernah ingkar janji” sebab letusan gunung Merapi berada dalam siklus pendek setiap dua hingga lima tahun, siklus menengah setiap lima hingga tujuh tahun dan siklus panjang sampai 30 tahun. Letusan Gunung Merapi tahun 2010 adalah rangkaian peristiwa gunung berapi yang terjadi di Gunung Merapi Indonesia, aktivitas seismik dimulai pada akhir September 2010 dan menyebabkan letusan gunung berapi pada hari Selasa tanggal 26 Oktober 2010, mengakibatkan sedikitnya 165 orang tewas (Titik, 2013).

Penyelenggaraan penanggulangan bencana dalam situasi terdapat potensi terjadi bencana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 34 huruf b meliputi kesiapsiagaan, peringatan dini dan mitigasi bencana (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 24,2007). Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali merupakan daerah di bawah kaki gunung Merapi dan kaki gunung Merbabu, merupakan salah satu daerah rawan bencana. Sehingga kegiatan mitigasi bencana juga diperlukan untuk masyarakat desa Samiran khususnya untuk Anak Usia Dini. Hasil obeservasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan melakukan wawancara kepada guru TK Samiran 1 dan Samiran 2 serta PAUD di desa Samiran Kecamatan Selo Boyolali disimpulkan bahwa pembelajaran tentang tanggap bencana belum diberikan kepada anak usia dini secara detail, ada pembahasan tema tentang lingkungan anak hanya mengetahui bahwa ada 2 gunung yang berada dekat dengan mereka tetapi mereka tidak memahami apabila 2 gunung berapi

tersebut meletus akan terjadi bencana seperti apa. Tema yang digunakan pada saat pembahasan gunung meletus adalah tema gejala alam, dalam tema tersebut guru membahas tentang beberapa bencana seperti banjir, tanah longsor, gunung meletus. Pembelajaran fokus pada buku LKS dengan kegiatan mewarnai, berhitung, menebali huruf. Rencana pembelajaran juga belum diaplikasikan sesuai tema dengan baik sehingga anak-anak belum diajarkan tentang mitigasi bencana gunung meletus secara mendetail.

Pemberdayaan anak usia sejak dini untuk memahami mitigasi bencana merupakan langkah awal membangun masyarakat sadar bencana. Sehingga ketika terjadi bencana siswa, guru dan masyarakat tidak lagi kebingungan dan panik karena telah memahami bagaimana cara mengurangi risiko bencana. Dengan harapan pengetahuan yang didapat ditularkan pada lingkungan sekitar dalam rangka mengurangi risiko bencana.

Ketangguhan mental anak dalam menghadapi bencana tidak muncul begitu saja. Beberapa faktor yang membentuknya adalah kepribadian si anak, faktor lingkungan seperti keluarga dan pengalaman positif yang dimiliki oleh anak. Semua faktor tersebut saling berinteraksi, sehingga terbangun ketangguhan mental anak yang pada akhirnya akan menunjukkan variasi antara anak satu dengan yang lainnya. Sehubungan dengan upaya penanggulangan bencana bagi komunitas anak, pengaruh faktor lingkungan ini dapat diberikan dalam bentuk adanya sikap dan dukungan yang tepat dalam menghadapi bencana, sehingga akan dapat meminimalisir dampak merugikan yang timbul akibat bencana.

Mengingat wilayah Indonesia yang rawan bencana, maka mempersiapkan ketangguhan mental anak dalam menghadapi bencana adalah hal yang perlu mendapat perhatian. Hal ini bukan hanya bertujuan agar mereka tidak terganggu akibat bencana, namun sebagai generasi muda dengan masa depan yang lebih panjang, selayaknya mereka memiliki bekal yang cukup, agar nantinya dapat hidup nyaman dan produktif di daerah yang berisiko bencana (Wiwik, 2012). Untuk itu, perlu dipahami gambaran tentang ketangguhan mental anak dalam menghadapi bencana dan faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Hasil Penelitian Tuswadi, masih ada masalah mengenai pengetahuan, sikap dan perilaku efektif siswa terhadap bencana alam yang disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk praktik pengajaran yang tidak efektif, sangat disarankan agar pemerintah daerah dan sekolah melakukan upaya strategis di bidang, untuk meningkatkan kinerja

guru dalam mengajarkan bencana alam dan pencegahannya, termasuk dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam membuat dan menggunakan media pengajaran yang beragam. (Tuswadi,et.,el, 2014).

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya guru dan murid yang berperan dalam keberhasilan pendidikan akan tetapi juga harus ditunjang oleh aspek lain. Salah satu aspek yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan adalah metode dan media. Pemilihan metode yang cocok dapat membuat proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran CD Interaktif Mitigasi Bencana gunung meletus untuk mengajarkan tanggap bencana sejak dini kepada anak Usia Dini.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat model media pembelajaran yang menarik dan dapat mudah dipahami oleh anak dalam mengajarkan mitigasi bencana gunung meletus. Sehingga anak sudah memahami bahayanya gunung meletus sejak dini dan mempunyai kesadaran terhadap bencana. Target luaran dari penelitian ini yaitu selain media CD Interaktif mitigsi gunung meletus, hasil penelitian juga dapat dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional dan internasional serta bahan pengayaan materi untuk anak usia KB/TK yang diharapkan dapat menjadi materi wajib kurikulum untuk PAUD yang dapat diajarkan dalam pembelajaran anak.

1.2. Rumusan Permasalahan

Dari latar belakang di atas dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana model media pembelajaran interaktif yang tepat untuk mengenalkan mitigasi bencana gunung meletus dan self awareness pada AUD?
- b. Bagaimana mengembangkan media CD Pembelajaran Interaktif Gunung Meletus untuk mengajarkan mitigasi bencana gunung meletus dan self awareness pada AUD?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui model media pembelajaran interaktif yang tepat untuk mengenalkan mitigasi bencana gunung meletus dan self awareness pada AUD.

- b. Membuat media yang sesuai untuk mengenalkan mitigasi bencana gunung meletus dan self awareness pada AUD.

1.4. Target Capaian Tahunan

Berikut ini adalah rencana capaian tahunan penelitian “ Pengembangan Media CD Interaktif Mitigasi Gunung Meletus”:

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian
	Kategori	Sub Kategori	Wajib	Tambahan	TS ¹⁾
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional bereputasi		√	Belum
		Nasional Terakreditasi		√	Belum
		Nasional tidak terakreditasi	√		Published
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks		√	draft
		Nasional		√	draft
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional		√	Belum
		Nasional		√	Belum
4	Visiting Lecturer	Internasional		√	Belum
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Paten		√	Belum
		Paten sederhana		√	Belum
		Hak Cipta		√	Belum
		Merek dagang		√	Belum
		Rahasia dagang		√	Belum
		Desain Produk Industri		√	Belum
		Indikasi Geografis		√	Belum
		Perlindungan Varietas Tanaman		√	Belum
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu		√	Belum
6	Teknologi Tepat Guna			√	Belum
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya Seni/Rekayasa Sosial			√	Belum
8	Buku Ajar (ISBN)			√	Belum
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)				Level 3

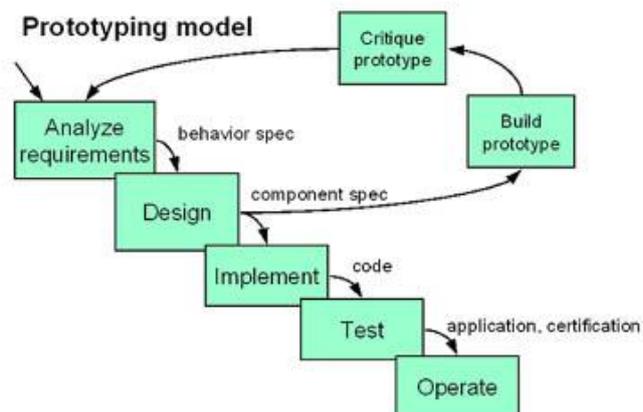
BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

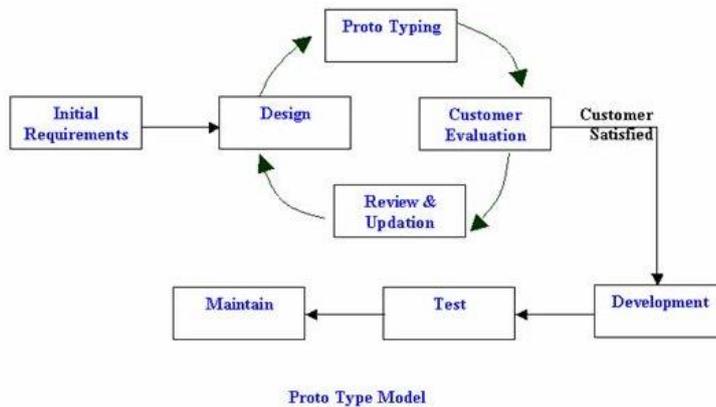
2.1. Konsep Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan prototype yang merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan model prototyping ini pengembang dan expert reviewer dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Kunci agar model prototype ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pengembangan dan expert reviewer harus setuju bahwa prototype dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan. Prototype akan dihilangkan sebagian atau seluruhnya dan perangkat lunak aktual direkayasa dengan kualitas dan implementasi yang sudah ditentukan.

Reigeluth menyatakan suatu desain pembelajaran merupakan suatu teori yang berusaha memberi petunjuk secara eksplisit tentang bagaimana cara membantu orang dapat belajar dan meningkatkan dengan lebih baik (Reigeluth, 2009). Terdapat beberapa ilustrasi dalam proses pengembangan produk dengan menggunakan model prototype, diantaranya adalah (Software testing, 2014).



2.1. Gambar desain prototype tipe A



2.2. Gambar desain prototype tipe B

Dari model pengembangan diatas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran mempunyai tiga tahap inti yaitu: tahap definisi masalah yaitu tahap untuk mengidentifikasi masalah yang menyebabkan terjadinya masalah belajar, tahap pengembangan yaitu tahap untuk mengatasi masalah belajar, dan tahap evaluasi yaitu tahap tahap menilai keberhasilan program pembelajaran yang telah diterapkan sehingga didapatkan feedback untuk melakukan perbaikan jika diperlukan. Sedangkan perbedaan model yang satu dengan yang lain terletak pada tingkatan penggunaan, istilah yang dipakai, urutan dan kelengkapan langkahnya.

Berdasarkan model-model pengembangan instruksional yang telah dipaparkan, maka langkah-langkah yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk CD pembelajaran interaktif dalam penelitian ini adalah langkah-langkah prototipe yaitu tahap perencanaan yang meliputi analisis kebutuhan dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap pengembangan meliputi pengembangan topik, penyusunan draft dan produksi prototype produk yang akan digunakan untuk guru dan anak. Penyusunan draft dilakukan dengan penulisan format naskah (*storyboard*). Penulisan format naskah (*storyboard*) merupakan proses menuangkan materi yang sudah disusun dalam Garis Besar Isi Media (GBIM) dan dijabarkan dalam Jabaran Materi (JM) ke dalam suatu format sajian tertentu dengan bahasa penyampaian dan istilah teknis yang telah dipahami dan disepakati bersama antara penulis naskah dan pengembang. Tahap terakhir yang dilakukan adalah evaluasi. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam pengembangan yang meliputi *self evaluation, expert review, one to one, small group dan field test*.

2.2. Konsep Model yang Dikembangkan

2.2.1. Mitigasi Bencana Gunung Meletus

a. Pengertian Mitigasi Bencana

Mitigasi bencana adalah serangkaian upaya untuk mengurangi resiko bencana, baik melalui pembangunan fisik maupun penyadaran dan peningkatan kemampuan menghadapi bencana, mitigasi bencana merupakan suatu aktivitas yang berperan sebagai tindakan pengurangan dampak bencana atau usaha-usaha yang dilakukan untuk mengurangi korban ketika bencana terjadi baik korban jiwa maupun harta (Pusat Pendidikan Mitigasi Bencana, 2010). Mitigasi sendiri diartikan sebagai setiap tindakan yang berkelanjutan yang dilakukan untuk mengurangi atau menghilangkan resiko jangka panjang terhadap harta dan jiwa manusia, dalam kaitan ini, mitigasi dapat dikatakan sebagai sebuah mekanisme agar masyarakat dapat menghindari dampak dari bencana yang potensial terjadi (Damayanti,2016).

Secara umum, praktek mitigasi dapat dikelompokkan ke dalam mitigasi struktural dan mitigasi non struktural. Mitigasi struktural berhubungan dengan usaha-usaha pembangunan konstruksi fisik, sementara mitigasi non struktural antara lain meliputi perencanaan tata guna lahan, memberlakukan peraturan pembangunan, dan melalui pendidikan untuk menyiapkan masyarakat membiasakan diri hidup bersama dengan bencana, khususnya untuk lingkungan yang sudah terlanjur terbangun, sehingga masyarakat dapat merasakan keamanan dan kenyamanan dalam hidupnya (Rusilowati, et.,el, 2012). Dari kesimpulan diatas dapat dikatakan bahwa mitigasi bencana adalah suatu usaha untuk masyarakat agar menyadari terjadinya bencana dan dapat menghindari dampak berbahaya dari bencana yang terjadi dengan melakukan kegiatan penanggulangan bencana dan kesadaran akan bencana.

b. Kegiatan Mitigasi Bencana Gunung Meletus

Bencana letusan gunung api berskala dari kecil ke besar, bahaya letusan gunungapi terdiri dari dua yaitu bahaya primer diantaranya adalah aliran lava, aliran piroklastik, lontaran abu, jatuhnya piroklastik, lahar letusan, yang kedua

adalah bahaya sekunder yaitu lahar, banjir bandang, guguran vulkanik. Perlu penyelidikan gunung api, memonitor gunungapi/pemantauan serta memprediksi letusan dan merekomendasi terhadap penduduk setempat agar waspada terhadap keadaan sekitar, apalagi masyarakat dengan radius terdekat dengan gunung berapi tersebut.

Penanganan bencana melalui pendidikan atau penyuluhan kesiapsiagaan tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga tanggung jawab masyarakat atas ketersediaan sumber daya, fasilitas, dan pelaksanaan penyuluhan secara berkesinambungan untuk menyelamatkan nyawa manusia, mencegah penyakit dan kecacatan lebih lanjut. Materi penyuluhan yang dibutuhkan masyarakat rawan bencana gunung berapi adalah penyuluhan tentang status gunung berapi, penyelamatan diri, serta kesehatan mental dan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) di tempat pengungsian (Mugeni, 2015).

Kegiatan mitigasi untuk anak usia dini yang diambil oleh peneliti adalah kegiatan untuk mengajarkan pada anak sejak dini melalui kesadaran diri bahwa anak-anak tersebut tinggal di kawasan yang dekat dengan gunung berapi dan sewaktu-waktu bisa meletus, sehingga peneliti membuat media CD Pembelajaran Interaktif yang di dalamnya dirancang tentang kegiatan pra bencana, saat bencana dan sesudah bencana dengan kegiatan yang menarik dan cepat ditanggapi oleh anak serta dapat memberikan kesan mendalam kepada anak.

2.2.2. Media CD Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media

Beberapa pengertian tentang Media diartikan oleh beberapa ahli diantaranya Sutirman (2013:15) media merupakan “komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”

Sementara itu, menurut Sukiman (2012:29) yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan

demikian media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran

b. Pengertian CD Pembelajaran Interaktif

Menurut Arsyad (2006) CD atau Compact Disc adalah sebuah media penyimpanan file audio dan video yang dibuat untuk memperkecil sistem penyimpanannya. Selain kecil dalam ukuran CD memiliki kemampuan menyimpan file yang lebih banyak jika dibandingkan dengan kaset. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia interaktif berarti sifat saling melakukan aksi (Hadi, 2009), atau jika berkaitan dengan komputer, interaktif berarti aksi timbal balik antara pengguna dengan komputer. Definisi lain berdasarkan kamus komputer interaktif berarti “ A term describing a program whose input and output are interleaved, like a conversation, allowing the user’s input to depend on earlier output from the same run” (Webnox, 2003).

Berdasarkan pengertian diatas, interaktif dapat diartikan sebagai sebuah istilah untuk menggambarkan sebuah program yang dapat membuat penggunanya menginput data dan menghasilkan data sesuai dengan input yang diberikan. CD Interaktif dapat digunakan pada berbagai jenjang pendidikan dan berbagai bidang studi. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis.

2.2.3. Self Awareness Untuk Anak Usia Dini

Self-awareness represents a complex multidimensional phenomenon that comprises various self-domains and corollaries. To illustrate, one can think about one’s past (autobiography) and future (prospection). Similarly, one can focus on one’s emotions, thoughts, personality traits, preferences, goals, attitudes, perceptions, sensations (Alain, 2011), diartikan secara bebas oleh peneliti Kesadaran diri mewakili fenomena multidimensi yang kompleks yang terdiri dari berbagai self-domain dan konsekuensi. Sebagai ilustrasi, orang bisa memikirkan masa lalu (otobiografi) dan masa depan (prospeksi). Demikian pula, seseorang bisa fokus pada

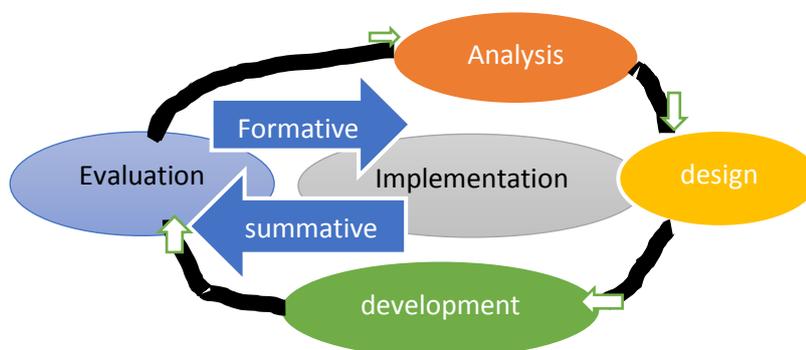
pekerjaan seseorang emosi, pikiran, ciri kepribadian, preferensi, tujuan, sikap, persepsi, sensasi, niat, dan sebagainya.

Pemahaman diri sendiri merupakan suatu kondisi yang diperlukan sebelum memulai proses pemahaman terhadap orang lain (elia, 2014). *Self Awareness is having a clear perception of your personality, including strengths, weaknesses, thoughts, beliefs, motivation, and emotions, self-Awareness allows you to understand other people, how they perceive you, your attitude and your responses to them in the moment* (kprcontentlibrary,2017), diartikan memiliki persepsi yang jelas tentang kepribadian anda, termasuk kekuatan, kelemahan, pikiran, keyakinan, motivasi, dan emosi, kesadaran diri memungkinkan anda untuk memahami orang lain, bagaimana mereka memandang anda, sikap anda dan tanggapan anda terhadap mereka pada saat ini.

Dari definisi diatas *self awareness* adalah bagaimana seseorang dapat memiliki kesadaran untuk dirinya sendiri untuk memotivasi, mengatur emosi, serta membawa keyakinan tentang dirinya agar tanggap terhadap lingkungan sekitar. Anak usia dini sangat memerlukan pengetahuan tentang *self awareness* sejak dini, karena mereka harus memulai memahami tentang bagaimana mereka harus sadar tentang perbedaan disekitar, lingkungan sekitar, dan memahami tentang dirinya sendiri lebih dini.

2.3. Rancangan Model

Dalam penelitian ini, rancangan model pengembangan menggunakan model prototype, seperti pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Model Pengembangan Prototipe J. Moonen

a. Tahap Analisis

Pada tahap ini terdiri dari dua kegiatan utama yaitu studi kelayakan dan penyusunan proposal pengembangan produk studi kelayakan dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan keyakinan apakah produk yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan dan tepat untuk dikembangkan, baik dari semua aspek seperti waktu, biaya. Sementara pengembangan proposal dilakukan untuk memberi gambaran tentang apa, mengapa, dan bagaimana produk itu akan dikembangkan, dan juga menggambarkan secara komprehensif rencana keseluruhan pelaksanaan pengembangan produk.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini akan ditentukan produk pembelajaran dua sisi, yaitu pembelajaran dan perspektif fungsional. Pada sisi pembelajaran mulai dirancang dan dirumuskan setiap komponen pembelajaran, sasaran, susunan materi, tugas-tugas, strategi pembelajaran, bentuk interaksi, dan juga prosedur evaluasi. Sementara pada perspektif fungsional digambarkan secara tekstual tentang rancangan pengembangan produk. Untuk pengembangan produk berbasis TIK, seperti multimedia, langkah ini berisi gambaran secara verbal yang disertai dengan visual (sketsa) tentang produk yang dikembangkan. Hasil yang diperoleh pada tahap ini berupa “script” atau “storyboard”

c. Tahap Pengembangan

Sesuai dengan tahap kedua, yaitu berupa rancangan pembelajaran dan desain fungsional *storyboard* pengembangan mulai mengembangkan produk yang direncanakan, sehingga diperoleh draft produk (Rusmono,2013).

d. Tahap Evaluasi

Proses evaluasi yang dilakukan adalah dalam bentuk evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk proses perbaikan produk dengan melibatkan para ahli dan pengguna dalam skala kecil. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dan kemanfaatan produk oleh pengguna. Langkah implementasi dilaksanakan dalam rangka evaluasi sumatif.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Waktu dan Tempat Penelitian

Kegiatan pengujian hasil pengembangan kelompok kecil dan besar ini bertempat di TK Samiran 2 Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali, serta penerapan akan dilakukan di seluruh TK yang ada di desa Samiran, Kecamatan Selo Boyolali. Waktu penelitian adalah:

- a. Analisis kebutuhan 1 minggu (Januari 2018)
- b. Pembuatan produk 3 bulan beserta revisi (Februari-April 2018)
- c. Uji coba lapangan 2 bulan (Mei-Juni 2018)
- d. Penyusunan hasil Akhir 1 bulan (Juli 2018)

3.2. Metode Penelitian

Pengembangan CD Pembelajaran ini berdasarkan pada model pengembangan instruksional yang berfokus pada pengembangan berorientasi produk. Model pengembangan instruksional yang dapat dipilih yaitu model pengembangan Prototipe J. Moonen. Model pengembangan ini dipilih karena memiliki beberapa alasan, yaitu: (1) sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru dilapangan, (2) memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas produk berdasarkan evaluasi ahli, (3) bersifat prosedural dan sistematis yang banyak digunakan bidang pendidikan, dan (4) melibatkan tenaga ahli (expert review) agar terdapat level akademiknya.

3.3. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan prototipe adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Analisis

Pengembangan produk sebelumnya diawali dengan analisis kebutuhan, hal ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran dan keyakinan apakah produk yang akan dikembangkan benar-benar dibutuhkan dan feasible untuk dikembangkan, baik dari

segi waktu maupun biaya. Waktu yang dibutuhkan sekitar 3 bulan, selanjutnya untuk biaya yang dibutuhkan terlampir.

b. Tahap Desain

Pada tahap ini akan ditentukan produk pembelajaran dari dua sisi, yaitu pembelajaran dan perspektif fungsional. Pada sisi pembelajaran mulai dirancang dan dirumuskan setiap komponen pembelajaran, sasaran, susunan materi, tugas-tugas, strategi pembelajaran, bentuk interaksi, dan juga prosedur evaluasi yang dituangkan dalam GBIM. Pada perspektif fungsional digambarkan secara tekstual tentang rancangan pengembangan produk. Untuk pengembangan produk berbasis TIK, seperti multimedia, langkah ini berisi gambaran secara verbal yang disertai dengan visual (sketsa) tentang produk yang akan dikembangkan. Hasil yang diperoleh dari tahap berupa “script” atau “storyboard”.

c. Tahap Pengembangan

Dengan mengacu pada hasil dari tahap kedua, yaitu berupa rancangan pembelajaran dan desain fungsional “script” atau “storyboard pengembangan mulai mengembangkan dari Garis besar isi media dan jabaran materi produk yang direncanakan, sehingga diperoleh apa yang disebut dengan draft produk.

3.4. Rancangan Penelitian

- a. Pengumpulan data awal dengan untuk menyusun proposal penelitian dan temuan masalah yang ada.
- b. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran CD Interaktif Mitigasi Bencana.
- c. Expert Review, hasil pengembangan berupa CD pembelajaran akan divalidasi oleh 3 ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pengembangan. Semua menggunakan instrumen angket dan wawancara untuk mendapatkan masukan dan perbaikan.
- d. Uji coba satu-satu (*one to one*), untuk memperoleh produk yang benar-benar memenuhi kebutuhan maka akan dilakukan uji coba one to one, dengan objek anak TK B sebanyak 1-3 orang dari TK Samiran 2 di Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali yang merupakan desa dilereng gunung merapi.
- e. Uji coba kelompok kecil (*small group*), dalam uji coba kelompok kecil sebanyak 3-5 orang siswa, sasaran adalah anak TK B Samiran 2 sama seperti uji coba sebelumnya.

- f. Uji coba lapangan (*field test*), yang terakhir dalam proses ini adalah uji coba lapangan, yakni di seluruh TK di desa Samiran, Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Dalam uji coba ini akan dilakukan uji pre test dan post test.

3.5. Teknis Pengumpulan Data dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah lembar observasi, wawancara, dan angket atau kuisisioner yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Analisis data yang dilakukan adalah dengan menggunakan statistik kuantitatif, data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data-data yang telah dikumpulkan akan diolah menggunakan skala likert dengan skala nilai 1-4. Untuk menafsirkan data kuantitatif menggunakan acuan berikut:

Skor 4 : Sangat Baik

Skor 3-3,9 : Baik

Skor 2-2,9 : Rata-rata/Sedang

Skor 1-1,9 : Kurang Baik

Acuan tersebut digunakan untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif yang dihasilkan, yaitu data-data yang berupa angka hasil perhitungan statistik dan hasil wawancara serta observasi yang akan dijelaskan dalam bentuk diskripsi secara mendalam mengenai hasil pengembangan produk.

BAB 4
BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1. Rencana Anggaran Biaya

No	Jenis Anggaran	Biaya yang diusulkan (Rp)
1	Honorarium untuk pelaksana, pengumpul data, honor pembuatan media (maksimum 30% dan dibayarkan sesuai ketentuan)	2.992.000
2	Bahan habis pakai dan peralatan penunjang untuk perancangan media, pembuatan media penunjang CD interaktif, ATK, publikasi, penyusunan laporan, bahan penelitian, pulsa, publikasi, internet, langganan jurnal. (maksimum 60%)	9.785.000
3	Perjalanan untuk biaya survei, penelitian, workshop, seminar, akomodasi-konsumsi (maksimum 40%)	6.000.000
4	Sewa proyektor, lcd, kendara, peralatan penunjang penelitian lainnya (maksimum 40%)	1.223.000
Sub Total		20.000.000

4.2. Jadwal Kegiatan Penelitian

Jadwal Penelitian Dosen Pemula Tahun 2018

No	Kegiatan	Bulan								
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agus	Sept
1	Persiapan Penelitian									
2	Analisis Temuan Penelitian									
3	Pembuatan Media									
4	Expert Judgment									
5	Uji one to one									
6	Uji Kelompok Kecil									
7	Uji Kelompok Besar									
8	Analisis Hasil Penelitian									
9	Seminar dan Publikasi hasil penelitian									

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R., Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran.*, Jakarta: PT. Grasindo
- Suryani, T. 2013. Inventarisasi Tumbuhan Pada Ketinggian Yang Berbeda Pasca Letusan Gunung Merapi Jalur Pendakian Balerante Kecamatan Kemalang Kabupaten Klaten
- Azhar, A. 2006. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Flurentin, E. 2014. *Latihan Kesadaran Diri (Self Awareness) Dan Kaitannya Dengan Penumbuhan Karakter.* Jurnal Inspirasi Pendidikan Universitas Kanjuruhan Malang, Vol 1(1). Hal. 9
- Kprcontentlibrary, 2017. http://kprcontentlibrary.kprdsb.ca:8080/docushare/dsweb/Get/Document-5715/Definition%20self_awareness.pdf diakses tanggal 5 Juni 2017
- Morin, A. 2011. *Self-Awareness Part 1: Definition, Measures, Effects, Functions, and Antecedents.* Mount Royal University Social and Personality Psychology Compass 5/10
- Oktarina, R. 2008. *Pemetaan Sistem Informasi Manajemen Logistik dalam Penanggulangan Bencana Di Indonesia*, SNATI, hal. 17
- Pusat Pendidikan Mitigasi Bencana. 2010. http://p2mb.geografi.upi.edu/Mitigasi_Bencana.html diakses tanggal 7 Juni 2017
- Reigeluth, Chellman, C. 2009. *Instructional Design Theories and Models Volume III.* New York, Reutledge. Hal. 55.
- Rusilowati, A., Supriyadi. 2012. *Mitigasi Bencana Alam Berbasis Pembelajaran Bervisi Science Environment Technology And Society.* Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia vol 8 hal. 51-60
- Rusmono. 2013. *Ragam Penelitian dalam Teknologi Pendidikan.*, Jakarta: Prossiding Workshop Nasional.
- Software testing. <http://rajeevprabhakaran.wordpress.com/2008/11/20/software-life-cycle-models/> (Diakses tanggal 2 Juni 2017)
- Sugiharto, M., Oktarina. 2015. *Evaluasi Pelaksanaan Pendidikan Kesiapsiagaan Pada Masyarakat Rawan Bencana Gunung Bromo Dan Gunung Merapi Tahun 2012.* Jurnal Pusat Humaniora Kebijakan Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat, hal 301.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sulistyaningsih, W. 2012. *Ketangguhan Mental Anak dalam Menghadapi Bencana,* Jurnal Penanggulangan Bencana, vol. 3 (1) hal 25
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-Model Pembelajaran Inovatif.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, Hadi. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle game pada Mata Kuliah Multimedia.* Disertasi (Universitas Negeri Jakarta)

- Tuswadi. 2014. *Disaster Prevention Education in Merapi Volcano Area Primary Schools: Focusing on Students' Perception and Teachers' Performance*. *Procedia Environmental Sciences*, (20) hal. 668 – 677
- Undang-Undang Republik Indonesia no 24, Tentang Penanggulangan Bencana.
- Wardyaningrum, D. 2016. *Perubahan Komunikasi Masyarakat dalam Inovasi Mitigasi Bencana (Studi pada Masyarakat di Wilayah Rawan Bencana Gunung Merapi sebelum dan setelah erupsi tahun 2010)* *Jurnal komunikasi*, Vol 10 (2) hal. 133
- Webnox. 2003. *Computing Dictionary*. New York, Webnox Corp.

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Dhita Paranita Ningtyas/ 0330099002	Universitas Trilogi	Pendidikan Anak Usia Dini	4jam/28 minggu total 112 jam	<ul style="list-style-type: none">- Membuat proposal penelitian- Mengolah data penelitian- Membuat laporan penelitian
2	Duana Fera Risina/ 0307029002	Universitas Trilogi	Pendidikan Anak Usia Dini	4 jam/20 minggu total 80	<ul style="list-style-type: none">- Mengumpulkan data- Mengumpulkan bahan-bahan penelitian- Membantu membuat laporan penelitian

Lampiran 2. Biodata Ketua dan Anggota Tim Peneliti

1. Ketua Tim Peneliti

A. Identitas Diri

1	NamaLengkap	Dhita Paranita Ningtyas, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	150806
5	NIDN	0330099002
6	Tempat, Tanggal Lahir	Blitar, 30 September 1990
7	E-mail	dhita@trilogi.ac.id
8	NomorTelepon/ HP	082333474750
9	Alamat Kantor	Jl. TMP Kalibata no 1 Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021-7980011/021-7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	-
12	Mata Kuliah yang Diampu	Strategi Pembelajaran Pengantar Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Malang	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	PG-PAUD	S2 PAUD
Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2012-2014
Judul Skripsi/ Tesis	Peningkatan Kemampuan KerjasamaAUD melalui permainan “Estafet Ikan”pada Kelompok B PAUD Permata Bunda Kota Blitar	Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga
Nama Pembimbing	1.Drs. Samawi, M.Pd 2.Suryadi, M.Pd.	1.Prof.Dr.Myrnawati CH 2.Dr.Syarief Soemantri, M.Pd.

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2012	Skripsi- Peningkatan Kemampuan KerjasamaAUD melalui permainan “Estafet Ikan” pada Kelompok B PAUD Permata Bunda Kota Blitar	Mandiri	2.000.000
2	2014	Tesis- Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga	Mandiri	5.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2015	Pelatihan Guru PAUD Pos Daya Berbasis K13	LPPM	3.000.000
2	2016	Pelatihan K13 Guru sekecamatan Mataram	PPPM	4.500.000
3	2017	Pelatihan Peningkatan SDM Desa Mandiri Lestari se kecamatan Selo Boyolali	Yayasan Damandiri	55.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga	JURNAL PENDIDIKAN USIA DINI	Volume 8, Nomor 2, November 2014 page. 247-256

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	-	-	-

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	-	-	-	-

H. Perolehan HKI dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	NomorP/ID
	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	Lulus Cumlaude	Pascasarjana UNJ	2014

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

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula

Jakarta, 7 Juni 2017

Pengusul,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dhita', is centered within a light blue rectangular box.

(Dhita Paranita Ningtyas, M.Pd.)

2. Anggota Tim Peneliti 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Duana Fera Risina, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	160302
5	NIDN	0307029002
6	Tempat, Tanggal Lahir	Kota Bani, 07 Februari 1990
7	E-mail	Fera_risina@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/ HP	085268272388
9	Alamat Kantor	Jl. TMP Kalibata no 1 Kecamatan Pancoran Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021-7980011/021-7981352
11	Lulusan yang Telah Dihilangkan	-
12	Mata Kuliah yang Diampu	Psikologi Pendidikan Belajar dan Pembelajaran

B. Riwayat Pendidikan

Instansi	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Bengkulu	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	PG-PAUD	S2 PAUD
Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2012-2014
Judul Skripsi/Tesis	Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Bcct (Beyond Centers And Circle Time)</i> Di Tkit Auladuna Kota Bengkulu	Peningkatan Konsentrasi Berhitung Permulaan Dengan Kegiatan Funcooking
Nama Pembimbing	1. Drs Sri Saparahayu Ningsih M.Pd 2. Drs. Sutrisno	1. Prof.Dr.dr Myrnawati crie HAndini,MS, Pk 2. Dr, ELindra Yetti

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2012	Proses Pelaksanaan Model Pembelajaran <i>Bcct</i> (<i>Beyond Centers And Circle Time</i>) Di Tkit Auladuna Kota Bengkulu	Mandiri	1.000.000
2	2014	Peningkatan Konsentrasi Berhitung Permulaan Dengan Kegiatan Funcooking	Mandiri	5.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2017	Pelatihan Peningkatan SDM Desa Mandiri Lestari se kecamatan Selo Boyolali	Yayasan Damandiri	55.000.000

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	-	-	-

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah/ Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
	-	-	-

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
	-	-	-	-

H. Perolehan HKI dalam 5 – 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
	-	-	-	-

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Dosen Pemula.

Jakarta, 7 Juni 2017

Pengusul,



(Duana Fera Risina, M.Pd.)

Lampiran 3. Surat Pernyataan Ketua Peneliti



UNIVERSITAS TRILOGI
Teknopreneur, Kolaborasi dan Kemandirian

SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dhita Paranita Ningtyas, M.Pd.

NIDN : 0330099002

Pangkat/Golongan : -

Jabatan Fungsional : -

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN CD INTERAKTIF MITIGASI
BENCANA GUNUNG MELETUS UNTUK MENINGKATKAN SELF AWARENESS
ANAK USIA DINI**

Yang diusulkan dalam skema Hibah Penelitian Dosen Pemula untuk tahun anggaran 2018 bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.

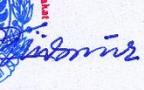
Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penugasan yang sudah diterima ke Kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

Jakarta, 07 Juni 2017

Yang Menyatakan

Mengetahui
Kepala PPTM Universitas Trilogi


(Dr. M. Rizal Taufikurohman, S.Pt., M.Si)
NIK. 130506



(Dhita Paranita Ningtyas, M.Pd.)
NIK. 150806

Jl. Kampus TRILOGI/STEKPI No. 1 Kalibata - Jakarta 12760
Telp. 021 798 0011 (Hunting), Fax. 021 798 1352
Website : www.universitas-trilogi.ac.id
Email : info@universitas-trilogi.ac.id