



**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
JUDUL PROGRAM**

**BIMA-SAKTI (BUDAYA, ILMU PENGETAHUAN DAN MORAL) :
ADAPTASI PERMAINAN LUDO HEXAGON DENGAN KEILMUAN DAN
MORAL SEBAGAI PEMBELAJARAN ANAK SERTA PEMBENTUKAN
KARAKTER BANGSA**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

Farah Ayyun Taqiya	(24010116140071 / Angkatan 2016)
Syifa Risqa Kurnia	(24010116140064 / Angkatan 2016)
Risqi Khansa Zahro	(24010116120002 / Angkatan 2016)

**UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2018**

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
DAFTAR ISI	ii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan Program	2
1.4. Luaran yang Diharapkan.....	2
1.5. Kegunaan.....	3
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	4
2.1 Permainan.....	4
2.2 Pendidikan dan Moral.....	5
2.3 Budaya Jawa.....	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN	8
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	8
3.2 Tahap Penelitian.....	8
3.3 Alat dan Bahan.....	8
3.4 Metodologi penelitian.....	8
DAFTAR PUSTAKA	10

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hasil proyeksi menunjukkan bahwa jumlah penduduk Indonesia selama dua puluh lima tahun mendatang terus meningkat yaitu dari 238,5 juta pada tahun 2010 menjadi 305,6 juta pada tahun 2035 dengan kelompok umur 0-14 berkisar 70 juta jiwa (Data statistik, 2013). Peningkatan jumlah penduduk ini diikuti dengan arus globalisasi dan kecanggihan teknologi yang semakin berjalan pesat. Era global dituntut untuk terus maju dan berkembang menyesuaikan permintaan konsumen tanpa memandang aspek kesantunan budaya negeri ini. Ketidakseimbangan inilah yang menyebabkan degradasi pada beberapa aspek, meliputi degradasi moral.

Persentase pendidikan moral di Indonesia berkisar 30-40 persen dari keseluruhan kurikulum yang didapat para pelajar di sekolah. Hal ini menurut para ahli kurang, khususnya bagi para pelajar tingkat dasar. Menurut Mohammad Ali, (2007:232) pendidikan hendaknya membantu peserta didik untuk bertumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang lebih bermansuawi (semakin “penuh” sebagai manusia), berguna dan berpengaruh di dalam masyarakatnya, yang bertanggungjawab dan bersifat proaktif dan kooperatif. Oleh karena itu, pendidikan tidak semata-mata mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mentransfer nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal. Dengan transfer moral bersifat universal, diharapkan peserta didik dapat menghargai kehidupan orang lain yang tercermin dalam tingkah laku serta aktualisasi diri, semenjak usia SD hingga kelak dewasa menjadi warga negara yang baik.

Anak-anak Indonesia saat ini kurang memperhatikan moral yang tercermin dari perilaku tidak menghormati nilai-nilai kemanusiaan seperti terjadi tawuran pelajar, kurang menghormati orang tua, kurang mentaati norma-norma keluarga, hidup yang tidak disiplin, bahkan ada pelajar yang menganiaya gurunya sendiri hingga tewas (web tribunnews). Terlebih pada masa globalisasi manusia Indonesia cenderung berperilaku keras, cepat, akseleratif dalam menyelesaikan sesuatu, dan budaya instan. Manusia hidup seperti robot, selalu berada pada persaingan tinggi (konflik) dengan sesamanya, hidup bagaikan roda berputar cepat, yang membuat manusia mengalami disorientasi meninggalkan norma-norma universal, menggunakan konsep *Machiavelli* (menghalalkan segala cara), mementingkan diri sendiri, kurang menghargai, peduli, mengasihi, dan mencintai sesama (Haedar Nashir, 2007: 1).

Dalam proses pembelajaran, media menjadi kunci kesuksesan dalam sebuah pembelajaran. Media memiliki peran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dengan

kemasan menarik dapat mengubah minat anak untuk lebih giat belajar tentang pendidikan moral yang cukup kuat, maka secara perlahan kualitas pendidikan di Indonesia akan semakin membaik sesuai dengan salah satu fokus utama pemerintah dalam program SDGs (pembangunan berkelanjutan) yang dimuat dalam UU RI No. 20 tahun 2003. Bima-Sakti (Budaya, Ilmu Pengetahuan, dan Moral) adalah inovasi solusi yang dapat digunakan sebagai media pendidikan pembentuk karakter dan moral anak sejak di bangku sekolah dasar. Dengan menggunakan metode telaah pustaka dan pengumpulan data, Bima-Sakti didesain lebih menarik dan ringan dipelajari untuk anak-anak dengan mengadptasi permainan Ludo hexagon (6 sisi) kemudian menyatukannya dengan ilmu pengetahuan berupa ilmu matematika, pengenalan tokoh-tokoh yang menginspirasi, pembelajaran moral dan pengenalan budaya jawa dalam satu kesatuan yang dikolaborasikan dalam satu permainan. Permainan Bima-Sakti ini bertujuan memperkenalkan budaya setempat dan membentuk moral anak dengan pengetahuan agama dan umum lainnya serta melatih kebiasaan-kebiasaan baik sejak kecil yang dikemas dalam permainan agar cepat dan mudah dipahami.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hal diatas rumusan masalah pada kegiatan ini adalah

1. Bagaimana menanamkan pendidikan moral dan agama yang menarik untuk anak-anak?
2. Bagaimana menumbuhkan dan membentuk moral anak dengan media yang menyenangkan dan mendidik karakter bangsa?
3. Bagaimana mengembangkan permainan yang kreatif dan mendidik?

1.3 Tujuan Program

Tujuan dilaksanakannya program ini adalah:

1. Menjelaskan bentuk penanaman pendidikan moral dan agama yang menarik untuk anak-anak
2. Menjelaskan cara menumbuhkan dan membentuk moral anak dengan media yang menyenangkan dan mendidik karakter bangsa
3. Menjelaskan pengembangan permainan yang kreatif dan mendidik

1.4 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan tercapai setelah kegiatan ini adalah:

1. Memberikan wawasan tambahan kepada masyarakat untuk dapat mengajarkan pendidikan moral dan agama pada anak sejak dini dengan media yang menarik
2. Memberikan pengetahuan tentang ilmu pengetahuan, agama, moral, budaya jawa dan matematika pada anak yang dikemas dalam satu permainan

1.5 Kegunaan

Kegunaan karya cipta ini yaitu,

1. Meningkatkan pengetahuan anak dalam segi pembentukan moral.
2. Adanya media pembelajaran yang dapat mengasah pola pikir anak, namun dikemas dalam bentuk yang ringan dan seru.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Permainan

Istilah bermain berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam kamus besar Indonesia, main adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat atau tidak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra yang penting dan perlu ada di dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa (Nugroho, 2005).

Menurut Diana (2010) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.

Anak-anak belajar melalui permainan. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal (Mutiah, 2010. Hal:91). Sehingga bermain adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang menyenangkan, menghibur hati sehingga menimbulkan rasa bahagia dan tidak membosankan.

Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lazim disebut sebagai seni tradisional (Agustin, 2013).

Permainan anak atau yang sering disebut dengan dolanan anak-anak merupakan salah satu aset budaya bangsa yang harus tetap dilestarikan. Maksud dari dilestarikan disini yaitu menjaga agar permainan anak tradisional tetap ada, dan akan lebih baik lagi jika permainan anak tradisional dapat berkembang. Salah satu permainan anak yang banyak diminati adalah permainan ludo. Ludo berasal dari permainan India, yaitu Pachisi. Ludo ini berasal dari kata Ludus yang berarti aku bermain. Pada dasarnya, ludo merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 sampai dengan 4 pemain. Setiap pemain berusaha untuk mencapai finish yang berada di pusat papan. Siapapun yang mencapai finish terlebih dahulu, maka dia merupakan pemenangnya.

2.2 Pendidikan dan Moral

Moral berasal dari bahasa latin *mores*, yang artinya adat istiadat, kebiasaan atau cara hidup. Kata *mores* mempunyai sinonim *mas*, *moris*, *manner* *mores* atau *manners*, *morals*. Dalam bahasa Indonesia kata moral berarti akhlak atau kesusilaan yang mengandung makna tata tertib hati nurani yang membimbing tingkahlaku batin dalam hidup. Kata moral sama dengan istilah etika yang berasal dari bahasa Yunani *ethos*, yaitu suatu kebiasaan adat istiadat. Secara etimologis etika adalah ajaran tentang baik dan buruk, yang diterima umum tentang sikap dan perbuatan. Pada hakekatnya moral adalah ukuran-ukuran yang telah diterima oleh suatu komunitas, sedang etika lebih dikaitkan dengan prinsip-prinsip yang dikembangkan pada suatu profesi (Budi Istanto, 2007; 4). Namun ada pengertian lain etika mempelajari kebiasaan manusia yang telah disepakati bersama seperti; cara berpakaian, tatakrama. Dengan demikian keduanya mempunyai pengertian yang sama yaitu kebiasaan yang harus dipatuhi (Hendrowibowo, 2007: 84).

Moral yaitu suatu ajaran-ajaran atau wejangan, patokan-patokan atau kumpulan peraturan baik lisan maupun tertulis tentang bagaimana manusia harus hidup dan bertindak agar menjadi manusia yang baik. Sengang pengertian etika adalah suatu pemikiran kritis tentang ajaran-ajaran dan pandangan moral. Etika mempunyai pengertian ilmu pengetahuan yang membahas tentang prinsip-prinsip moralitas (Kaelan, 2001: 180).

Menurut Slamet Suyanto mengatakan bahwa pendidikan SD merupakan ilmu yang bersifat interdisipiner, meliputi; Pendidikan anak khusus usia 6-12 tahun, Psikologi perkembangan anak, Biologi perkembangan, *Neoroscience*, Pendidikan jasmani, Pendidikan bahasa dan seni, dan pendidikan bidang studi termasuk pendidikan moral (SlametSuyanto,2006: 1). Sengang prinsip-prinsip dalam proses belajar mengajar antara lain; *Appropriate* yaitu pembelajaran yang disesuaikan dengan tumbuh kembang jiwa anak, esensi bennain, holistik atau menyeluruh, terpadu atau *integrated*, bennakna, *long life skills* dan fleksibel.

Pendidikan bertujuan bukan hanya membentuk manusia yang cerdas otaknya dan trampil dalam melaksanakan tugas, namun diharapkan menghasilkan manusia yang memiliki moral, sehingga menghasilkan warga negara excellent. Oleh karena itu pendidikan tidak semata-mata mentrasfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga mentransfer nilai-nilai moral dan nilai-nilai kemanusiaan yang bersifat universal.

Dengan diberikannya pendidikan moral bagi anak SD diharapkan dapat merubah perilaku anak, sehingga peserta didik jika sudah dewasa lebih bertanggung jawab dan menghargai sesamanya dan mampu menghadapi tatangan jaman yang cepat berubah. Oisiniilah pentingnya nilai-nilai moral yang berfungsi sebagai media transformasi manusia Indonesia agar lebih baik, memiliki keunggulan dan kecerdasan di berbagai bidang; baik

kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, kecerdasan spiritual, kecerdasan kinestetik, kecerdasan logis, musikal, linguistik, kecerdasan spesial (Habibah, 2007: 1).

Istilah *mathematics* (Inggris), *mathematic* (Jerman) atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan lain *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti *relating to learning*. Perkataan itu mempunyai akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathematein* yang mengandung arti belajar (berpikir) (Erman Suherman, 2003:18).

Matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang tata cara berpikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif (Erman Suherman, 2003:298).

Pembelajaran matematika bagi para siswa merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan diantara pengertian-pengertian itu. Dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi). Fungsi mata pelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan (Erman Suherman, 2003:56). Pembelajaran matematika di sekolah menjadikan guru sadar akan perannya sebagai motivator dan pembimbing siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah.

2.3 Budaya Jawa

Secara etimologis kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta “*budhayah*”, yaitu bentuk jamak dari *budhi* yang berarti budi atau akal. Sedangkan ahli antropologi yang memberikan definisi tentang kebudayaan secara sistematis dan ilmiah adalah E.B. Tylor dalam buku yang berjudul “*Primitive Culture*”, bahwa kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang di dalamnya terkandung ilmu pengetahuan lain, serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. Pada sisi yang agak berbeda, Koentjaraningrat mendefinisikan kebudayaan sebagai keseluruhan manusia dari kelakuan dan hasil kelakuan yang teratur oleh tata kelakuan yang harus didapatkannya dengan belajar dan yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. Dari beberapa pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia untuk memenuhi kehidupannya dengan cara belajar, yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat.

Secara lebih jelas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kebudayaan adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dihasilkan manusia, yang meliputi:
 - a) kebudayaan materiil (bersifat jasmaniah), yang meliputi benda-benda ciptaan manusia, misalnya kendaraan, alat rumah tangga, dan lain-lain.
 - b) Kebudayaan non-materiil (bersifat rohaniah), yaitu semua hal yang tidak dapat dilihat dan diraba, misalnya agama, bahasa, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.
2. Kebudayaan itu tidak diwariskan secara generatif (biologis), melainkan hanya mungkin diperoleh dengan cara belajar.
3. Kebudayaan diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Tanpa masyarakat kemungkinannya sangat kecil untuk membentuk kebudayaan. Sebaliknya, tanpa kebudayaan tidak mungkin manusia (secara individual maupun kelompok) dapat mempertahankan kehidupannya. Jadi, kebudayaan adalah hampir semua tindakan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian Nilai Budaya Jawa. Dari pemahaman kebudayaan menurut Koentjaraningrat (1985), maka dapat didefinisikan bahwa kebudayaan Jawa adalah konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran, sebagian besar dari masyarakat mengenai apa yang dianggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman hidup bagi masyarakat Jawa. Sistem Nilai Budaya Jawa. Sistem nilai budaya merupakan tingkat yang paling tinggi dan paling abstrak dari adat-istiadat. Hal ini disebabkan nilai-nilai Nilai Budaya Jawa Dan Perilaku Nakal Remaja Jawa (Java Cultural Value And Naughty Behavior Java Adolescent Ryan L. Rachim, dan H. Fuad Nashori 34 budaya itu merupakan konsep-konsep mengenai apa yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar dari warga sesuatu masyarakat mengenai apa yang mereka anggap bernilai, berharga, dan penting dalam hidup, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman yang memberi arah dan orientasi kepada kehidupan para warga masyarakat tadi (Koentjaraningrat,1985).

BAB III

METODE PELAKSANAAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan alat dan penelitian ini adalah 5 bulan. Kegiatan dilakukan di tiga tempat, yaitu:

1. Mabel kayu Jepara
2. SD Diponegoro
3. SD Tembalang

3.2 Variabe Penelitian

Variable tetap dalam penelitian ini yaitu:

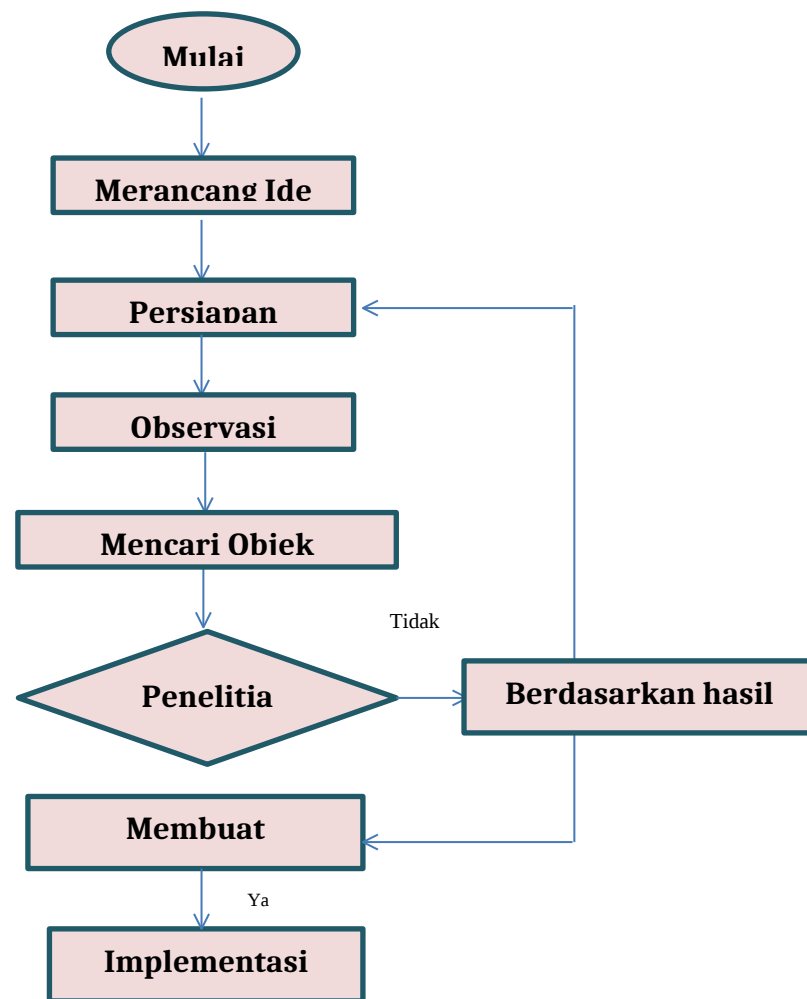
1. Bahan baku material
2. Kerangka dan sistem alat

3.3 Alat dan Bahan

Peralatan yang digunakan dalam pembuatan alat ini adalah alat-alat dasar dalam bentuk kayu yang mana lebih kuat.

3.4 Metodologi Penelitian

Sehubungan dengan permasalahan yang tertulis pada rumusan masalah dan pendekatan penulisan yang digunakan, penulis menganalisa data-data yang diperoleh dengan metode analisa deskriptif dimana data yang telah diperoleh kemudian disusun, sehingga mempermudah penulis dalam menjelaskan masalah-masalah yang ada tersebut. Fokus penulisan pada karya tulis ilmiah ini adalah penulisan berbasis literature atau pustaka maka data yang terkumpul merupakan data kualitatif. Proses analisis data yang penulis lakukan dalam penulisan ini adalah pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan analisis dan pembahasan.



Gambar 3.1 Langkah Metologi Penelitian

BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1 Anggaran Biaya

Ringkasan anggaran biaya:

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya
1.	Biaya papan hexagonal	Rp. 270.000
2.	Biaya Acrylic dan Desainnya	Rp. 1.869.600
3.	Biaya Desain Batik dan Aksara Authentic	Rp. 1.325.900
4.	Biaya Desain Warna, Simbol, dan Penggambaran	Rp. 700.000
5.	Biaya 250 gsm Paper	Rp. 360.000
6.	Biaya Metal dice	Rp. 276.000
Jumlah		Rp. 4.801.500

4.2 Jadwal Kegiatan

Penelitian ini akan dilaksanakan selama lima bulan dengan jadwal :

No.	Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1.	Studi Pustaka					
2.	Preparasi alat dan bahan					
3.	Pembuatan prototipe BIMA SAKTI					
4.	Analisa data					
5.	Penyusunan Laporan					
6.	Presentasi hasil					
7.	Publikasi hasil karya cipta					

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, dkk. *Pendekatan dan Metode Pengembangan Moral Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY. (Makalah).
- Badan Pusat Statistik. 2013. *Proyeksi Penduduk Indonesia 2010-2035*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Budhisantoso, S. 2014. *Pangeran Diponegoro: Pahlawan Nasional*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Diunduh dari : <http://fkai.org/wp-content/uploads/2015/08/KML-XI-2014-PAPER-BOEDHISANTOSO-Pangeran-Diponegoro-Pahlawan-Nasional.pdf>, Pada 28 Februari 2018
- Hendraswati. 2015. *Nilai-nilai kepemimpinan dan kepahlawanan Pangeran Antasari dalam Perang Banjar*. Jakarta: Universitas Indonesia. Diunduh dari <http://lib.ui.ac.id/detail?id=20420278&lokasi=lokal> pada 28 Februari 2018.
- Istanto, Budi. 2007. *Pentingnya Pendidikan Moral Bagi Generasi Penerus*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Muzayyanah, Ayu. 2012. *Analisis Nama dan Variasi Nama Tokoh-Tokoh Pandawa dalam Wayang Purwa*. Depok: Fakultas Ilmu pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Diunduh dari : lib.ui.ac.id pada 28 Februari 2018
- Soelistijanto, R. 2014. *Nyi Ageng Serang Tokoh Wanita Pejuang Bangsa*. Semarang: FIPS IKIP Veteran, diunduh dari : <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=251600&val=6771&title=Nyi%20Ageng%20Serang%20Tokoh%20Wanita%20Pejuang%20Bangsa>. Pada 28 Februari 2018
- Subroto, K. 2015. *Tuaniku Imam Bonjol & Gerakan Padri*. Syamina. Diunduh dari : http://syamina.org/uploads/Lapsus_Syamina_XVIII_Maret_April_2015.pdf pada 28 Februari 2018
- Sulaksono, Eko. 2013. *Pusat Studi dan Kajian Kebudayaan Jawa*. Yogyakarta. Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta. (Tugas Akhir).
- Zakiah, Lina. 2011. *Konsep Pendidikan Perempuan Menurut Raden Dewi Sartika*. Jakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah. Diunduh dari : <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/1647/1/101872-LINA%20ZAKIAH-FITK.pdf> pada 28 Februari 2018

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Biodata Ketua dan Anggota Kelompok serta Dosen Pembimbing

1. Ketua Kelompok

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Farah Ayyun Taqiya
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Matematika
4	NIM	24010116140071
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Atambua, 01 Mei 1999
6	E-mail	farahauau01@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085841884840

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	MI NU BANAT KUDUS	MTS NU BANAT.	MAN 2 KUDUS
Jurusan			IPA
Tahun Masuk – Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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

D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

2. Anggota Kelompok 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Risqi Khansa Zahro
---	--------------	--------------------

2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Matematika
4	NIM	24010116120002
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Banyumas, 4 Januari 1998
6	E-mail	risqikhansa541@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085728714628

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SD N 1 PURWOSARI	SMP N 8 PURWOKERTO	SMA N 2 PURWOKERTO
Jurusan			IPA
Tahun Masuk – Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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

D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

3. Anggota Kelompok 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Syifa Rizqa Kurnia
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Matematika
4	NIM	24010116140064
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jeddah KSA, 6 Maret 1999
6	E-mail	syifarizqa@gmail.com
7	Nomor Telepon/HP	085813481131

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi			

	International Indonesian School of Jeddah (IISJ)	International Indonesian School of Jeddah (IISJ)	SMAN 81 Jakarta
Jurusan			IPA
Tahun Masuk – Lulus	2004-2010	2010-2013	2013-2016

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*)

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

D. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	-	-	-

4. Biodata Dosen Pembimbing

1	Nama Lengkap	Siti Khabibah, S.Si, M.Sc
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Matematika
4	NIP	197910182006042001
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Purbalingga, 18 Oktober 1979
6	E-mail	khabibah_ku@yahoo.co.id
7	Nomor Telepon/HP	081239469079

Lampiran 2. Gambaran Permainan Yang Hendak Diterapkembangkan

