



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN *PBL* BERBASIS *SCIENTIFIC*
MENGUNAKAN *PICK UP CARDS GAME* DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATERI LOGARITMA**

BIDANG KEGIATAN

PKM PENELITIAN

Diusulkan oleh:

1. Destri Mega Arumanita (12.1.01.05.0216)/2012
2. Venny Sari Rahayu (12.1.01.05.0157)/2012
3. Vita Bayu Oktaviana (13.1.01.05.0073)/2013
4. Andika Dwi Setiawan (14.1.01.05.0024)/2014

**PROGRAM PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2014**

PENGESAHAN USULAN PKM-PENELITIAN

1. Judul Kegiatan :Efektifitas Model Pembelajaran
PBL Berbasis *Scientific*
Menggunakan *Pick Up Cards*
Gamedalam Meningkatkan Hasil
Belajar Materi Logaritma
2. Bidang Kegiatan : PKM-P
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap :Destri Mega Arumanita
 - b. NIM : 12.1.01.05.0216
 - c. Jurusan : Pendidikan Matematika
 - d. Universitas : Nusantara PGRI Kediri
 - e. Alamat Rumah dan No. Hp : Jln. Kencana No. 15 RT01 RW:02
Ds.Dawuhan Kidul
Kec. Papar Kab. Kediri
 - f. Alamat Email :deztryduxz@rocketmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 3 orang
5. Dosen Pembimbing
 - a. Nama Lengkapdan Gelar :Khomsatun Ni'mah ,M.PD
 - b. NIDN : 0703018502
 - c. Alamat Rumah dan No.Tel./Hp : Rt.02 RW.01, Dsn.Plosorejo,
Ds. Kemaduh, Kec.Baron
Kab. Nganjuk
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp. 12.500.000,00
 - b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Kediri,12 September 2014

Menyetujui Ketua

Ketua Jurusan



Drs.SAMILLO M. Pd

NIDN. 0705096503



NIDN. 0727095801

Pelaksana Kegiatan


Destri Mega Arumanita

NIM 12.1.01.05.0216

Dosen Pembimbing


KHOMSATUN NI'MAH, M.Pd

NIDN. 0703018502

RINGKASAN

Setiap hal baru pasti akan terasa asing, begitu juga dalam hal pembaharuan kurikulum pembelajaran. Kurikulum 2013 yang menekankan pada pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam implementasinya pasti ada beberapa kendala. Diantaranya, dari segi pembelajaran belum sepenuhnya menerapkan pendekatan *scientific*, penerapan model dan media pembelajaran yang kurang variatif. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan sebuah penelitian dalam dunia pendidikan khususnya dalam mendukung implementasi kurikulum 2013.

Model pembelajaran yang akan diterapkan oleh peneliti yaitu salah satu model yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013. Model *problem based learning* (PBL) berbasis *scientific* ini siswa belajar secara kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan dengan berpikir kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi serta memecahkan masalah. Belajar akan semakin bermakna dengan memadukan model dengan media pembelajaran yang menarik. Media yang digunakan peneliti dalam hal ini adalah sebuah media *pick up cards game* yaitu sebuah permainan kartu dengan cara memungut kartu. Dengan permainan memungut kartu diharapkan siswa akan merasa tertantang sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Data tersebut diperoleh dari hasil tes, angket dan observasi. Dengan melakukan berbagai pertimbangan, peneliti berharap model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bisa mendukung implementasi kurikulum pembaharuan 2013. Luaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah, diseminarkan dalam forum ilmiah nasional, serta akan dimuat dalam Jurnal Nusantara of Research, ISSN 2355-7249.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan.....	iii
Daftar Isi.....	iv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	1
1.3 Permasalahan yang Akan di teliti	2
1.4 Tujuan Khusus	2
1.5 Urgensi (Keutamaan) Penelitian	2
1.6 Kontribusi terhadap Ilmu Pengetahuan.....	2
1.7 Luaran yang Diharapkan.....	2
1.8 Manfaat Penelitian	2
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 <i>Problem Based Learning</i> (PBL) berbasis scientific	3
2.2 <i>MediaPick UpCards Game</i>	4
2.3 Penerapan Model Pembelajaran PBL Bernasis Scientific dalam Implementasi Kurikulum 2013	4
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Teknik dan Pendekatan Penelitian	5
1. Teknik Penelitian	5
2. Pendekatan Penelitian	5
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	5
3.3 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
3.4 Teknik Analisis Data	6
BAB IV Biaya dan Jadwal Penelitian	
4.1 Biaya Penelitian	8
4.2 Jadwal Penelitian	8
Daftar Pustaka	9
Lampiran-lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tahun pelajaran 2014/2015 adalah tahun ajaran ke-2 penggunaan kurikulum 2013 bagi sekolah-sekolah terpilih sekaligus tahun pertama diberlakukannya kurikulum 2013 di setiap jenjang sekolah. Kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan ilmiah yang diharapkan mampu mengembangkan semua kompetensi. Kurikulum ini merupakan hasil penelitian panjang oleh para ahli, yang diyakini mampu mengintegrasikan semua kecerdasan secara optimal baik kecerdasan emosional maupun pengetahuan dan lain sebagainya.

Dalam implementasi kurikulum 2013, beberapa sekolah mengalami permasalahan dalam pelaksanaannya. Diantaranya, SMKN 1 Kediri yang telah melaksanakan kurikulum 2013. Berdasarkan observasi baik itu berupa wawancara maupun pengamatan ada beberapa kendala dalam upaya pembaharuan kurikulum 2013. Diantaranya, pendekatan *scientific* belum sepenuhnya diterapkan, adanya pengurangan jam pelajaran yang seharusnya 1JP selama 45 menit menjadi 40 menit, penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif, kurangnya minat dan kreativitas siswa, beberapa siswa lemah dalam penguasaan konsep dasar matematika.

Berdasarkan fakta-fakta dari hasil observasi diatas mendorong peneliti untuk melakukan sebuah penelitian dalam dunia pendidikan. Dalam proses penerapan kurikulum 2013 peneliti akan menggunakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu model *PBL* berbasis *scientific* yang akan dipadukan dengan media yang menarik. Media yang digunakan peneliti adalah sebuah media *cards game* sehingga diharapkan siswa lebih kreatif, aktif dan inovatif. Teknik yang digunakan yaitu *pick up cards game* siswa disediakan beberapa kartu yang berisi pemecahan dari suatu masalah dan kartu kosong.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian yang berjudul “Efektifitas model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* dalam meningkatkan hasil belajar materi logaritma”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran yang belum sepenuhnya menggunakan pendekatan ilmiah (*scientific approach*).
2. Proses pembelajaran masih didominasi peran guru sehingga siswa cenderung pasif.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif.

1.3 Permasalahan yang Akan di Teliti

1. Apakah penerapan model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* efektif dalam meningkatkan hasil belajar materi logaritma?
2. Adakah peningkatan aktifitas siswa selama pembelajaran menggunakan model *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* materi logaritma?

1.4 Tujuan Khusus

1. Mengetahui efektifitas penerapan model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* dalam meningkatkan hasil belajar materi logaritma
2. Meningkatkan keaktifan siswa selama penerapan model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* dalam meningkatkan hasil belajar materi logaritma

1.5 Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Urgensi dari penelitian ini yaitu penerapan model *PBL* berbasis *scientific* yang sudah sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 serta media pembelajaran *pick up cards game* yang penuh tantangan sehingga siswa lebih aktif dan juga inovatif.

1.6 Kontribusinya terhadap Ilmu Pengetahuan

Kontribusinya terhadap ilmu pengetahuan dalam penelitian ini yaitu diharapkan mampu memberikan inovasi sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan dan juga sebagai bahan atau referensi bagi para peneliti-peneliti yang lain yang ingin mengembangkan dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

1.7 Luaran yang Diharapkan

Luaran yang akan dihasilkan dalam penelitian ini dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah, diseminarkan dalam forum ilmiah nasional, serta akan dimuat dalam Jurnal Nusantara of Research, ISSN 2355-7249.

1.8 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan penerapan model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa untuk mendukung implementasi kurikulum pembaharuan 2013.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Problem Based Learning (PBL) Berbasis Scientific*

Model pembelajaran *problem based learning* atau pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model yang menghadapkan siswa pada masalah-masalah praktis sebagai pijakan dalam belajar memecahkan suatu permasalahan.

Menurut Arends (2008 :41) esensi PBL berupa menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan bermakna kepada siswa, yang dapat berfungsi sebagai batu loncatan untuk investigasi dan penyelidikan. Sedangkan menurut Marsigit (2013: 01) pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata yang tidak terstruktur dengan baik sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah dan memperoleh pengetahuan.

Pembelajaran berbasis *scientific* mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan substansi atau materi pembelajaran. Hal ini tampak dalam pembelajaran PBL karena dengan menggunakan pembelajaran PBL beberapa tujuan yang ingin dicapai yaitu memfasilitasi siswa agar:

1. Berpikir kritis dan analitis
2. Menggunakan pengetahuan secara efektif
3. Mengembangkan pengetahuan dan strategi untuk permasalahan selanjutnya
4. Membantu siswa mengembangkan kemampuan investigatif dan keterampilan mengatasi masalah

Sehingga hal ini menunjukkan dengan melaksanakan pembelajaran PBL secara otomatis memenuhi tuntutan proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 yang menekankan pendekatan *scientific* (ilmiah).

2.2 *Media Pick Up Cards Game*

Menurut (Dananjaya, 2011: 33), “*game* atau permainan merupakan skenarionya yang dibuat oleh guru, diangkat dari permainan anak-anak atau hiburan yang menyenangkan dan menantang.” Dalam proses pembelajaran digunakan sebuah *game* atau permainan dengan harapan akan memberikan lingkungan belajar yang menantang, sehingga dapat memotivasi siswa dan proses belajar menjadi tidak membosankan. Media *pick up cards game* yaitu permainan memungut kartu, disediakan beberapa kartu yang berisi pemecahan dari suatu masalah dan kartu kosong. Dengan permainan memungut kartu siswa akan merasa tertantang sehingga pembelajaran

menjadi bermakna dan menyenangkan. Penggunaan media ini diharapkan efektif dalam memahami materi logaritma.

2.3 Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis *Scientific* dalam Implementasi Kurikulum 2013

Tabel 2.1 Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbasis *Scientific*

<i>Fase</i>	<i>Sintaks</i>	<i>Perilaku Guru</i>	<i>Pendekatan Ilmiah</i>
Fase 1:	Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa	Guru membahas tujuan pembelajaran, mendiskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.	<i>Mengamati Menanya</i>
Fase 2:	Mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan.	<i>Mengamati Mengumpulkan Informasi</i>
Fase 3:	Membantu investigasi mandiri dan kolompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi.	<i>Menanya Mengasosiasi</i>
Fase 4:	Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan <i>exhibit</i>	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain.	<i>Mengkomunikasikan</i>
Fase 5:	Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membentu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.	<i>Mengamati Menanya Mengumpulkan Informasi Mengasosiasi Mengkomunikasikan</i>

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik dan Pendekatan Penelitian

1. Teknik Penelitian

Dalam penelitian ini yang digunakan teknik/metode eksperimen khususnya *One-Group Pretest-Prosttest Desaign*, yaitu desain yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2010: 74).

Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_2 \quad X \quad O_1$

Keterangan:

O_1 : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : nilai prosttest (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan (*treatment*)

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitaif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/ statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2010: 7 – 9). Jadi penelitian ini termasuk pendekatan kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam melakukan penelitian, peneliti melaksanakan penelitian di SMKN 1 Kediri. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

3.3 Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian meliputi tes hasil belajar, angket motivasi siswa dan lembar observasi siswa;

a. Tes Hasil Belajar

Instrumen tes yang digunakan adalah tes tulis berupa 10 uraian (*essay*) untuk mengukur aspek kognitif siswa.

b. Lembar Angket Siswa

Angket dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui minat dan motivasi siswa terhadap pembelajaran PBL berbasis *scientific* dengan menggunakan media *cards game*

c. Lembar Observasi

Lembar observasi aktifitas siswa digunakan untuk mengamati peningkatan aktivitas selama pembelajaran berlangsung.

2. Validasi Instrumen

Instrumen tes hasil belajar hal ini yang dimaksud adalah soal evaluasi. Oleh karena itu, soal harus diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu sebelum digunakan. Untuk lembar angket dan observasi merupakan instrumen non tes sehingga dalam mengukur validasi instrumen ini digunakan validasi tim ahli.

3.4 Teknik Analisis Data

1. Data Tes Hasil Belajar

Apabila data telah terkumpul, maka akan dilakukan pengolahan data. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif selanjutnya untuk menguji hipotesis digunakan uji-t.

a. Menentukan taraf signifikan (α) = 0,05

b. Melakukan uji homogenitas dan uji normalitas

1) Uji homogenitas

Pengujian homogenitas varians menggunakan uji-F

dengan rumus: $F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$

Dimana, $\text{Varian (SD)} = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{(n-1)}}$

(Sugiyono, 2010: 58)

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti Homogen dan

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, berarti Tidak Homogen

2) Uji Normalitas

Untuk menguji normalitas data sampel digunakan uji Chi

Kuadrat: $X^2_{hit} = \sum_{i=1}^k \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$ (Sugiyono, 2010: 126)

3) Uji Statistik

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

(Sugiyono, 2010: 122)

2. Lembar Angket Siswa

Data yang diperoleh dari hasil angket siswa kemudian dinilai dan diolah. Untuk pemberian nilai dari masing-masing pernyataan adalah jika jawaban:

Tabel 3.1 Klasifikasi Penilaian Angket

Kriteria	Nilai
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran yang diperoleh dari angket oleh peneliti dianalisis dengan cara menghitung presentase rata-rata tiap aspek yang terdapat pada indikator. Presentase indikator minat dan motivasi siswa dihitung:

$$NP = \frac{\sum \text{Skor}}{\sum \text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010: 95)

Selanjutnya hasil presentasi disimpulkan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

3. Lembar Observasi

Data hasil observasi dianalisis sebagai berikut :

- Menentukan skor untuk masing-masing kategori
- Menjumlah skor perolehan untuk aspek yang diamati
- Menghitung nilai sikap atau respons siswa dengan rumus:

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

- Menentukan nilai sikap atau respons siswa
- Menentukan kategori sikap atau respons siswa dengan mengacu pada kategori yang ditetapkan
- Menentukan kesimpulan terhadap hasil penilaian sikap atau respons siswa dengan membandingkan nilai yang diperoleh dengan KKM yang telah ditetapkan sebelumnya.

(Kunandar, 2013 : 128)

Anggaran biaya yang dibutuhkan dalam penelitian ini secara umum tercantum pada Tabel 4.1. Adapun justifikasi anggaran biaya terlampir pada Lampiran 1

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Diusulkan
1.	Peralatan Penunjang	Rp. 4.600.000,-
2.	Bahan Habis Pakai	Rp. 5.000.000,-
3.	Perjalanan	Rp. 800.000,-
4.	Lain-lain	Rp. 2.100.000,-
Jumlah		Rp. 12.500.000,-

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, Richard I. 2008. *Learning To Teach Belajar Untuk Mengajar Edisi Ketujuh*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Dananjaya,Utomo. 2011. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autenik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marsigit. 2013. Berbagai Metode Pembelajaran yang Cocok untuk Kurikulum 2013, (Online), tersedia:[http://Metode Pembelajaran yang cocok untuk Kurikulum 2013.htm](http://Metode_Pembelajaran_yang_cocok_untuk_Kurikulum_2013.htm), diunduh 04 Februari 2014.
- Sogiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Biodata Ketua dan Anggota

Ketua :

1	Nama Lengkap	Destri Mega Arumanita
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Matematika
4	NIM	12.1.01.05.0216
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 05 Desember 1993
6	E-mail	deztryduxz@rocketmail.com
7	NomorTelepon/Hp	082232274179

Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Dawuhan Kidul	SMPN 1 Papar	SMAN 1 Papar
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012


Anggota 1

1	Nama Lengkap	Venny Sari Rahayu
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Matematika
4	NIM	12.1.01.05.0157
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 15 Februari 1994
6	E-mail	vennysarirahayu@yahoo.co.id
7	NomorTelepon/Hp	

Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Wates	SMPN 1 Wates	SMAN 1 Wates
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

Mengetahui Anggota 1


Venny Sari Rahayu
NIM 12.1.01.05.0157


Anggota 2

1	Nama Lengkap	Vita Bayu Oktaviana
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Pendidikan Matematika
4	NIM	13.1.01.05.0073
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Nganjuk, 1 Oktober 1995
6	E-mail	vitaqidzioruzimamiroqu@yahoo.com
7	NomorTelepon/Hp	089626533510

Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Kedungdowo 1 Nganjuk	SMPN 7Nganjuk	SMA Muhamadiyah 1 Nganjuk
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

Mengetahui Anggota 2



 Vita Bayu Oktaviana
 NIM 13.1.01.05.0073
Anggota 3

1	Nama Lengkap	Andika Dwi Setiawan
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	Pendidikan Matematika
4	NIM	14.1.01.05.0024
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 30 September 1996
6	E-mail	yoyok_stw@yahoo.com
7	NomorTelepon/Hp	089692628234

Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Jongbiru	SMPN 6Kediri	SMKN 1 Kediri
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2002-2008	2008-2011	2011-2014

Mengetahui Anggota 3


 Andika Dwi Setiawan
 NIM14.1.01.05.0024

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu prasyarat dalam pengajuan Hibah PKM-P.

K Kediri, 12 September 2014

Ketua Pelaksana



Destri Mega Arumanita

NIM 12.1.01.05.0216

LAMPIRAN 2

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya
1.	Peralatan Penunjang <ul style="list-style-type: none">• Pengumpulan Buku• Penjilitan proposal• Sewa Laptop• CD• Sewa LCD• Media dan Perangkat pembelajaran Jumlah	Rp. 800.000,- Rp. 500.000,- Rp.1.000.000,- Rp. 100.000,- Rp.1.100.000,- Rp.1.100.000,- <hr/> Rp. 4.600.000,-
2.	Bahan Habis Pakai <ul style="list-style-type: none">• Pembuatan dan Pengadaan Angket• Penyelenggara Proses• Pengambilan data• Revisi media kegiatan• Analisis data• Sewa laboratorium pendidikan Jumlah	Rp. 500.000,- Rp. 1.100.000,- Rp. 800.000,- Rp. 700.000,- Rp. 500.000,- Rp. 1.400.000,- <hr/> Rp. 5.000.000,-
3.	Perjalanan <ul style="list-style-type: none">• Transport mencari buku dari kampus ke Surabaya• Transport Penelitian dari kampus ke Sekolah• Transport Lain-lain (Sewa LCD, sewa Laptop, Penjilitan Proposal) dari kampus ke Rental Jumlah	Rp. 500.000,- Rp. 200.000,- Rp. 100.000,- <hr/> Rp. 800.000,-
4.	Lain-lain <ul style="list-style-type: none">• Penyusunan Laporan• Penyusunan Laporan Monev• Penyusunan Laporan akhir Jumlah	Rp. 700.000,- Rp. 900.000,- Rp. 500.000,- <hr/> Rp. 2.100.000,-
		Rp.12. 500.000,-

LAMPIRAN 3

Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1	Destri Mega Arumanita 12.1.01.05.0216	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
2	Venny Sari Rahayu 12.1.01.05.0157	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
3	Zulfan Ja'far Sidiq 12.1.01.05.0073	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana
4	Yoyok Setiyo Widodo 12.1.01.05.011	Pendidikan Matematika	Pendidikan Matematika	16 minggu	Membuat Usulan dan Pelaksana

LAMPIRAN 4



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Jalan K.H. Achmad Dahlan Nomor 76 Telepon (0354) 7117220 Kediri

SURAT PERNYATAAN KETUA PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Destri Mega Arumanita

NIM : 12.1.01.05.0216

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : FKIP

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKM-P saya dengan judul :

“Efektifitas model pembelajaran *PBL* berbasis *scientific* menggunakan *pick up cards game* dalam meningkatkan hasil belajar materi logaritma”

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014/2015 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.**

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas Negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Kediri, 12 September 2014



Drs. SETYO HARMONO, M.Pd.
NIDN. 0727095801



DESTRI MEGA ARUMANITA
NIM 12.1.01.05.0216