



USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM:

**REKONSTRUKSI PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI MEDIA
PENDIDIKAN ANTI KORUPSI PADA SISWA
SEKOLAH DASAR**

BIDANG KEGIATAN: PKM PENELITIAN

Diusulkan Oleh:

MOZAKA RIFKI (Ketua) NIM. 10101030020 (Angkatan 2010)

YUYUN ENDRAWATI (Anggota 1) NIM. 11101030013 (Angkatan 2011)

DEWI KAHARANI (Anggota 2) NIM. 12101030003 (Angkatan 2012)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

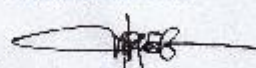
2013

PENGESAHAN USULAN PKM-PENELITIAN

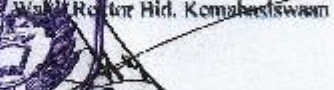
1. Judul kegiatan : REKONSTRUKSI PERMAINAN SIMULASI
SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN ANTI KORUPSI
PADA SISWA SEKOLAH DASAR
2. Bidang Kegiatan : PENDIDIKAN
3. Ketua Pelaksana Kegiatan :
 - a. Nama lengkap : MOZAKA RIFKI
 - b. NIM : 10101030020
 - c. Jurusan : PPKN
 - d. Universitas : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
 - e. Alamat Rumah dan No. Telp/HP : Jl. SURODIHARJO, PACE WETAN, KEC. PACE,
KAB. NGANJUK
 - f. Alamat email : muz_zaka@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana : 2 orang
5. Dosen pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. SURYANTO, M.Si.
 - b. NIDN : 0010056501
 - c. Alamat Rumah dan No. Telp/HP : NGAMPEL, Gg. VI/24 /HP. 08123162543
6. Biaya kegiatan
 - a. Dikti : Rp. 10.800.000.-
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

Menyetujui
Ketua Jurusan PPKN

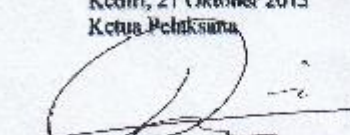



Agus Widodo, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0024086901

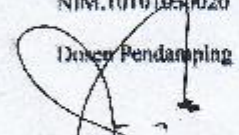
Wakil Rektor Hid. Komahendiswani


Dr. Suryanto, M.Pd.
NIDN. 0727093801

Kediri, 21 Oktober 2013
Ketua Pelaksana


Mozaka Rifki
NIM.10101030020

Dosen Pendamping


Dr. Suryanto, M.Si.
NIDN. 0010056501

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	1
Halaman Pengesahan	2
Daftar Isi	3
Ringkasan	4
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	4
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Khusus.....	6
D. Urgensi (Keutamaan) Penelitian.....	6
E. Temuan yang Ditargetkan	7
F. Kontribusi Penelitian	7
G. Luaran yang Diharapkan	7
H. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II : STUDI PUSTAKA	
A. Model Peranan Simulasi.....	8
B. Pendidikan Anti Korupsi	9
 BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Metode/Pendekatan Penelitian	10
B. Lokasi dan Sasaran Penelitian	10
C. Tahapan-tahapan Penelitian.....	10
D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	11
E. Teknik Analisis Data	11
 BAB IV : BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Anggaran Biaya.....	12
B. Jadwal Kegiatan penelitian.....	12
 DAFTAR PUSTAKA	12
 Lampiran 1: Biodata Ketua dan Anggota Peneliti	14
Lampiran 2: Justifikasi Anggaran	16
Lampiran 3: Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas	18
Lampiran 4: Surat Pernyataan Ketua Peneliti	19

Ringkasan

Penelitian ini bertujuan untuk merekonstruksi kembali permainan simulasi, untuk digunakan sebagai metode pendidikan anti korupsi. Rekonstruksi akan dilakukan terhadap komponen-komponen permainan simulasi, seperti: model/bentuk bebaran, isi pesan, pengaturan peran, dan cara memainkan.

Targetnya adalah menemukan model pendidikan anti korupsi yang tidak bersifat represif atau kuratif, melainkan tindakan preventif melalui pendidikan anti korupsi, khususnya bagi siswa Sekolah Dasar. Model permainan simulasi hasil rekonstruksi meliputi penyesuaian **isi pesan (materi)** dengan kebutuhan nyata pendidikan anti korupsi saat ini, penyesuaian **format/bentuk "bebaran"** yang akan disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan nyata pendidikan anti korupsi saat ini, dan penyesuaian **pelaksanaan atau tatacara permainan**.

Tahapan penelitian ini direncanakan akan dimulai dengan melakukan analisis forensik model permainan simulasi yang pernah populer dan diakui berhasil, ketika digunakan untuk pemasyarakatan Pancasila melalui P4 di era Orde Baru. Selanjutnya melalui metode penelitian pengembangan, permainan simulasi akan dimodifikasi atau direkonstruksi, disesuaikan dengan kebutuhan saat ini. Melalui beberapa kali tahapan uji coba, konsultasi, diskusi, diharapkan akan ditemukan model baru hasil rekonstruksi permainan simulasi yang akan menjadi salah satu alternatif model pendidikan anti korupsi bagi siswa Sekolah Dasar.

Kata kunci: permainan simulasi, bebaran, pendidikan anti korupsi, Sekolah Dasar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagaimana telah kita saksikan berita berbagai media, kasus korupsi di negeri ini semakin banyak terjadi. Korupsi tidak hanya terjadi di kalangan eksekutif, akan tetapi juga banyak melibatkan anggota DPR (legislative). Bahkan kini telah merambah pada lembaga yudikatif, lembaga penegak hukum, benteng keadilan tertinggi di negeri ini, yaitu Mahkamah Konstitusi (MK). Kenyataan ini mengindikasikan bahwa upaya-upaya pemberantasan korupsi yang dilakukan oleh pemerintah, oleh KPK, perguruan tinggi dan lembaga-lembaga swadaya masyarakat dan sebagainya, selama ini belum membuahkan hasil yang menggembirakan.

Sebagai generasi muda kita harus berbuat sesuatu, turut memikirkan bagaimana caranya agar korupsi tidak lagi menjadi musuh bangsa Indonesia yang menyengsarakan rakyat. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah melalui pendidikan. Pendidikan anti korupsi harus diberikan kepada anak-anak bangsa sejak dini. Bukankah mencegah lebih baik daripada mengobati?.

Permainan simulasi P4 pada jaman dahulu (ORBA) konon dinilai sangat efektif digunakan untuk memasyarakatkan Pancasila. Permainan simulasi dianggap menyenangkan, mudah dimainkan untuk semua kalangan dan kategori usia, isi mudah disesuaikan dengan kebutuhan, dll. Mengapa tidak kita coba merekonstruksi lagi untuk tujuan pendidikan anti korupsi?.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan difokuskan pada “Bagaimana merekonstruksi permainan simulasi sebagai metode pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Bagaimanakah model permainan simulasi yang sesuai digunakan sebagai metode pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar?

Berdasar rumusan masalah tersebut, selanjutnya dirumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian:

1. Bagaimanakah **karakteristik** model permainan simulasi yang pernah digunakan dalam pemasyarakatan P4 di era Orde Baru?.
2. Apa **keunggulan dan kelemahan** model permainan simulasi yang pernah digunakan dalam pemasyarakatan P4 di era Orde Baru?.
3. Bagaimanakah **model permainan simulasi yang sesuai** digunakan untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar?.
4. Bagaimanakah **efektivitas** model permainan simulasi yang sesuai digunakan untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar?.

C. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis forensik permainan model permainan simulasi yang pernah digunakan sebagai metode pemasyarakatan P4 di era Orde Baru.
2. Mendeskripsikan karakteristik, keunggulan dan kelemahan model permainan simulasi yang pernah digunakan sebagai metode pemasyarakatan P4 di era Orde Baru.
3. Menyusun kembali (rekonstruksi) model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.
4. Melakukan proses uji coba model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan hasil uji coba untuk menentukan efektivitas model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.

D. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

Urgensi atau keutamaan penelitian ini adalah:

1. Model-model inovatif pendidikan anti korupsi mutlak diperlukan, agar bangsa kita tidak kembali terlambat menyadari bahwa generasi muda kita tidak menyadari korupsi sebagai bahaya laten yang harus diberantas.
2. Model permainan simulasi merupakan model pendidikan yang pernah sangat populer, menyenangkan, dan merakyat di masa lalu melalui P4.
3. Model permainan simulasi mengadopsi model permainan simulasi yang ada di masa lalu tersebut, namun akan disesuaikan dengan kondisi permasalahan yang ada di masyarakat kita saat ini.
4. Model permainan simulasi juga akan memberikan makna baru dalam paradigma baru pendidikan anti korupsi bagi generasi muda dan ingin menyadarkan bahaya laten korupsi.

E. Temuan yang Ditegetkan

Penelitian ini ditargetkan menemukan model alternatif hasil rekonstruksi permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi bagi siswa Sekolah Dasar. Setidaknya temuan tersebut akan meliputi:

1. **Penyesuaian isi (materi)** dengan kebutuhan nyata pendidikan anti korupsi saat ini.
2. **Format/bentuk "beberan"** yang akan disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan nyata pendidikan anti korupsi saat ini.
3. **Pelaksanaan permainan** atau tata cara permainan yang akan disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan nyata pendidikan anti korupsi saat ini.

F. Kontribusi Penelitian

Bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pendidikan, diharapkan menjadi salah satu alternatif metode pendidikan anti korupsi untuk generasi muda di masa mendatang. Karakteristik permainan simulasi yang menyenangkan diduga akan menarik perhatian siswa, sehingga mereka akan belajar dengan senang, tanpa ada paksaan atau tekanan dalam menerima atau menanggapi sesuat hal. Dengan demikian diharapkan proses belajar dan hasil belajar siswa akan lebih bermakna sesuai dengan tuntutan kurikulum dan paradigma pembelajaran di abad ke-21.

G. Luaran yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan akan menghasilkan luaran berupa publikasi jurnal pada jurnal ilmiah ber-ISSN.

H. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti, merupakan bukti tanggungjawab sebagai warganegara untuk turut mencegah terjadinya korupsi yang akan menjadi bahaya laten bagi bangsa Indonesia.
2. Bagi Universitas, menjadi salah satu bukti pengamalan Tri Darma perguruan tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Permainan Simulasi

Dalam kamus Bahasa Inggris karangan Echols dan Shadily (1992: 527) bahwa simulasi berarti pekerjaan tiruan/meniru. Sementara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2002: 1068) bahwa simulasi merupakan metode pelatihan yang meragakan sesuatu dalam bentuk tiruan yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.

Pengertian model permainan simulasi (*simulation game model*) menurut Richard Kindsvatter (1996: 269) adalah berikut ini: *“A simulation is a dynamic model illustrating a physical (nonhuman) or social (human) system that is abstracted from reality and simplified for study purposes”*. (Permainan simulasi adalah sebuah model penggambaran yang dinamis tentang suatu sistem sosial (manusia) atau fisik (bukan manusia) yang diabstraksi dari realita dan disederhanakan untuk alasan studi).

Simulasi adalah permainan pendidikan (*educational games*) dimana peserta mengasumsikan peran khusus sebagai pengambil keputusan, bertindak seolah-olah mereka benar-benar terlibat dalam suatu situasi dan tujuan tertentu sesuai aturan khusus (Wahab, 2009:115). Simulasi adalah permainan yang situasinya terstruktur sehingga lebih mendekati situasi nyata atau kejadian sebenarnya. Jadi penggunaan metode simulasi esensinya menyajikan bahan kajian melalui objek atau kegiatan pembelajaran yang bukan sebenarnya. Pengalaman belajar yang diperoleh dari permainan simulasi ini meliputi kemampuan kerja sama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian.

Simulasi adalah tiruan dinamis sebuah model nyata. Prinsip-prinsip simulasi: simulasi dilakukan oleh kelompok siswa; tiap kelompok mendapatkan kesempatan melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda; semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing; penentuan topik disesuaikan dengan tingkat kemampuan kelas; dibicarakan oleh siswa dan guru; petunjuk simulasi diberikan terlebih dahulu; dalam simulasi hendaknya

digambarkan situasi yang lengkap; hendaknya diusahakan terintegrasi dengan beberapa ilmu (Hasibuan dan Moedjiono, 1993: 27).

B. Pendidikan Anti Korupsi

Korupsi berasal dari bahasa Latin *coruptio* dan *corruptus* yang berarti kerusakan atau kebobrokan. Dalam bahasa Yunani *corruptio* perbuatan yang tidak baik, buruk, curang, dapat disuap, tidak bermoral, menyimpang dari kesucian, melanggar norma-norma agama, materil, mental, dan umum (Wikipedia Bhs. Indonesia).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2001, “Korupsi merupakan tindakan melawan hukum untuk memperkaya diri sendiri/orang lain (perseorangan atau sebuah korporasi), yang secara langsung maupun tidak langsung merugikan keuangan atau prekonomian negara, yang dari segi materiil perbuatan itu dipandang sebagai perbuatan yang bertentangan dengan nilai-nilai keadilan masyarakat”.

Dalam literatur sosiologi lazim disebutkan bahwa tindakan korupsi sedikitnya melibatkan empat komponen penting yaitu: birokrat, politisi, pelaku bisnis, dan masyarakat. Mereka melakukan tindakan terencana dan sistematis memindahkan harta publik (milik rakyat) menjadi harta privat. Mereka juga memanfaatkan harta publik untuk kepentingan pribadi, baik dengan memanfaatkan kelemahan regulasi maupun dengan melanggar peraturan-peraturan yang berlaku. Jaringan sosial yang mereka beragam, bergantung pada asal inisiatif korupsi (inisiatif siapa), pihak-pihak yang ditempatkan sebagai perantara, dan mekanisme yang dipergunakan untuk memindahkan atau memanfaatkan harta publik yang dikorupsi.

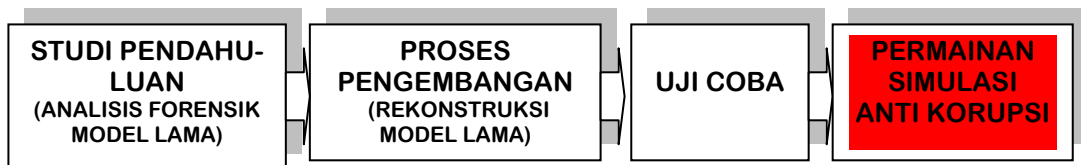
Pendidikan Antikorupsi bagi siswa Sekolah Dasar bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang cukup tentang seluk beluk korupsi dan pemberantasannya serta menanamkan nilai-nilai antikorupsi. Tujuan jangka panjangnya adalah menumbuhkan budaya antikorupsi di kalangan siswa dan mendorong siswa ketika dewasa untuk dapat berperan serta aktif dalam upaya pemberantasan korupsi di Indonesia.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode/Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode/pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang disederhanakan. Sedangkan model penelitian pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan pendidikan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983: 772). Secara skematik digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alur Prosedur Penelitian

B. Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini akan mengambil sampel Sekolah Dasar (SD) di Kota Kediri, dengan memperhatikan karakteristik sekolah dan karakteristik siswa. Sedangkan sasaran penelitiannya adalah siswa kelas V (lima), dengan alasan secara psikologis sudah cukup dewasa untuk memahami persoalan korupsi.

C. Tahapan-tahapan Penelitian

Pada penelitian ini, langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. Studi Pendahuluan: Melakukan analisis forensik permainan model permainan simulasi yang pernah digunakan sebagai metode pemasyarakatan P4 di era Orde Baru.

Luaran dan indikator capaiannya adalah: Deskripsi dasar teoritik, karakteristik, keunggulan dan kelemahan model permainan simulasi yang pernah digunakan sebagai metode pemasyarakatan P4 di era Orde Baru.

2. Proses Pengembangan (rekonstruksi): Menyusun kembali (rekonstruksi) model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.

Luaran dan indikator capaiannya adalah: desain awal/draft model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.

3. Uji coba: Melakukan proses uji coba model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar.

Luaran dan indikator capaiannya adalah: Deskripsi hasil uji coba untuk menentukan efektivitas model permainan simulasi untuk tujuan pendidikan anti korupsi pada siswa Sekolah Dasar, dan deskripsi hasil kuesioner untuk mengetahui tanggapan siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Instrumen penelitian yang akan digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah:

1. Lembar penilaian/analisis forensik model permainan simulasi.
2. Lembar penilaian kelayakan desain awal/draft model hasil rekonstruksi
3. Lembar penilaian kelayakan model hasil rekonstruksi dan uji coba
4. Kuesioner (untuk siswa)

E. Teknik Analisis Data

Pada dasarnya data-data yang akan diperoleh pada penelitian ini berupa data kualitatif maka pendekatan analisis data yang dipakai menggunakan pendekatan analisis kualitatif. Tahapan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

- (1) analisis deskriptif pada tahap pra-survey,
- (2) analisis isi/konten pada tahap pengembangan,
- (3) analisis proses dan analisis isi/konten pada tahap uji coba
- (4) analisis deskriptif pada tahap setelah uji coba (kuesioner siswa).

BAB IV

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

A. Anggaran Biaya

Tabel 1. Format Anggaran Biaya PKM-P

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp.)
1	Peralatan penunjang	2.600.000,-
2	Bahan habis pakai	4.200.000,-
3	Perjalanan	2.400.000,-
4	Lain-lain	1.600.000,-
	Jumlah	10.800.000,-

B. Jadwal Kegiatan penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Studi kepustakaan untuk mendalami teori					
2	Studi pendahuluan (analisis forensik)					
3	Pengembangan draft permainan simulasi					
4	Uji coba kelayakan teoritik					
5	Uji coba lapangan					
6	Analisis data/hasil uji coba					
7	Penyusunan laporan					
8	Seminar/Publikasi					

Daftar Pustaka

Depdikbud., 2011, *Buku Ajar Pendidikan Antikorupsi untuk Mahasiswa*, Jakarta, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Echols, John M. dan Hassan Shadily. 1992. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia.

Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan (untuk Pendidikan Usia Dini). Jakarta: Grasindo

Sukmadewi, I.G.A.N. 2003. Penerapan Model Pembelajaran Permainan Simulasi pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas IC SLTPN 1 Rendang. Skripsi. (Tidak diterbitkan) Singaraja: IKIP Negeri Singaraja.

Tim BP-7 Pusat. 1985. Petunjuk Pelaksanaan Permainan Simulasi P-4 untuk Perguruan Tinggi. Jakarta

Wahab, Azis, 2009. *Metode dan Model-model Mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Bandung, Alfabeta.

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1 Nama Lengkap (dengan gelar)	Mozaka Rifki
2 Jenis Kelamin	L
3 Program Studi	PPKN
4 NIM	10.1.01.03.0020
5 Tempat dan Tanggal Lahir	NGANJUK, 31 DESEMBER 1991
6 E-mail	muz_zaka@yahoo.com
7 Nomor Telepon/TLP	085735993596

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	MTN Cangkringan	SMPN 2 Pace	SMAN 1 Pace
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Tahun	1999 - 2004	2004 - 2007	2007 - 2010

C. Pemakaian Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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 menerimanya sanksi.
Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Ilmiah PKM-Penelitian.

Kediri, 21 Oktober 2013
Pengusul,


MOZAKA RIFKI
NIM. 10101030020

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dewi Kaharani
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	PPKN
4	NIM	12.1.01.03.0003
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Kediri, 24 Januari 1994
6	E-mail	-
7	Nomor Telepon/TIP	085736143580

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Selousi II	MTsN Kandat	MA Maraif Udanawu
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000 - 2006	2006 -2009	2009 - 2012

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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

Kediri, 21 Oktober 2013
Pengusul,


DEWI KAHARANI
NIM. 12.1.01.03.0003

Lampiran 4. Biodata Ketua dan Anggota Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Yuyun Endrawati
2	Jenis Kelamin	P
3	Program Studi	PPKN
4	NIM	11.1.01.03.00013
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tulungagung, 24 Mei 1992
6	E-mail	djoenlez@yahoo.com
7	Nomor Telepon/HP	085708333476

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	MI Al Maarif	SMPN 3 Tulungagung	SMKN Boyoangu
Jurusan			RPL
Tahun Masuk-Tulus	1999 - 2005	2005 - 2008	2008 - 2011

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1			
2			
3			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			
2			
3			

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

Kediri, 21 Oktober 2013
 Pengusul,


 Yuyun Endrawati
 NIM. 11.1.01.03.0013

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran

1. Peralatan Penunjang

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
1	Sewa (rental) komputer	Pembuatan proposal-laporan	1 unit	1,500,000	selama 5 bulan
2	Sewa (rental) printer	Pembuatan proposal-laporan	1 unit	500,000	selama 5 bulan
3	Sewa LCD proyektor	Pelaksanaan uji coba, diskusi	1 unit	600,000	3 kali kegiatan
Sub total Rp.				2,600,000	

2. Bahan Habis Pakai

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
1	Pembelian kertas HVS	Pembuatan proposal-laporan	4 rim	200,000	
2	Dokumentasi video & photo	Dokumen/bukti penelitian	1 paket	1,750,000	
3	Pembelian/foto copy referensi	Untuk mengembangkan teori	1 paket	300,000	
4	Pembelian kertas manila	untuk pembuatan bebaran	10 lbr	50,000	
5	Tinta printer (refill)	Pembuatan proposal-laporan	5 tube	150,000	
6	Blank CD RW	Penyimpan data-data	10 keping	50,000	
7	Biaya monev, laporan	Penyelesaian, pengiriman	1 paket	500,000	
8	Seminar	Seminar hasil penelitian	1 paket	1,000,000	
9	Pembelian spidol warna	Pembuatan bebaran	25 biji	100,000	
10	Fotocopy data/dokumen	Data pendukung penelitian	1 paket	100,000	
Sub total Rp.				4,200,000	

3. Perjalanan

No	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
1	Kediri-Surabaya (PP)	Proses kontrak	2 kali	600,000	
2	Kediri-Surabaya (PP)	Beli buku referensi	1 kali	300,000	
3	Perjalanan dalam kota	ke SD lokasi penelitian	15 kali	1,500,000	
Sub total Rp.				2,400,000	

4. Lain-lain

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
1	Cinderamata	Untuk guru dan sekolah	2 paket	1,000,000	
2	Publikasi Jurnal	Konsultasi naskah ke ahli	1 paket	500,000	
3	Pulsa telephon & jasa pos	Komunikasi selama kegiatan	1 paket	100,000	
Sub total Rp.				1,600,000	
Total (keseluruhan) Rp.				10.800.000	

LAMPIRAN 3. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/ming)	Uraian Tugas
1		PPKN	PPKN	20	Bertanggungjawab secara keseluruhan terhadap proses dan hasil penelitian
2		PPKN	PPKN	15	Bertanggungjawab terhadap tahapan-tahapan penelitian sesuai dengan rencana.
3		PPKN	PPKN	15	Bertanggungjawab terhadap dokumentasi, pengolahan data, dan penyelesaian laporan.



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status "Terakreditasi"

Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

**SURAT PERNYATAAN KETUA
PENELITI/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MOZAKA RIFKI

NIM : 10101030020

Program Studi : PPKN

Fakultas : FKIP

Dengan ini menyatakan bahwa usulan PKMP (Penelitian) saya dengan judul:

**REKONSTRUKSI PERMAINAN SIMULASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN
ANTI KORUPSI PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 bersifat original dan belum pernah dihayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian 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, 21 Oktober 2013

Yang menyatakan,

MOZAKA RIFKI
NIM. 10101030020