



## **USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM:**  
**PERMAINAN *MOCHA GIANT* SEBAGAI MEDIA MENGEMBANGKAN  
PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI**

**BIDANG KEGIATAN: PKM PENELITIAN**

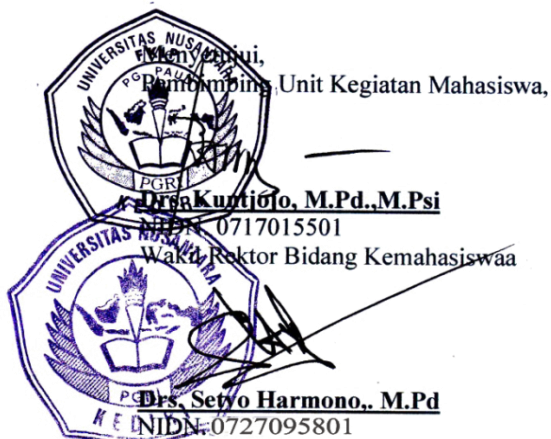
Diusulkan Oleh:

Binti Nur Afidah (ketua)	12.1.01.11.0013	Angkatan 2012
Fitri Sugiasih	11.1.01.11.0027	Angkatan 2011
Lathifatul Fajriyah	11.1.01.11.0041	Angkatan 2011
Nisa'el Amala	10.1.01.11.0050	Angkatan 2011


**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2014**


### PENGESAHAN PKM-PENELITIAN

1. Judul Kegiatan : PERMAINAN MOCHA GIANT SEBAGAI MEDIA MENGEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA ANAK USIA DINI
2. Bidang Kegiatan : PKM-P
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama Lengkap : Binti Nur Afidah
  - b. NIM : 12.1.01.11.0013
  - c. Jurusan : PG-PAUD
  - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Nusantara PGRI Kediri
  - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Ds. Klampisan, Kec. Kandangan - Kediri
  - f. Alamat email : [afid\\_cuy22@yahoo.com](mailto:afid_cuy22@yahoo.com)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 3 orang
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Veny Iswantiningtyas, M.Psi
  - b. NIDN : 0704118202
  - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl Mastrip Karanganyar RT 03 RW 02  
Dsn. Karanganyar Ds. Watugede Puncu  
Kediri/085655444175
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. Dikt : Rp 10.600.000
  - b. Sumber lain (sebutkan . . . ) : Rp -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan :



Kediri, 20 September 2014  
Ketua Pelaksana.

  
**Binti Nur Afidah**  
NPM. 12.1.01.11.0013  
Dosen Pendamping

  
**Veny Iswantiningtyas, M.Psi**  
NIDN. 0704118202

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>BAB 1: PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Tujuan Khusus .....	2
1.4 Urgensi (Keutamaan) Penelitian .....	2
1.5 Temuan yang Ditargetkan .....	2
1.6 Kontribusi Penelitian .....	3
1.7 Luaran yang Diharapkan .....	3
1.8 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
2.1 Pendidikan Karakter.....	3
2.2 Permainan Mocha Giant.....	4
<b>BAB 3 : METODE PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
3.1 metode/tahapan penelitian.....	6
3.2 lokasi dan sasaran penelitian.....	6
3.3 tahapan-tahapan penelitian.....	6
3.4 teknik analisis data .....	7
<b>BAB 4 : BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....</b>	<b>8</b>
4.1 Anggaran Biaya .....	8
4.2 Jadwal Kegiatan .....	8
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>Lampiran 1 Biodata Ketua Dan Anggota, Biodata Dosen Pembimbing</b>	
<b>Lampiran 2 Justifikasi Anggaran</b>	
<b>Lampiran 3 Susunan Organisasi Dan Pembagian Tugas</b>	
<b>Lampiran 4 Surat Pernyataan Ketua Peneliti</b>	

## RINGKASAN

*Mocha Giant* merupakan monopoli pendidikan karakter raksasa. Sebuah permainan monopoli yang dimodifikasi dari permainan monopoli dengan pendidikan karakter menjadi lebih menyenangkan ketika mengajarkan pada anak usia dini untuk media pembelajaran pada anak usia dini. Media pembelajaran yang mengajarkan tentang beberapa sikap atau perilaku tentang pendidikan karakter.

Adapun tujuan dari penelitian pembuatan media *Mocha Giant* adalah untuk mengembangkan dan memberikan pemahaman pada anak tentang pendidikan karakter dengan mudah, dengan gambar dan praktek secara langsung akan membuat anak mudah memahami dan mengingat macam-macam pendidikan karakter.

Target penelitian media *Mocha Giant* yakni menanamkan pendidikan karakter sejak dini sebagai bekal untuk menghadapi perkembangan selanjutnya. Pendidikan karakter merupakan proses jangka panjang yang harus dimulai sejak dini dan dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Pendidikan karakter bukan pendidikan instan, namun membutuhkan tahapan-tahapan stimulasi yang perlu dilalui dan proses internalisasi yang akan menguatkan terbentuknya perilaku tertentu. Penanaman moral melalui pendidikan karakter sedini mungkin kepada anak-anak adalah kunci utama untuk membangun bangsa.

**Kata kunci : pendidikan, karakter, permainan, bermain**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Keberhasilan suatu bangsa dalam mencapai tujuannya tidak hanya ditentukan oleh melimpah ruahnya sumber daya alam, tetapi sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusiannya. Bahkan, ada yang mengatakan bahwa “Bangsa yang besar dapat dilihat dari kualitas atau karakter bangsa (manusia) itu sendiri”.

Dekadensi moral suatu bangsa disebabkan pengabaian terhadap pelaksanaan pendidikan karakter sejak dini oleh para orang tua dan guru. Kenyataan ini mengindikasikan bahwa upaya-upaya mengajarkan pendidikan karakter yang dilakukan oleh pemerintah di lembaga pendidikan belum menampakkkan hasil yang optimal. Maka pembentukan karakter anak usia dini merupakan titik awal dari pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

Pentingnya pemberian pendidikan karakter pada anak usia dini karena pada masa tersebut anak memasuki masa emas perkembangan (*golden age*), dimana masa yang sangat peka dan menentukan kualitas anak di masa dewasanya. Pengajaran pendidikan karakter pada anak usia dini di sekolah selama ini hanya sebatas diperkenalkan saja, tanpa memberikan contoh yang konkret, sehingga anak kurang maksimal dalam memahami pendidikan karakter. Pengajaran pendidikan karakter dapat dilakukan melalui sebuah permainan. Sebagaimana prinsip dalam pendidikan anak usia dini adalah Bermain sambil Belajar, Belajar seraya Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak dapat mengeksplorasi diri untuk mengembangkan kemampuannya sehingga anak memperoleh pengetahuan dan pengalaman serta secara tidak langsung anak mendapatkan pendidikan karakter. Seperti kerjasama, tanggungjawab, kreatif dan bersahabat.

Adapun salah satu permainan alternatif yang dapat digunakan guru PAUD (pendidikan anak usia dini) dalam mengajarkan tentang pendidikan karakter adalah permainan *Mocha Giant*. Sebuah permainan inovatif dan menyenangkan dengan tujuan untuk mempermudah anak memahami tentang macam-macam pendidikan karakter.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini akan difokuskan pada “Apakah Permainan *Mocha Giant* dapat mengembangkan pendidikan karakter Anak Usia Dini?”

#### **B. Rumusan Masalah**

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

**“Apakah permainan *Mocha Giant* dapat mengembangkan pendidikan karakter pada Anak Usia Dini?”**

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

1. Apakah yang dimaksud dengan permainan *Mocha Giant*?
2. Apa keunggulan dan kelemahan dari permainan *Mocha Giant* dalam membentuk karakter anak sejak usia dini?
3. Bagaimanakah efektivitas permainan *Mocha Giant* apabila diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini?

**C. Tujuan Khusus**

Tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan karakteristik, keunggulan dan kelemahan permainan *Mocha Giant* dalam mengembangkan pendidikan karakter untuk anak usia dini
2. Memodifikasi permainan monopoli menjadi *Mocha Giant* untuk pembelajaran pendidikan karakter di PAUD
3. Melakukan proses uji coba permainan *Mocha Giant* pada anak usia dini
4. Mendeskripsikan hasil uji coba untuk menentukan efektivitas dari permainan *Mocha Giant* apabila diterapkan pada pendidikan anak usia dini.

**D. Urgensi (keutamaan)**

Adapun urgensi dalam penelitian adalah

1. Mengembangkan pendidikan karakter sejak dini sebagai bekal untuk persiapan pendidikan selanjutnya.
2. Pembentukan karakter sejak usia dini menjadi titik awal dari pembentukan sumber daya manusia indonesia yang berkualitas.
3. Pembelajaran melalui permainan *Mocha Giant* membantu anak untuk memahami tentang pendidikan karakter dengan mudah dan menyenangkan.
4. Permainan yang inovatif dan kreatif membuat anak tertarik untuk mengikuti permainan tersebut

**E. Temuan yang Ditargetkan**

Penelitian ini ditargetkan menemukan permainan alternatif yang mudah dan menyenangkan dengan tujuan mengembangkan serta memberikan pemahaman tentang pendidikan karakter pada anak usia dini . Setidaknya temuan tersebut akan meliputi:

1. Penyesuaian isi (materi) dengan pembelajaran karakter pada Anak Usia Dini yang sesuai dengan karakteristik perkembangan Anak Usia Dini.
2. Bentuk media yang digunakan sesuai dengan konteks dan kebutuhan nyata pendidikan karakter pada Anak Usia Dini.

3. Pelaksanaan permainan atau tata cara permainan yang akan disesuaikan dengan konteks karakter pendidikan anak usia dini.

#### **F. Kontribusi Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif pembelajaran pendidikan karakter. Sebuah permainan hasil modifikasi dari permainan monopoli yang dibuat menjadi lebih sederhana dengan menggunakan pendidikan karakter untuk mempermudah anak memahami macam-macam pendidikan karakter. Oleh karena itu, melalui permainan *Mocha Giant* dengan harapan dapat membantu pendidik untuk membentuk peserta didik mempunyai karakter yang berbudi luhur dan bermoral.

#### **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 tanggung jawab sebagai mahasiswa untuk turut memperbaiki moral bangsa melalui pembelajaran pendidikan karakter.
2. bagi peneliti sebagai calon pendidik, mendapatkan pengetahuan tentang pentingnya menanamkan pendidikan karakter sejak usia dini.
3. Bagi Universitas, menjadi salah satu bukti pengamalan Tri Darma perguruan tinggi.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Pendidikan karakter**

#### **a. Pengertian pendidikan karakter**

Secara etimologi kata pendidikan berasal dari kata "didik" yang mendapat awalan "pe" dan akhiran "an", maka jadilah kata pendidikan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Negara yang besar adalah negara yang mempunyai sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berkarakter. berkualitas tanpa karakter dapat membahayakan bangsa. Seperti maraknya fenomena perilaku amoral yang

melibatkan peserta didik sebagai pelakunya. Seperti kekerasan, penghinaan pada guru, penghinaan sesama teman di akun *facebook*, bahkan kasus korupsi, kolusi, dan manipulasi yang prevalensinya banyak melibatkan orang-orang terdidik dan terpelajar. Hal ini menjadi permasalahan besar bagi dunia pendidikan yang idealnya melahirkan generasi-generasi terdidik yang berkualitas dan berkarakter.

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (UNY, 2008), karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Jadi, Pendidikan karakter sendiri merupakan sebuah usaha untuk mendidik anak agar mereka dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya (Wiyani, 2013 : 16).

#### **b. Tujuan Pendidikan Karakter**

Adapun tujuan pendidikan karakter adalah:

1. Pembentukan dan Pengembangan Potensi

Pendidikan karakter berfungsi membentuk dan mengembangkan potensi manusia atau warga negara Indonesia agar berpikiran baik, berhati baik, dan berperilaku baik sesuai dengan falsafah hidup Pancasila.

2. Perbaikan dan Penguatan

Pendidikan karakter berfungsi memperbaiki karakter manusia dan warga negara Indonesia yang bersifat negatif dan memperkuat peran keluarga, satuan pendidikan, masyarakat, dan pemerintah untuk ikut berpartisipasi dan bertanggung jawab dalam pengembangan potensi manusia atau warga negara menuju bangsa yang berkarakter, maju, mandiri, dan sejahtera.

3. Penyaring

Pendidikan karakter bangsa berfungsi memilah nilai-nilai budaya bangsa sendiri dan menyaring nilai-nilai budaya bangsa lain yang positif untuk menjadi karakter manusia dan warga negara Indonesia agar menjadi bangsa yang bermartabat

## **2.2 Permainan Mocha Giant**

- a. Pengertian permainan

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan



memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain (Montolulu, 2009).

- 1) Motivasi intrinsik. Tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- 2) Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembirakan untuk dilakukan.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau aturan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- 4) Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- 5) Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi. Apapun batasan yang diberikan tentang pengertian bermain, bermain membawa harapan dan antisipasi tentang dunia yang memberikan kegembiraan

b. Fungsi Bermain bagi anak Taman Kanak-kanak

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia TK, menurut Montolulu, (2009) ada 8 fungsi bermain bagi anak : (1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, (2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir, dan sebagainya, (3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata, (4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat, (5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima, (6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan, (7) Mencerminkan pertumbuhan, dan (8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah.

c. Pengertian permainan *Mocha Giant*

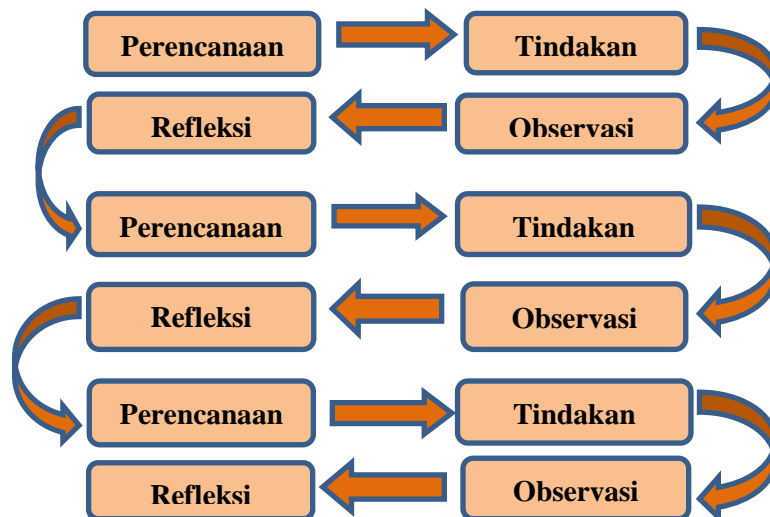
Permainan *Mocha Giant* merupakan hasil permainan monopoli yang dimodifikasi menjadi lebih sederhana dengan memberikan pembelajaran tentang pendidikan karakter sehingga dapat digunakan untuk permainan anak usia dini. Permainan ini mempunyai banyak manfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan AUD, tetapi target dalam permainan *Mocha Giant* adalah mengembangkan pendidikan karakter pada anak usia dini.

## BAB 3 METODE PENELITIAN

### A. Metode/tahapan penelitian

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tujuan penelitian ini adalah untuk menjembatani kesenjangan antara teori dan praktek pembelajaran, yang mengacu pada pendapat suharjono (Arikunto, 2006 : 58), bahwa “ penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek belajar”.

Model penelitian yang digunakan adalah Model Penelitian Kemmis & Mc Taggart, yang menyatakan bahwa penelitian tindakan adalah suatu siklus spiral yang terdiri dari (1) perencanaan (2) pelaksanaan tindakan (3) pengamatan (observasi) (4) refleksi. Secara skematik dapat digambarkan sebagai berikut:



### B. Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini akan mengambil sampel Sekolah Alam Ramadhani di Kelurahan Mojoroto Kota Kediri, dengan memperhatikan karakteristik sekolah dan karakteristik siswa. Sedangkan sasaran penelitiannya adalah siswa Taman Kanak-Kanak Kelompok B, dengan alasan secara psikologis sudah cukup memahami antara perbuatan baik dan perbuatan buruk.

### C. Tahapan-tahapan penelitian

Adapun tahap-tahap dalam penelitian permainan *Mocha Giant* adalah:

#### 1. Perencanaan

Dalam siklus 1, diawali dengan kegiatan penyusunan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran yang dibuat adalah sebagai berikut :

- 1) Menyusun Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)
- 2) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)

- 3) Membuat media pembelajaran
- 4) Menyusun aturan permainan

**Luaran dan capaian indikatornya** adalah sebagai acuan untuk mengajar dan batasan ketika memberikan pengajaran tentang pendidikan karakter pada anak usia dini agar dapat tumbuh kembang sesuai dengan usia dan kemampuannya

## 2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan tindakan yang mengacu pada rencana pembelajaran yang telah di susun dalam rencana kegiatan harian. Kegiatan tersebut berupa kegiatan awal, kegiatan Inti, dan kegiatan akhir.

**Luaran dan capaian indikatornya** adalah kegiatan yang diberikan kepada anak terstruktur dan terencana agar anak mudah dalam menerima pelajaran.

## 3. Refleksi

Pada tahap ini merupakan tahap evaluasi atau penilaian dan kritik sehingga dimungkinkan terdapat perubahan-perubahan yang dibutuhkan. Refleksi dilakukan oleh peneliti dan observer dengan melihat hasil pengamatan. Hasil dari refleksi ini dianalisis dan selanjutnya digunakan sebagai bahan penyempurnaan yang akan dilakukan pada siklus 2.

**Luaran dan indikatornya** adalah untuk mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan dan sebagai acuan untuk pembelajaran selanjutnya.

## D. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah Lembar observasi.

## E. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan adalah teknik prosentase. Data yang diperoleh selama pembelajaran diolah dengan teknik prosentase yang dirumuskan Arikunto,(2008). Hasil yang dinilai untuk setiap pertemuan berdasarakan jumlah prosentase anak yang terlibat dalam aktifitas pembelajaran dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka dalam prosentase

f = frekuensi aktivitas yang dilakukan anak

N = jumlah anak dalam satu kelas

## BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

Tabel 1. Format Anggaran Biaya PKM-P

No	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp.)
1	Peralatan penunjang	2.000.000
2	Bahan habis pakai	4.285.000
3	Perjalanan	2.200.000
4	Lain-lain (biaya pengetikan, biaya penjilidan, dan dokumentasi, seminar )	2.115.000
<b>Jumlah</b>		<b>10.600.000</b>

### 4.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan selama 5 bulan yakni di mulai pada bulan februari-juni

Tabel 2. Jadwal kegiatan penelitian

No	Jenis Kegiatan	Bulan				
		1	2	3	4	5
1	Survey dan permohonan ijin penelitian					
2	Pembuatan dan uji coba media					
3	Uji coba kelayakan media					
4	analisis data					
5	Penyusunan laporan					
6	Seminar/publikasi					

## DAFTAR PUSTAKA

- Alim & Sumarno. 2009. Kreativitas Anak, tersedia: <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-Sumarno/pembelajaran-bagi-anak-usia-dini> di unduh pada hari minggu 14 September 2014
- Arikunto, Suharsimi (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Koesoema, Doni (2012). *Pendidikan Karakter Utuh dan Menyeluruh*, Yogyakarta: Kanisius
- Kuswaya & Igak (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- UU. RI. No 20 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2010)
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota

#### 1. Biodata Diri

1.	Nama Lengkap	Binti Nur Afidah
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	NIM	12.1.01.11.0013
4.	Fakultas/Jurusan	FKIP/PG-PAUD
5.	Tahun Angkatan	2012
6.	Tempat/Tanggal lahir	Kediri, 22 Februari 1994
7.	E-mail	<a href="mailto:afid_cuy22@yahoo.com">afid_cuy22@yahoo.com</a>
8.	Nomor Telepon/HP	085730140324

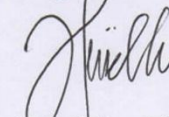
#### 2. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN KEMIRI	SMP NEGERI 1 KANDANGAN	SMA NEGERI 1 KANDANGAN
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

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

Kediri, 20 September 2014

Pengusul,



( Binti Nur Afidah )

### A. Identitas Diri Anggota

#### 1. Anggota 1

##### 1. Identitas diri

1.	Nama Lengkap	Fitri Sugiasih
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	NIM	11.1.01.11.0027
4.	Fakultas/Jurusan	FKIP/PG-PAUD
5.	Tahun Angkatan	2011
6.	Tempat/Tanggal lahir	Kediri, 23 Maret 1993
7.	E-mail	<a href="mailto:fitripesex@yahoo.co.id">fitripesex@yahoo.co.id</a>
8.	Nomor Telepon/HP	085736373644

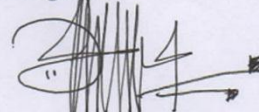
##### 2. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 6 KEPUNG	SMPN 1 KEPUNG	SMA 1 PUNCU
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2006-2008	2009-2011

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

Kediri, 20 September 2014

Pengusul,



(Fitri Sugiasih)



Anggota 2

### 1. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Lathifatul Fajriyah
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	NIM	11.1.01.11.0041
4.	Fakultas/Jurusan	FKIP/PG-PAUD
5.	Tahun Angkatan	2011
6.	Tempat/Tanggal lahir	Kediri, 19 Maret 1993
7.	E-mail	<a href="mailto:lefaalbary18@gmail.com">lefaalbary18@gmail.com</a>
8.	Nomor Telepon/HP	085655101202

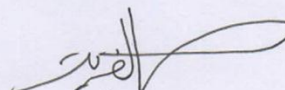
### 2. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	MI MIFTAHUL ULUM BUKUR	MTs AL-ANWAR JOMBANG	MAN TAMBAK BERAS JOMBANG
Jurusan	-	-	BAHASA
Tahun Masuk-Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya unuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Dikti.

Kediri, 20 September 2014

Pengusul,



(Lathifatul Fajriyah)



Anggota 3

### 1. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Nisa'el Amala
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	NIM	10.1.01.11.0050
4.	Fakultas/Jurusan	FKIP/PG-PAUD
5.	Tahun Angkatan	2011
6.	Tempat/Tanggal lahir	Kediri, 12 November 1991
7.	E-mail	-
8.	Nomor Telepon/HP	085730601982

### 2. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN TURUS 1	SMPN 2 GAMPENGREJO	SMAN 1 KEDIRI
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	1998 - 2004	2004 - 2007	2007 - 2010

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

Kediri, 20 September 2014

Pengusul,



( Nisa'el Amala )

## BIODATA DOSEN PEMBIMBING

### Data Diri

1. Nama Lengkap : VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi
2. Jenis Kelamin : Perempuan
3. NIP/NIK/NIDN : 0704118202
4. Pangkat/Golongan : -
5. Jabatan Fungsional : Tenaga Pengajar
6. Fakultas/Jur./Prodi : FKIP/ PG-PAUD
7. Alamat Institusi : Jl. K.H. Achmad Dahlan 76 Mojoroto Kediri
8. Telpn/Faks/E-mail : 0354-771576 Faksimili 0354-771576  
Email [admin@unpkediri.ac.id](mailto:admin@unpkediri.ac.id)

### Matakuliah yang Diampu.


No	Mata kuliah	SKS	Jurusan	Mulai Tahun
1	Metode Pengembangan Sosial Emosional AUD	4	PG-PAUD	2009-sekarang
2	Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar AUD	4	PG-PAUD	2009- sekarang
3	Profesionalitas Guru AUD	2	PG-PAUD	2011-2012
4	Bimbingan Konseling AUD	2	PG-PAUD	2012-sekarang

### Riwayat Pendidikan

No	Nama Universitas	Tempat	Th. Lulus	Jurusan
1	S-1 PSIKOLOGI UNTAG	SURABAYA	2007	PSIKOLOGI
2	S-2 PSIKOLOGI UNTAG	SURABAYA	2012	PSIKOLOGI

Demikian biodata ini dibuat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah dikti

Kediri, 20 September 2014  
Dosen pembimbing,

  
(Veny Iswantiningtyas, M.Psi)

*Lampiran 2. Justifikasi anggaran*

1. Peralatan penunjang

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	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
<b>Jumlah</b>				<b>2.000.000</b>	

2. Bahan Habis Pakai

No	Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan	Keterangan
1	Pembelian Kertas HVS	Pembuatan	2 rem	100.000	
2	Dokumentasi, video, dan foto	Dokumen / Bukti Penelitian	1 Paket	675.000	
3	Pembelian / foto copy referensi	Untuk Mengembangkan Teori	1 Paket	300.000	
4	Tinta Printer (refill)	Pembuatan Proposal Laporan	5 Tube	200.000	
5	Pembelian Flashdisk	Menyimpan Data Laporan	1 Buah	80.000	
6	Pembelian spidol Warna	Untuk Bahan Ajra	20 Biji	100.000	
7	Foto copy data / Dokumen	Data Pendukung Penelitian	1 Paket	100.000	
8	Pembelian Kain Flanel	Pembuatan Media	12 m	300.000	
9	Gabus	Pembuatan Media	25 meter	1.000.000	
10	Dakron	Pembuatan Media	2 Kg	60.000	
11	Jarum + benang + meteran	Pembuatan Media	1 Paket	50.000	
12	Gunting	Pembuatan Media	4 Buah	40.000	
13	Kertas Karton	Pembuatan Media	10 Biji	150.000	
14	Wall Sticker	Pembuatan Media	30 Meter	900.000	

15	Triplek	Pembuatan Media	2 Meter	120.000	
16	Lem G	Pembuatan Media	1 Buah	25.000	
17	Cat kayu + kuas	Pembuatan Media	1 Paket	85.000	
<b>Jumlah</b>				<b>4.285.000</b>	

## 3. Perjalanan

No.	Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga	Keterangan
1	Biaya Perjalan 4 Orang	Survey Lokasi	2 kali	160.000	
2	Kediri-Solo (PP) 4 orang	Beli Buku Referensi	2 kali	1.440.000	
3	Perjalanan	Ke Lokasi Penelitian	15 kali	600.000	
<b>Jumlah</b>				<b>2.200.000</b>	

## 4. Lain – lain

No	Material	Justifikasi perjalanan	Kuantitas	Harga	Keterangan
1	Cinderamata	Untuk Guru dan Sekolah	2 Paket	1.000.000	
2	Publikasi Jurnal	Konsultasi Naskah ke Ahli	1 Paket	500.000	
3	Hadiah	Untuk siswa	123 Bungkus	615.000	
<b>Jumlah</b>				<b>2.115.000</b>	

## LAMPIRAN 3. Susunan Organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

<b>No</b>	<b>Nama / NIM</b>	<b>Program Studi</b>	<b>Bidang Ilmu</b>	<b>Alokasi waktu (jam/minggu)</b>	<b>Uraian Tugas</b>
1	Binti NurAfida 12.1.01.11.0013	PG-PAUD	Pendidikan	20	Bertanggung jawab secara keseluruhan terhadap proses dan hasil penelitian
2	Fitri Sugiasih 11.1.01.11.0027	PG-PAUD	Pendidikan	15	Bertanggung jawab terhadap tahapan-tahapan penelitian sesuai dengan rencana
3	Lathifatul Fajriyah 11.1.01.11.0041	PG-PAUD	Pendidikan	15	Bertanggungjawab terhadap dokumentasi, pengolahan data, dan penyelesaian laporan
4	Nisa'el Amala 11.1.01.11.0050	PG-PAUD	Pendidikan	15	Membantu tahapan-tahapan penelitian sesuai dengan rencana



**Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
 Jalan KH. Achmad Dahlan 76 Telp : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

**SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN/PELAKSANA**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Binti Nur Afidah  
 NIM : 12.1.01.11.0013  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Fakultas : Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa usulan Penelitian saya dengan judul : Permainan mocha giant sebagai media mengembangkan pendidikan karakter pada anak usia dini yang diusulkan untuk tahun anggaran 2014 bersifat original dan belum pernah dibiayai 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.

Mengetahui ,

Pembantu Rektor/Ketua Bidang kemahasiswaan

Kediri, 20 September 2014

Yang menyatakan,

  
**Dr. Serwo Harmono, M.Pd**  
 NPM. 0727095801



  
**Binti Nur Afidah**  
 NPM. 12.1.01.11.0013