



## **USULAN PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**JUDUL PROGRAM**

**MEDIA *EDUTAINMENT* PERMAINAN JANGKA 1000  
DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR  
BIDANG KEGIATAN**

**PKM T**

Diusulkan oleh

Nur Antika Dewi ( 1401412070/2012 )

Indah Purwaning Rahayu ( 1401412390/2012 )

Ulfa Rizki Fitriyani ( 1401413091/2013 )

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**SEMARANG**

**2015**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penulisan : MEDIA EDUTAINMENT PERMAINAN  
JANGKA 1000 DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR
2. Bidang Penulisan : PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
  - a. Nama lengkap : Nur Antika Dewi
  - b. NIM : 1401412070
  - c. Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
  - d. Universitas : Universitas Negeri Semarang
  - e. Alamat rumah : Harjosri Lor Rt 03, Rw 01, Kecamatan  
Adiwerna, Kabupaten Tegal
  - f. Telepon/HP/email : 082322163089/nurantikadewi@yahoo.co.id
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 2 orang
5. Dosen Pendamping
  - a. Nama Lengkap dan Gelar : Moh. Fathurrohman, S.Pd., M.Sn
  - b. NIDN : 0025077706
  - d. Telepon/HP/email : 081328748549
6. Biaya Kegiatan Total
  - a. Dikti : Rp 8.000.000,00
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : -

Tegal, 30 September 2015

Menyetujui,

Koordinator PGSD UPP TEGAL

(Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd)

NIP. 1963092311987031001

Pembantu Rektor

Bidang Kemahasiswaan UNNES



(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si)

NIP. 196012171986011001

Ketua Pelaksana Kegiatan

Nur Antika Dewi

NIM 1401412070

Dosen Pembimbing

(Moh. Fathurrohman S.Pd, M.Sn)

NIDN. 0025077706

## KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Karya Ilmiah ini, yang Berjudul “Media *Edutainment* Permainan Jangka 1000 Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”.

Karya Ilmiah ini diajukan dalam rangka mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa Penelitian 2015 yang akan diadakan oleh Dikti.

Pada kesempatan ini, saya tidak lupa mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si. selaku Pembantu Rektor III Bidang Kemahasiswaan Universitas Negeri Semarang.
3. Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd selaku Koordinator Jurusan PGSD UPP Tegal Universitas Negeri Semarang.
4. Orang tua yang telah memberikan dorongan dan semangat.
5. Pihak-pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan satu per satu.

Berkat bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis, Karya Ilmiah ini dapat diselesaikan dengan baik, semoga bantuan dan kebaikannya mendapat pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada Karya Ilmiah ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi kesempurnaan Karya Ilmiah ini.

Tegal, September 2015

Penulis

## RINGKASAN

Salah satu karakteristik dari anak usia Sekolah Dasar adalah anak suka bermain dan bergembira (Basset, Jacka, dan Logan:1983), disebabkan karena mereka berada pada tahap peralihan dari TK yang penuh dengan permainan. Implikasinya terhadap pembelajaran IPS khususnya dalam materi Sejarah, sebagai calon guru SD kita harus mengetahui karakteristik siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan penuh ceria dengan merancang model pembelajaran belajar sambil bermain.

Belajar sambil bermain dapat diterapkan dengan adanya suatu permainan. Permainan merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa serta mampu menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan maka sifat sukarela dan motivasi akan datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

Permainan Jangka 1000 merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang sangat menarik untuk diberikan kepada siswa, karena sangat menyenangkan. Selain menghibur, permainan ini juga mewajibkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan. Permainan jangka 1000 ini menitikberatkan pada keaktifan dan kerjasama pada diri setiap siswa.

Dengan adanya Permainan Jangka 1000 ini akan terciptanya semangat, motivasi dan antusias belajar yang tinggi pada diri siswa sehingga kejenuhan yang dirasakan oleh siswa beserta guru pun akan teratasi dan materi pembelajaran akan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

*Kata Kunci: Karakteristik anak SD, Pembelajaran IPS, Permainan jangka 1000*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	3
2.1 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar .....	3
2.2 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar .....	3
2.3 Perlunya Pemberian Permainan.....	4
2.4 Permainan Jangka 1000.....	5
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	6
3.1 Persiapan .....	6
3.2 Pelaksanaan .....	7
BAB IV BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN .....	10
4.1 Anggaran Biaya .....	10
4.2 Jadwal Kegiatan .....	10
DAFTAR PUSTAKA .....	11

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata ketua dan anggota serta Dosen Pembimbing .....	vii
Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan.....	xi
Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Pelaksana dan Pembagian Tugas.....	xii
Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana .....	xiii
Lampiran 5. Gambaran Teknologi yang Hendak Diterapkembangkan.....	xiv



## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Fenomena "bosan/jenuh" dalam pembelajaran materi IPS di sekolah-sekolah nampaknya sudah menjadi hal yang tidak aneh lagi. Kebosanan ini tidak hanya dirasakan oleh siswa, namun dirasakan juga oleh guru. Siswa bosan dikarenakan guru yang dalam penyampaian materi kurang kreatif, variatif dan cenderung monoton. Mereka juga beranggapan bahwa yang mengasyikan justru berada di luar jam pelajaran, karena selama ini mereka merasa terbebani ketika di dalam kelas apalagi pada materi sejarah anak lebih cenderung ditekankan pada hafalan yang jika diterapkan terus menerus mengakibatkan kejenuhan. Hal seperti itu memberikan suatu gambaran bahwa siswa lebih senang jika mendengar pengumuman pulang pagi karena ada rapat guru, atau guru tidak mengajar karena sakit, dan lain sebagainya. Guru pun demikian, melihat respon yang kurang bagus dari siswa membuat guru merasa tak perlu susah-susah mencari strategi baru dalam penyampaian sejarah yang akhirnya berimplikasi pada penggunaan strategi dan media pembelajaran yang bisa dikatakan tradisional, apa adanya yaitu seperti menggunakan metode ceramah. Jadi, rasa bosan dalam pembelajaran materi sejarah dalam kelas bisa dikatakan sebuah respon balik antar siswa dan guru.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan sebuah inovasi pembelajaran berupa suatu Permainan Sebagai Suplemen Pengusir Jenuh Dalam Pembelajaran Materi Sejarah khususnya untuk Siswa Sekolah Dasar guna Meningkatkan antusias, semangat dan motivasi belajar pada diri siswa serta mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan, dan tidak menjenuhkan sehingga diharapkan tujuan dari pembelajaran materi Sejarah dapat tercapai dengan baik.

Penulis ingin menyampaikan gagasan kreatif mengenai Permainan Jangka 1000 Sebagai Suplemen Pengusir Jenuh Dalam Pembelajaran Materi Sejarah Di Sekolah Dasar.

## **1.2 Tujuan**

Melalui Karya Ilmiah ini, kita dapat mengetahui perlunya penggunaan media *edutainment* permainan jangka 1000 dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar.

## **1.3 Urgensi Permainan Jangka 1000**

Dari data yang diperoleh dapat diketahui bahwa Permainan Jangka 1000 sangat penting diterapkan dalam pembelajaran IPS untuk menciptakan suasana belajar-mengajar yang menarik dan menyenangkan di Sekolah Dasar. Dengan adanya Permainan Jangka 1000 ini akan terciptanya semangat, motivasi dan antusias belajar yang tinggi pada diri siswa sehingga kejenuhan yang dirasakan oleh siswa beserta guru pun akan teratasi dan materi pembelajaran akan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

## **1.4 Luaran yang Diharapkan**

Target luaran yang diharapkan dari program kegiatan ini ialah “Permainan Jangka 1000” media pembelajaran inovatif pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

## **1.5 Manfaat Kegiatan**

Manfaat dari penulisan mengenai Permainan Jangka 1000 ini dapat dirasakan bagi peserta didik (siswa) maupun bagi pendidik (guru).

Bagi Siswa

- Meningkatnya kreativitas, semangat serta antusias belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- Pembelajaran yang menyenangkan dan mengurangi rasa kejenuhan.
- Meningkatkan keaktifan dan kerjasama antar siswa.

Bagi Guru

- Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- Melatih daya inovatif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

## **BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar**

Masa usia Sekolah Dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira usia sebelas tahun atau dua belas tahun, yang mana anak memiliki beberapa karakteristik. Salah satu karakteristik dari anak Sekolah Dasar adalah anak suka bermain dan lebih suka bergembira / riang (Basset, Jacka, dan Logan:1983) , anak SD kelas rendah masih suka bermain dan suka bergembira disebabkan karena mereka berada pada tahap peralihan dari TK yang penuh dengan permainan. implikasinya terhadap pembelajaran ips.

Sebagai calon guru SD kita harus mengetahui karakteristik siswa sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan penuh ceria dengan merancang model pembelajaran yang serius namun santai atau dengan belajar sambil bermain.

### **2.2 Pembelajaran IPS Sekolah Dasar**

#### **2.2.1 Pengertian IPS**

Pengertian IPS menurut Nasution dalam Soewarso (2007: 1) merupakan suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial. Dari pengertian tersebut hakikat dari IPS yaitu telaah tentang manusia dan dunianya atau lingkungannya. Manusia selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan berpusat pada pembahasan tentang manusia, IPS memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Dengan demikian, mereka dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi masalah-masalah sosial yang ada di sekitarnya.

#### **2.2.2 Hakikat IPS**

Hakikat IPS menurut Soewarso (2007: 5) adalah telaah tentang manusia dan dunianya. IPS melihat bagaimana manusia hidup bersama sesamanya di lingkungan sendiri dengan tetangganya, maupun dengan lingkungan yang jauh dari tempat tinggalnya. Dengan berpusat pada pembahasan tentang manusia, IPS memperkenalkan kepada siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Mereka akan menyadari bahwa dalam hidup bersama ini

ada kalanya mereka menghadapi berbagai masalah, diantaranya adalah masalah sosial. Pada dasarnya IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Yang menjadi kajian IPS adalah hubungan antar manusia, sedangkan latar telaaahnya adalah kehidupan nyata manusia.

Scunche dalam Muchtar (2007: 271), menekankan bahwa “program pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa”. Pelibatan siswa secara penuh dalam serangkaian aktivitas dan pengalaman belajar mampu memberikan kesempatan yang luas pada siswa untuk terlibat dalam proses memecahkan masalah di dalam lingkungan belajar yang dibuat sebagaimana realitas yang sesungguhnya.

Berdasarkan tingkat perkembangannya, siswa sekolah dasar belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh. “Melalui pelajaran IPS mereka dapat diperkenalkan kepada masalah-masalah sosial” (Masitoh, dkk 2010: 4). Mereka dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Akhirnya mereka diharapkan mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya.

### 2.2.3 Karakteristik IPS

Setelah memahami uraian tentang pengertian, hakikat, maka dapat dikemukakan karakteristik dari IPS. Menurut Barth dan Shermis dalam Soewarso (2007: 3) secara garis besar, karakteristik dalam IPS terdiri dari: (1) pengetahuan; (2) pengolahan informasi; (3) telaah nilai dan keyakinan; dan (4) peran serta dalam kehidupan.

Berdasarkan karakteristik tersebut, maka siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui berbagai cara, apalagi didukung dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

## 2.3 Perlunya Pemberian Permainan

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Permainan juga dapat dikatakan sebagai salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Bermain

bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari.

Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan. Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Permainan juga dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan maka sifat sukarela dan motivasi akan datang dari dalam diri siswa sendiri secara spontan.

#### **2.4 Permainan Jangka 1000**

Permainan Jangka 1000 merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran yang sangat menarik untuk diberikan kepada siswa, karena sangat menyenangkan. Selain menghibur, permainan ini juga mewajibkan siswa untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan. Dalam permainan ini, ada media atau alat bantu yang harus digunakan.

Media tersebut dapat dibuat dengan cara sebagai berikut: Membuat papan lipat menggunakan kayu yang berukuran 2 x 1m. Papan tersebut dibikin kotakan (4x2 kotakan), yang mana setiap kotakan berukuran 50 x 50cm. Namun ada satu kotak dalam 8 kotakan tersebut yang dijadikan sebagai letak pertanyaan-pertanyaan yang nantinya akan menjadi pilihan siswa dalam bermain. Selain itu ada media lain berupa kartu sebanyak 10 kartu dengan ukuran 10 x 10cm untuk dituliskan istilah atau kata-kata yang mengarah pada jawaban dari pertanyaan yang telah disiapkan. Serta dibuat pula 1 benda dari kayu berukuran ± 5 x 5 cm yang diberi nama Patah, yang nantinya dijadikan sebagai alat dalam permainan jangka 1000.

## **BAB 3 METODE PENELITIAN**

### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan rangkaian tahap kegiatan yang dilaksanakan peneliti selama melakukan penelitian. Secara garis besar, prosedur penelitian yang dilalui oleh peneliti dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga tahap tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

#### **a. Tahap Persiapan**

Merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian. Tahapannya sebagai berikut:

1) Menentukan tempat penelitian..

2) Melakukan observasi.

Pada tahap ini, peneliti melakukan tanya jawab dan observasi untuk memperoleh data awal yang meliputi keadaan pembelajaran IPS dan permasalahan yang ada.

3) Menentukan populasi. Pada tahap ini, peneliti menentukan populasi berdasarkan data awal yang diperoleh dari suatu Sekolah Dasar.

4) Menentukan sampel.

5) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Pada tahap ini, peneliti membuat RPP sesuai dengan materi yang dipilih dan silabus.

6) Mengurus perijinan penelitian.

Pada tahap ini, peneliti mengurus perijinan penelitian

#### **b. Tahap Pelaksanaan**

Dalam pelaksanaan pembelajaran terjadi seperti pada umumnya hanya saja menggunakan permainan jangka 1000 didalamnya.

Adapun tahapan atau langkah-langkah dalam pelaksanaan permainan jangka 1000 adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai atau materi selama ± 30 menit.

2. Guru membentuk kelompok-kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa (1 sebagai ketua, 5 sebagai anggota).
3. Guru memanggil ketua kelompok untuk diberikan penjelasan mengenai inti materi.
4. Masing-masing ketua kelompok kembali ke kelompoknya masing-masing, kemudian menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru kepada anggotanya.
5. Guru menentukan giliran untuk kelompok yang akan main pertama dan seterusnya.
6. Setiap kelompok diberi nomer urut 1-6, yang dalam permainannya menggunakan sistem berurutan atau bergilir dan diberi waktu selama 15 menit setiap kelompok yang akan main. (berlaku untuk semua kelompok).
7. Nomer urut 1 bermain jangka 1000, yaitu dengan meletakkan patah yang telah disediakan dan menendang patah tersebut ke kotakan 2,3,4,5 dan 6 disertai dengan jalan engklek(satu kaki) tanpa mengenai garis yang ada.
8. Pada kotak ke-6, patah diambil dan melemparkannya ke salah satu kotak (harus berada dalam kotak) yang telah tersedia angka-angka dari 100-1000. Dimana di dalam angka tersebut telah tersedia pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa yang bernomer urut 2.
9. Setelah melempar, kemudian pemain langsung kembali ke semula dengan berjalan satu kaki. Selanjutnya mengambil patah yang telah berada dikotakan dan membukanya untuk membacakan pertanyaan yang ada pada angka tersebut.
10. Nomer urut 2 langsung mencari jawaban yang sesuai, dengan mengambil 1 kartu dari 10 kartu yang telah disediakan.
11. Apabila jawabannya tepat, maka pasangan itu boleh duduk. Apabila belum tepat diberi kesempatan 3 kali mengambil kartu jawaban hingga mendapatkan jawaban yang tepat.

12. Begitu seterusnya hingga semua siswa mendapatkan kesempatan menjalankan permainan ini.

Berikut contoh isi angka (pertanyaan) dan isi kartu (jawaban) tersebut :

Pertanyaan : Mereka adalah yang membacakan teks Proklamasi Kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. Siapakah mereka?

Jawaban : Ir. Soekarno dan Moh. Hatta

### **3.2 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Di dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan beberapa teknik dan metode dalam pengumpulan data meliputi metode observasi, dokumentasi, dan tes. Untuk lebih jelasnya tentang teknik pengumpulan data akan dibahas pada penjelasan di bawah ini.

a. Observasi Sugiyono (2012: 196) menjelaskan observasi atau pengamatan adalah teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

b. Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2012: 192) menjelaskan kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung termasuk data awal dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film

dokumenter, data yang relevan penelitian (Arikunto 2011: 231). Peneliti melengkapi data dengan foto, video, surat izin penelitian, dan lain-lain, untuk membuktikan bahwa penelitian ini benar-benar dilaksanakan oleh peneliti.

d. Tes

Tes merupakan alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi yang memiliki peranan sangat penting untuk mengetahui keberhasilan proses belajar-mengajar di sekolah. Tes yang digunakan sebagai teknik pengumpulan data adalah tes teori. Pretest dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal peserta pada materi tersebut sebelum diberikan perlakuan. Tes akhir bertujuan sebagai pembandingan setelah diberikan perlakuan.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Permainan merupakan salah satu strategi untuk membuat suasana dalam proses pembelajaran berjalan secara menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Adanya permainan jangka 1000 akan menumbuhkan semangat dan antusias belajar siswa yang merupakan modal awal untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Dengan setiap siswa memiliki semangat dan antusias belajar yang tinggi maka adanya Permainan jangka 1000 dalam pembelajaran materi sejarah akan dikatakan berhasil.

Permainan jangka 1000 akan membawa dampak positif bagi Siswa karena dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, semangat serta antusias belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu permainan jangka 1000 mampu melatih keaktifan dan kerjasama pada diri setiap siswa.

## BAB 4 BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

### 4.1 Anggaran Biaya

No.	Jenis Pengeluaran	Biaya (Rp)
1.	Peralatan penunjang	1.000.000
2.	Bahan habis pakai	4.000.000
3.	Perjalanan	2.000.000
4.	Lain-lain	1.000.000
<b>Total</b>		<b>8.000.000</b>

### 4.2 Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan											
		I				II				III			
1.	Persiapan												
	a. Analisis kebutuhan		X										
	b. Alat dan bahan	X	X	X	X								
2.	Pelaksanaan												
	a. Model					X	X						
	b. Validasi model					X	X						
	c. Implementasi						X	X					
3.	Evaluasi:												
	a. Monev									X	X	X	X
	b. Penyusunan laporan											X	X

## DAFTAR PUSTAKA

Hamid, Moh. Sholeh. 2011. *Metode Edu Tainment*. Yogyakarta: Diva Press.

Soewarso dan Susila. 2010. *Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Salatiga: Widya Sari

Soewarso dan Tri Widiarto. 2012. *Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial*. Salatiga: Widya Sari

<http://evie4210.blogspot.com/> pada tanggal 1 Juni 2015

<http://4loveandlife.blogspot.com/2009/06/pengertian-permainan.html>

[http://lestarimap.blogspot.com/2013/05/karakteristik-anak-sd-kelas-rendah\\_8852.html](http://lestarimap.blogspot.com/2013/05/karakteristik-anak-sd-kelas-rendah_8852.html) pada tanggal 1 Juni 2015



## Lampiran 1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing

### Biodata Ketua

#### A. Identitas Diri

Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Kelompok

##### A. Identitas Ketua

Nama Lengkap	Nur Antika Dewi
Jenis Kelamin	Perempuan
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
NIM	1401412070
Tempat dan Tanggal lahir	Tegal, 27 Maret 1994
Email	<a href="mailto:nurantikadewi@yahoo.co.id">nurantikadewi@yahoo.co.id</a>
Nomor Telepon/HP	082322163089

##### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Penarukan 02	SMPN 3 Adiwerna	SMAN 3 Slawi
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000/2001- 2005/2006	2006/2007- 2008/2009	2008/2009- 2011/2012

##### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

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

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

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

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila 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-T.

Tegal, 30 September 2015

Pengusul,



Nur Antika Dewi

#### A. Identitas Anggota

1	Nama Lengkap	Indah Purwaning Rahayu
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
4	NIM	1401412390
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Tegal, 3 Mei 1993
6	E-mail	indahpurwaningr@yahoo.com
7	Nomer Telepon/HIP	085786223717

#### A. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 02 Margasari	MTs Mambaul Ulum	SMK N 1 Dukuhturi
Jurusan	-	-	Akuntansi
Tahun Masuk- Lulus	1999-2005	2005-2008	2008-2011

#### B. Pemakalah Seminar Ilmiah (*oral presentation*)

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

2			
---	--	--	--

C. Penghargaan dalam 10 tahun terakhir ( dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila 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-T.

Tegal, 30 september 2015

Pengusul,



Indah Purwaning Rahayu

#### A. Identitas Anggota

Nama Lengkap	Ulfa Rizki Fitriyani
Jenis Kelamin	Perempuan
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
NIM	14014133091
Tempat dan Tanggal lahir	Tegal, 27 Januari 1995
Email	Ulfarizki95@gmail.com
Nomor Telepon/HP	085640343010

#### B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 3 Pener	SMPN 2 Pangkah	SMAN 3 Slawi
Jurusan	-	-	IPA
Tahun Masuk- Lulus	2001/2002- 2006/2007	2006/2007- 2009/2010	2006/2007- 2012/2013

#### C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

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

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

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

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila 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-GT.

Tegal, 30 September 2015

Pengusul,

  
Ulfa Rizki Fitriyani

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIM	Program Studi	Alokasi Waktu	Uraian Tugas
1	Nur Antika Dewi 1401412070	PGSD	5 jam/minggu	Ketua Tim Pengelola
2	Indah Purwaning Rahayu 1401412390	PGSD	5 jam/minggu	Penanggungjawab Pelaksanaan
3	Ulfa Rizki Fitriyani 1401413091	PGSD	5 jam/minggu	Penanggungjawab Keuangan

**Biodata Dosen Pembimbing****A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Moh.Fathurrohman, S.Pd.,M.Sn
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Program Studi	-
4	NIDN	0025077706
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Padamara, 25 Juli 1977
6	Email	<a href="mailto:Fathurrahman_oke@yahoo.com">Fathurrahman_oke@yahoo.com</a>
7	Nomor Telepon/HP	081328748549

**B. Riwayat Pendidikan**

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk - Lulus			

**C. Pemakalah atau Seminar Pendidikan (Oral Presentation)**

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

**D. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir**

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 menerima sanksi. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah PKM-T.

Tegal, 30 September 2015  
Dosen Pembimbing



(Moh. Fathurrohman S.Pd, M.Sn)

NIDN. 0025077706

## Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

### 1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Perlengkapan di SD	Pelaksanaan		1.000.000	1.000.000
SUBTOTAL (Rp)				1.000.000

### 2. Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Papan lipat	Membuat permainan		2.500.000	3.000.000
Kartu	Membuat permainan		500.000	500.000
Kayu (patah)	Bahan pewarna		500.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				4.000.000

### 3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Tegal-Semarang	Pelaksanaan program	3 orang, 4 kali perjalanan (Pulang Pergi)	500.000	2.000.000
SUBTOTAL (Rp)				2.000.000

### 4. Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
Administrasi	Laporan dan Penggandaan		500.000	500.000
Publikasi	Laporan kegiatan dan proses kegiatan		500.000	500.000
SUBTOTAL (Rp)				1.000.000
<b>Total (Keseluruhan)</b>				<b>8.000.000</b>

#### Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana



UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kampus Sekarang Gunung Pati, Semarang, Jawa Tengah

Telp. 0224 8508084 Fax. 0224 8508083

Laman: <http://www.unnes.ac.id> Email: [unnes@unnes.ac.id](mailto:unnes@unnes.ac.id)

#### SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Antika Dewi

NIM : 1401412070

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM T saya dengan judul: **Media Edutainment Permainan Jangka 1000 Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar** yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 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 sebenarnya.

Tegal, 30 September 2015

Mengetahui,  
Pembantu Rektor  
Bidang Kemahasiswaan UNNES  
  
Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si  
NIP. 19601217 198601 1 001

atakan,  
  
Nur Antika Dewi  
NIM. 1401412070

## Media *Edutainment* Permainan Jangka 1000

Gambar papan Permainan Jangka 1000.

