

Kode dan Nama Rumpun Ilmu* : 798/Teknologi Pendidikan
Bidang Fokus** : Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan

PROPOSAL
PENELITIAN DASAR UNGGULAN PERGURUAN TINGGI



**PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (*EDU-GAMES*) “*MY PROFESSION*”:
SUATU MEDIA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA
DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI**

TIM PENGUSUL

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT. (0031127407)
Dr. Farida Aryani, S.Pd., M.Pd (0006017606)
Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd (0020098503)

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
DESEMBER 2017

HALAMAN PENGESAHAN
SBK RISET DASAR

Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI

Bidang Fokus : Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan Penelitian Lapangan Dalam Negeri (Kecil)

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 798/Teknologi Pendidikan

Bidang Unggulan PT : Pendidikan

Topik Unggulan : 29.Pengembangan pendidikan vokasi dan model pembelajaran berbasis IT

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Dr MUHAMMAD RAIS S.Pd, M.T

b. NIDN : 0031127407

c. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

d. Program Studi : Teknologi Pertanian

e. Nomor HP/Surel : 081233200189/raisismi@gmail.com

Anggota Peneliti (1)

a. Nama Lengkap : FARIDA ARYANI S.Pd

b. NIDN : 0006017606

c. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Anggota Peneliti (2)

a. Nama Lengkap : MUHAMMAD RISKA S.Pd, M.Pd

b. NIDN : 0020098503

c. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Lama Penelitian Keseluruhan : 3 tahun

Usulan Penelitian Tahun ke- : 2

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 297,664,000.00

Biaya Penelitian

- diusulkan ke DRPM : Rp 147,707,000.00

- dana internal PT : Rp 0

- dana institusi lain : Rp 0 /in kind tuliskan: 3000000

Biaya Luaran Tambahan : Rp 88,000,000.00

Kota Makassar, 12-12-2017

Mengotakan
Dekan Fakultas Teknik UNM
(Prof. Dr. Muhammad Yahya, M.Kes., M.Eng)
NIP/NIK 198306231991031002

Ketua Peneliti

(Dr MUHAMMAD RAIS S.Pd, M.T)
NIP/NIK 19741231200501100

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian UNM
(Prof. Dr. Jufri, M.Pd)
NIP/NIK 195912311985031016

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) “MY PROFESSION”: SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Dr MUHAMMAD RAIS S.Pd, M.T	Ketua Pengusul	Teknologi Pembelajaran, Model dan Strategi Pembelajaran, Media Pembelajaran	Universitas Negeri Makassar	25.00
2	FARIDA ARYANI S.Pd	Anggota Pengusul	Bimbingan Konseling	Universitas Negeri Makassar	-
3	MUHAMMAD RISKA S.Pd, M.Pd	Anggota Pengusul	Informatika dan Komputer	Universitas Negeri Makassar	20.00

3. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):
Guru, Siswa TK PAUD Kota Makassar dan Aplikasi Media Edu Games

4. Masa Pelaksanaan

Mulai tahun: 2018
Berakhir tahun: 2020

5. Usulan Biaya DRPM Ditjen Penguatan Risbang

- Tahun ke-2: Rp147,707,000
- Tahun ke-3: Rp149,957,000

6. Lokasi Penelitian (lab/studio/lapangan)

TK/PAUD di Kota Makassar (Empat TK/PAUD)

7. Instansi lain yang terlibat (jika ada, dan uraikan apa kontribusinya)

Tidak ada

8. Temuan yang ditargetkan (produk atau masukan untuk kebijakan)

1) Model aplikasi Edu-Games My Profession yang telah dikembangkan pada tahun pertama; 2) Publikasi pada jurnal ilmiah nasional; 3) Publikasi jurnal bereputasi internasional; 4) Buku pengenalan berbagai jenis profesi yang dapat mengarahkan berbagai pilihan karir ; 5) HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)

9. Kontribusi mendasar pada suatu bidang ilmu (uraikan tidak lebih dari 50 kata, tekankan pada gagasan fundamental dan orisinal yang mendukung pengembangan iptek)

Membantu Guru PAUD dalam mengenalkan berbagai macam dan ciri-ciri berbagai jenis pekerjaan, merencanakan masa depan siswa (menempatkan siswa sesuai dengan minatnya), dan membantu siswa mencapai cita-cita melalui aplikasi Edu-Games My Profession. Aplikasi ini akan memudahkan guru PAUD dalam mengenalkan minat karir siswa. Selain itu, memberikan rasa nyaman bagi siswa PAUD dalam belajar sambil bermain mengenal berbagai jenis profesi sesuai dengan amanah kurikulum 2013 yang mengharapkan agar peserta didik PAUD diberikan layanan terbaik sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya sehingga dapat meraih kesuksesan di masa akan datang dan mampu menemukan profesi yang tepat sejak dini.

10. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran (tuliskan nama terbitan berkala ilmiah internasional bereputasi, nasional terakreditasi, atau nasional tidak terakreditasi dan tahun rencana publikasi)

Jurnal Ilmiah Nasional adalah Jurnal Bimbingan dan Konseling dan Jurnal Internasional adalah Advanced Science Letters

11. Rencana luaran HKI, buku, purwarupa atau luaran lainnya yang ditargetkan, tahun rencana perolehan atau penyelesaiannya

- Publikasi Ilmiah Jurnal Internasional, tahun ke-2 Target: accepted/published
- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi, tahun ke-2 Target: accepted/published
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Nasional, tahun ke-2 Target: sudah dilaksanakan
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Internasional, tahun ke-2 Target: sudah dilaksanakan
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Internasional, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Nasional, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Visiting Lecturer Internasional, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Paten, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Paten Sederhana, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Hak Cipta, tahun ke-2 Target: terdaftar
- Merk Dagang, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Rahasia Dagang, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Desain Produk Industri, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Indikasi Geografis, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Perlindungan Varietas Tanaman, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Teknologi Tepat Guna, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Buku Ajar (ISBN), tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT), tahun ke-2 Target: Skala 4
- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi, tahun ke-2 Target: accepted/published
- Pemakalah dalam pertemuan ilmiah Lokal, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Keynote Speaker dalam pertemuan ilmiah Lokal, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Model, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Purwarupa/Prototipe, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Desain, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Karya Seni, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Rekayasa Sosial, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Bahan Ajar, tahun ke-2 Target: sudah terbit
- Tesis, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Disertasi, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Kebijakan, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Sistem, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Metode, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Produk, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Strategi, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Keikutsertaan dalam Seminar Internasional, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada
- Keikutsertaan dalam seminar Nasional, tahun ke-2 Target: belum/tidak ada

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	iii
DAFTAR ISI	v
RINGKASAN	1
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	2
B. Tujuan Khusus Penelitian.....	4
C. Urgensi dan Keutamaan Penelitian.....	4
D. Luaran Penelitian.....	6
BAB II. RENSTRA DAN ROAD MAP PENELITIAN PERGURUAN TINGGI	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Pengertian Minat Karir.....	8
B. Media Game Profesi (<i>Edu-Games</i>).....	10
C. Studi Pendahuluan	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	14
B. Tahap Penelitian.....	14
C. Prosedur Pengembangan.....	15
D. Subjek Penelitian.....	17
E. Teknik Pengumpulan Data.....	17
F. Teknik Analisis Data.....	17
BAB IV BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN	
A. Anggaran Penelitian.....	18
B. Jadwal Penelitian.....	18
DAFTAR PUSTAKA	19
LAMPIRAN-LAMPIRAN	21
Lampiran 1. Justifikasi anggaran penelitian	
Lampiran 2. Dukungan sarana dan prasarana penelitian	
Lampiran 3. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas	
Lampiran 4. Biodata ketua dan anggota	
Lampiran 5. Surat pernyataan ketua peneliti dan anggota	

RINGKASAN

Penelitian tahun pertama (2017) telah dilakukan analisis kebutuhan penggunaan aplikasi game profesi terhadap guru PAUD sebagai salah satu media mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa PAUD. Hasilnya menunjukkan bahwa 1) Sebanyak 63,6%, dalam mengenalkan berbagai jenis profesi, guru berminat menggunakan media pembelajaran, 2) sebanyak 90,9%, guru tertarik mengenalkan berbagai jenis profesi melalui media pembelajaran yang memperlihatkan adanya unsur permainan di dalamnya, 3) sebanyak 86,4%, guru berharap bahwa penggunaan media pembelajaran "Edu-Games My Profession" dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan 4) sebanyak 90,9%, guru mengharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran "Edu-Games My Profession" dapat mendorong siswa menemukan minatnya kariernya terhadap berbagai jenis profesi. Pada tahun pertama (2017), juga telah dihasilkan produk prototipe panduan dan materi aplikasi *Edu-Games My Profession*. Panduan ini telah dinilai oleh ahli perancangan media dan ahli materi. Hasilnya menunjukkan bahwa bahwa produk aplikasi "Edu-Games My Profession" telah memenuhi aspek kelayakan isi dan kelayakan prototipe. Juga pada akhir tahun pertama (2017) telah diperoleh artikel internasional (dalam proses *reviewed*) menuju *published* yang akan direncanakan terbit pada *Advanced Science Letters Journal Indexed by Scopus*.

Urgensi (keutamaan) penelitian dalam jangka panjang adalah: 1) terciptanya sebuah model aplikasi *Edu-Games "My Profession"*, yaitu model *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan berbagai macam dan ciri-ciri berbagai jenis pekerjaan, merencanakan masa depan siswa (menempatkan siswa sesuai dengan minatnya), dan membantu siswa mencapai cita-cita. Pada bagian ini, akan dibuat aplikasi berbasis mobile (HP Android). 2) dihasilkannya manual (panduan) aplikasi *Edu-Games "My Profession"* yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan minat karir siswa yang akan diterbitkan sebagai buku referensi dan buku pegangan bagi guru PAUD, 3) dengan adanya aplikasi *Edu-Games "My Profession"*, diharapkan dapat membantu guru PAUD dalam memberikan bimbingan dan konseling karir kepada siswa PAUD. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: 1) mengetahui bagaimana mengembangkan model *Edu Games "My Profession"*, berbasis android, 2) mengetahui bagaimana model *Edu Games "My Profession"* dapat mengenalkan berbagai pilihan karir berdasarkan ragam dan jenis profesi yang dapat diperkenalkan pada siswa PAUD, dan 3) mengetahui bagaimana model *Edu Games "My Profession"* dapat memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, dan efisien.

Pada tahun kedua (2018), akan dilakukan finalisasi terhadap produk aplikasi *Edu-Games "My Profession"* berbasis android. Untuk kepentingan validasi produk maka akan dilakukan uji coba kelompok besar terhadap empat sekolah TK di kota Makassar. Target luaran penelitian pada tahun kedua (2018) adalah; a) Menguji coba model aplikasi *Edu-Games "My Profession"* yang telah dikembangkan pada tahun pertama; b) Melakukan uji coba lapangan terhadap beberapa guru dan siswa PAUD di empat TK di kota Makassar; c) Mempublikasikan pada jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan jurnal bereputasi internasional; d) dihasilkan buku pengenalan berbagai jenis profesi yang dapat mengarahkan berbagai pilihan karir e) dan pendaftaran untuk memperoleh HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)/PATEN.

Kata Kunci: *Edu-Games, Game Profesi, Minat Karir*

BAB I . PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi multimedia dalam mengefektifkan pembelajaran sudah menjadi satu kebutuhan. Keberadaannya seakan menjadikan suasana belajar menjadi interaktif, memberi rasa nyaman, menghindari kebosanan dan menimbulkan suasana santai. Belajar sebagai proses interaksi antara guru, siswa dan bahan ajar membutuhkan media yang akan memediasi aliran informasi isi materi yang akan dipelajari. Penggunaan media yang tepat yang didasari antara lain oleh karakteristik siswa dan isi materi pelajaran semakin menambah konsistensi teori dalam pengembangan media pembelajaran.

Belajar sambil bermain, bagi siswa dan guru PAUD merupakan suatu kondisi ideal yang diharapkan terjadi. Untuk dapat menciptakan suasana dan kondisi ideal, penggunaan media belajar yang memberikan unsur permainan perlu diintegrasikan. Bagi siswa PAUD, anak akan dikondisikan untuk belajar sambil bermain, atau bermain sambil belajar. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk memenuhi kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain menurut Santrock (2002) memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dan menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Dengan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya Simatupang (2005). Dengan bermain, menjadikan seluruh aspek seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, berimajinasi, beraktivitas, etika dan moral yang melekat dalam diri anak akan dapat dikembangkan sebagai media mengkonstruksi tumbuh kembang anak, termasuk aspek kemampuan kognitif anak.

Mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa PAUD melalui aplikasi *edu-games* hendaknya dibangun atas rasa keinginan anak untuk mengetahui konsep dasar dari suatu gambar profesi. Memunculkan gambar profesi dalam aplikasi *edu-games* memberikan rasa ingin tahu bagi siswa mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang profesi. Penelitian tahun pertama (2017) terhadap kemungkinan

penerapan aplikasi *edu-games* pada siswa dan guru PAUD memberikan informasi berarti bahwa produk yang dikembangkan telah menekankan pada aspek permainan seperti permainan puzzle, permainan mencocokkan gambar, dan menemukan perbedaan gambar profesi. Permainan ini telah mensiratkan informasi konsep terkait profesi sehari-hari menjadikan siswa PAUD mudah menyerap informasi jenis profesi Rais, dkk (2017).

Penelitian pengembangan media *edu-games* yang memanfaatkan teknologi informasi komputer berbasis android sebagai media dalam mengarahkan minat karir siswa (sesuai rencana target capaian tahunan), akan difokuskan pada finalisasi produk. Validasi produk pada kelompok pengguna dan ahli menjadikan produk penelitian mendekati nilai guna (*usefully*) dan mudah dipahami siswa (*friendly*). Dengan demikian, maka rancangan model aplikasi *edu-games* ini akan menekankan pada aspek model penciptaan suasana permainan yang dikemas dalam bentuk bimbingan pengenalan jenis profesi yang disesuaikan dengan kemampuan dan kognisi peserta didik agar mampu terus memainkan dan memenangkan permainan (Hamari, 2016). Makna memenangkan permainan dalam *edu-games* menunjukkan bahwa siswa telah mengerti makna setiap profesi yang dimenangkannya.

Tabel 1. Rencana Target Capaian Tahunan

No	Jenis Luaran				Indikator Capaian		
	Kategori	Sub kategori	Wajib	Tambahan	2018	2019	
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional bereputasi	√	-	reviewed	published	
		Nasional Terakreditasi	√	-	reviewed	published	
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding	Internasional Terindeks	-	√	reviewed	published	
		Nasional	√	-	reviewed	published	
3	Invited speaker dalam temu ilmiah	Internasional	-	√	reviewed	published	
		Nasional	√	-	reviewed	published	
5	Hak Kekayaan Intelektual (HKI)	Visiting Lecturer	Internasional	-	-	-	-
		Paten		-	-	-	-
		Paten sederhana		-	-	-	-
		Hak Cipta		√		terdaftar	granted
		Merek dagang		-	-	-	-
		Rahasia dagang		-	-	-	-
		Desain Produk Industri		-	-	-	-
		Indikasi Geografis		-	-	-	-
Perlindungan		-	-	-	-		

		Varietas Tanaman				
		Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu	-	-	-	-
6	Teknologi Tepat Guna		-	√	produk	penerapan
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial		-	-	-	-
8	Buku Ajar (ISBN)		√	-	editing	sudah terbit
9	Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT)		-	√	Skala 4	Skala 7

B. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan model aplikasi *Edu-Games* “*My Profession*”, yaitu model *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan berbagai macam dan ciri-ciri berbagai jenis pekerjaan, merencanakan masa depan siswa (menempatkan siswa sesuai dengan minatnya), dan membantu siswa mencapai cita-cita. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Memperoleh model pengembangan aplikasi *Edu Games* “*My Profession*” berbasis android yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media mengenalkan berbagai jenis profesi/pekerjaan.
2. Memperoleh model aplikasi *Edu Games* “*My Profession*” yang memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, dan efisien sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran profesi di TK/PAUD Kota Makassar
3. Mempublikasikan pada jurnal ilmiah nasional dan jurnal bereputasi internasional yang terindeks scopus.

C. Urgensi dan Keutamaan Penelitian

Pengembangan game sebagaimana layaknya yang diharapkan untuk tujuan edukasi sedapat mungkin dibuat sesuai dengan kebutuhan individu dari pembelajar, mengurangi kecenderungan ketidak tahuan anak, memfasilitasi situasi lingkungan belajar aktif yang membangkitkan rasa ingin tahu, dan memungkinkan terjadinya proses belajar scaffolding (Foreman, 2004). Penjelasan ini menegaskan betapa urgennya menyediakan perangkat pembelajaran bagi anak PAUD sebagai upaya memfasilitasi minat dan keingintahuan dalam mengidentifikasi konsep dan dalam kerangka tumbuh kembang anak sebagai individu yang sedang belajar. Mengenalkan

anak usia dini terhadap berbagai jenis objek pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi komputer telah diyakini dapat membantu anak dalam menyerap informasi.

Penelitian terkait pengembangan model aplikasi game edukasi sebagai salah satu model alternatif dalam memudahkan anak mempelajari pengetahuan termasuk pengetahuan terkait konsep profesi sebagai suatu pekerjaan yang sejak dini dikenalkan pada siswa PAUD. Penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran telah cukup banyak diterapkan sebagai media dalam membantu pendidik menyampaikan materi dan memenuhi tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penelitian Luis (2012) menunjukkan bahwa penggunaan game berbasis aplikasi telah membantu siswa dalam mencapai konten dan tujuan pembelajaran. Penelitian Hwang (2012) terhadap siswa SD menjelaskan bahwa game online yang dikembangkan dalam bentuk permainan telah mampu mengakomodasi pengalaman sikap belajar, minat belajar dan tingkat penerimaan teknologi siswa sebagai bagian dari prestasi belajar. Penelitian Devitasari (2011) menunjukkan bahwa media informasi karier berbasis permainan puzzle pada siswa TK telah mampu bercerita secara teoritis dan praktis terkait jenis profesi yang dikonsept. Media tersebut sangat tepat, berguna, mudah, dan sangat menarik digunakan sebagai media informasi karier bagi siswa TK.

Berdasar atas temuan empiris di atas, didukung oleh kondisi obyektif di sekolah PAUD yang umumnya mengajarkan berbagai bidang profesi secara tekstual, telah mendorong keinginan untuk mengembangkan model aplikasi *Edu-Games "My Profession"*. Game ini dirancang berbasis android sebagai sarana untuk menyampaikan informasi jenis – jenis profesi. Aplikasi *Edu-Games "My Profession"* yang dimaksud adalah salah satu bentuk dari multimedia yang digunakan untuk sarana pendidikan dan hiburan. Secara teoritis dan berdasar pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan model aplikasi dalam bimbingan karir sangat berguna dan menarik untuk memberikan jenis – jenis informasi profesi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model aplikasi *Edu-Games "My Profession"* sebagai upaya mengenalkan jenis-jenis profesi yang dapat menumbuhkan minat karir anak sejak dini.

Dengan demikian **urgensi (keutamaan)** penelitian tahun kedua (2018) ini adalah:

1. Terciptanya sebuah model aplikasi *Edu-Games “My Profession”*, yaitu model *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan berbagai macam dan ciri-ciri berbagai jenis pekerjaan, merencanakan masa depan siswa (menempatkan siswa sesuai dengan minatnya), dan membantu siswa mencapai cita-cita. Pada bagian ini, akan dibuat aplikasi berbasis android.
2. Dihasilkannya manual (panduan) aplikasi *Edu-Games “My Profession”* yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan minat karir siswa yang akan diterbitkan sebagai buku referensi dan buku pegangan bagi guru PAUD,
3. Diperolehnya model bimbingan dan konseling karir bagi guru dan siswa PAUD. Model bimbingan ini sebagai alternatif dalam mengenalkan bidang profesi pada siswa PAUD sejak dini. Sesuai dengan amanah kurikulum 2013 yang mengharapkan agar peserta didik mendapatkan layanan terbaik sesuai dengan potensi, bakat, dan minatnya sehingga dapat meraih kesuksesan di masa akan datang dan mampu menemukan profesi yang tepat sejak dini.

D. Luaran Penelitian

Target luaran penelitian pada tahun kedua (2018) adalah diperoleh: 1) artikel ilmiah dimuat di jurnal internasional bereputasi dan nasional terakreditasi (*reviewed*); 2) artikel ilmiah dimuat di prosiding internasional terindeks dan nasional (*reviewed*); 3) *invited speaker* dalam temu ilmiah (*reviewed*); 4) hak kekayaan intelektual (HKI) (terdaftar); dan 5) buku ajar (ISBN) (*editing*). Target luaran penelitian pada tahun kedua (2019) adalah diperoleh: 1) artikel ilmiah dimuat di jurnal internasional bereputasi dan nasional terakreditasi (*published*); 2) artikel ilmiah dimuat di prosiding internasional terindeks dan nasional (*published*); 3) *invited speaker* dalam temu ilmiah (*published*); 4) hak kekayaan intelektual (HKI) (*granted*); dan 6) buku ajar (ISBN) (*sudah terbit*).

BAB 2. RENSTRA DAN ROAD MAP PENELITIAN PERGURUAN TINGGI

Penelitian dasar unggulan perguruan tinggi yang diusulkan ini sejalan dengan renstra dan *road map* penelitian UNM, khususnya bidang pendidikan yaitu pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran di sekolah melalui penelitian model pengembangan aplikasi *Edu-Games "My Profession"* sebagai upaya mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa PAUD di kota Makassar.

Luaran yang ditargetkan dari penelitian ini adalah:

1. Tahun Kedua (2018)

Target luaran penelitian pada tahun kedua (2018) adalah:

- a) Menguji coba model aplikasi *Edu-Games "My Profession"* yang telah dikembangkan pada tahun pertama;
- b) Melakukan uji coba lapangan pada beberapa guru dan siswa PAUD di kota Makassar;
- c) Mempublikasikan pada jurnal ilmiah nasional terindeks EBSCO dan jurnal bereputasi internasional;
- d) Dihasilkan buku panduan pengenalan berbagai jenis profesi yang dapat mengarahkan berbagai pilihan karir;
- e) Dilakukan pendaftaran untuk memperoleh HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual).

2. Tahun Ketiga (2019)

Target luaran penelitian pada tahun ketiga (2019) adalah:

- a) Implementasi/Diseminasi model aplikasi *Edu-Games "My Profession"* pada beberapa sekolah PAUD di Kota Makassar yang telah diujicobakan pada tahun kedua;
- b) Mempublikasikan pada jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan jurnal bereputasi internasional; dan
- c) Target HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)/PATEN sudah mendapatkan Nomor Seri/Pendaftaran.

Kegiatan penelitian yang diusulkan oleh tim peneliti ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya, yaitu: 1) penelitian tentang pengaruh

penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi.desktop* terhadap kemampuan berfikir kritis mahasiswa, 2) melakukan pengembangan pembelajaran e-learning, 3) melakukan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, *blended learning*, dan 3) mengampuh matakuliah multimedia pembelajaran. Lebih jelasnya kegiatan tim peneliti diuraikan sebagai berikut:

Ketua Tim Peneliti: 1) Sejak tahun 2011 sampai sekarang mengajarkan mata kuliah aplikasi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer; 2) Pada tahun 2013 melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. 3) Pada tahun 2014 melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis *prezi.desktop*. 4) Sekaligus menulis jurnal dengan judul artikel **“Pengaruh Multimedia Pembelajaran Prezi.desktop terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa.** 5) Pada tahun 2015 dan 2016 (sekarang), bersama anggota tim melakukan penelitian e-peminatan dalam rangka membantu guru-guru BK melakukan instrumentasi peminatan berbasis web, dengan judul **“Pengembangan Model Aplikasi Peminatan (E-Peminatan) Bagi Guru Bimbingan Konseling: Solusi Merencanakan Masa Depan Siswa SMA di Kota Makassar.** Anggota Tim Peneliti, 1) sejak tahun 2012 aktif sebagai pendamping (konsultan) dari ILO dan GIZ Jerman, dimana selama bekerjasama peneliti banyak mengkaji tentang bimbingan karir, yang didalamnya peminatan siswa dan ini searah dengan penelitian yang akan dilakukan, 2) pengampuh mata kuliah bimbingan karir, 3) aktif dilaboratorium mengembangkan bahan-bahan dan media BK, salah satunya adalah *e-data based* siswa asuh, dan 4) aktif sebagai nara sumber bagi guru BK dalam bidang IT.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Minat Karir

1. Pengertian Minat

Mendefinisikan minat dapat dimulai dengan mengutip argumentasi Walgito (2004) yang menyatakan bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Witherington mengartikan minat

berarti kesadaran seseorang, bahwa suatu obyek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Hurlock (1978) mengatakan, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Menurut Slameto (2003) minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas. Sedangkan Chaplin (2008) dalam kamus psikologi mendefinisikan minat (*interest*) sebagai satu sikap yang berlangsung terus menerus yang memolakan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu.

Shaleh mengatakan (2004) minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam implementasinya, minat menurut Taufani (2008) dipengaruhi oleh tiga faktor yang mendasari, yaitu: 1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas; 2) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya; dan 3) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

2. Pengertian Karir

Menurut Gibson dkk dalam Irianto, (2001) karir adalah rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang dan rangkaian aktivitas kerja yang terus berkelanjutan. Pengembangan karir harus dilakukan melalui penumbuhan kebutuhan karir tenaga kerja, menciptakan kondisi dan kesempatan pengembangan karir serta melakukan penyesuaian antara keduanya melalui berbagai mutasi personal. Soetjipto, dkk (2002)

Karir merupakan bagian dari perjalanan hidup seseorang, bahkan bagi sebagian orang merupakan suatu tujuan hidup. Keith Davis dan Werther W.B dalam Soetjipto (2002) mendefinisikan karir sebagai semua pekerjaan yang dipegang seseorang selama kehidupan dalam pekerjaannya. Sedangkan Ekaningrum dalam Soetjipto (2002) mendefinisikan karir sebagai semua jabatan (pekerjaan) yang mempunyai tanggung jawab individu. Beberapa pendapat ahli terkait karir memberikan kesimpulan bahwa karir adalah perilaku dan sikap seseorang terhadap pekerjaan, yang dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Winkel & Hastuti (2005), karir dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: 1) Nilai-nilai kehidupan, yaitu ideal yang dikejar oleh seseorang dimana - mana dan kapan juga. Nilai-nilai menjadi pedoman dan pegangan dalam hidup dan sangat menentukan gaya hidup, 2) Keadaan jasmani, yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang. Untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu berlakulah berbagai persyaratan yang menyangkut ciri-ciri fisik, 3) Masyarakat, yaitu lingkungan sosial - budaya dimana anak - anak dibesarkan. Lingkungan ini luas sekali dan berpengaruh besar terhadap pandangan dalam banyak hal yang dipegang teguh oleh setiap keluarga, yang pada gilirannya menanamkannya pada anak-anak, 4) Posisi anak dalam keluarga. Anak yang memiliki saudara kandung yang lebih tua tentunya akan meminta pendapat dan pandangan mengenai perencanaan karir sehingga mereka lebih mempunyai pandangan yang lebih luas dibandingkan anak yang tidak mempunyai saudara yang lebih tua, 6) Pergaulan dengan teman-teman sebaya, yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari, dan 6) Gaya hidup dan suasana keluarga, serta status perkawinan orang tua, yaitu dalam kondisi keluarga yang bagaimana anak dibesarkan.

B. Media Game Profesi (*Edu-Games*)

1. Pengerian Media

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2005), media merupakan alat untuk komunikasi dan sumber informasi. Media yang diturunkan dari bahasa latin yang artinya “between” merujuk kepada segala sesuatu yang membawa informasi antara suatu sumber dan suatu penerima. Manakala pesan yang dimuat memiliki tujuan pembelajaran dan dimaksudkan untuk memudahkan komunikasi

serta belajar, maka media semacam itu disebut dengan media pembelajaran. Pendapat ini tidak jauh berbeda dengan pendapat Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1990) yang menyatakan media pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan definisi media di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

2. Pengertian *Game*

Pengertian *game* menurut Nilwan (2009) adalah aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang juga digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Clark (2006) *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Sedangkan menurut Parlett dalam (Yatmo, 2012) *game* adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya": artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. Selanjutnya, Caillois dalam Yatmo (2013) mendefinisikan *game* sebagai aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain* (tak menentu), *non-productive* (tak produktif), *governed by rules* (diatur oleh aturan), *fictitious* (samaran). Dengan demikian *game* dapat dikonsepsi sebagai sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (*player*), ada pelaku pasif (NPC).

3. Jenis – Jenis *Game*

Beberapa jenis *game* menurut Clark (2006) antara lain adalah :

- a. *Game PC*, merupakan *game* yang dimainkan pada PC (*Personal Computer*) yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antar muka yang baik untuk input

- maupun output, output visual kualitas tinggi karena layar computer biasanya memiliki resolusi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan layar televisi biasa.
- b. *Game Console*, merupakan *game* yang dijalankan pada suatu mesin spesifik yang biasanya tersedia di rumah pribadi, seperti Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii dan sebagainya.
 - c. *Game Arcade*, merupakan *game* yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang telah terintegrasi dan tersedia ditempat-tempat umum, seperti mal, bandara dan sebagainya.
 - d. *Game Online*, merupakan *game* yang hanya dapat dimainkan secara online melalui LAN atau internet.

Game dalam penelitian ini termasuk dalam *PC* merupakan permainan yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi dengan cara meningkatkan rasa ingin tahunya, untuk lebih memahami dan mencintai suatu profesi dan menentukan minat dalam pilihan karirnya. Perangkat lunak *game* akan memberikan output yang berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (*televise, computer, telpon seluler*) kemudian pemain memberika input berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kepada media.

Berdasarkan *genre game*, game yang diteliti berjenis game edukasi yang yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur *game* secara teliti guna mengembangkan kemampuan dan minat anak.

4. Pengertian Profesi

Menurut George dalam Isnanto (2009) profesi adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian. Menurut KBBI dalam Isnanto (2009) profesi adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu. Menurut Brooks dalam Isnanto, (2009) profesi adalah suatu kombinasi fitur, kewajiban dan hak yang kesemuanya dibingkai dalam seperangkat nilai-nilai profesional yang umum, nilai-nilai yang menentukan bagaimana keputusan dibuat dan bagaimana tindakan dilaksanakan. Dengan demikian, profesi dapat dikatakan sebagai pekerjaan yang memiliki keahlian tertentu dan dilandasi dengan

pendidikan khusus yang dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan peran dan eksistensinya dalam lingkungan kerja.

C. Studi Pendahuluan yang Telah Dicapai

Penelitian ini diinspirasi dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian tahun pertama (2017) telah diperoleh gambaran hasil analisis kebutuhan terhadap perlunya penggunaan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi (ICT) sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran, khususnya pengembangan aplikasi *edu-games my profession*. Penelitian anggota tim skim PUPT adalah pengembangan konselor sebaya dalam upaya mencegah penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja (2013). Penelitian ini bertujuan agar guru BK dapat membentuk komunitas konselor sebaya agar dapat membantu fungsi dan peran BK di sekolah. Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan pengabdian (dana PNPB) yang melibatkan guru BK, yaitu pelatihan relaksasi bagi guru BK (2010).

Selain itu peneliti juga telah menguji cobakan panduan bimbingan karir di Sulawesi Selatan (2010-2011) dan mendapatkan respon yang sangat positif dari guru BK dan siswa sebagai sasaran implementasi. Begitupun dengan GIZ Jerman (2012-2014), yang berfokus pada panduan bimbingan karir di SMK (panduan *hard skill* dan *soft skill*) bagi siswa SMK. Dari hasil implementasi tersebut, banyak *best practices* yang diperoleh diantaranya yaitu banyak siswa SMA dan SMK yang dapat mengenal dirinya, dapat menentukan arah pilihan karirnya sesuai dengan kemampuan, dan bakat minatnya dan dapat mengambil keputusan secara mandiri dalam hidupnya. Tim Peneliti juga pengampuh mata kuliah bimbingan karir yang didalamnya termuat aspek-aspek individual siswa dan membantu siswa mengarahkan masa depannya.

Selain pengembangan kompetensi guru BK dalam program-program pelatihan, peneliti juga telah mengembangkan instrumen *e-databased* siswa asuh untuk meningkatkan layanan BK di sekolah dan telah diterbitkan dalam prosiding. Berdasarkan pengalaman-pengalaman tersebut di atas, maka peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan TIK dalam bidang BK masih sangat kurang, sehingga peneliti tertarik mengembangkan media *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karir pada anak usia dini.

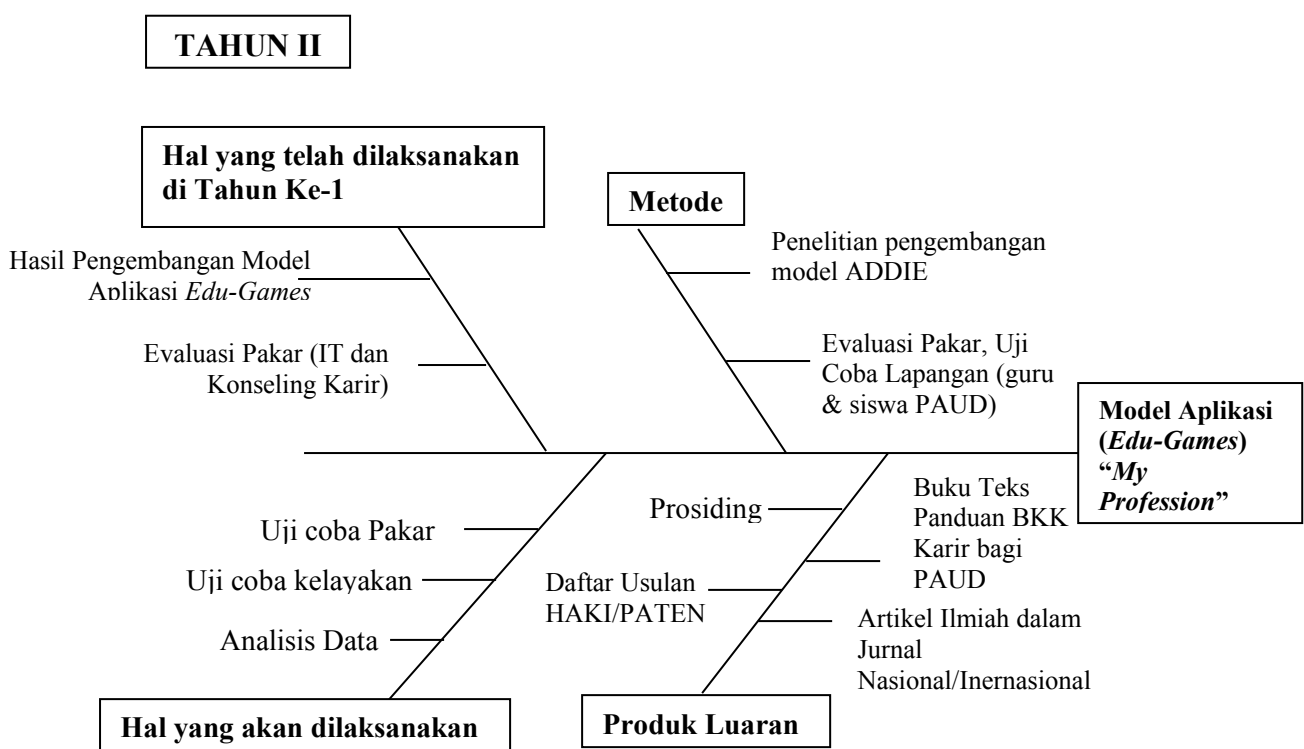
BAB III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

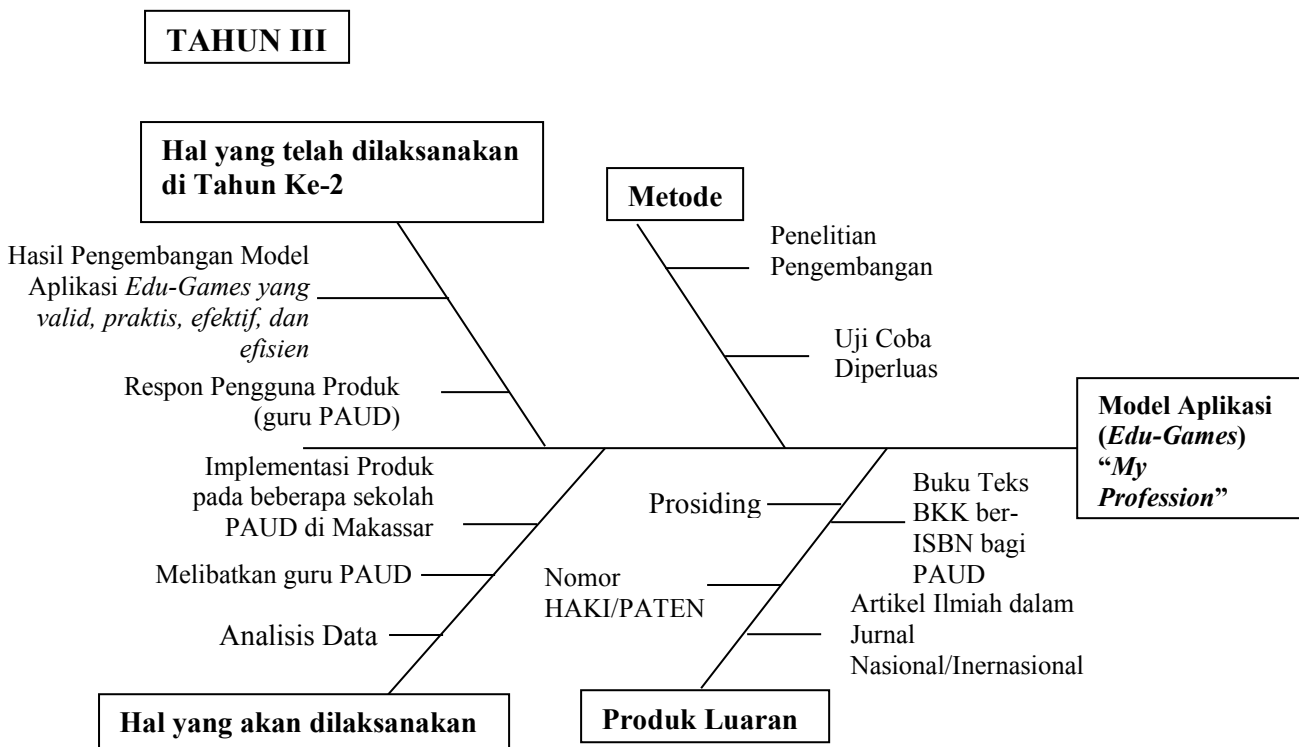
Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dirancang untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa manual (panduan) aplikasi *Edu-Games "My Profession"* yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan minat karir siswa yang akan diterbitkan sebagai buku referensi dan buku pegangan bagi guru PAUD serta aplikasi *Edu-Games "My Profession"* berbasis android.

B. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang digambarkan melalui bagan alir penelitian (*fishbone* diagram) yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan di tahun pertama (2017) dan apa yang akan dilaksanakan untuk 2 tahun berikutnya (2018) dan (2019).



Gambar 1. Diagram *fishbone* Penelitian Tahun Kedua



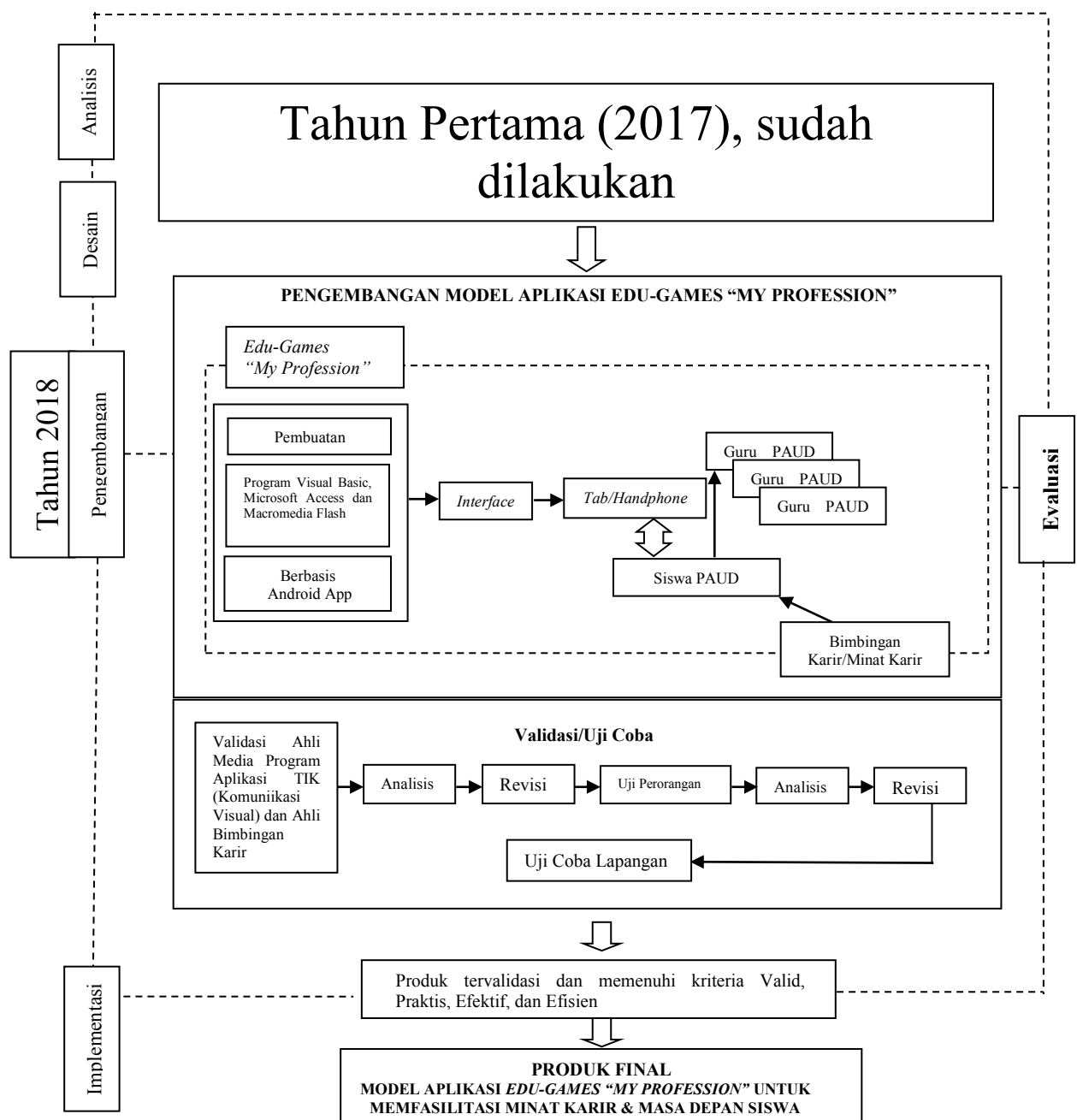
Gambar 2. Diagram *fishbone* Penelitian Tahun Ketiga

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini serta dikemukakan oleh Borg & Gall (2003), pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu 1) mengembangkan produk, 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama mengarah pada pengembangan terhadap suatu produk dan tujuan kedua mengarah pada validasi produk, hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan yang digunakan, mengadopsi model pengembangan sistem instruksional dari Dick & Carey yang sekarang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002), yaitu model ADDIE. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002) memiliki lima elemen utama terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*.

Prosedur pengembangan tahun kedua (2018) diuraikan sebagai berikut: adalah mendesain aplikasi *Edu-Games "My Profession"* dengan menggunakan menggunakan desain pengembangan Gustafson dan Branch (2002), mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi. Tahun kedua, tahap analisis dan desain sudah

dilakukan. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk untuk menghasilkan produk berupa model aplikasi *Edu-Games "My Profession"*. Tahap berikutnya adalah evaluasi terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan oleh pakar yang ahli dibidangnya. Produk yang sudah tervalidasi, selanjutnya dicobakan, hasil uji coba memungkinkan untuk direvisi, lalu dianalisis hingga ditemukan produk akhir yang sudah memenuhi kriteria valid, praktis, efektif, dan efisien. Gambar 3 menunjukkan model pengembangan yang diusulkan:



Gambar 3. Model Pengembangan dalam Penelitian

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tahun kedua (2018) pada tahap validasi dan pengembangan media, berkaitan dengan kelayakan isi/konstruksi dan kelayakan operasional media, subjek penelitiannya adalah ahli konseling dan pembimbing di PAUD. Adapun tahap pelatihan dan simulasi media, penelitian ini melibatkan sejumlah guru pembimbing yang telah mengetahui model aplikasi *Edu-Games*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai objek yang akan dikaji. Kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi bimbingan karir dari psikologi pendidikan dan konseling dan ahli multimedia berbasis ICT dari teknik informatika. Kuesioner ini juga dimaksudkan untuk memperoleh data tentang daya tarik aplikasi. Kuesioner ini dikonstruksi berdasarkan komponen-komponen isi, praktis, dan kemenarikan media. Kuesioner ini dirancang dalam bentuk skala bertingkat menurut tingkat kelayakannya yaitu: tidak layak, kurang layak, cukup layak, layak dan sangat layak.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ditekankan pada aspek deskripsi hasil analisis kebutuhan produk pengembangan, respon validator, dan hasil uji coba. Termasuk analisis terhadap hasil produk pengembangan model aplikasi. Data yang diperoleh selama penelitian yang bersifat kualitatif akan divalidasi melalui teknik triangulasi sumber dan metode (Smith & Glass, 1987; Lincoln & Guba, 1985). Sedangkan data kuantitatif akan digunakan teknik analisis statistik yang sesuai dengan metode pengumpulan data yang sesuai. Dalam hal ini data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif (persentase), *mean*, dan tampilan grafik. Analisis data juga akan mencakup analisis reflektif secara berkesinambungan (proses revisi) selama proses desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi dengan mempertimbangkan aspek validitas, kepraktisan, keefektifan, dan efisiensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg., Walter R & Gall, D. Meredith. 2003. *Education Research:an Introduction. (7th Edition)*. Allyn Bacon
- Catron, C.E. & Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey : Merrill, Prentice-Hall.
- Chaplin,J. P. 2008. *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Clark, Donald. (2006). Games and e-learning: www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games_1.1.pdf. Diakses tanggal 20 Mei 2016.
- Devitasari, Happy. 2011. *Pengembangan Media Informasi Karier Berbasis Permainan Puzzle pada Peserta didik Taman kanak-kanak Kelompok B*. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Foreman, J.G. 2004. Game Based Learning: How to delight and instruct in the 12 st century. Educause Review.
- Gustafson Kent L., & Branch, Robert M. 2002. *Survey of instructional development models (4th ed.)*. Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University
- Hamari, Juho., Shernoff, David J., E Jodi Asbell-Clarke, Teon Edwards, Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning, *Computers in Human Behavior* 54, 2016, 170-179
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan anak Edisi Keenam*. Ahli Bahasa oleh Meitasari Thandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Hwang, G. J, Wu, P. H., and Chen, C. C. "An online game approach for improving students' learning performance in web-based problem-solving activities," *Computers & Education*, vol. 59, no. 4, pp. 1246–1256, 2012. [View at Google Scholar](#)
- Irianto, Y. 2001. *Tema-tema pokok manajemen sumber daya manusia cetakan 1*. Insan Cendikia: Surabaya.
- Isnanto, R. Rizal. 2009. Buku ajar etika profesi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Lincoln, Y.S & Guba, E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications

- Luis C. Almeida, "The Effect of an Educational Computer Game for the Achievement of Factual and Simple Conceptual Knowledge Acquisition," *Education Research International*, vol. 2012, Article ID 961279, 5 pages, 2012. doi:10.1155/2012/961279
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan anak Edisi Keenam*. Ahli Bahasa oleh Meitasari Thandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Nilwan, Agustinus, 2009, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Rais, M., Aryani, F., dan Sari, WK,. 2017. Laporan Hasil Penelitian, Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi, Kemristekdikti-Lembaga Penelitian UNM.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali
- Santrock, JohnW, 2002, *Life Span Development* , Jakarta:Penerbit Erlangga
- Shaleh, Abdul Rahman & Wahab, Muhibb Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Simatupang, Hayati Nut. 2005. Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3. No. 1. Hal. 23-31.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor - faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S.E., Russel, J.D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. 8th Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc
- Smith, M. L & Glass, G. V. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice* (fourth Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Soetjipto, W. B. 2002. *Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia: Sebuah Tinjauan Komprehensif*. Yogyakarta: Amara Books.
- Taufani. 2008. *Minat & Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walgito, Bimo, 2004. *Pengantar Psikologi Umum*, Andi, Yogyakarta.
- Winkel dan Hastuti, Sri. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yatmo, Bangkit Tri. 2013. Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa "Hanacara" Berbasis Android. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom: Yogyakarta

Lampiran 1. Justifikasi Anggaran Penelitian

1. Honor					
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (Jam/Minggu)	Minggu	Honor/Tahun (Rp)	
				Tahun II	Tahun III
Ketua Peneliti	40.000,00	25	15	15.000.000,00	15.000.000,00
Anggota Peneliti 1	35.000,00	20	12	8.400.000,00	8.400.000,00
Anggota Peneliti 2	35.000,00	20	12	8.400.000,00	8.400.000,00
Tenaga Teknis 2 orang	20.000,00	15	10	3.000.000,00	3.000.000,00
SUB TOTAL (Rp)				34.800.000,00	34.800.000,00

2. Bahan habis pakai dan peralatan (60%)					
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)	
				Tahun II	Tahun III
Pemeliharaan Handycame 1 buah	Merekam Video untuk Produksi edu-games	2	1.500.000,00	3.000.000,00	3.000.000,00
Pemeliharaan Gedung Pelatihan	Kegiatan Simulasi Pelatihan	2	1.500.000,00	3.000.000,00	3.000.000,00
Pemeliharaan Kamera Digital	Merekam Gambar untuk Produksi Aplikasi	2	1.500.000,00	3.000.000,00	3.000.000,00
LCD Proyektor	Pendukung Pelatihan edu-games	1	4.000.000,00	4.000.000,00	4.000.000,00
Tab Samsung	Simulasi Aplikasi Edu-Games	1	5.500.000,00	5.500.000,00	5.500.000,00
Flasdisk	Penyimpanan dan memindahkan data aplikasi	5	150.000,00	750.000,00	750.000,00
Kertas Tik HVS A4 80 gr	Instrumen, cacah data, laporan	30	37.000,00	1.110.000,00	1.110.000,00
Kertas Tik HVS Folio 80 gr	Instrumen, cacah data, laporan	30	39.000,00	1.170.000,00	1.170.000,00

Catridge Canon Black	Cetak proposal, Laporan, Instrumen dan petunjuk lainnya	3	250.000,00	750.000,00	750.000,00
Catridge Canon Colour	Cetak proposal, Laporan, Instrumen dan petunjuk lainnya	6	270.000,00	1.620.000,00	1.620.000,00
Tinta Printer Black	Isi ulang tinta	15	25.000,00	375.000,00	375.000,00
Tinta Printer Warna	Isi ulang tinta	15	25.000,00	375.000,00	375.000,00
Amplop	Persuratan	15	20.000,00	300.000,00	300.000,00
Ball point Hitech	Menulis	50	12.000,00	600.000,00	600.000,00
Paper Clipps	Pengarsipan	6	5.000,00	30.000,00	30.000,00
Pensil Bantex B 2B	Menulis	10	45.000,00	450.000,00	450.000,00
Stabilo SD 4 warna	Menandai informasi	4	30.000,00	120.000,00	120.000,00
Mistar Baja	Menggaris	4	11.000,00	44.000,00	44.000,00
Spidol Snowman Whiteboard	Menulis informasi	10	80.000,00	800.000,00	800.000,00
Baterai Charger	Instrumen perekam	20	75.000,00	1.500.000,00	1.500.000,00
Memori Card	Instrumen perekam	2	200.000,00	400.000,00	400.000,00
Tas ransel	Pengarsipan	5	450.000,00	2.250.000,00	2.250.000,00
Buku Tulis	Menulis Materi Pembelajaran	100	23.000,00	2.300.000,00	2.300.000,00
Stapless	Pengarsipan	2	20.000,00	40.000,00	40.000,00
Biji Staples	Pengarsipan	2	54.000,00	108.000,00	108.000,00
Kertas Flip Chart	Media Pembelajaran	50	2.000,00	100.000,00	100.000,00
Kartun Manila	Media Pembelajaran	50	30.000,00	1.500.000,00	1.500.000,00
Buku Logbook	Mencatat kegiatan penelitian	2	15.000,00	30.000,00	30.000,00
Cd Blank	Copy Materi	100	10.000,00	1.000.000,00	1.000.000,00
X-Banner	Sosialisasi Kegiatan	3	350.000,00	1.050.000,00	1.050.000,00

Spanduk Kegiatan	Tema Kegiatan di Ruang	10	250.000,00	2.500.000,00	2.500.000,00
Gunting	Memotong Kertas	10	7.000,00	70.000,00	70.000,00
Lem	lem	5	15.000,00	75.000,00	75.000,00
Pulsa,	Paket komunikasi dan internet modem	5	100.000,00	500.000,00	500.000,00
Modem internet,	Paket Internet	3	250.000,00	750.000,00	750.000,00
Domain Internet	Webserver edu games	2	4.000.000,00	8.000.000,00	8.000.000,00
Publikasi Hasil Penelitian	Jurnal ilmiah terakreditasi nasional dan jurnal bereputasi internasional	1	6.500.000,00	6.500.000,00	7.500.000,00
SUB TOTAL (Rp)				51.667.000,00	52.667.000,00

3. Perjalanan

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya Pertahun (Rp)	
				Tahun II	Tahun III
Transfor biaya survei	Observasi kunjungn lapangan	5	250.000	1.250.000,00	1.250.000,00
Dilakukan pendaftaran HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual)/PATEN	1	1	3.000.000	2.500.000,00	3.000.000,00
Transfor Desain Aplikasi	Desain dan Revisi Aplikasi	2	1.000.000	2.000.000,00	1.000.000,00
Transportasi 2 Orang Reviewer	Memvalidasi panduan edu games	2	750.000,00	1.500.000,00	1.500.000,00
Pengurusan Administrasi Penelitian	Pengurusan Izin Penelitian	3	450.000,00	1.350.000,00	1.350.000,00
Konsumsi Rapat	Konsumsi Rapat	50	150.000,00	5.250.000,00	7.500.000,00
Transportasi Narasumber	Pelatihan Edu Games	5	600.000,00	3.000.000,00	2.500.000,00
Transportasi Ujicoba Lapangan	Pelatihan Edu Games	50	250.000,00	12.500.000,00	12.500.000,00
Penyebaran Instrumen Penelitian	Transportasi Penyebar Instrumen	4	250.000,00	1.000.000,00	1.000.000,00

Pengisian Instrumen Responden	Transpotasi Responden Uji Coba	50	100.000,00	5.000.000,00	5.000.000,00
Seminar dalam Negeri	Monev	2	1.500.000,00	3.000.000,00	3.000.000,00
SUB TOTAL (Rp)				38.350.000,00	39.600.000,00

4. Sewa untuk peralatan (40%)

Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya Pertahun (Rp)	
				Tahun II	Tahun III
Sewa Kameramen	Merekam kegiatan	1	1.000.000	1.000.000,00	1.000.000,00
Penyusunan Instrumen Penelitian	Bahan ujicoba	1	500.000,00	500.000,00	500.000,00
Penyusunan Bahan Pelatihan	Bahan ajar	1	500.000,00	500.000,00	500.000,00
Penyusunan panduan	Pedoman Penelitian	1	500.000,00	500.000,00	500.000,00
Ujicoba Bahan Pelatihan	Validitas Bahan	4	500.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00
Penggandaan Instrumen Penelitian	Persiapan uji coba	50	5.000,00	250.000,00	250.000,00
Penggandaan Cetak Bahan Pelatihan	Persiapan uji coba	85	80.000,00	6.800.000,00	6.800.000,00
Fee responden Ahli	Validasi Penelitian	2	1.000.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00
Penyusunan laporan	Pelaporan	1	500.000,00	500.000,00	500.000,00
Seminar hasil penelitian	Pertanggungjaban hasil penelitian	2	1.000.000,00	2.000.000,00	2.000.000,00
Penggandaan laporan	Pelaporan	7	20.000,00	140.000,00	140.000,00
Pengiriman laporan	Pelaporan	1	200.000,00	200.000,00	200.000,00
Pemuatan Artikel di Jurnal Akreditasi Nasional dan jurnal bereputasi internasional	Diseminasi Produk Penelitian	1	6.500.000,00	6.500.000,00	6.500.000,00
SUB TOTAL (Rp)				22.890.000,00	22.890.000,00
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SETIAP TAHUN (Rp)				Tahun II	Tahun III
				147.707.000,00	149.957.000,00
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUH TAHUN (Rp)				410.601.000,00,-	

Lampiran 2. Dukungan Terhadap Pelaksanaan Penelitian

Dalam penelitian Unggulan Perguruan Tinggi ini, dukungan akan tersedianya sarana dan prasarana menjadi mutlak dipenuhi. Identifikasi faktor pendukung seperti sarana dan prasarana disebutkan sebagai berikut:

- a. Dukungan yang di dapat hingga saat ini sudah pada tahap komitmen dari UNM, khususnya dalam pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini.
- b. Peneliti berencana mencari dukungan lebih lanjut ke berbagai pihak (pemegang kebijakan), dan dinas pemuda dan olahraga agar bisa bekerjasama dalam memberikan layanan bimbingan karir bagi guru TK PAUD dalam memberikan bimbingan karir dan masa depan siswa menggunakan media ICT.
- c. Peralatan penting yang akan menunjang pelaksanaan penelitian ini antara lain: *NoteBook/Laptop* dan komputer yang digunakan tim peneliti untuk pengetikan dan perancangan produk.

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama / NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Muh. Rais, MP., MT/0031127407	Universitas Negeri Makassar	Teknologi dalam Pembelajaran	25 jam/minggu	Merencanakan, menyiapkan, menuliskan rancangan proposal dan skenario pengembangan media aplikasi dan mengkoordinir penelitian termasuk melakukan kajian secara teoretik dengan mencari literatur dan praktik terkait substansi masalah dalam penelitian
2	Dr. Farida Aryani, S. Pd., M. Pd/0006017606	Universitas Negeri Makassar	Psikologi Pendidikan dan Konseling	20 jam/minggu	Bersama ketua tim peneliti melakukan kajian literatur dan mengkoordinir persuratan dan administrasi penelitian, serta mensosialisasikan rencana penelitian pada pihak-pihak terkait
3	Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd	Universitas Negeri Makassar	Teknik Informatika	20 jam/minggu	Bersama ketua tim peneliti melakukan kajian literatur dan mengkoordinir persuratan dan

					administrasi penelitian, serta mensosialisasikan rencana penelitian pada pihak-pihak terkait
4	Asdar	UNM	Pendidikan Teknologi Pertanian	15 jam/minggu	Membuat persuratan, membantu mengedarkan instrumen, belanja kebutuhan penelitian, dan ikut terlibat dalam setiap tahapan penelitian secara teknis
5	Masri	UNM	Pendidikan Teknologi Pertanian	15 jam/minggu	Membuat persuratan, membantu mengedarkan instrument, belanja kebutuhan penelitian, dan ikut terlibat dalam setiap tahapan penelitian secara teknis

Lampiran 4. Personalia Penelitian

I. Ketua Tim

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Muhammad Rais, MP., MT
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19741231 200501 1 004
5	NIDN	0031127407
6	Tempat dan Tanggal lahir	Ujung Pandang, 31 Desember 1974
7	Email	raismisi@gmail.com
8	No Telepon/HP	081233200189
9	Alamat Kantor	Jl. Daeng Tata Raya Parangtambung Makassar Kampus FT UNM
10	No Telepon/Faks	0411-869834 – 860468
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 10 orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Multimedia Pembelajaran
		2. Psikologi Pembelajaran
		3. Strategi Pembelajaran
		4. Azas Rancang Bangun
		5. Teknologi Informasi dalam Pembelajaran
		6. Teori dan Model dalam Pembelajaran

B. Riwayat Pendidikan

No	S-1	S-2		S-3
		Pertama	Kedua	
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Ujung Pandang	Universitas Gadjah Mada Universitas Brawijaya	Universitas Brawijaya	Universitas Negeri Malang
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Mesin	Mekanisasi Pertanian Teknik Mesin	Teknik Mesin	Teknologi Pembelajaran
Tahun Masuk-Lulus	1994-1999	2001-2004	2007-2008	2007-2011
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Studi tentang Tingkat Pengetahuan Pengusaha Bengkel Las terhadap Manajemen Produksi dengan Peningkatan Kinerja Tenaga Kerja Bengkel Las di Kota Madya Makassar	Analisis Proses Pemisahan Bahan Curah dengan Sistem Pneumatik	Analisis Pengaruh Karakteristik Teknologi dalam Manajemen Teknologi terhadap Kinerja Perusahaan Pendekatan <i>Balanced Scorecard</i>	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Teori Perancangan
Nama	1. Drs. H.M. Djafar	1. Dr. Ir.	1. Ir. Purnomo Budi	1. Prof. Dr.

Pembimbing/ Promotor	Sege 2. Drs. Djafar E. Djantang, M.Si	Nursigit Bintoro, M.Sc 2. Ir. Tamtomo, M.Eng	S, M.Sc., Ph.D 2. Ishardita Pambudi Tama, ST., MT	Wayan Ardhana, MA 2. Prof. Dr. Dimiyati, M.Pd 3. Dr. Waras, M.Pd
-------------------------	---	---	--	---

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2008	Pengembangan Model Pelatihan Kecerdasan Sosial Untuk Mencegah Tawuran Pelajar di Kota Makassar	DP2M DIKTI	34,000,000.00
2	2009	Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> : Suatu Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa (Tahun I)	DP2M DIKTI	27,000,000.00
3	2010	Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> : Suatu Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa (Tahun II)	DP2M DIKTI	22,500,000.00
4	2010	Pengembangan Model Edukasi Mitigasi Bencana Berbasis Masyarakat: Suatu Upaya Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Alam	Strategi Nasional melalui DIPA UNM	100,000,000.00
5	2015	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (<i>Reflection Learning</i>): Suatu Model Menanamkan Sikap Anti Kekerasan Dan Mencegah Tawuran Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (Tahun 1)	DP2M DIKTI	67.000.000,00
6	2016	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (<i>Reflection Learning</i>): Suatu Model Menanamkan Sikap Anti Kekerasan dan Mencegah Tawuran (Tahun 2) Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (Tahun 2)	PUPT	78.000.000,00

7	2016	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (Tahun 1)	STRANAS	87.000.000,00
8	2016	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (Tahun 2)	STRANAS	92.000.000,00
	2016	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (Tahun 3)	STRANAS	95.000.000,00
9	2017	Pengembangan Model Aplikasi (<i>Edu-Games</i>) " <i>My Profession</i> ": Suatu Media Mengenalkan Minat Karir dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini (Tahun 1)	PUPT	79.029.000.00
10	2017	Efektivitas Metode Pembelajaran Inkuiri dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Menggambar Teknik Mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknologi Pertanian Fakultas Teknik UNM	PNBP	12.000.000.00

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009	IbM Guru SMK Muhammadiyah Bungoro Pangkep	PNBP UNM	5,000,000.00
2	2010	Ibm Penelitian Tindakan Kelas (<i>Class Action Research</i>) Bagi Guru-Guru SMK Negeri 3 Makassar	PNBP UNM	5,000,000.00
3	2011	Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Mitigasi Bencana	DIKTI	90,000,000.00
4	2013	IbM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Komputer	PNBP UNM	7.500.000,00
5	2016	IbM Pelatihan <i>ACTION RESEARCH</i> bagi Peserta MGMP sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Berkelanjutan di Kabupaten Gowa	PNBP UNM	7.500.000,00
6	2017	Pelatihan Sex Education Bagi Pemuda Karang Taruna Kecamatan Bonto Nempo Selatan Kabupaten Takalar	PkM Dikti	40.000.000.00

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Pengaruh Karakteristik Teknologi terhadap Performansi Perusahaan dengan Pendekatan <i>Balanced Scorecard</i>	Jurnal TEKNOLOGI, PTM FT UNM, ISSN:0216-4582	Volume 8, No. 1, Oktober 2008
2	Penguatan Jiwa <i>Entrepreneurship</i> Pebelajar Melalui Pembelajaran Berbasis Inkubator Industri	Jurnal "DIDAKTIKA", FKIP Univ. Mulawarman, ISSN: 1411-3384	Vol. 9, No. 2. Mei 2008, Terakreditasi B
3	Mengembangkan Pembelajaran yang Berpusat Pada Mahasiswa	Jurnal Kependidikan DIDAKTIKA , Jurusan Tarbiyah STAIN Watampone, ISSN 1978-0214	Volume 4 Nomor I Juni 2009
4	Rancang Bangun Mesin Pengiris Singkong Menggunakan Konsep QFD (<i>Quality Function Development</i>)	Jurnal TEKNOLOGI, PTM FT UNM ISSN:0216-4582	Volume 11, No. 2, April 2010
5	Model Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, LPTK Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, ISSN: 0215-8250	Jilid 43, No. 3, Oktober 2010; Hal. 246-252
6	Project-Based Learning vs Pembelajaran dengan Metode Ekspositori dalam Menghasilkan Kemampuan Belajar Teori Perancangan Mesin	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang	Vol 20, No 1, April, 2013 (Terakreditasi B)
7	Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap Kemampuan Mengingat Konsep	Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan FT UNM	Jurnal Mekom, Vol. 2 No. 1 Maret 2015
8	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (<i>Reflection Learning</i>)	Journal Of Educational Science And Technology (EST, PPs Unm	Volume 1 Nomor 3 Desember 2015
9	Character Education Models to Develop Anti-Plagiarism Behavior among Students in the Faculty of Engineering	Advances in Social Science, Education and Humanities Research	Oktober 2017, 978-94-6252-403-3, doi:10.2991/icest-17.2017.39

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Dies Natalis ke-47 UNM	Aplikasi e-learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	2008, Makassar
2	Seminar Nasional Diseminasi Hasil Penelitian	Pengembangan Model Edukasi Mitigasi Bencana Berbasis Potensi Masyarakat: Suatu Upaya Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Masyarakat Menghadapi Bencana	2009, Enrekang Sulawesi Selatan
3	Seminar Nasional Pendidikan Teknologi Kejuruan	Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills	2010, UNESA Surabaya
4	International Seminar of "Reformulation of Technology and Vocational Education Paradigms"; APTEKINDO - FT UNM	Development of Learning Media Based Active Learning for Principle Design Subject to Conduct Students Intellectual Skills	2012, Makassar
5	Prosiding Seminar Nasional SMK Membangun Bangsa; Univ. Pendidikan Indonesia bekerjasama dengan Dit. Pembinaan SMK dan APTEKINDO	Membangun Semangat Belajar Berorientasi Industri Kreatif Bagi Calon Guru Teknik Profesional Melalui Integrasi Pembelajaran Berbasis Inkubator	2012, UPI Bandung
6	Prosiding Seminar Mesin dan Teknologi Kejuruan	Model Pembelajaran Reflektif dalam Mengasah Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Baru Fakultas Teknik UNM	2015, UNJ Jakarta
7	Prosiding Seminar Internasional	Learning Media Edu-Games My Profession as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Education Students	2017, FMIPA UNM
8	International Conference on Education, Science, Art and Technology (ICESAT)	Learning Style in Teaching: An Effort Understanding the Characteristics of Learners in Early Learning	2017, FIP UNM

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Azas Rancang Bangun	2012	160	Badan Penerbit UNM

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

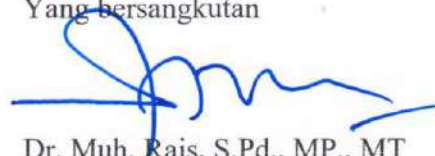
J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi	<u>UNM</u>	2008

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi**

Makassar, 12 Desember 2017
Yang bersangkutan



Dr. Muh. Rais, S.Pd., MP., MT
NIP. 19741231 200501 1 004

II. Anggota Tim 1

A. Identitas Diri

No	Identitas	
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Farida Aryani, S. Pd., M. Pd
2	Jenis Kelamin	P
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19760106 2005012 001
5	NIDN	0006017606
6	Tempat dan Tanggal lahir	Jakarta, 06 Januari 1976
7	Email	Farayani77@yahoo.com
8	No Telepon/HP	081333990961
9	Alamat Kantor	Jl. Tamalate I kampus FIP UNM
10	No Telepon/Faks	0411-884457
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 55 orang; S-2 = 12 orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Psikologi Pendidikan
		2. Karya Tulis ilmiah
		3. Studi Kasus
		4. Bimbingan Karir
		5. Konseling Komunitas Khusus
		6. Perkembangan Peserta Didik

B. Riwayat Pendidikan

No	S-1	S-2		S-3
		Pertama	Kedua	
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Malang	-	Universitas Negeri Malang
Bidang Ilmu	Bimbingan Konseling	Bimbingan Konseling	-	Bimbingan Konseling
Tahun Masuk-Lulus	1996-2001	2001-2004	-	2004-2008
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Studi tentang Kecenderungan Perilaku dan Hasil Belajar Anak Kembar Di Makassar	Pengembangan Paket Pelatihan Asertif Untuk Siswa SMP		Efektifitas Pendekatan Cognitive behavior Modification untuk Mengelola (CBM) Stres Belajar Siswa SMP <i>Fullday School</i>
Nama Pembimbing/	3. Drs. Abdullah	3. Dr. Marthen Pali, M.	-	1. Prof. Dr. T. Raka Joni, M.Sc

Promotor	Pandang, M. Pd 4. Drs. M. Daud, M. Si	PSi 4. Dr. Dany M. Handarini, MA		2. Prof. Dr. Marthen Pali, M. PSi 3. Dr. Dany M. Handarini, MA
----------	---	--	--	--

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2008	Stres Ibu Rumah Tangga dan Kecenderungan Perilaku Kekerasan pada Anak, dibiayai oleh DP2M DIKTI	DP2M DIKTI	10.000.000,-
2	2008-2009	Pengembangan Model Pelatihan Kecerdasan Sosial untuk Mencegah Tawuran Mahasiswa di Kota Makassar, dibiayai oleh DP2M DIKTI	DP2M DIKTI	34.000.000,-
3	2010	Pengaruh Film Kartun Terhadap Agresivitas Anak	DP2M DIKTI	10.000.000,-
4	2010	Pengembangan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa UNM, dibiayai oleh DP2M DIKTI	Strategi Nasional melalui DIPA UNM	100,000,000.00
5	2009-2010	Pengembangan Model Pendidikan Damai dan HAM untuk Mencegah Kekerasan Di Sekolah, dibiayai oleh DP2M DIKTI (dua tahun)ba	DP2M DIKTI	97.000.000,-
6	2012	Motivasi Belajar Mahasiswa FIP UNM	PNBP	4.000.000,-
7	2013-2014	Pengembangan model character development training untuk mencegah perilaku mencontek mahasiswa	Hibah bersaing	Rp.50.000.000
8	2013	Pengembangan program konselor sebaya untuk membentuk generasi anti narkoba	PUPTN	Rp. 62.000.000
9	2013	Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca mahasiswa PPB FIP UNM	PNBP	Rp. 5.000.000
10	2014	Study baseline kekerasan	UNICEF	Rp. 200.000.000

		terhadap anak di kota Makassar (UNICEF)		
11	2014	Study baseline kekerasan terhadap anak berhadapan hukum (ABH) di kota Makassar (UNICEF)	UNICEF	Rp. 200.000.000
12	2015	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (STRANAS) Tahun 1	STRANAS	RP. 82.000.000
13	2015	Pengembangan SOP akademik untuk meningkatkan layanan akademik di PPs UNM	PNBP PASCA	Rp. 14.000.000
14	2016	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (STRANAS) Tahun 2	STRANAS	RP. 92.000.000
15	2017	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (STRANAS) Tahun 3	STRANAS	RP. 95.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2010	Pelatihan Relaksasi Sebagai Upaya Mengurangi Stres Belajar Siswa SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep	2010	4.000.000,-
2	2011	IbM Bagi Dosen UKI Tator dalam Pelatihan Model Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	PNBP	4,000,000.00
3	2012	Peningkatan Iiwa Kewirausahaan Siswa SMKN5 Makassar	PNBP	5.000.000,-
4	2017	Pelatihan Sex Education Bagi Pemuda Karang Taruna Kecamatan Bonto Nempo Selatan Kabupaten Takalar	PkM	40.000.00,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Pendekatan <i>Evidence-based Practice</i> (EBP) bagi <i>Helping Professionals</i>	Likithapradnya, FKIP Universitas Wisnuwardhana ISSN:1410-8771	Tahun 11 Volume 1, April 2008
2	Efektivitas Pendekatan CBM (<i>Cognitive behavior modification</i>) Untuk Mengurangi Stres Belajar Siswa SMU	Didaktika: FKIP Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur (Akreditasi B),ISSN:1411- 3384	Volume 9 No. 2. Mei 2008
	Kreativitas dalam Pemebelajaran	DIDAKTIKA Jurnal Kependidikan, STAIN Watampone, ISSN 1978-0214	Volume 3 Nomor II, 2008
3	Analisis Hubungan Pola Asuh Terhadap Self-disclosure Siswa SLTPN 26 Makassar	Edukasi : FIP UNM, ISSN 1411-2825	Volume X No. 1 Februari 2009
4	Evidence-Based Counseling: Sebuah Inovasi dalam Layanan Bimbingan Konseling	Jurnal Bimbingan Konseling Pengurus Besar ABKIN bersama Prodi Bimbingan Konseling Sekolah Pascasarjana UPI Bandung, ISSN 1411-5026	Volume XIII. No..1 Mei 2010
5	Pendidikan Damai dan Hak Azasi Manusia untuk Mencegah Kekerasan di Sekolah	Jurnal Penelitian Pendidikan PAEDAGOGI, ISSN 1026-4109	Jilid 15, Nomor 2 Agustus 2012
6	Pengembangan model e-career untuk meningkatkan keputusan karir siswa SMA 3 Makassar	JPPK ISSN: 2477-2518 (online) ISSN: 2443-2202 (print)	Vol 1 No. 2 Des 2015
7	Reflective learning model in improving student critical thinking skill	Global journal of engineering education ISSN:1328-3154	Vol 19 No 1 14 April 2017
8	Application of career	IJSBAR	Vol 3 No. 5

	assessment model to assist student in choosing department in senior high school	ISSN: 2307-4531 ISSN: 403-415	April 2017
9	The model of character learning anti violence based on reflective learning	Man in India ISSN: 3293-3305 ISSN: 0025-1569	Vol 96 No19 2016

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional & Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas ABKIN Propinsi Sulbar	Seminar dan pelatihan Penelitian Tindakan Kelas	2008, Sulawesi Barat
2	<i>Internationale Conference Human Rights</i>	Model Pendidikan Damai dan Ham dalam mereduksi budaya kekerasan di sekolah	2009, Makassar
3	Seminar Internasional World Class University	Evidence Based Practice: New Paradigm in Helping Professionals	2009, UNY Yogyakarta
4	Seminar Internasional Assesment and Evaluation	Models of Standart Evaluation	2009, Clarion Makassar
5	Loka-karya Nasional ABKIN UNY	"Evidence-Based Counseling; Sebuah Paradigma Baru dalam Praktik Konseling"	2009, UNY Yogyakarta
6	Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia VII	<i>Stres Inoculation Training (Sit): Solusi Efektif Mengelola Stres Belajar Siswa Menuju Generasi Unggul Dan Berkarakter</i>	2012, UNY Yogyakarta
7	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran	Model <i>Character Development Training (CDT)</i> untuk Meningkatkan Perilaku Anti Plagiat Mahasiswa	2014, UNDIKSA
8	Seminar Nasional	Implementasi Teori Holland dalam peminatan siswa	2015, UNM

9	International Conference ICEST	Character education models to avoid students' plagiarism behavior	2016, UNM
---	--------------------------------	---	-----------

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Bimbingan Belajar: Cara Efektif Menulis Karya Tulis Ilmiah Tanpa Plagiat -	2014	100	Edukasi Mitra Grafika ISBN 9786027629486
2	Pendekatan dan intervensi konseling dalam mengelola stres belajar	2016	150	Edukasi Mitra Grafika
3	Model E-Peminatan: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan. Makassar	2017	105	Penerbit UNM

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Model pengembangan aplikasi peminatan SIMPESA bagi siswa SMA	2016	Hak Cipta	(Review)

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	Pencegahan Bullying di SMP	2017	Kantor Walikota	Antusias dan akan direplikasi di Makassar
2	Aplikasi Peminatan SIMPESA	2017	Forum MGBK Makassar di UNM	Sangat tertarik untuk di uji coba pada saat PPDB di SMA di Makassar

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

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Mahasiswa berprestasi	UNM	2000
2	Dosen Berprestasi	UNM	2009
3	Peneliti Berprestasi	UNM	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan **Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi**.

Makassar, 12 Desember 2017
Yang bersangkutan



Dr. Farida Aryani, S.Pd., M
NIP. 19760106 200501 2 001

III. Anggota Tim 2

A. Identitas Diri

No	Tahun Lulus	Jenjang
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19850920 201604 1 001
5	NIDN	0020098503
6	Tempat dan Tanggal lahir	Makassar, 20 September 1985
7	Email	muhammadrabo@unm.ac.id
8	No Telepon/HP	08114112244
9	Alamat Kantor	Jl. A. P. Pettarani Makassar
10	No Telepon/Faks	0411-869834 – 860468
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 25 orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Algoritma Pemrograman
		2. Komputer Grafis
		3. Pengantar TIK
		4. Profesi Keguruan
		5. Sistem Operasi
		6. Multimedia Pembelajaran
		7. Aplikasi Multimedia
		8. Teknologi Multimedia
		9. Animasi Multimedia

B. Riwayat Pendidikan

Keterangan	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Makassar	
Bidang Ilmu	Pendidikan Tek. Elektronika	Pendidikan Teknologi Kejuruan	
Tahun Masuk-Lulus	2003 - 2008	2012 - 2014	
Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	Desain Sistem Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Ilmu Komputer Jurusan Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning di Universitas Muhamadiyah Makassar	
Nama Pembimbing/Promotor	Mustamin, S.Pd., M.T., M.Pd.	Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.T., M.Pd.	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2017	Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar	Dikti	20.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
-	-	-	-	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
-	-	-	-

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	TVET International Conference	The Effectiveness Of Industrial Working Practices Invocational High School In South Sulawesi	November 2016
2	Seminar Nasional “Revitalisasi Pendidikan Teknologi, Kejuruan dan Vokasi di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)	Pengembangan E-Learning Moodle Pada Universitas Muhammadiyah Makassar	September 2017

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	-	-	-

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

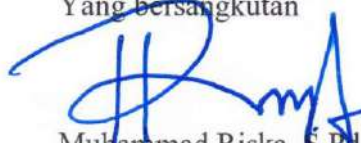
J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Master Trainer Intel Teach Program	Intel Indonesia	2010
2	Distance Education	DBE2-USAID Indonesia	2010
3	Mentor	MDC Sulsel – Aid Kemitraan Australia Indonesia	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi

Makassar, 12 Desember 2017
Yang bersangkutan



Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd
NIP. 19850920 201604 1 001

Lampiran 5. Surat Pernyataan Ketua Pelaksana



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)

Jl. A.P. Pettarani Makassar
Telepon:869834-869854-860468 Fax. 868794
Laman:www.unm.ac.id

SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT
NIDN : 0031127407
Pangkat/Golongan : Pembina/IV a
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:

“PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) “MY PROFESSION”: SUATU MEDIA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI” yang diusulkan dalam skema Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi (PDUPT) tahun anggaran 2018 bersifat **original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/ 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.

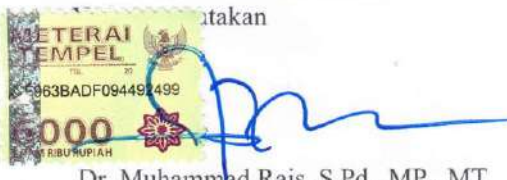
Mengetahui
Ketua Lembaga Penelitian UNM



Prof. Dr. H. Jufri, M.Pd
NIP. 19591231 198503 1 016

Makassar, 12 Desember 2017

atikan



Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT
NIP. 19741231 200510 1 004



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
DIREKTORAT JENDERAL PENGUATAN RISET DAN PENGEMBANGAN

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Lt.19 Gedung BPPT II Jalan MH Thamrin No. 8, Jakarta 10340
Telepon: (021) 3169707 Fax: (021) 3102368
Laman: <http://ristekdikti.go.id>

Nomor : 0045/E3/LL/2018 16 Januari 2018
Lampiran : 5 (lima) berkas
Perihal : Penerima Pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat
di Perguruan Tinggi Tahun 2018

Yth. 1. Rektor/ Direktur/Ketua Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta
2. Koordinator Kopertis Wilayah I s/d XIV

Sesuai dengan Surat Keputusan Direktur Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan nomor 1/E/KPT/2018 tanggal 3 Januari 2018 tentang Penerima Pendanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Tahun 2018, SK Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan nomor 2/E/KPT/2018 tanggal 3 Januari 2018 tentang Penerima Pendanaan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2018 dan SK Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan nomor 3 tanggal 3 Januari 2018 tentang Penerima Pendanaan Penelitian Tahun 2018, bersama ini kami sampaikan daftar nama penerima pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat tahun 2018 sebagaimana terlampir.

Kami informasikan bahwa penerima pendanaan program Penelitian dan Pengabdian Masyarakat tahun 2018 adalah pengusul yang proposalnya dinyatakan lolos seleksi, dan yang bersangkutan atau institusi telah memenuhi kewajiban sebagai berikut:

1. Mengunggah Laporan kemajuan tahun 2015 - 2017;
2. Mengunggah Laporan Akhir tahun 2015 - 2017;
3. Mengunggah Berkas Kelengkapan Seminar Hasil tahun 2015 – 2017;
4. Mengunggah proposal lanjutan: Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat untuk pelaksana *On Going*;
5. Melaksanakan seluruh tahapan seleksi sebagaimana disebutkan dalam Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Perguruan Tinggi Edisi XI untuk skema penelitian desentralisasi Perguruan Tinggi.
6. Tidak memiliki tunggakan dokumen sebagaimana terdapat pada surat nomor 4996/E3.4/LT/2017 tanggal 20 Desember 2017
7. Seorang dosen hanya dapat menjadi ketua di satu judul Pengabdian kepada Masyarakat. Agar segera diusulkan penggantian Ketua kepada anggota oleh Ketua LPPM ke DRPM untuk pendanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang baru ;
8. Tidak sedang dalam status tugas belajar, baik untuk ketua maupun anggota;
9. Pendanaan penelitian diberikan dengan memperhatikan kuota berdasarkan H-index peneliti.

Berkenaan dengan hal tersebut, DRPM mengucapkan selamat kepada penerima pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat tahun 2018. DRPM mengucapkan terimakasih kepada pengusul yang telah berpartisipasi dan apabila nama pengusul tidak tercantum, maka dapat mengusulkan kembali proposal pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat untuk pendanaan tahun 2019. Selanjutnya, kami mohon bantuan Saudara untuk menyampaikan informasi di atas kepada penerima pendanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Tahun 2018 di Perguruan Tinggi masing-masing.

Kami sampaikan bahwa mekanisme penyaluran dana akan dilakukan melalui kontrak kerja antara DRPM dengan Ketua LP/LPPM/LPM Perguruan Tinggi Negeri Non Badan Hukum dan atau Koordinator Kopertis Wilayah. Untuk maksud tersebut, bersama ini kami kirimkan daftar isian (terlampir) untuk diisi dan mohon segera dikirim melalui email ke dp2mdikti@yahoo.co.id (untuk program Penelitian), dan ppm.dp2m@ristekdikti.go.id (untuk program Pengabdian Masyarakat) paling lambat tanggal 21 Januari 2018.

Khusus untuk Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum, informasi lebih lanjut mengenai kontrak akan diberitahukan lebih lanjut melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat masing-masing. Hal-hal lain yang terkait dengan mekanisme penyaluran dana dan pelaksanaan pendanaan akan diinformasikan kemudian melalui laman: <http://simlibtamas.ristekdikti.go.id>

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami ucapkan terima kasih.

Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat

ttd

Ocky Karna Radjasa
NIP 196510291990031001

Tembusan.

1. Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan
2. Ketua LP/LPPM/LPM Perguruan Tinggi
3. Sekretaris Pelaksana Kopertis Wilayah I s/d XIV

Lampiran Surat Nomor : 0045/E3/LL/2018

Tanggal : 16 Januari 2018

Tentang : PENERIMAAN PENDANAAN PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT DI PERGURUAN TINGGI TAHUN 2018

DAFTAR NON PTN BH

NO	PTN/ KOPERTIS	INSTITUSI	SKEMA	NAMA	JUDUL	STATUS USULAN
1	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	P3S	ENDAH IRAWAN	EKSPERIMEN ANGKLUNG PENTATONIK MELALUI PEMBUATAN ALAT DAN KARYA MUSIK UNTUK MENUNJANG INDUSTRI KREATIF DI KABUPATEN BANDUNG JAWA BARAT	Lanjutan
2	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	P3S	MOHAMAD YUSUF WIRADIREJJA	PENCIPTAAN MUSIK DAN LAGU SUNDA ISLAMI BERDASARKAN NASKAH PEPELING KARYA ABAH ANOM SURYALAYA DALAM BENTUK KAWIH DAN TEMBANG	Baru
3	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PBK	EEN HERDIANI	SEJARAH TARI TOPENG CIREBON DALAM KEMASAN MULTIMEDIA	Lanjutan
4	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PBK	NENENG YANTI KHOZANATU L	SISTEM PEWARISAN SENI TRADISI DAN POLITIK IDENTITAS MELALUI PENDIDIKAN, FESTIVAL SENI, DAN PASANGGIRI DI JAWA BARAT	Baru
5	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PDD	IMAM SETYOBUDI	Revitalisasi Tradisi Ngalokat Sirah Cai Irung-irung melalui Seni Kejadian di Desa Cihideung (Parongpong, Bandung Barat, Jawa Barat): Telaah Gerakan Sosial Baru Alain Touraine	Baru
6	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PDP	DYAH NURHAYATI	KAJIAN ESTETIKA APLIKASI AKSARA JAWA "HANACARAKA" PADA MEDIA KOMUNIKASI VISUAL MODERN	Baru
7	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PDP	SAVITRI	Transformasi Bentuk dan Fungsi Produk Tradisional Sunda sebagai Elemen Dekoratif pada Interior Kontemporer	Baru
8	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PDP	WURI HANDAYANI	Pedagogi Estetik Berbasis Kearifan Lokal melalui Batik Cianjur bagi Remaja di Kabupaten Cianjur	Baru
9	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PDUPT	AFRI WITA	Artikulasi Circuit of Culture Sebagai Perangkat Pengetahuan Literasi Tradisi	Lanjutan
10	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PSNI	CAHYA	Naskah Sunda Kuno sebagai Sumber Inspirasi Visualisasi Estetik dalam Bentuk Seni Pertunjukan	Lanjutan
11	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PSNI	ENOK WARTIKA	PENGEMASAN MODEL KOMUNIKASI BERBASIS MULTIMEDIA DALAM BERKONTRIBUSI MENOPTIMALKAN PROGRAM KONSERVASI DAN REVITALISASI SENI BUDAYA LOKAL INDONESIA DI JAWA BARAT	Baru
12	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PSNI	JAENI	REVITALISASI BUDAYA LOKAL6 (ENAM) KABUPATEN/KOTA JAWA BARAT DALAM BENTUK SENI PERTUNJUKAN UNTUK PENGEMBANGAN WISATA DAN PEMBERDAYAAN EKONOMI MASYARAKAT	Baru
13	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PSNI	SUHARNO	KURASI FASHION: Model Bingkai Kurasi pada Jember Fashion Carnival	Lanjutan
14	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PSNI	YANTI HERIYAWATI	Pengembangan Kearifan Lokal Budaya Maritim Nusantara melalui Festival Pesisir Utara dan Selatan Jawa Barat	Baru
15	PTN	Institut Seni Budaya Indonesia Bandung	PTUPT	YADI MULYADI	INOVASI MUSIK LONGSER TEATER DAERAH JAWA BARAT DENGAN DIGITALISASI GAMELAN	Baru

NO	PTN/ KOPERTIS	INSTITUSI	SKEMA	NAMA	JUDUL	STATUS USULAN
2.828	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	FIRDAUS DAUD	Pengembangan Model Pelatihan Mitigasi Bencana Pada Daerah Rawan Bencana di Sulawesi Selatan	Baru
2.829	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	HALIFAH PAGARRA	EKSTRAKSI PEKTIN DARI KULIT PISANG SEBAGAI PREBIOTIK MENGGANTIKAN ANTIBIOTIK PADA PAKAN TERNAK AYAM BROILER DI SULAWESI SELATAN	Baru
2.830	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	HASMYATI	PENGEMBANGAN BUKU MODEL PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF PADA PENDIDIKAN JASMANI	Lanjutan
2.831	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	ISMAIL	Pemanfaatan Metane Hydrate untuk Produksi Bahan Bakar Hidrogen Dengan Metode Argon Plasma Jet	Baru
2.832	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	JOKEBET SALUDUNG	Pengembangan dan Penerapan Model Berbagai Makanan/Kue Berbasis Lokal dan Ecopreneurship	Baru
2.833	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	MUHAMMAD NADJIB BUSTAN	Pemodelan Akurasi Klasifikasi Diagnosis Kanker Payudara	Baru
2.834	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	MUHAMMAD NUR YAMIN	Paduan Politik dan Kompetensi dalam Jabatan Birokrasi (Studi pada Pemerintah Daerah Kota Makassar dan Pemerintah Daerah Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan)	Lanjutan
2.835	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	MUHAMMAD RAIS	PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI	Lanjutan
2.836	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	PATANG	BIOAVAILABILITAS DAN DAMPAK EUTROPIKASI TERHADAP TINGKAT PENCEMARAN TIMBAL DAN KADMIUM DI PANTAI KOTA MAKASSAR	Baru
2.837	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	SABRAN	Analisis Pemanfaatan Sampah Limbah Rumah Tangga Sebagai Sumber Energi Alternatif dan Sebagai Model Alternatif Pengelolaan Sampah Perkotaan	Baru
2.838	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	SUBAER	PENGEMBANGAN TANAH LATERIT (LATERITE) DEPOSIT SULAWESI SELATAN SEBAGAI BAHAN DASAR GEOPOLIMER TIPE Na-POLY (FERRO-SIALATE)	Baru
2.839	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	SUNARDI K	KARAKTERISASI DAN APLIKASI BIO BRIKET DARI BAHAN BAKU LIMBAH PERTANIAN MENDUKUNG UPAYA DESA MANDIRI ENERGI	Baru
2.840	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	SYAFRUDDIN SIDE	PEMODELAN MATEMATIKA SEII DAN PAMETAAAN WILAYAH ENDEMIK DIABETES MELLITUS DI KOTA MAKASSAR	Baru
2.841	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	SYUKUR SAUD	PENGEMBANGAN MODEL SAUD DALAM PEMBELAJARAN SCHREIBFERTIGKEIT MAHASISWA PROGRAM STUDI BAHASA JERMAN DI INDONESIA BAGIAN TIMUR	Lanjutan
2.842	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	WAHIDAH SANUSI	Pemodelan Karakteristik Kondisi Basah dan Kering Berbasis Indeks Presipitasi Terstandarisasi sebagai Langkah Peringatan Dini Peristiwa Hujan Ekstrem	Baru
2.843	PTN	Universitas Negeri Makassar	PDUPT	YUNUS TJANDI	Kendali Sistem Kelisrikan Rumah Masa Depan Berbasis Raspberry	Baru
2.844	PTN	Universitas Negeri Makassar	PKLN	MANSUR AKIL	ETNOGRAPHIC BASED DISCOURSE ON BILITERACY DEVELOPMENT AND BILINGUALISM OF THE MULTILINGUAL CHILDREN IN INDONESIAN COMMUNITY CONTEXT	Lanjutan
2.845	PTN	Universitas Negeri Makassar	PKLN	MISITA ANWAR	ICT adoption and use by micro and small enterprises : A comparative study	Baru
2.846	PTN	Universitas Negeri Makassar	PKLN	MURNI MAHMUD	AN ETHNOGRAPHIC STUDY ON POLITENESS CONCEPTS AND PRACTICES OF POLITENESS STRATEGIES IN INDONESIAN UNIVERSITY CLASSROOMS	Baru
2.847	PTN	Universitas Negeri Makassar	PKPT	A. IRMA SURYANI	STUDI PENGENDALIAN HAMA SECARA BIOLOGIS BERBASIS EKSTRAK TUMBUHAN POTENSIAL BIOPESTISIDA DENGAN PENDEKATAN SISTEM IMUN DALAM MENCEGAH RESISTENSI SERANGGA	Lanjutan



KONTRAK PENELITIAN

PENELITIAN DASAR UNGGULAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Anggaran 2018

Nomor: 47/UN36.9/PL/2018

Pada hari ini Kamis tanggal Lima Belas bulan Februari tahun Dua Ribu Delapan Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

- 1. Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd** : Ketua Lembaga Penelitian, Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Makassar, yang berkedudukan di Jl. Andi Pangerang Pettarani Makassar, untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**;
- 2. Dr. Muhammad Rais, S.Pd., M.P., M.T** : Dosen FT Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2018 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

Ruang Lingkup Kontrak

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 dengan judul:

"Pengembangan Model Aplikasi (Edu-Games) "My Profession": Suatu Upaya Mengenalkan Minat Karir dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini".

Pasal 2

Dana Penelitian

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 135.000.000 (Seratus tiga puluh lima juta rupiah)** sudah termasuk pajak.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2018, tanggal 5 Desember 2017.

Pasal 3
Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Pembayaran Tahap Pertama sebesar **70%** dari total dana penelitian yaitu **70% x Rp.135.000.000 = Rp.94.500.000 (Sembilan puluh empat juta lima ratus ribu rupiah)**, yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PARA PIHAK** membuat dan melengkapi rancangan pelaksanaan penelitian yang memuat judul penelitian, pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, data yang akan diperoleh, anggaran yang akan digunakan, dan tujuan penelitian berupa luaran yang akan dicapai.
 - b. Pembayaran Tahap Kedua sebesar **30%** dari total dana penelitian yaitu **30% x Rp.135.000.000 = Rp.40.500.000 (Empat puluh juta lima ratus ribu rupiah)**, dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah ke laman SIMLITABMAS yaitu Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian, Catatan Harian Pelaksanaan Penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan paling lambat **14 September 2018**.
 - c. Biaya tambahan dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** bersamaan dengan pembayaran Tahap Kedua dengan melampirkan Daftar luaran penelitian yang sudah di validasi oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama pada Rekening	: MUHAMMAD RAIS MISI
Nomor Rekening	: 3807-01-014479-53-3
Nama Bank	: Bank BRI

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 4
Jangka Waktu

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sampai selesai 100%, adalah terhitung sejak **Tanggal 15 Februari 2018** dan berakhir pada **Tanggal 16 November 2018**

Pasal 5
Target Luaran

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian berupa ("Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu terdaftar", "- Kebijakan produk", "- Desain produk", "- Bahan Ajar sudah terbit", "- Merk Dagang terdaftar", "- Rekayasa Sosial produk", "- Paten terdaftar", "- Sistem produk", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Internasional accepted/published", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi accepted/published", "- Paten Sederhana terdaftar", "- Rahasia Dagang terdaftar", "- Purwarupa/Prototipe produk", "- Metode produk", "- Perlindungan Varietas Tanaman terdaftar", "- Desain Produk Industri terdaftar", "- Model produk", "- Hak Cipta terdaftar", "- Indikasi Geografis terdaftar")
- (2) **PIHAK KEDUA** diharapkan dapat mencapai target luaran tambahan penelitian berupa ("Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi")
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6
Hak dan Kewajiban Para Pihak

(1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:

- a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7;
- b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.

(2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:

- a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
- b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK PERTAMA** luaran Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi dengan judul Pengembangan Model Aplikasi (Edu-Games) "My Profession": Suatu Upaya Mengenalkan Minat Karir dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini dan catatan harian pelaksanaan penelitian;
- c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
- d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7
Laporan Pelaksanaan Penelitian

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir mengenai luaran penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan, Catatan harian penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) yang telah dilaksanakan ke laman SIMLITABMAS paling lambat **14 September 2018**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **14 September 2018**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Akhir Tahun pada laman SIMLITABMAS paling lambat **16 November 2018** dan menyerahkan *Hardcopy* Laporan dan luaran sebanyak 3 (tiga) eksemplar ke Lembaga Penelitian UNM.
- (5) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Tahun Terakhir, Capaian hasil, Poster, artikel ilmiah dan profile pada laman SIMLITABMAS paling lambat **16 November 2018 (bagi penelitian tahun terakhir)** dan menyerahkan *Hardcopy* Laporan dan luaran sebanyak 3 (tiga) eksemplar ke Lembaga Penelitian UNM.
- (6) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) dan (5) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4 ditulis dalam format *font Times New Romans* Ukuran 12 *Spasi* 1,5;
 - b. Warna sampul muka Abu-Abu
 - c. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018
Nomor:47/UN36.9/PL/2018

Pasal 8
Monitoring dan Evaluasi

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2018 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 9
Penilaian Luaran

- (1) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- (2) Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima oleh peneliti harus disetorkan kembali kekas negara.

Pasal 10
Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 11
Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12
Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13
Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Makassar sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17
Lain-lain

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau diikuti sertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 3 (tiga) dan bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd
NIDN: 0018086310

PIHAK KEDUA

Handwritten signature of Dr. Muhammad Rais in black ink.

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., M.P., M.T
NIDN: 0031127407

LAPORAN AKHIR TAHUN
PENELITIAN DASAR UNGGULAN PERGURUAN TINGGI



**PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (*EDU-GAMES*) “*MY PROFESSION*”:
SUATU MEDIA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI**

Tahun ke 2 dari rencana 3 tahun

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MT. (0031127407)
Dr. Farida Aryani, S. Pd., M.Pd (0006017606)
Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd (0020098503)

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018
Nomor:47/UN36.9/PL/2018

UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
NOVEMBER, 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI

Peneliti/Pelaksana
Nama Lengkap : Dr MUHAMMAD RAIS, S.Pd, M.T
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar
NIDN : 0031127407
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Pendidikan Teknologi Pertanian
Nomor HP : 081233200189
Alamat surel (e-mail) : raismisi@gmail.com

Anggota (1)
Nama Lengkap : FARIDA ARYANI S.Pd
NIDN : 0006017606
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

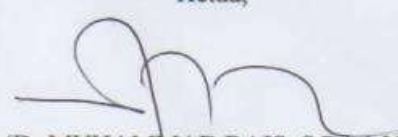
Anggota (2)
Nama Lengkap : MUHAMMAD RISKHA S.Pd, M.Pd
NIDN : 0020098503
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Makassar

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra : -
Alamat : -
Penanggung Jawab : -
Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 2 dari rencana 3 tahun
Biaya Tahun Berjalan : Rp 135,000,000
Biaya Keseluruhan : Rp 336,000,000

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UNM


(Prof. Dr. Muhammad Yahya, M.Kes., M.Eng)
NIP/NIK 196306231991031002

Kota Makassar, 14 - 11 - 2018
Ketua,


(Dr MUHAMMAD RAIS, S.Pd, M.T)
NIP/NIK 19741231200501100

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian UNM


(Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd)
NIP/NIK 198308181988031004



RINGKASAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan selama tiga tahun (2017-2019). Kegiatan tahun pertama (2017) diawali dengan menganalisis kebutuhan akan aplikasi game profesi. Kegiatan tahun kedua (2018) dilakukan uji coba terhadap produk aplikasi edu-game profesi, finalisasi buku bacaan untuk guru dan siswa TK, submit artikel dan pendaftaran HaKI. Hasil penelitian tahun kedua (2018) meliputi uji ahli (media pembelajaran dan pembelajaran PAUD) dan uji pengguna produk (guru PAUD) diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: 1) hasil uji ahli memberi kesimpulan bahwa aplikasi edu-game profesi ini *acceptable* (dapat diterima), memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat dan karena itu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi, 2) hasil uji coba pengguna produk menurut kriteria penilaian aspek kegunaan, kelayakan, dan ketepatan disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi adalah termasuk dalam kriteria sangat berguna, sangat layak dan sangat tepat. Artinya substansi dari aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan tersebut sudah memenuhi kriteria berguna, layak dan tepat, sehingga dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran pengenalan bidang profesi pada siswa PAUD. Hasil observasi belajar siswa PAUD selama tahap uji coba pengguna produk, diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa siswa PAUD telah dapat: 1) mencari perbedaan berbagai jenis profesi, 2) memainkan permainan puzzle untuk mengenali profesi, dan 3) mengenali profesi melalui pesan audio dan gambar. Pada tahun kedua (2018) ini, telah dihasilkan produk aplikasi edu-game profesi yang dapat didownload dari Play Store yang langsung dapat diinstall dan digunakan secara gratis. Juga dihasilkan buku panduan aplikasi edu-game profesi yang memenuhi aspek kelayakan produk. Pada akhir tahun kedua (2018) produk akan disempurnakan dan pada awal tahun ketiga akan dilakukan diseminasi produk untuk direferensikan di sejumlah sekolah PAUD di kota Makassar secara gratis. Pada akhir tahun kedua (2018) juga telah dihasilkan artikel internasional dan HAKI.

Kata Kunci: Edu-Game, Pengenalan Profesi, Minat Karier, Masa Depan

PRAKATA

Rasa syukur yang tak terhingga atas isin Allah SWT, sehingga penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan skenario yang direncanakan. Pada saat laporan penelitian sementara ini dibuat, pelaksanaan penelitian masih berlangsung dan sedang dalam proses finalisasi produk dan evaluasi artikel yang telah submitted. Untuk itu harapkan akan keterlaksanaan dan keberlanjutan dari penelitian ini menjadi sesuatu yang sangat diharapkan oleh Tim Peneliti dan Universitas Negeri Makassar. Mengingat temanya berkaitan dengan Penerapan Media Pembelajaran pada Pendidikan Anak usia Dini (PAUD), maka penelitian ini sangat diharapkan dapat berkontribusi khususnya dalam penelusuran awal tahapan mengidentifikasi minat siswa PAUD terhadap berbagai jenis bidang profesi. Untuk itu, maka rasa bangga dan ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada Rektor UNM dan Ketua Lembaga Penelitian, Guru-guru PAUD Melati UNM dan PAUD Teratai UNM, serta mahasiswa yang telah memberikan dukungan keterlaksanaan penelitian ini.

Sebagai penelitian yang berlanjut, maka tim peneliti berharap mendapatkan masukan demi perbaikan substansi isi, dan teknis laporan dalam kerangka finalisasi produk laporan yang memenuhi standar dan kualitas yang baik. Semoga penelitian ini dapat memberi manfaat bagi peneliti, pembaca dan pengguna. Amin.

Makassar, 14 November 2018
Ketua Peneliti

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Penelitian.....	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Pengertian Minat.....	5
B. Pengertian Karir.....	6
C. Media Game Profesi.....	7
D. Studi Pendahuluan yang Telah dicapai.....	15
E. Road Map Penelitian.....	17
BAB III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	19
A. Tujuan Penelitian.....	19
B. Manfaat Penelitian.....	19
C. Temuan yang Ditargetkan.....	20
BAB IV. METODE PENELITIAN.....	22
A. Jenis Penelitian.....	22
B. Tahapan Penelitian.....	22
C. Prosedur Pengembangan.....	23
D. Subjek Penelitian.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Metode Analisis Data.....	27
BAB V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	28
A. Hasil Penelitian.....	28
B. Pembahasan.....	46
BAB VI. RENCANA TAHAP BERIKUTNYA.....	49
BAB VII. KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	47
- Draf Artikel Ilmiah (Submitted).....	47
- HKI	47

DAFTAR TABEL

No		Halaman
5. 1.	Minat guru PAUD menggunakan media pembelajaran dalam Mengenalkan berbagai jenis Profesi.....	28
5. 2.	Guru tertarik mengenalkan berbagai Profesi melalui media pembelajaran yang memperlihatkan unsur permainan	30
5. 3.	Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.....	31
5. 4.	Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong siswa Mene- Mukan minat terhadap profesi.....	33
5. 5.	Tingkat kelayakan aplikasi Edu Games My Profession.....	39

DAFTAR GAMBAR

No		Halaman
Gambar 1.	Model pengembangan aplikasi android Edu-Games.....	12
Gambar 2.	Diagra <i>fishbone</i> penelitian tahun pertama.....	22
Gambar 3.	Model Pengembangan yang diusulkan	24
Gambar 4.	Tingkat penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam mengenalkan profesi.....	34
Gambar 5.	Tingkat ketertarikan guru menggunakan media pembelajaran yang memenuhi unsur permainan.....	35
Gambar 6.	Tingkat ketertarikan guru menggunakan media pembelajaran yang menciptakan unsur belajar yang menyenangkan.....	36
Gambar 7.	Guru menggunakan media pembelajaran Edu Games yang mendorong minat siswa terhadap profesi.....	37

DAFTAR LAMPIRAN

No		Halaman
1.	Submitted Artikel Ilmiah.....	98
2.	Draf Artikel Ilmiah.....	98
3.	Surat Keputusan HAKI.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi multimedia dalam mengefektifkan pembelajaran sudah menjadi satu kebutuhan. Keberadaannya seakan menjadikan suasana belajar menjadi interaktif, memberi rasa nyaman, menghindari kebosanan dan menimbulkan suasana santai. Belajar sebagai proses interaksi antara guru, siswa dan bahan ajar membutuhkan media yang akan memediasi aliran informasi isi materi yang akan dipelajari. Penggunaan media yang tepat yang didasari antara lain oleh karakteristik siswa dan isi materi pelajaran semakin menambah konsistensi teori dalam pengembangan media pembelajaran.

Belajar sambil bermain, bagi siswa dan guru PAUD merupakan suatu kondisi ideal yang diharapkan terjadi. Untuk dapat menciptakan suasana dan kondisi ideal, penggunaan media belajar yang memberikan unsur permainan perlu diintegrasikan. Bagi siswa PAUD, anak akan dikondisikan untuk belajar sambil bermain, atau bermain sambil belajar. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk memenuhi kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain menurut Santrock (2002) memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dan menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Dengan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya Simatupang (2005). Dengan bermain, menjadikan seluruh aspek seperti fisik-

motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, berimajinasi, beraktivitas, etika dan moral yang melekat dalam diri anak akan dapat dikembangkan sebagai media mengkonstruksi tumbuh kembang anak, termasuk aspek kemampuan kognitif anak.

Mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa PAUD melalui aplikasi *edu-games* hendaknya dibangun atas rasa keinginan anak untuk mengetahui konsep dasar dari suatu gambar profesi. Memunculkan gambar profesi dalam aplikasi *edu-games* memberikan rasa ingin tahu bagi siswa mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang profesi. Penelitian tahun pertama (2017) terhadap kemungkinan penerapan aplikasi *edu-games* pada siswa dan guru PAUD memberikan informasi berarti bahwa produk yang dikembangkan telah menekankan pada aspek permainan seperti permainan puzzle, permainan mencocokkan gambar, dan menemukan perbedaan gambar profesi. Permainan ini telah mensiratkan informasi konsep terkait profesi sehari-hari menjadikan siswa PAUD mudah menyerap informasi jenis profesi Rais, dkk (2017).

Penelitian pengembangan media *edu-games* yang memanfaatkan teknologi informasi komputer berbasis android sebagai media dalam mengarahkan minat karir siswa (sesuai rencana target capaian tahunan), akan difokuskan pada finalisasi produk. Validasi produk pada kelompok pengguna dan ahli menjadikan produk penelitian mendekati nilai guna (*usefully*) dan mudah dipahami siswa (*friendly*). Dengan demikian, maka rancangan model aplikasi *edu-games* ini akan menekankan pada aspek model penciptaan suasana permainan yang dikemas dalam bentuk bimbingan pengenalan jenis profesi yang disesuaikan dengan kemampuan dan kognisi peserta didik agar mampu terus memainkan dan memenangkan permainan

(Hamari, 2016). Makna memenangkan permainan dalam *edu-games* menunjukkan bahwa siswa telah mengerti makna setiap profesi yang dimenangkannya.

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk memenuhi kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain menurut Santrock (2002) memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dan menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Dengan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya Simatupang (2005). Dengan bermain, menjadikan seluruh aspek seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, berimajinasi, beraktivitas, etika dan moral yang melekat dalam diri anak akan dapat dikembangkan sebagai media mengkonstruksi tumbuh kembang anak, termasuk aspek kemampuan kognitif anak.

Melalui proses bermain dengan mulai mengenalkan profesi kepada anak tidak seperti apa yang terjadi selama ini bahwa anak hanya mengenal beberapa jenis profesi yang menjadi favorit anak usia dini, yang kemungkinan besar dikarenakan doktrin orang tua sehingga yang dikenalkan hanya profesi strategis yang dianggap oleh orang tua sebagai suatu profesi penghasil uang (anggapan orang tua) tanpa memikirkan berapa biaya yang harus dikeluarkan serta kemampuan apa yang harus menjadi bekal anak untuk bisa menjadi seorang dokter, polisi, tentara, pilot dan angkatan laut (profesi favorit).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *aplikasi edu-game profesi* yang memanfaatkan teknologi informasi komputer sebagai media dalam

mengarahkan minat karir anak. Media ini memanfaatkan kegemaran anak pada model permainan masa kini dengan memanfaatkan game android. Sebagai media belajar, bermain sangat sesuai dengan perkembangan anak. Anak akan belajar menyesuaikan diri antara perkembangan kognitifnya dengan kesadaran dirinya (*personal awareness*), emosional, sosialisasi, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik (Catron & Allen, 1999). Pendek kata bermain bagi anak menjadi sesuatu yang menyenangkan dan cukup efektif menamkan kesadaran diri, melalui aplikasi game edukasi.

B. Tujuan Khusus Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan model aplikasi edu-game profesi, yaitu model *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan berbagai bidang profesi agar tumbuh rasa kenal dan senang terhadap bidang profesi yang dimainkan sesuai dengan minatnya. Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah:

1. Memperoleh model pengembangan aplikasi edu-game profesi berbasis android yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media mengenalkan berbagai jenis profesi/pekerjaan.
2. Memperoleh model aplikasi edu-game profesi yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan dan ketepatan sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran profesi di TK/PAUD Kota Makassar
3. Mempublikasikan pada jurnal ilmiah nasional dan jurnal bereputasi internasional yang terindeks scopus.
4. Mendaftarkan aplikasi edu-game profesi untuk memperoleh HAKI.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Minat

Mendefinisikan minat dapat dimulai dengan mengutip argumentasi Walgito (2004) yang menyatakan bahwa minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian sesuatu dan disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Witherington mengartikan minat berarti kesadaran seseorang, bahwa suatu obyek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya. Hurlock (1978) mengatakan, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Menurut Slameto (2003) minat adalah suatu rasa lebih suka atau rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas. Sedangkan Chaplin (2008) dalam kamus psikologi mendefinisikan minat (*interest*) sebagai satu sikap yang berlangsung terus menerus yang memolakan perhatian seseorang, sehingga membuat dirinya jadi selektif terhadap objek minatnya, perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pekerjaan, atau objek itu berharga atau berarti bagi individu, satu keadaan motivasi, atau satu set motivasi, yang menuntun tingkah laku menuju satu arah (sasaran) tertentu.

Shaleh mengatakan (2004) minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Dalam implementasinya, minat menurut Taufani (2008) dipengaruhi oleh tiga faktor yang mendasari, yaitu: 1) Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu

sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas; 2) Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya; dan 3) Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

B. Pengertian Karir

Menurut Gibson dkk dalam Irianto, (2001) karir adalah rangkaian sikap dan perilaku yang berkaitan dengan pengalaman dan aktivitas kerja selama rentang waktu kehidupan seseorang dan rangkaian aktivitas kerja yang terus berkelanjutan. Pengembangan karir harus dilakukan melalui penumbuhan kebutuhan karir tenaga kerja, menciptakan kondisi dan kesempatan pengembangan karir serta melakukan penyesuaian antara keduanya melalui berbagai mutasi personal. Soetjipto, dkk (2002) Karir merupakan bagian dari perjalanan hidup seseorang, bahkan bagi sebagian orang merupakan suatu tujuan hidup. Keith Davis dan Werther W.B dalam Soetjipto (2002) mendefinisikan karir sebagai semua pekerjaan yang dipegang seseorang selama kehidupan dalam pekerjaannya. Sedangkan Ekaningrum dalam Soetjipto (2002) mendefinisikan karir sebagai semua jabatan (pekerjaan) yang mempunyai tanggung jawab individu. Beberapa pendapat ahli terkait karir memberikan kesimpulan bahwa karir adalah perilaku dan sikap seseorang terhadap

pekerjaan, yang dipengaruhi beberapa faktor. Menurut Winkel & Hastuti (2005), karir dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: 1) Nilai-nilai kehidupan, yaitu ideal yang dikejar oleh seseorang dimana - mana dan kapan juga. Nilai-nilai menjadi pedoman dan pegangan dalam hidup dan sangat menentukan gaya hidup, 2) Keadaan jasmani, yaitu ciri-ciri fisik yang dimiliki seseorang. Untuk pekerjaan-pekerjaan tertentu berlakulah berbagai persyaratan yang menyangkut ciri-ciri fisik, 3) Masyarakat, yaitu lingkungan sosial - budaya dimana anak - anak dibesarkan. Lingkungan ini luas sekali dan berpengaruh besar terhadap pandangan dalam banyak hal yang dipegang teguh oleh setiap keluarga, yang pada gilirannya menanamkannya pada anak-anak, 4) Posisi anak dalam keluarga. Anak yang memiliki saudara kandung yang lebih tua tentunya akan meminta pendapat dan pandangan mengenai perencanaan karir sehingga mereka lebih mempunyai pandangan yang lebih luas dibandingkan anak yang tidak mempunyai saudara yang lebih tua, 6) Pergaulan dengan teman-teman sebaya, yaitu beraneka pandangan dan variasi harapan tentang masa depan yang terungkap dalam pergaulan sehari-hari, dan 6) Gaya hidup dan suasana keluarga, serta status perkawinan orang tua, yaitu dalam kondisi keluarga yang bagaimana anak dibesarkan.

B. Media *Game* Profesi (*Edu-Games*)

1. Pengerian Media

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda (2005), media merupakan alat untuk komunikasi dan sumber informasi. Media yang diturunkan dari bahasa latin yang artinya “between” merujuk kepada segala sesuatu yang membawa informasi antara suatu sumber dan suatu penerima. Manakala pesan yang dimuat

memiliki tujuan pembelajaran dan dimaksudkan untuk memudahkan komunikasi serta belajar, maka media semacam itu disebut dengan media pembelajaran. Pendapat ini tidak jauh berbeda dengan pendapat Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Rahardjito (1990) yang menyatakan media pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002), media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan mahasiswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Berdasarkan definisi media di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

2. Pengertian *Game*

Pengertian *game* menurut Nilwan (2009) adalah aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang juga digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Clark (2006) *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Sedangkan menurut Parlett dalam (Yatmo, 2013) *game* adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya": artinya ada tujuan, hasil dan

serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. Selanjutnya, Caillois dalam Yatmo (2013) mendefinisikan *game* sebagai aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain* (tak menentu), *non-productive* (tak produktif), *governed by rules* (diatur oleh aturan), *fictitious* (samaran). Dengan demikian *game* dapat dikonsepsi sebagai sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (*player*), ada pelaku pasif (NPC).

3. Jenis – Jenis *Game*

Beberapa jenis *game* menurut Clark (2006) antara lain adalah :

- a. *Game PC*, merupakan *game* yang dimainkan pada PC (*Personal Computer*) yang memiliki kelebihan yaitu memiliki tampilan antar muka yang baik untuk input maupun output, output visual kualitas tinggi karena layar computer biasanya memiliki resolusi yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan layar televisi biasa.
- b. *Game Console*, merupakan *game* yang dijalankan pada suatu mesin spesifik yang biasanya tersedia di rumah pribadi, seperti Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii dan sebagainya.
- c. *Game Arcade*, merupakan *game* yang dijalankan pada mesin dengan input dan output audio visual yang telah terintegrasi dan tersedia ditempat-tempat umum, seperti mal, bandara dan sebagainya.
- d. *Game Online*, merupakan *game* yang hanya dapat dimainkan secara online melalui LAN atau internet.

Game dalam penelitian ini termasuk dalam *PC* merupakan permainan yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi dengan cara meningkatkan rasa ingin tahunya, untuk lebih memahami dan mencintai suatu profesi dan menentukan minat dalam pilihan karirnya. Perangkat lunak *game* akan memberikan output yang berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (*televise, computer, telpon seluler*) kemudian pemain memberika input berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kepada media.

Berdasarkan *genre game*, game yang diteliti berjenis game edukasi yang yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur *game* secara teliti guna mengembangkan kemampuan dan minat anak.

4. Pengertian Profesi

Menurut George dalam Isnanto (2009) profesi adalah pekerjaan yang dilakukan sebagai kegiatan pokok untuk menghasilkan nafkah hidup dan yang mengandalkan suatu keahlian. Menurut KBBI dalam Isnanto (2009) profesi adalah bidang pekerjaan yang dilandasi pendidikan keahlian (keterampilan, kejuruan, dan sebagainya) tertentu. Menurut Brooks dalam Isnanto, (2009) profesi adalah suatu kombinasi fitur, kewajiban dan hak yang kesemuanya dibingkai dalam seperangkat nilai-nilai profesional yang umum, nilai-nilai yang menentukan bagaimana keputusan dibuat dan bagaimana tindakan dilaksanakan. Dengan demikian, profesi dapat dikatakan sebagai pekerjaan yang memiliki keahlian tertentu dan dilandasi

dengan pendidikan khusus yang dimiliki oleh seseorang dalam menjalankan peran dan eksistensinya dalam lingkungan kerja.

Profesi memiliki ciri-ciri tertentu, Isnanto (2009) mengemukakan ciri-ciri profesi, sebagai berikut: 1) adanya pengetahuan khusus, yang biasanya keahlian dan keterampilan ini dimiliki berkat pendidikan, pelatihan dan pengalaman yang bertahun-tahun; 2) adanya kaidah dan standar moral yang sangat tinggi yang biasanya setiap pelaku profesi mendasarkan kegiatannya pada kode etik profesi, 3) mengabdikan pada kepentingan masyarakat, artinya setiap pelaksana profesi harus meletakkan kepentingan pribadi di bawah kepentingan masyarakat, 4) ada izin khusus untuk menjalankan suatu profesi yang akan selalu berkaitan dengan kepentingan masyarakat, dimana nilai-nilai kemanusiaan berupa keselamatan, keamanan, kelangsungan hidup dan sebagainya. Berdasarkan penjelasan tersebut, profesi merupakan pekerjaan yang membutuhkan keahlian tertentu, spesifik dan mendapat pengakuan dari bidang profesi yang melembaga, dan terorganisir dan terdaftar dalam Biro Hukum.

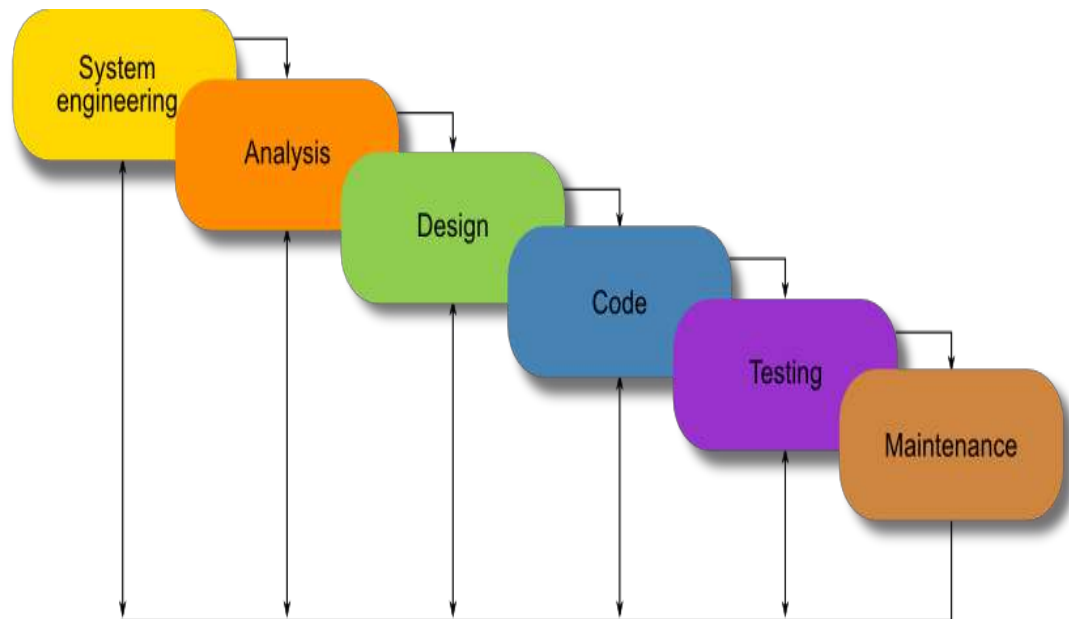
5. Aplikasi Edu-Game Profesi Melalui Aplikasi Android

Aplikasi Edu-Game Profesi yang akan dikembangkan melalui *software* ini menggunakan aplikasi Android. Aplikasi ini awalnya dikembangkan oleh Android, Inc dan selanjutnya dikembangkan oleh google pada tahun 2005. Secara resmi aplikasi Android mulai dipasarkan pada tahun 2008. Aplikasi Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak berupa layar sentuh seperti *smartphone* dan tablet. Saat ini aplikasi Android merupakan aplikasi yang paling populer digunakan di masyarakat internasional, tercatat lebih dari satu

Miliar pengguna aktif perbulan. Aplikasi edu-game profesi memanfaatkan pembelajaran mobile (*mobile learning*) yang memungkinkan setiap orang dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja.

Pembelajaran melalui teknologi mobile yang memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan dan di mana saja dengan ciri utama yang dinamis dalam penggunaannya melalui perangkat yang terkoneksi seperti mobile phone dan smart phone (Ally, 2009; Woodil, 2010; Darmawan, 2012). Teknologi smart phone dipilih sebagai salah satu perangkat teknologi yang digunakan dalam penelitian. Dengan memanfaatkan sistem operasi android sebagai perangkat mobile yang dinamis. Menurut Istiyanto (2013) sistem operasi android memiliki popularitas berupa: kecepatan, produktivitas, kreatifitas desain, fleksibilitas, dan keandalan. Selain itu, aspek android memiliki platform mobile masa depan dengan ciri yang lengkap, terbuka dan bebas (Safaat, 2012).

Adapun rancangan sistem operasi aplikasi Android yang dikembangkan mengacu pada model pengembangan Pressman, (2012) dengan menggunakan metode waterfall sebagai berikut:



Gambar 1. Model pengembangan aplikasi Android Edu Games Profesi

1. Pengertian Waterfall

Waterfall adalah model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, membuat perangkat lunak. model berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial yang mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Model ini melingkupi aktivitas-aktivitas sebagai berikut: rekayasa dan pemodelan sistem informasi, analisis kebutuhan, desain, koding, mengujian dan pemeliharaan. Model pengembangan ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir pengembangan sistem yaitu tahap pemeliharaan. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.

2. Tahapan atau fase model *waterfall*

Pressman (2012) membagi model ini menjadi 6 tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model *waterfall* pada umumnya. Berikut adalah Gambar dan penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini, yaitu:

- 1) **System/Information Engineering and Modeling.** Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.
- 2) **Software Requirements Analysis.** Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.
- 3) **Design.** Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk “blueprint” software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.
- 4) **Coding.** Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti

oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.

5) **Testing/Verification.** Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

6) **Maintenance.** Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

D. Studi Pendahuluan yang Telah Dicapai

Penelitian ini diinspirasi dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti telah melakukan riset dan pengembangan terdahulu tentang pengembangan kompetensi guru BK. Penelitian yang pernah dilakukan oleh tim peneliti skim PUPT adalah pengembangan konselor sebaya dalam upaya mencegah penyalahgunaan narkoba di kalangan remaja (2013). Penelitian ini bertujuan agar guru BK dapat membentuk komunitas konselor sebaya agar dapat membantu fungsi dan peran BK di sekolah. Selain itu peneliti juga melakukan kegiatan pengabdian (dana PNBP) yang melibatkan guru BK, yaitu pelatihan relaksasi bagi guru BK (2010). Selain penelitian dan pengabdian, peneliti juga memiliki pengalaman

dilibatkan sebagai konsultan dari ILO (*International Labour Organization*) dalam membuat panduan bimbingan karir yang telah diterbitkan untuk skala internasional. Selain itu peneliti juga telah menguji cobakan panduan bimbingan karir di Sulawesi Selatan (2010-2011) dan mendapatkan respon yang sangat positif dari guru BK dan siswa sebagai sasaran implementasi. Begitupun dengan GIZ Jerman (2012-2014), yang berfokus pada panduan bimbingan karir di SMK (panduan *hard skill* dan *soft skill*) bagi siswa SMK . Dari hasil implementasi tersebut, banyak *best practices* yang diperoleh diantaranya yaitu banyak siswa SMA dan SMK yang dapat mengenal dirinya, dapat menentukan arah pilihan karirnya sesuai dengan kemampuan, dan bakat minatnya dan dapat mengambil keputusan secara mandiri dalam hidupnya. Tim Peneliti juga pengampuh mata kuliah bimbingan karir yang didalamnya termuat aspek-aspek individual siswa dan membantu siswa mengarahkan masa depannya.

Selain pengembangan kompetensi guru BK dalam program-program pelatihan, peneliti juga telah mengembangkan instrumen *e-databased* siswa asuh untuk meningkatkan layanan BK di sekolah dan telah diterbitkan dalam prosiding. Berdasarkan pengalaman-pengalaman tersebut di atas, maka peneliti berkesimpulan bahwa pengembangan TIK dalam bidang BK masih sangat kurang, sehingga kemudian peneliti tertarik mengembangkan sebuah media *game* profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling karir pada anak usia dini.

E. Road Map Penelitian

Kegiatan penelitian yang diusulkan oleh tim peneliti ini merupakan pengembangan dari kegiatan sebelumnya, yaitu: 1) penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *prezi.desktop* terhadap kemampuan berfikir kritis mahasiswa, 2) melakukan pengembangan pembelajaran e-learning, 3) melakukan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis ICT, *blended learning*, dan 3) mengampuh matakuliah multimedia pembelajaran. Lebih jelasnya kegiatan tim peneliti diuraikan sebagai berikut:

Ketua Tim Peneliti: 1) Sejak tahun 2011 sampai sekarang mengajarkan mata kuliah aplikasi pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer; 2) Pada tahun 2013 melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash. 3) Pada tahun 2014 melakukan penelitian tentang pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis *prezi.desktop*. 4) Sekaligus menulis jurnal dengan judul artikel **“Pengaruh Multimedia Pembelajaran Prezi.desktop terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa.** 5) Pada tahun 2015 dan 2016 (sekarang), bersama anggota tim melakukan penelitian e-peminatan dalam rangka membantu guru-guru BK melakukan instrumentasi peminatan berbasis web, dengan judul **“Pengembangan Model Aplikasi Peminatan (E-Peminatan) Bagi Guru Bimbingan Konseling: Solusi Merencanakan Masa Depan Siswa SMA di Kota Makassar.** Anggota Tim Peneliti, 1) sejak tahun 2012 akti sebagai pendamping (konsultan) dari ILO dan GIZ Jerman, dimana selama bekerjasama peneliti banyak mengkaji tentang bimbingan karir, yang didalamnya peminatan

siswa dan ini searah dengan penelitian yang akan dilakukan, 2) pengampuh mata kuliah bimbingan karir, 3) aktif dilaboratorium mengembangkan bahan-bahan dan media BK, salah satunya adalah *e-data based* siswa asuh, dan 4) aktif sebagai nara sumber bagi guru BK dalam bidang IT.

BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT

Penelitian unggulan perguruan tinggi ini merupakan tahun kedua yang diharapkan dapat bersinergi dengan TK PAUD Teratai dan TK PAUD Melati UNM. Untuk itu, maka tujuan ditahun kedua perlu dilakukan guna memberikan assesmen dan rekomendasi akhir tingkat kegunaan, kelayakan, dan ketepatan produk berdasarkan hasil uji coba ahli dan pengguna produk sebagai langkah menuju diseminasi produk pada sejumlah TK di Kota Makassar.

A. Tujuan Penelitian

Tahun kedua (2018) penelitian Dasar Unggulan Perguruan tinggi ini bertujuan untuk:

1. Diperolehnya model pengembangan aplikasi edu-game profesi berbasis android yang dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai media mengenalkan berbagai jenis profesi/pekerjaan.
2. Diperolehnya model aplikasi edu-game profesi yang memenuhi kriteria kegunaan, kelayakan dan ketepatan sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran profesi di TK/PAUD Kota Makassar
3. Dihasilkannya artikel yang sudah dipublikasikan pada jurnal ilmiah nasional dan jurnal bereputasi internasional yang terindeks scopus.
4. Diperolehnya HAKI atas aplikasi edu-game profesi.

B. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pada tahun pertama meliputi:

1. Diharapkan dapat menyediakan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran profesi menggunakan HP android. Melalui aplikasi android bernama Game Edukasi Profesi untuk PAUD, guru dan siswa dapat saling berinteraksi, bermain bersama memanfaatkan penggunaan HP sebagai media untuk membelajarkan berbagai jenis pekerjaan.
2. Terbentuknya permainan baru bertema edukasi atau permainan yang mengedukasi siswa melalui: 1) menunjuk gambar (dari kata suara gambar ke objek), 2) menu mencocokkan profesi dengan peralatan (gambar dipilih berdasarkan jenis profesi), 3) menu membedakan gambar profesi (find different), 4) menu bermain puzzle, dan 5) menu konsep yang menjelaskan pengertian dari setiap profesi (rekognisi) melalui suara konsep. Menu-menu ini akan ditampilkan langsung dalam aplikasi HP berbasis android yang dapat langsung dimainkan oleh anak melalui pendampingan guru di kelas.
3. Buku yang memuat panduan aplikasi edu-game profesiyang memuat berbagai jenis bidang profesi disertai dengan permainannya. Bentuk permainan disesuaikan dengan tahapan pertumbuhan fisik dan perkembangan kognitif siswa PAUD.

C. Temuan yang Ditargetkan

Tahun kedua (2018) penelitian ini, ditargetkan untuk ditemukannya produk berupa media pembelajaran Edu-Games yang membelajarkan berbagai bidang profesi/pekerjaan. Produk media ini dikemas dalam permainan yang mengedukasi dan memberi rasa petualangan bagi anak, sesuai dengan karakteristik pertumbuhan dan perkembangan fisik dan kognitif siswa PAUD.

Diharapkan melalui game edukasi ini, setiap siswa akan merasakan pengalaman belajar yang sama, yakni kesamaan dalam mengetahui konsep/definisi dari setiap bidang profesi, dengan berbagai atribut yang dicirikan mulai dari peralatan baju yang dikenakan, peralatan yang sering dipakai yang identik dengan bidang pekerjaan, hingga definisi yang dikonstruksi oleh anak dalam menyerap informasi lebih mudah untuk dikonsepsi. Diharapkan pula pada tahun kedua (2018) ini, guru-guru PAUD memiliki referensi media pembelajaran berbasis android yang mengajarkan pada anak berbagai bidang pekerjaan. Selain itu, ditargetkan diperoleh produk prototipe materi dan panduan media edu-game profesi yang memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat sesuai kebutuhan guru dan siswa PAUD. Penerbitan artikel pada jurnal nasional yang memiliki keanggotaan DOAJ dan artikel yang dimuat dalam jurnal internasional teindeks scopus menjadi produk yang dikehendaki di tahun kedua. Pada tahun ketiga (2019), ditargetkan produk aplikasi edu-game profesi semakin mendekati tahap finalisasi setelah melalui revisi dan pengembangan yang lebih baik. Hasil finalisasi produk tersebut diterapkan dan didiseminasikan pada sejumlah lembaga PAUD di kota Makassar. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimuat dalam prosiding internasional dan atau jurnal nasional yang memiliki keanggotaan DOAJ dan artikel yang dimuat dalam jurnal internasional teindeks scopus dan memperoleh HAKI.

BAB III

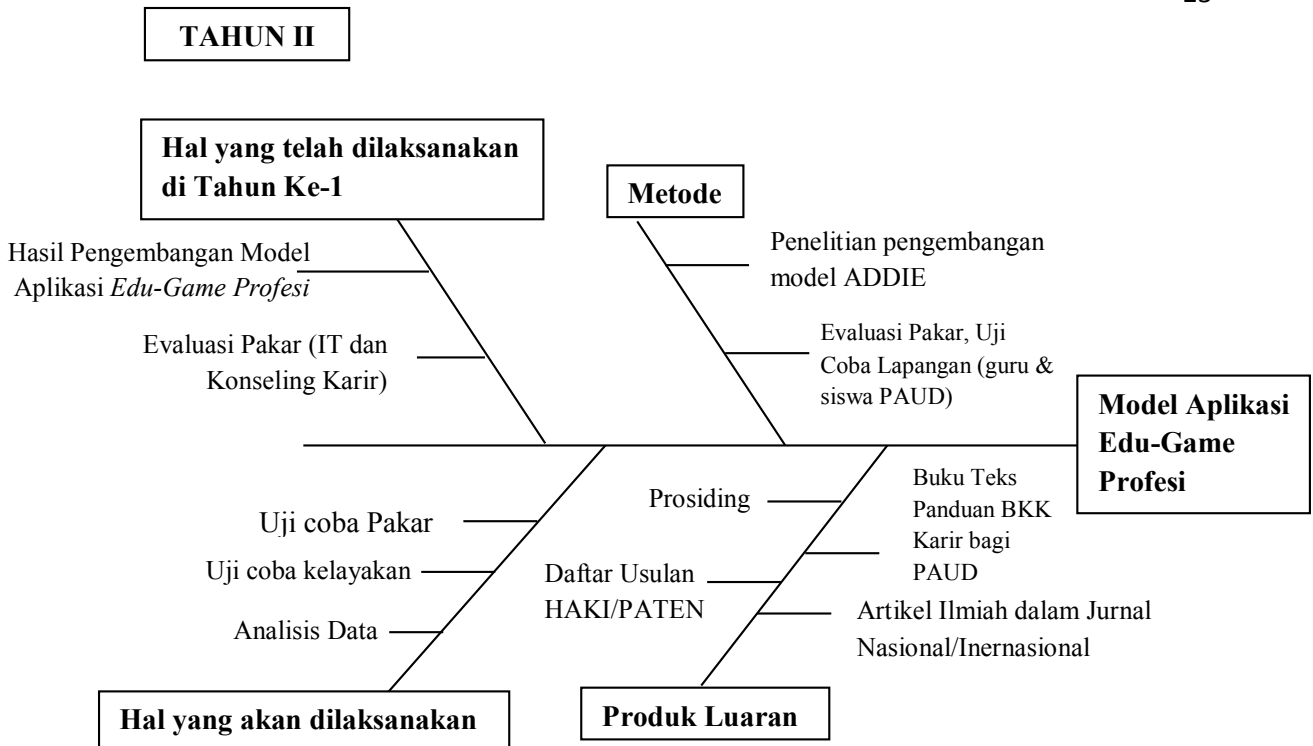
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang dirancang untuk menghasilkan produk. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang bertujuan untuk menghasilkan produk penelitian. Produk yang dihasilkan berupa manual (panduan) aplikasi edu-game profesi yang dapat membantu guru PAUD dalam mengenalkan minat karir siswa yang akan diterbitkan sebagai buku referensi bagi guru PAUD serta aplikasi edu-game profesi berbasis android.

B. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang digambarkan melalui bagan alir penelitian (*fishbone* diagram) yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan apa yang akan dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang digambarkan melalui bagan alir penelitian (*fishbone* diagram) yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan di tahun pertama (2017) dan apa yang akan dilaksanakan untuk 2 tahun berikutnya (2018) dan (2019):



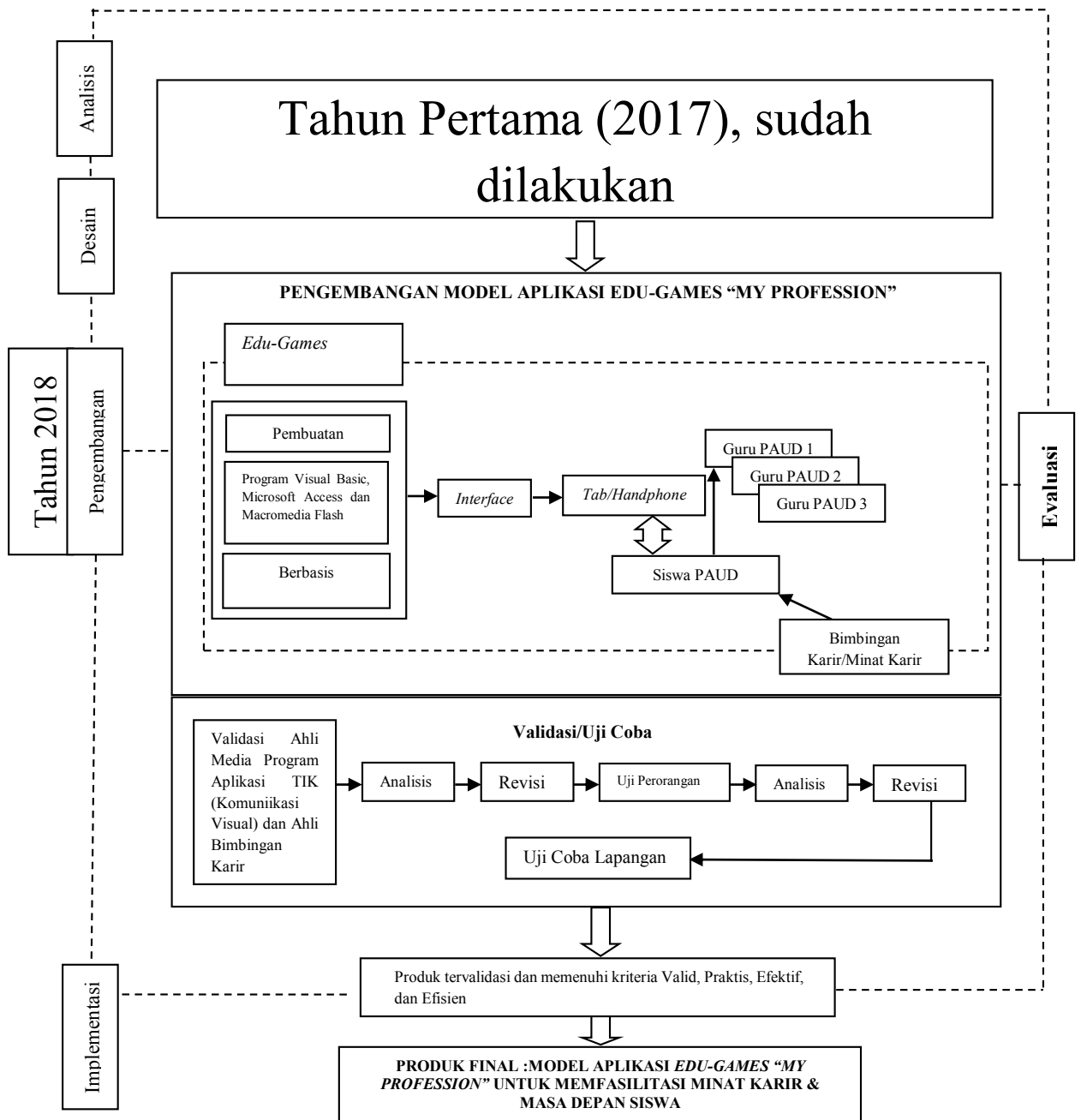
Gambar 1. Diagram *fishbone* Penelitian Tahun Kedua

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini serta dikemukakan oleh Borg & Gall (2003), pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu 1) mengembangkan produk, 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Tujuan pertama mengarah pada pengembangan terhadap suatu produk dan tujuan kedua mengarah pada validasi produk, hingga diperoleh produk yang sesuai dengan kebutuhan. Penelitian pengembangan yang digunakan, mengadopsi model pengembangan sistem instruksional dari Dick & Carey yang sekarang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002), yaitu model ADDIE. Model ADDIE yang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002) memiliki lima elemen utama terdiri dari *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*.

Prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut: Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan melalui kajian pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian, kajian penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti, selanjutnya melakukan studi lapangan yang berkaitan dengan topik penelitian. Model pengembangan Borg & Gall (2003) mengembangkan daftar kriteria yang dapat dipertimbangkan dalam phase analisis kebutuhan, antara lain 1) apakah produk yang diusulkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan, 2) apakah tersedia kajian yang cukup yang memungkinkan produk ini dibangun, 3) apakah tersedia sumber daya manusia, 4) dapatkah produk dikembangkan dalam suatu waktu yang layak. Tahap kedua adalah mendesain aplikasi edu-game profesi dengan menggunakan desain pengembangan Gustafson dan Branch (2002) mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk untuk menghasilkan produk berupa model aplikasi edu-game profesi. Keseluruhan tahapan di atas merupakan kegiatan penelitian tahun pertama (2017)

Tahap berikutnya adalah uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh pakar yang ahli dibidangnya, dalam hal ini adalah uji ahli materi PAUD dan ahli media pembelajaran. Produk yang sudah tervalidasi, selanjutnya diuji cobakan pada kelompok pengguna produk, dalam hal ini adalah guru PAUD. Hasil uji coba memungkinkan untuk direvisi, lalu dianalisis hingga ditemukan produk akhir yang sudah memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat. Gambar 2 menunjukkan model pengembangan yang diusulkan:



Gambar 2. Model Pengembangan dalam Penelitian

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada studi validasi produk adalah melibatkan kelompok ahli media pembelajaran dan ahli isi materi PAUD. Subjek selanjutnya adalah kelompok pengguna produk dari guru PAUD, sedangkan siswa PAUD dicobakan sebagai pengguna yang penilaiannya dilakukan melalui observasi terhadap tingkat penerimaannya dalam mengikuti pengenalan bidang profesi. Observasi terhadap siswa PAUD fokus pada 1) minat mengikuti edu-game profesi, 2) motivasi mengikuti edu-game profesi, 3) kesenangan mengikuti instruksi guru, 4) kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi, 5) kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi, dan 6) kesan ingatan terhadap bidang profesi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah wawancara dan kuesioner. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi yang mendalam mengenai objek yang akan dikaji. Kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian dari ahli materi PAUD dan ahli multimedia berbasis ICT. Kuesioner ini juga dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kegunaan, kelayakan, dan ketepatan aplikasi edu-game profesi. Kuesioner ini dikonstruksi berdasarkan komponen-komponen isi, praktis, dan kemenarikan media. Kuesioner ini dirancang dalam bentuk skala bertingkat menurut tingkat kejelasan, ketepatan, kepraktisan, keberfaedahan, dan kepraktisan dengan skala tertentu, yaitu:

- 1) tidak jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 1),
- 2) kurang jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 2),

- 3) jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 3),
- 4) dan sangat jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 4).

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ditekankan pada aspek deskripsi hasil respon validator, dan hasil uji coba pada kelompok pengguna produk (guru PAUD), sedangkan terhadap siswa PAUD dinilai dari hasil pengamatan dalam bermain edu-game. Data yang diperoleh selama penelitian yang bersifat kualitatif akan divalidasi melalui teknik triangulasi sumber dan metode (Smith & Glass, 1987; Lincoln & Guba, 1985). Sedangkan data kuantitatif akan digunakan teknik analisis statistik yang sesuai dengan metode pengumpulan data yang sesuai. Dalam hal ini data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif (persentase), *mean*, dan tampilan grafik. Analisis data juga akan mencakup analisis reflektif secara berkesinambungan (proses revisi) selama proses desain, pengembangan, evaluasi, dan implementasi dengan mempertimbangkan aspek validitas, kepraktisan, keefektifan, dan efisiensi.

BAB V

HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tahun kedua (2018) dimana peneliti telah menghasilkan aplikasi edu-game profesi berbasis android yang sudah tervalidasi dan memenuhi kriteria **kegunaan, kelayakan, dan ketepatan**. Dalam penelitian ini juga diperoleh buku panduan dan materi pengenalan profesi berbasis android. Selain itu peneliti juga telah melakukan uji ahli (2 orang), dan uji pengguna produk (4 orang guru PAUD) TK. Teratai UNM. Tujuannya adalah dimaksudkan untuk melihat efek dari pembelajaran pengenalan profesi menggunakan edu-game profesi berbasis android sebagai upaya mengenalkan profesi pada siswa PAUD.

1. Uji Ahli Isi dan Rancangan

Penelitian ini melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli isi bidang PAUD dan ahli media pembelajaran berbasis komputer. Kedua ahli digunakan untuk menilai akseptabilitas dari isi aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan. Para ahli diminta untuk menilai tingkat akseptabilitas buku panduan dan aplikasi edu-game profesi, yaitu meliputi: kegunaan, kelayakan dan ketepatan dengan bahan *treatment* yang telah disiapkan sebelumnya. Pendekatan dalam penilaian ahli adalah secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan dari kedua ahli adalah data dalam bentuk kuantitatif dan data kualitatif.

a. Data Kuantitatif Penilaian ahli terhadap Aplikasi Edu-Game Profesi

Penilaian yang diperoleh dengan penyebaran angket penilaian kepada para ahli yaitu ahli PAUD dan ahli psikologi pendidikan. Untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang akseptabilitas dilihat dari tiga aspek yaitu, kegunaan, kelayakan, dan ketepatan aplikasi edu-game profesi. Adapun hasil penilaian akseptabilitas yang meliputi tiga aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan dan ketepatan. Ketiga aspek akseptabilitas akan dinilai oleh kedua ahli dengan menggunakan angket penilaian akseptabilitas. Penilaian ahli merupakan tahapan uji coba kelompok ahli sebagai upaya memperoleh panduan yang memiliki keberterimaan yang baik bagi pengguna nantinya. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada ahli dan kemudian diikuti dengan diskusi.

Angket penilaian berbentuk skala (1-2-3-4). Setiap angka diberi makna sebagai berikut:

- 1) tidak jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 1),
- 2) kurang jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 2),
- 3) jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 3),
- 4) dan sangat jelas/tepat/praktis/relevan/perlu/berfaedah/penting (diberi angka 4).

Hasil uji coba penilaian terhadap aplikasi edu-game profesi oleh ahli berturut-turut disajikan sebagai berikut.

a. Aspek Kegunaan Aplikasi Edu-Game Profesi

Indikator yang digunakan untuk menjelaskan kegunaan aplikasi edu-game profesi adalah dengan dua indikator yaitu: indikator pengguna produk dan indikator persyaratan kemampuan/keterampilan yang diperlukan bagi pengguna produk.

Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa untuk indikator kebernilaian pengguna produk yang terdiri atas item-item seperti, faedah aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD, aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD, manfaat aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD dalam mengenalkan berbagai jenis profesi. Kedua ahli sepakat bahwa aplikasi ini sangat berguna dalam mengenalkan profesi pada siswa PAUD dengan memberi skor tinggi yaitu empat, artinya bahwa aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan ini sangat berguna bila diterapkan pada PAUD dalam mengenalkan profesi. Hasil penilaian ahli dalam melihat aspek kegunaan aplikasi disajikan dalam tabel 5.1 sebagai berikut.

Tabel 5. 1. Penilaian Ahli Tentang Kegunaan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
1. Faedah aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
2. Pentingnya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
3. Manfaat aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
4. Perlunya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
5. Perlunya guru memiliki pengetahuan teknologi android dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi.	4	3
6. Perlunya guru memahami buku panduan menjalankan aplikasi aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4
7. Tingkat kesulitan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4

8. Tingkat kegunaan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4
Jumlah Skor	32	31
Rerata Skor	4	3.875
Kategori	Sangat berguna	Sangat berguna

Berdasarkan tabel 5.1. diperoleh hasil penilaian ahli PAUD dan ahli media pembelajaran. Kedua ahli memberikan penilaian pada aspek kegunaan dari aplikasi ini dengan skor yang tinggi, yaitu ahli 1 rata-rata memberi skor 4 pada sebagian besar item pertanyaan yang diberikan pada aspek kegunaan dari aplikasi, dan ahli 2 memberi skor rata-rata 3.875 mendekati 4. Dengan demikian aplikasi edu-game profesi ini dikategorikan sangat berguna dan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran profesi pada siswa PAUD.

b. Aspek Kelayakan Edu-Game Profesi

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan kelayakan aplikasi edu-game profesi sebagai media pembelajaran mengenalkan berbagai jenis profesi. Prosedur kepraktisan menyangkut kepraktisan petunjuk penggunaan, sistem navigasi, desain gambar profesi, kemudahan permainan pemberian motivasi, variasi warna dan bidang profesi. Berknaan dengan kepraktisan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi, kedua ahli menyatakan memenuhi aspek kepraktisan.

Indikator kelayakan aplikasi edu-game profesi yang akan diuraikan selanjutnya adalah keefektifan tenaga, waktu dan biaya. Menyangkut tenaga yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang dirancang, kedua ahli berpendapat simpel, cukup dengan menginstall aplikasi dan dijalankan. Selanjutnya,

menyangkut besarnya jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem navigasi antar ketiga jenis permainan, ahli media pembelajaran menyatakan bahwa jumlah waktu yang dibutuhkan cukup efektif dan efisien dalam mengenalkan profesi pada siswa PAUD. Pendapat yang sama dikatakan oleh ahli PAUD, isi dari aplikasi edu-game profesi cukup sesuai dengan kompetensi yang dikenalkan pada siswa PAUD. Selanjutnya menyangkut jumlah biaya yang dibutuhkan agar dapat menggunakan aplikasi edu-game profesi sangat murah. Cukup menginstall aplikasi di Play Store bagi pengguna android aplikasi ini dapat diperoleh. Dengan demikian dalam hal tenaga, penggunaan aplikasi edu-game profesi tidak terlalu membutuhkan tenaga dalam jumlah banyak, bahkan seperti biasa saja di kelas sejumlah guru PAUD di kelas. Dalam hal biaya, aplikasi sangat murah karena bersifat free bagi siapa saja yang akan memanfaatkannya. Cukup menginstall dari play store. Dalam hal waktu, justru pelaksanaan pengenalan profesi pada siswa PAUD dengan menggunakan aplikasi android di handphone menjadi menjadi sangat efektif dan efisien, karena suasananya menyenangkan bagi siswa menggunakan hand phone. Untuk lebih jelasnya hasil tabulasi aspek kelayakan disajikan pada tabel 5.2 di bawah ini.

Tabel 5. 2. Penilaian Ahli Tentang Kelayakan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
1. Aplikasi edu-game profesi mendorong rasa ingin tahu bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4
2. Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar menyenangkan bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4

3. Aplikasi edu-game profesi memiliki kepraktisan (kemudahan menjalankannya)	4	4
4. Jumlah tenaga (guru) yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi edu-game profesi cukup satu guru	4	3
5. Tingkat kejelasan dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi	4	4
6. Mendorong tumbuhnya minat karier siswa PAUD terhadap berbagai bidang profesi dalam aplikasi edu-game profesi.	3	3
7. Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar yang menantang bagi guru dan siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi	4	4
8. Kelayakan dalam mengenalkan bidang profesi sebagai upaya mengarahkan minat karier siswa PAUD	4	4
Jumlah Skor	31	30
Rerata Skor	3.875	3.75
Kategori	Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 5.2, tersebut dapat dilihat bahwa penilaian kedua ahli tentang aspek kelayakan dari ini memberikan skor terhadap aplikasi edu-game profesi sangat tinggi, yaitu ahli 1 skor rata-rata adalah 3.875 dan ahli 2 memberi skor rata-rata 3.75 pada sebagian besar item pertanyaan yang diberikan pada aspek kelayakan. Menurut kriteria penilaian pada aspek kelayakan seperti ketentuan di atas, maka berdasarkan hasil penilaian ahli dengan skor rata-rata yang diperoleh umumnya mendekati skor 4 atau sangat layak. Dengan demikian disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi ini termasuk dalam kriteria sangat layak untuk

digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran pengenalan profesi yang menggunakan mobile handphone berbasis android.

c. Aspek Ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan ketepatan aplikasi edu-game profesi adalah: ketepatan objek, ketepatan rumusan tujuan, dan ketepatan prosedur. Ketepatan obyek menyangkut ketepatan aplikasi edu-game profesi bila diterapkan pada siswa PAUD yang akan mengenal bidang profesi, ketepatan media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan pembinaan bidang profesi, ketepatan menu-menu setiap game, dan petunjuk penggunaan setiap menu game serta ketepatan penggunaan aplikasi edu-game profesi sebagai media mengenalkan bidang profesi pada siswa PAUD. Untuk keseluruhan diskriptor dalam indikator ketepatan obyek, kedua ahli menyatakan tepat.

Komponen ketepatan panduan selanjutnya adalah ketepatan rumusan tujuan dan petunjuk penggunaan aplikasi. Hasil penilaian ahli dalam melihat petunjuk penggunaan aplikasi ditinjau dari aspek ketepatan disajikan dalam Tabel 5.3 sebagai berikut.

Tabel 5.3. Penilaian Ahli tentang aspek Ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
1. Kejelasan tujuan setiap menu game yang dimuat dalam buku panduan edu-game profesi	4	4
2. Kejelasan operasional penggunaan aplikasi pada setiap menu game	4	4
3. Kejelasan isi materi edu-game profesi terhadap bidang profesi yang diperkenalkan	4	4

4. Aplikasi edu-game profesi membutuhkan media penunjang	4	4
5. Aplikasi edu-game profesi memenuhi gambar-gambar yang dapat memotivasi minat belajar siswa.	3	3
6. Tingkat kejelasan pemilihan jenis huruf pada setiap game	3	3
7. Tingkat kejelasan warna setiap bidang profesi sesuai dengan gambar bidang profesinya	3	3
8. Tingkat kejelasan tugas/latihan yang dimuat dalam setiap game	3	3
Jumlah Skor	28	28
Rerata Skor	3.5	3.5
Kategori	Sangat tepat	Sangat tepat

Tabel 5.3, tersebut memperlihatkan bahwa kedua ahli memberikan penilaian pada aspek ketepatan dari aplikasi edu-game profesi ini dengan skor yang cukup tinggi, yaitu kedua ahli (ahli 1 dan ahli 2) memberi skor rata-rata 3.5 pada keseluruhan item pertanyaan yang diberikan pada aspek ketepatan. Menurut kriteria penilaian pada aspek ketepatan seperti terlihat pada 5.3 diatas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa PAUD terhadap berbagai bidang profesi dikategorikan tinggi. Dengan kata lain, bahwa aplikasi edu-game profesi sebagai media pembelajaran yang mengenalkan bidang profesi pada siswa PAUD adalah sangat tepat bagi anak dengan karakteristik cara belajar yang sesuai dengan usia siswa PAUD. Artinya substansi dari aplikasi edu-game yang dikembangkan memenuhi kriteria yang sangat tepat, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.

Secara umum penilaian dari dua orang ahli terhadap aplikasi edu-game profesi cukup baik, artinya aplikasi ini layak digunakan. Hal ini terlihat dari

sebaran nilai dari ketiga kriteria yang dibuat yaitu dari segi kegunaan, kelayakan, dan ketepatan, dimana skornya rata-rata berada pada level 4 dan 3. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi ini *acceptable* (dapat diterima), dan karena itu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi.

b. Data Kualitatif Penilaian Ahli terhadap Aplikasi Edu-Game Profesi

Selain menggunakan angket dalam rangka uji ahli isi, dalam penelitian ini juga dilakukan diskusi secara langsung. Ikhtisar data dari hasil angket dan diskusi dengan kedua orang ahli, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli PAUD memberikan beberapa penilaian, saran dan komentar untuk penyempurnaan aplikasi edu-game profesi yang sifatnya teknis maupun isi dari rancangan aplikasi.

Kegiatan uji ahli secara kualitatif diperoleh dengan diskusi dan pemberian komentar, yang secara lengkap dapat dilihat di bawah ini:

1. Ahli I (ahli PAUD)

Menurut ahli I (PAUD) muatan nilai-nilai panduan aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD sudah cukup untuk digunakan sebagai media belajar dalam mengenalkan profesi. Penggunaan teks, suara dan gambar sudah cukup mewakili karakteristik pengguna. Jikapun akan direvisi, hanya perlu ditambahkan beberapa jenis profesi lagi agar lebih banyak bidang profesi yang dikenalkan. Selain itu, peneliti masih perlu memberi petunjuk praktis penerapan buku ini, Masukan-masukan ini menjadi pertimbangan untuk dikembangkan lebih lanjut

dalam memfinalisasi aplikasi yang lebih sempurna dan memenuhi aspek kelayakan, kegunaan, dan ketepatan.

2. Ahli II (ahli media pembelajaran)

Menurut ahli II, desain aplikasi edu-game yang dikembangkan sudah cukup menarik, meski tampilan antar mukanya terbilang sederhana, namun cukup mudah dipahami cara menggunakannya. Petunjuk-petunjuk penggunaan aplikasi cukup memudahkan bagi guru dalam menjalankannya. Penyempurnaan aplikasi dapat dilakukan dengan memudahkan cara menjalankan permainan masing-masing jenis game. Pada game menemukan perbedaan dapat disempurnakan dengan menambahkan informasi suara yang memberi motivasi jika siswa sudah berhasil menemukan perbedaan. Demikian halnya game puzzle hendaknya menyederhanakan jumlah puzzle agar lebih sederhana cukup 4 saja.

Berdasarkan masukan-masukan dari ahli tersebut, selanjutnya dijadikan peneliti sebagai bahan untuk melakukan revisi penyempurnaan buku panduan dan aplikasi edu-game profesi. Saat ini proses validasi produk sudah dilakukan, finalisasi buku panduan dan aplikasi edu-game profesi juga sudah dilakukan sambil menerima masukan dari para ahli dalam kerangka menyempurnakan buku panduan dan aplikasi edu-game profesi.

c. Hasil Uji Coba Pengguna Produk (4 Guru PAUD)

Dalam penelitian ini telah dihasilkan buku panduan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan berbagai bidang profesi pada siswa PAUD. Sebanyak 4 orang guru dilibatkan dalam uji coba ini. Lokasi uji coba dilakukan di PAUD.

Teratai UNM. Guru menilai buku panduan dan dan aplikasi edu-game profesi pada aspek isi game profesi (mencari perbedaan, bermain puzzle, dan mengenali profesi), aspek tampilan, aspek desain, dan aspek suara. Seluruh aspek yang dinilai ini dirangkum dalam instrumen penilaian akseptabilitas yang meliputi: aspek kegunaan, aspek kelayakan dan aspek ketepatan.

Berdasarkan data hasil penilaian tahap pertama, dilakukan beberapa penyempurnaan terhadap panduan aplikasi edu-game profesi. Selanjutnya panduan diuji cobakan pada kelompok calon pengguna dalam hal ini adalah 4 orang guru. Tujuan uji coba ini adalah diketahuinya keberterimaan panduan aplikasi edu-game profesi. Keberterimaan materi isi edu-game profesi disimpulkan dari hasil diskusi, dan angket penilaian. Data yang diperoleh juga digunakan untuk merevisi bentuk, prosedur, dan isi materi panduan edu-game profesi yang dipersepsi sukar untuk dipahami.

Paket hasil revisi tersebut dijadikan dasar penentuan akseptabilitas prototipe panduan edu-game profesi untuk diuji coba pada kelompok yang lebih besar pada saat diseminasi tahun ke-3. Data yang diperoleh dari penilaian tahap kedua tersebut dipaparkan pada uraian berikut ini.

1. Data Penilaian Subyek Coba Perorangan (4 guru PAUD)

Data penilaian subyek coba perorangan bersifat kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil penilaian dari pengguna produk (sebanyak 4 orang guru PAUD) tentang akseptabilitas yang meliputi tiga aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan, dan ketepatan aplikasi. Adapun data kuantitatif berupa hasil penilaian dari calon pengguna produk tentang akseptabilitas yang meliputi tiga aspek, yaitu:

kegunaan, kelayakan, dan ketepatan aplikasi edu-game profesi. Lebih jelasnya, diuraikan sebagai berikut:

1) Diskusi dengan Subyek Coba Perorangan

Data hasil diskusi subjek coba perorangan dimaksudkan untuk mengetahui keberterimaan panduan bagi guru PAUD. Dari diskusi antara peneliti yang bertindak sebagai fasilitator dan guru PAUD sebagai subjek penilaian kelompok perorangan, diperoleh data balikan sebagai berikut.

- a. Secara umum materi dalam aplikasi sudah jelas dan dapat dipahami oleh guru untuk dikenalkan pada siswa PAUD, karena berisi bahan-bahan pengetahuan tentang berbagai jenis profesi yang dikemas dalam permainan yang menyenangkan.
- b. Jenis game dan pilihan profesi cukup tersedia jumlahnya, sesuai dengan tingkat dan karakteristik belajar siswa PAUD. Pilihan bidang profesi sudah sesuai dengan profesi yang dekat dan dikenal siswa PAUD dalam kehidupan sehari-hari, seperti polisi, dokter, pilot. Pilihan profesi yang dicontohkan cukup mewakili
- c. Materi cukup menarik dan banyak gambar-gambar yang ditampilkan, sehingga menarik perhatian siswa PAUD.

Tabel 5.4. Data kualitatif (hasil diskusi)

No	Subyek	Sasaran Penilaian	Komentar/Saran
1.	Calon pengguna (guru PAUD)	Petunjuk pelaksanaan. Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Pada dasarnya sudah jelas dan dapat dipahami. • Materi bagus, gambar cukup menarik, mudah dipahami dan

		Tugas.	sesuai karakteristik belajar siswa PAUD <ul style="list-style-type: none"> • game cukup menarik. • Contoh-contoh gambar yang diberikan mendorong minat siswa belajar mengenali profesi. • Membantu guru dalam mengenalkan bidang profesi melalui penggunaan media pembelajaran menggunakan handphone. • Aplikasi ini sangat bagus dan menarik untuk diajarkan pada siswa PAUD.
		Contoh.	
		Balikan.	
		Komentar umum	

2) Hasil Penilaian Kelompok Perorangan (guru PAUD)

(1) Aspek Kegunaan Aplikasi Edu-Game Profesi

Tabel 5.5. Penilaian guru PAUD pada aspek kegunaan peanduan pembinaan karakter

Butir Pertanyaan	Hasil Penilaian			
	KP 1	KP 2	KP 3	KP 4
1. Faedah aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4	4	3
2. Pentingnya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4	4	4
3. Manfaat aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4	4	4
4. Perlunya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4	4	4
5. Perlunya guru memiliki pengetahuan teknologi android dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi.	4	3	4	4

6. Perlunya guru memahami buku panduan menjalankan aplikasi aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	3	4	4
7. Tingkat kesulitan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	3	4	4	4
8. Tingkat kegunaan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4	4	4
Jumlah Skor	31	30	32	31
Skor rata-rata	3.875	3.75	4	3.875
Kategori	Sangat berguna	Sangat berguna	Sangat berguna	Sangat berguna

Menurut kriteria penilaian pada aspek kegunaan seperti terlihat pada ketentuan di atas, maka berdasarkan hasil penilaian kelompok pengguna produk (4 orang guru PAUD) dengan skor rata-rata untuk guru 1 = 3.875; guru 2 = 3.75, guru 3 = 4, dan guru 4 = 3.875. Skor rata-rata kriteria kebergunaan oleh keempat guru adalah sangat berguna, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi adalah termasuk dalam kriteria sangat berguna. Dengan demikian upaya mengenalkan berbagai bidang profesi pada siswa PAUD dapat dilaksanakan lebih lanjut.

(2) Aspek Kelayakan Aplikasi Edu-Game Profesi

Selanjutnya dari hasil tabulasi dapat dikemukakan hasil penilaian pengguna produk (4 guru PAUD) ditinjau dari aspek kelayakan aplikasi edu-game profesi disajikan dalam Tabel 5.6.

Pada Tabel 5.6. tersebut dapat dilihat bahwa pengguna produk (guru) memberikan penilaian pada aspek kelayakan dengan skor yang cukup tinggi, yaitu memberi rata-rata skor 3 dan 4 pada sebagian besar item pertanyaan yang diberikan pada aspek kelayakan aplikasi edu-game profesi.

Tabel 5. 6. Penilaian Pengguna Produk Aspek Kelayakan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Hasil Penilaian			
	KP 1	KP 2	KP 3	KP 4
1. Aplikasi edu-game profesi mendorong rasa ingin tahu bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4	4	4
2. Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar menyenangkan bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4	4	4
3. Aplikasi edu-game profesi memiliki kepraktisan (kemudahan menjalankannya)	4	4	4	4
4. Jumlah tenaga (guru) yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi edu-game profesi cukup satu guru	3	3	3	3
5. Tingkat kejelasan dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi	4	4	4	4
6. Mendorong tumbuhnya minat karier siswa PAUD terhadap berbagai bidang profesi dalam aplikasi edu-game profesi.	4	4	3	4
7. Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar yang menantang bagi guru dan siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi	4	3	4	3
8. Kelayakan dalam mengenalkan bidang profesi sebagai upaya mengarahkan minat karier siswa PAUD	4	4	4	4
Jumlah Skor	31	30	30	31
Skor rata-rata	3.875	3.75	3.75	3.875
Kategori	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Menurut kriteria penilaian pada aspek kelayakan seperti terlihat pada ketentuan di atas, maka berdasarkan hasil penilaian pengguna produk (4 guru PAUD) dengan

skor rata-rata untuk guru 1 dan guru 4 = 3.875, guru 2 dan guru 3 = 3.75 adalah memenuhi kriteria sangat layak, dengan dapat disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi adalah termasuk dalam kriteria sangat layak.

(3) Aspek Ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Selanjutnya hasil penilaian pengguna produk (4 guru PAUD) dalam melihat ketepatan aplikasi edu-game profesi disajikan dalam Tabel 5.7 sebagai berikut.

Tabel 5.7. Penilaian Pengguna Produk Aspek ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Hasil Penilaian			
	KP. 1	KP. 2	KP.3	KP.4
1. Kejelasan tujuan setiap menu game yang dimuat dalam buku panduan edu-game profesi	4	4	4	4
2. Kejelasan operasional penggunaan aplikasi pada setiap menu game	4	4	4	4
3. Kejelasan isi materi edu-game profesi terhadap bidang profesi yang diperkenalkan	4	4	3	4
4. Aplikasi edu-game profesi membutuhkan media penunjang	3	3	4	4
5. Aplikasi edu-game profesi memenuhi gambar-gambar yang dapat memotivasi minat belajar siswa.	3	4	4	4
6. Tingkat kejelasan pemilihan jenis huruf pada setiap game	4	4	4	4
7. Tingkat kejelasan warna setiap bidang profesi sesuai dengan gambar bidang profesinya	4	4	4	4
8. Tingkat kejelasan tugas/latihan yang dimuat dalam setiap game	4	4	4	4
Jumlah Skor	30	31	31	32
Skor rata-rata	3.75	3.785	3.875	4

Kategori	Sangat tepat	Sangat tepat	Sangat tepat	Sangat tepat
----------	--------------	--------------	--------------	--------------

Tabel 5.7, tersebut memperlihatkan bahwa pengguna produk (4 guru PAUD) memberikan penilaian pada aspek ketepatan dari aplikasi edu-game profesi dengan skor sangat tinggi, yaitu rata-rata memberi skor 4 pada item pertanyaan yang diberikan pada aspek kelayakan aplikasi. Dari 8 item pertanyaan pada aspek ketepatan ini, secara kumulatif tingkat skor rata-rata yang diberikan oleh kelima pengguna produk mencapai total skor sebesar 30, 31, 31 dan 32 atau skor rata-rata adalah guru 1 = 3.75, guru 2 dan 3 = 3.785, guru 4= 4. Menurut kriteria penilaian pada aspek ketepatan di atas, maka berdasarkan hasil penilaian pengguna produk dapat disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi adalah termasuk dalam kriteria sangat tepat. Artinya substansi dari aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan tersebut sudah memenuhi kriteria tepat, sehingga dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran pengenalan bidang profesi pada siswa PAUD.

d. Hasil Uji Coba Pengamatan pada Kelompok Siswa PAUD

Data hasil pengamatan pengenalan profesi menggunakan aplikasi edu-game profesi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa PAUD menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan. Pengamatan dilakukan terhadap 20 orang siswa dengan fokus pengamatan pada aspek kondisi pembelajaran: 1) minat mengikuti edu-game profesi, 2) motivasi mengikuti edu-game profesi, 3) kesenangan mengikuti instruksi guru, 4) kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi, 5) kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi, dan 6) kesan ingatan terhadap bidang profesi.

Selanjutnya data hasil pengamatan kondisi belajar siswa disajikan dalam tabel

5.8 pengamatan pengenalan profesi sebagai berikut:

Tabel 5.8. Penilaian Pengguna Produk Kelompok Siswa terhadap Kondisi Belajar

No	Responden Siswa	minat mengikuti edu-game profesi	motivasi mengikuti edu-game profesi	kesenangan mengikuti instruksi guru	kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi	kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi	kesan ingatan terhadap bidang profesi
1	Siswa 1	4	4	4	4	4	3
2	Siswa 2	4	3	4	4	4	4
3	Siswa 3	3	3	3	3	3	3
4	Siswa 4	4	4	4	4	4	4
5	Siswa 5	3	3	3	3	3	3
6	Siswa 6	4	4	4	4	4	4
7	Siswa 7	4	4	4	4	4	3
8	Siswa 8	4	4	4	4	4	4
9	Siswa 9	4	4	4	4	4	3
10	Siswa 10	4	4	4	4	4	4
11	Siswa 11	4	4	4	4	4	3
12	Siswa 12	4	4	4	4	4	4
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	4
14	Siswa 14	3	3	3	3	3	3
15	Siswa 15	4	4	4	4	4	4
16	Siswa 16	4	4	4	4	4	3
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	4
18	Siswa 18	3	3	3	3	3	3
19	Siswa 19	4	4	4	4	4	4
20	Siswa 20	4	4	4	4	4	3
Jumlah Skor		76	75	76	76	76	70
Skor rata-rata		3.8	3.75	3.8	3.8	3.8	3.5
Kategori		Sangat berminat	Sangat termotivasi	Sangat senang	Sangat mudah	Sangat suka	Sangat berkesan

Data Tabel 5.8 menunjukkan hasil obesrvasi terhadap suasana belajar siswa PAUD pada saat pengenalan profesi oleh guru PAUD menggunakan aplikasi edu-game profesi. Data menunjukkan bahwa kondisi belajar siswa PAUD menunjukkan skor yang tinggi mendekati skor rata-rata 4, yaitu skor rata-rata minat = 3.8, skor rata-

rata motivasi = 3.75, skor rata-rata kesenangan = 3.8, skor rata-rata kemudahan = 3.8, skor rata-rata kesukaan = 3.8, dan skor rata-rata kesan ingatan = 3.5.

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh informasi bahwa siswa PAUD dari hasil pengamatan umumnya menunjukkan: 1) minat belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 2) motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 3) suasana belajar yang bersifat senang dalam mengenal profesi, 4) kemudan belajar dalam mengenal profesi, 5) kesukaan belajar yang tinggi dalam mengenal profesi, dan 6) ingatan yang cukup kuat terhadap bidang profesi yang dipelajari.

Tingginya minat, motivasi, dan suasana kesenangan belajar mengenal profesi oleh siswa menunjukkan sikap penerimaan siswa terhadap aplikasi ini. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa aplikasi edu-game profesi memenuhi kriteria yang layak, tepat dan berguna bagi siswa PAUD dalam belajar mengenal profesi. Keberterimaan ini menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan dalam membelajarkan pengenalan profesi pada siswa PAUD dengan menggunakan media belajar mobile learning berbasis handphone android.

D. Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini mengacu pada hasil penelitian sementara yang diperoleh. Pembahasan kali ini fokus pada bagaimana membahas hasil validasi ahli baik ahli materi PAUD maupun ahli media pembelajaran, serta pembahasan pada hasil uji coba pengguna produk (guru PAUD). Hasil uji validasi ahli materi PAUD menunjukkan penerimaan yang tinggi dan respon yang positif terhadap produk aplikasi edu-game profesi. Ahli materi memberikan pilihan pada

skala yang tinggi pada kriteria kegunaan. Baik ahli materi PAUD maupun ahli media pembelajaran memberikan penilaian yang sangat berguna, sangat tepat dan sangat layak terhadap aplikasi edu-game profesi.

Keberterimaan aplikasi dalam penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah karena pembelajaran abad sekarang menghendaki adanya inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan mobile learning sebagai salah satu ciri pembelajaran era teknologi informasi. Menurut O' Malley (2003), mobile learning merupakan suatu pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi yang bergerak. Aplikasi edu-game merupakan perangkat teknologi informasi dengan menu game yang bergerak, dan memungkinkan untuk dijalankan. Terrel (2011) menegaskan bahwa salah satu ciri dari mobile learning adalah memiliki menu yang dapat dipilih dan dipelajari sendiri oleh pengguna.

Menjalankan edu-game profesi serasa seperti berselancar diarea permainan yang menantang dan memberikan informasi makna dari setiap permainan yang dijalankan. Seperti pada permainan mencari perbedaan pada satu bidang profesi tertentu yang sesungguhnya makna dibalik perbedaan tersebut adalah mengandung informasi yang kuat dari ciri profesi yang sebenarnya yang melekat pada atribut yang dikenakan. Atribut yang dapat dibedakan oleh siswa PAUD dalam permainan menunjukkan ingatan yang kuat terhadap bidang profesi yang diidentifikasi.

Pengembangan game sebagaimana layaknya yang diharapkan untuk tujuan edukasi sedapat mungkin dibuat sesuai dengan kebutuhan individu dari pembelajar, mengurangi kecenderungan ketidak tahuan anak, memfasilitasi situasi lingkungan

belajar aktif yang membangkitkan rasa ingin tahu, dan memungkinkan terjadinya proses belajar scaffolding (Foreman, 2004). Penjelasan ini menegaskan betapa perlunya menyediakan perangkat pembelajaran bagi anak PAUD sebagai upaya memfasilitasi minat dan keingintahuan akan dalam mengidentifikasi konsep dalam kerangka tumbuh kembang anak sebagai individu yang sedang belajar.

BAB VI

RENCANA TAHAP BERIKUTNYA

Kegiatan rencana penelitian selanjutnya (2019) adalah peneliti akan mensosialisasikan dan menguji aplikasi edu-game profesi pada lembaga PAUD di kota Makassar, melakukan diseminasi produk dengan mendatangi lembaga PAUD dan melakukan training pembelajaran pada guru-guru PAUD. Tujuannya agar memenuhi reliabilitas yang kuat dan bermanfaat dalam pengembangan dan diseminasi hasil penelitian. Selain itu sebagai luaran penelitian peneliti juga telah melakukan publikasi pada kegiatan seminar internasional yang akan disubmitkan pada jurnal internasional. Demikian halnya dengan artikel yang akan dimuat dalam jurnal nasional yang telah memenuhi keanggotan DOAJ, telah melalui proses submitted. Termasuk adalah melakukan pendaftaran HAKI untuk tahapan penelitian tahun ketiga.

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian yang diajukan dan hasil yang telah diperoleh dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

- a. Telah diperoleh aplikasi edu-game profesi yang memenuhi kriteria kebergunaan, ketepatan, dan kelayakan. Ahli materi PAUD dan ahli media pembelajaran memberi respon positif bahwa aplikasi edu-game profesi dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal profesi.
- b. Sejumlah nilai karakter yang telah dan akan dikembangkan dalam buku panduan pengembangan karakter anti kekerasan dalam kampus meliputi: 1) Membangun sikap kepedulian (empati antar sesama mahasiswa), 2) mengembangkan sikap belajar positif di perguruan tinggi, 3) membangun etika pergaulan kampus yang harmonis, 4) mengenali dan mengatasi potensi konflik dan sikap tanggap, dan 5) membangun sikap anti kekerasan melalui pemberdayaan potensi IQ, EQ, dan SQ di kampus.
- c. Telah diperoleh hasil uji coba pengguna produk (guru PAUD) yang menunjukkan respon positif bahwa aplikasi edu-game profesi telah memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat. Sehingga aplikasi edu-game profesi dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran menggunakan perangkat mobile learning.
- d. Telah diperoleh hasil pengamatan belajar mengenal bidang profesi pada siswa PAUD yang menunjukkan bahwa siswa PAUD telah menunjukkan suasana

belajar sambil bermain dalam mengenal berbagai bidang profesia melalui game. Siswa PAUD menunjukkan: 1) minat belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 2) motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 3) suasana belajar yang bersifat senang dalam mengenal profesi, 4) kemudan belajar dalam mengenal profesi, 5) kesukaan belajar yang tinggi dalam mengenal profesi, dan 6) ingatan yang cukup kuat terhadap bidang profesi yang dipelajari.

B. Saran

Penelitian masih berlanjut dengan fokus pada finalisasi panduan materi edu-game profesi, dan finalisasi instalasi pada android selama masa implemntasi produk dan masukan dari guru-guru di sejumlah sekolah PAUD. Untuk benar-benar dikatakan sebagai produk final dan aplikasi secara permanen dimasukkan dalam versi android, maka menerima masukan dari beberapa guru PAUD dapat dielaborasi secara konstruktif untuk perbaikan menu dan isi aplikasi. Sehingga diharapkan produk dapat lebih baik sesuai dengan karakteristik guru PAUD dan siswa PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, Muhamed. 2009. *Mobile learning: transforming the delivery of education and training*. Québec: AU Press
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg., Walter R & Gall, D. Meredith. 2003. *Education Research:an Introduction. (7th Edition)*. Allyn Bacon
- Catron, C.E. & Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey : Merill, Prentice-Hall.
- Chaplin,J. P. 2008. *Kamus Psikologi Lengkap*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Clark, Donald. (2006). Games and e-learning: www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games_1.1.pdf. Diakses tanggal 20 Mei 2016.
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Devitasari, Happy. 2011. *Pengembangan Media Informasi Karier Berbasis Permainan Puzzle pada Peserta didik Taman kanak-kanak Kelompok B*. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling dan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- Foreman, J.G. 2004. Game Based Learning: How to delight and instruct in the 12 st century. Educause Review.
- Gustafson Kent L., & Branch, Robert M. 2002. *Survey of instructional development models (4th ed.)*. Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan anak Edisi Keenam*. Ahli Bahasa oleh Meitasari Thandrasa. Jakarta: Erlangga.
- Irianto, Y. 2001. *Tema-tema pokok manajemen sumber daya manusia cetakan 1*. Insan Cendikia: Surabaya.
- Isnanto, R. Rizal. 2009. Buku ajar etika profesi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Istiyanto, Jazi Eko. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Lincoln, Y.S & Guba, E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications
- Nilwan, Agustinus, 2009, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- O'Malley, C, dkk. 2003. *Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment* (Online), (<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>, diakses pada 29 Agustus 2018)
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: ANDI.
- Randel, 1991. *Manfaat Pemakaian Game*. Yogyakarta. Andi offset.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali
- Safaat, Nazrudin. 2012. *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatik
- Santrock, John W., 2002, *Life Span Development*, Jakarta: Penerbit Erlangga
- Shaleh, Abdul Rahman & Wahab, Muhib Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Kencana.
- Simatupang, Hayati Nut. 2005. Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3. No. 1. Hal. 23-31.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor - faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S.E., Russel, J.D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. 8th Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc
- Smith, M. L & Glass, G. V. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice* (fourth Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- Soetjipto, W. B. 2002. *Paradigma Baru Manajemen Sumber Daya Manusia: Sebuah Tinjauan Komprehensif*. Yogyakarta: Amara Books.

- Taufani. 2008. *Minat & Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Terrell, Shelly Sanchez. 2011. *Effective Mobile Learning, 50 + Quick Tips & Resources*, (Online), (<http://www.scribd.com/doc/67369598/Effective-Mobile-Learning-50-Tips-Resources-Ebook>, diakses pada 26 Agustus 2018)
- Walgito, Bimo, 2004. *Pengantar Psikologi Umum*, Andi, Yogyakarta.
- Winkel dan Hastuti, Sri. 2005. *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Woodill, G. 2010. *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. McGraw Hill Professio
- Yatmo, Bangkit Tri. 2013. Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa “Hanacara” Berbasis Android. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom: Yogyakarta

LAMPIRAN

a. Artikel telah publish di IOP Journal of Physic Indeks Scopus

Journal of Physics: Conference Series

PAPER • OPEN ACCESS

Learning Media Edu-Games "My Profession" as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Education Students

To cite this article: Muhammad Rais et al 2018 *J. Phys.: Conf. Ser.* **1028** 012091

View the [article online](#) for updates and enhancements.

Related content

- [Two professions: physics and engineering](#)
L Finkelstein
- [Learning Media Based on Augmented Reality Applied on the Lesson of Electrical Network Protection System](#)
F Aditya and B Trisno
- [Working together](#)
Paul M Bracken



IOP ebooks™

Bringing you innovative digital publishing with leading voices to create your essential collection of books in STEM research.

Start exploring the collection - download the first chapter of every title for free.

This content was downloaded from IP address 114.125.221.229 on 23/08/2018 at 03:14

Learning Media Edu-Games “My Profession” as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Education Students

Muhammad Rais^{1*}, Farida Aryani¹, Ansari Saleh Ahmar³, Hamdan Arfandi⁴, and Widya KS Ahmad⁵

¹Department of Education of Agricultural Technology, Universitas Negeri Makassar, 90222, Indonesia

²Department of Counseling Guidance, Universitas Negeri Makassar, 90222, Indonesia,

³Department of Statistics, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 90222, Indonesia,

⁴Department of Computer Engineering, STIMIK Dipanegara, Makassar, 90222, Indonesia,

⁵Department of Primary Teacher Education, Universitas Negeri Makassar, Makassar, 90222, Indonesia

*m.rais@unm.ac.id

Abstract: This research aims to obtain a picture of attitudes and understanding of early childhood education teachers on the use of learning media Edu-Games My Profession as an effort to introduce various types of professions in early childhood education students. The developed product includes My Professional Edu-Games app guide that meets the contents feasibility aspect. This research is a research of the development of ADDIE model which has five main elements consist of Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The research data are analysed quantitatively to answer whether the product in the form of guide, material and application of Edu-Games My Profession has fulfilled the criterion of clarity. Products are tested on expert groups with a focus on the clarity aspects of content and applications. The result showed 1) early childhood education teachers generally understand that the use of media applications Edu-Games My Profession has not been used and is needed as a medium of learning to introduce various types of professions. 2) Early childhood teachers have commonly known that the use of Edu-Games My Profession learning media can assist students in recognizing early childhood interest in different types of professions., and 3) expert group test results have fulfilled the clarity aspect of content and application of Edu-Games My Profession.

1. Introduction

The challenges experienced by early childhood teachers are able to describe themselves as teachers in introducing and directing students' careers. Teachers with early career guidance directions that can be



Content from this work may be used under the terms of the [Creative Commons Attribution 3.0 licence](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Any further distribution of this work must maintain attribution to the author(s) and the title of the work, journal citation and DOI.

Published under licence by IOP Publishing Ltd

started from formal education are: encouraging students' awareness and understanding of the various activities and jobs in the world around them, developing positive attitudes toward all types helping students understand likes and dislikes and self-awareness and career awareness. However, until now, early childhood education teachers are still experiencing obstacles related to the method of introducing various types of professions to direct the career of early childhood education students. One method of introducing the profession in early childhood is the use of Edu-Games application media "My Profession". A medium that incorporates elements of the game in learning, in which students of early age are expected to show their fondness for a wide range of profession choices.

Playing is a fun activity to meet the interests of the activity itself. Play provides an opportunity for children to adapt to the environment and help children overcome anxiety and conflict. [1]. By playing, many psychological and personality functions can be developed. This is because in the activity of playing many activities involving psychological activities and personality of the participants [2]. By playing, making all aspects such as a motor, physical, cognitive, language, emotion, social, imagination, activity, ethics and moral inherent in children will be developed as media to build children, including aspects of cognitive abilities of children.

The most appropriate activity for young children to build their knowledge is the activity of play. Playing is meant by this research is to play through animated games that can be done by using electronic media such as a mobile phone that contain the types of professions. Animation games are computer games created with animation techniques and methods that involve the player's decisions, striving to achieve goals limited by a specific context [3].

Media is a tool for communication that refers to anything that brings information between source and receiver [5]. When the message is loaded has a learning purpose and is intended to facilitate communication and learning, then the media is called learning media. This opinion is not much different from the opinion of Sadiman, Rahardjo, Haryono, and Rahardjito [6] which states the media is basically something that can be used to channel the message from the sender to the recipient so that it can stimulate thinking, feelings, interests and willingness and attention so that the learning process occurs. Media is a human, material, or eventual condition, which causes students to acquire knowledge, skills or attitudes [7].

A game is a structured or semi-structured activity, usually done for fun and sometimes also used as a tool of learning [3]. A game is an activity that involves a player's decision, seeks to achieve a goal restricted by a particular context [8], Game has an "end and how to achieve it": it means there are goals, outcomes and set of rules to achieve them [9].

Some types of games among others are:

PC Game is a game that is played on a PC (Personal Computer) that has advantages that have a good interface for input and output, high-quality visual output because computer screens usually have a much higher resolution compared to regular television screens.

Console Game is a game that runs on certain machines that are usually available in private homes, such as Microsoft Xbox 360, Nintendo Wii, etc.

Arcade Game is a game that runs on machines with integrated audio input and audio output and is available in public places, such as malls, airports, etc.

Online Game is a game that can only be played online via LAN or the internet [8].

The game in this research is included in the PC is a game that provides learning fun and motivates by increasing the curiosity, to better understand and love a profession and determine interest in career choices. The game software will display image or text through the media (television, computer, phones) then the player gives input that the command is channeled through the game hardware to the media.

Based on the game genre, the game is studied educational games that create the ability of the gaming environment to be provided as a tool to motivate or help students to carefully gameplay procedures to develop their abilities and interests.

This research focused on the development of educational game media that utilizes android technology [10]-[11] as a medium in directing the child's career interests. Given that early age has not

seen the talents possessed by children clearly, it needs to be supported by the provision of educational services that one of them through educational media game. This media utilizes the passion of children in the current game model by utilizing android games. As a medium of learning, play very well with the development of children. Children will learn to adapt to their cognitive development with their self-awareness, emotional, socialization, communication, cognition, and motor skills [4].

2. Method

This research is a development of the ADDIE model consist of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation [10]. The main focus of the research is 1) to analyze the response of early childhood teachers regarding the use of "Edu-Games My Profession" learning media; 2) to develop "Edu-Games My Profession" media product in the form of guidance and material; 3) test the product effectiveness in achieving the goal. The material of "Edu-Games My Profession" includes: 1) pointing the drawing (from the sound of the image to the object); 2) choosing a matching profession with the equipment (drawing selected by profession type); 3) distinguishing two pictures (find the differences); 4) playing puzzles, and 5) concept that explain the understanding of each profession (recognition). Guidelines and effective materials are guides and materials that meet the content clarity aspect. The clarity aspect of the content is validated by an expert of instructional media and career guidance experts by using expert validation tools.

3. Result and Discussion

The result of the research on the teacher's responses shows that teachers have a strong desire to apply Edu-Games My Profession media. The measurement result using the instrument are shown in the following diagram:

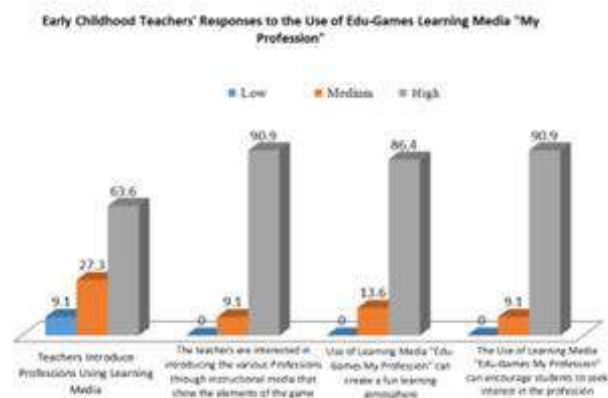


Figure 1. Result of measurement of early childhood education teacher responses to Edu-Games My Profession Media

Based on the picture above, early childhood teachers choose to use learning media that shows the elements of the game in introducing the profession to the students. The use of learning media that creates a pleasant learning atmosphere and encourages students' interest in various types of professions realized by teachers as an effort to introduce the early needs of the various professions. Through the Edu-Games Profession media, students will be able to recognize the various types of work related to the potential and interests [13].

The result of validation of media experts shows that the learning media has fulfilled the element of readability and accuracy of image, clarity of clues, and the suitability of the image with the concept of

the profession introduced to the students. The following table shows the feasibility of educational games

Table 1. Feasibility Level of Edu-Games My Profession Application

No.	Professional Educational Game Application Dimension	Scale Value 1 - 6	Clarity Value	Category
1.	Clarity of application instructions	5		
2.	The suitability of question items with indicator	5		
3.	The suitability of the image item with the child's ability	5		
4.	Accuracy of image with the concept of profession	6		
6.	The feasibility of the number of professions found in the game	6		
6.	Clarity of meaning contained in the game profession	5		
7.	The ease of professional analysis is contained in the game	6		
8.	The provision of professional Edu Games application in improving the interest of early childhood career	6		
			5,5	Obvious

Table 1 above shows that the Edu-Games My Profession application has fulfilled the clarity aspect as an application that can increase the interest of early childhood career. Judging from the aspect of the contents in full application of educational games profession has been feasible for its development and implemented in early childhood education.

My Professional Edu-Games Material

Edu-Games My Profession game menu is divided into two main parts, namely the opening screen (Splash Screen) and main menu (Dashboard)

1. Screen Opener (Splash Screen)

The opening screen is the main opening menu of the media which is named "Professional Game for Early Childhood". This menu is the main view menu of profession-based games android. This menu consists of the iconic main display of professional gaming apps represented by pilot professions, architects, police, and astronauts.



Figure 2. The main display of professional gaming applications under the name "Professional Game for Early Childhood Education"

1. Main Menu (Dashboard)

The main menu of the game is a menu which featuring 5 types of professional games are designed to introduce different types of professions. This menu has fulfilled the clarity element of expert

validation results as stated earlier. This menu consists of 1) pointing the image (from the sound of the image to the object), 2) the menu matching the profession with the equipment (the image is chosen by profession type), 3) the menu distinguish the professional image (find different), 4) menu in playing puzzle, and 5) a menu of concepts that explain the understanding of each profession (recognition) through the concept of sound. Some menu of pictures are shown in the following image:



Figure 3. Main menu view and My Profession Edu Games

The menu pictures of Edu Games application above are some of the menus that have been roughed up and have been tried in early childhood education teachers. The results of early childhood teacher responses are summarized in Table 1 which generally indicates that how to use the application is quite easy and students can understand each of the contents of the displayed menu. During the trial use, teachers felt the difference in the design aspect of the message. Messages contained in the media have been fairly easy to understand the intent and purpose

4. Conclusion

This research development shows that: 1) early childhood teachers understand that the media application Edu-Games My Profession is needed as a medium of learning to introduce various types of professions. 2) early childhood education teachers have understood that the use of Edu-Games My Profession learning media can help early childhood students in introducing interest to various types of profession, and 3) expert assessment result shows that the clarity aspect of the content and application of Edu-Games My Profession has fulfilled the aspect of eligibility contents of professional game material.

Acknowledgments

Further thanks to: Directorate General of Higher Education that has helped fund the first year of leading research universities, to produce research, one of which is an article published in international journals. Lecturer and teacher involved as an expert validator and try to subject decent research products used.

References

- [1] Santrock and John W 2002, *Life Span Development*, Jakarta:Penerbit Erlangga,
- [2] Simatupang and Hayati Nut. Bermain 2005 Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, **3** (1) 23-31.
- [3] Nilwan and Agustinus 1998, *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [4] Catron C E and Allen, J. 1999 *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model*. New Jersey : Merrill, Prentice-Hall.

- [5] Smaldino S E , Russel J D , Heinich R and Molenda M. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. 8th Edition. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- [6] Sadiman A S, Rahardjo R, Haryono, A Rahadjito 1990 *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- [7] Arsyad A 2011 *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 34.
- [8] Clark, Donald. Games and e-learning 2006: www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games_1.1.pdf , Diakses tanggal 20 Mei 2016.
- [9] Yatmo, Bangkit Tri. 2013. Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa “Hanacara” Berbasis Android. *Skripsi*. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom: Yogyakarta.
- [10] Gustafson Kent L., & Branch, Robert M. 2002. *Survey of instructional development models* (4th ed.). Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University.
- [11] Arsyad N Rahman A and Ahmar A S, 2017 Developing a self-learning model based on open-ended questions to increase the students' creativity in calculus Glob. J. Eng. Educ. 19, 2 p. 143–147.
- [12] Ahmar A S and Rahman A, 2017 Development of teaching material using an Android Glob. J. Eng. Educ. 19, 1.
- [13] Aryani, Farida, and Muhammad Rais. "Model e-Peminatan: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan" Badan Penerbit UNM, Makassar, 8-9.

b. Artikel Published pada jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling (Keanggotaan DOAJ)



Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling
 Volume 4 Nomor 2 Juni 2018, Hal 38-41
 p-ISSN: 2443-2202 e-ISSN: 2477-2518
 Homepage: <http://ojs.unm.ac.id/index.php/JPPK>
 DOI: <http://dx.doi.org/10.26858/jppk.v4i1.3645>

Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud

Muhammad Rais

Teknologi Pembelajaran, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar
 Email: m.rais@unm.ac.id

Muhammad Riska

Pendidikan Teknologi Kejuruan, Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar
 Email: muhammadrababo@unm.ac.id

(Diterima: 01-September-2017; direvisi: 23-Mei-2017; dipublikasikan: 27-Juni-2018)

Abstract. This research is a second year development research that aims to test the usefulness, accuracy, and feasibility of interactive professional recognition learning application products. The trial subjects were expert groups (learning media and PAUD learning), product user groups (PAUD teachers), and PAUD students. The results showed that application products included in the criteria were very useful, very feasible and very appropriate. This means that the substance of the edu-game profession application that has been developed has met the criteria of useful, proper and appropriate, so that it can be used as a choice of professional learning introduction media for PAUD students. The results of observations of PAUD students during the product user trial stage, obtained information that shows that PAUD students have been able to: 1) find differences in various types of professions, 2) play puzzle games to recognize the profession, and 3) recognize the profession through audio messages and pictures. Thus the interactive learning product application of edu-game profession meets the criteria of acceptable (acceptable) which is useful, feasible, and appropriate, and therefore can be used as an alternative choice of learning media that is fun and challenging for PAUD students in introducing the profession

Keywords: Interactive Learning; Professional Introduction; Android

Abstrak. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan tahun kedua yang bertujuan untuk menguji kegunaan, ketepatan, dan kelayakan produk aplikasi pembelajaran pengenalan profesi yang interaktif. Subjek uji coba adalah kelompok ahli (media pembelajaran dan pembelajaran PAUD), kelompok pengguna produk (guru PAUD), dan siswa PAUD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk aplikasi termasuk dalam kriteria sangat berguna, sangat layak dan sangat tepat. Artinya substansi dari aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan tersebut sudah memenuhi kriteria berguna, layak dan tepat, sehingga dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran pengenalan bidang profesi pada siswa PAUD. Hasil observasi belajar siswa PAUD selama tahap uji coba pengguna produk, diperoleh informasi yang menunjukkan bahwa siswa PAUD telah dapat: 1) mencari perbedaan berbagai jenis profesi, 2) memainkan permainan puzzle untuk mengenali profesi, dan 3) mengenali profesi melalui pesan audio dan gambar. Dengan demikian produk pembelajaran aplikasi edu-game profesi yang interaktif memenuhi kriteria acceptable (dapat diterima) yaitu berguna, layak, dan tepat, dan karena itu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi.

Kata Kunci: Pembelajaran Interaktif; Pengenalan Profesi; Android

Copyright © 2018 Universtas Negeri Makassar. This is an open access article the CC BY- NC- ND license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>).

PENDAHULUAN

Mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa PAUD melalui aplikasi edu-game hendaknya dibangun atas rasa keinginan anak untuk mengetahui konsep dasar dari suatu gambar profesi. Memunculkan gambar profesi dalam aplikasi edu-game memberikan rasa ingin tahu bagi siswa mengenal lebih jauh konsep yang dikandung dalam setiap bidang profesi. Penelitian tahun pertama terhadap kemungkinan penerapan aplikasi edu-game pada siswa dan guru PAUD memberikan informasi berarti bahwa produk yang dikembangkan telah menekankan pada aspek permainan seperti permainan puzzle, permainan mencocokkan gambar, dan menemukan perbedaan gambar profesi. Permainan ini telah mensiratkan informasi konsep terkait profesi sehari-hari menjadikan siswa PAUD mudah menyerap informasi jenis profesi.

Pengertian *game* menurut Nilwan (2009) adalah aktivitas terstruktur atau semi-terstruktur yang biasanya dilakukan untuk bersenang-senang dan kadang juga digunakan sebagai alat pembelajaran. Menurut Clark (2006) *game* adalah kegiatan yang melibatkan keputusan pemain, berupaya mencapai tujuan dengan dibatasi oleh konteks tertentu. Sedangkan menurut Yatmo, (2013) *game* adalah sesuatu yang memiliki "akhir dan cara mencapainya": artinya ada tujuan, hasil dan serangkaian peraturan untuk mencapai keduanya. Selanjutnya, Yatmo (2013) mendefinisikan *game* sebagai aktivitas yang mencakup karakteristik berikut: *fun* (bebas bermain adalah pilihan bukan kewajiban), *separate* (terpisah), *uncertain* (tak menentu), *non-productive* (tak produktif), *governed by rules* (diatur oleh aturan), *fictitious* (samaran). Dengan demikian *game* dapat dikonsepsi sebagai sebuah interaktif, aktivitas yang berpusat pada sebuah pencapaian, ada pelaku aktif (*player*), ada pelaku pasif (NPC).

Game dalam penelitian ini termasuk dalam *PC* merupakan permainan yang memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi dengan cara meningkatkan rasa ingin tahunya, untuk lebih memahami dan mencintai suatu profesi dan menentukan minat dalam pilihan karirnya. Perangkat lunak *game* akan memberikan output yang berupa gambar atau teks yang ditampilkan melalui media (*televise, computer, telpon seluler*) kemudian pemain memberika input berupa perintah yang disalurkan melalui perangkat keras permainan tersebut untuk ditampilkan kepada media.

Berdasarkan *genre game*, game yang diteliti berjenis game edukasi yang yang menciptakan kemampuan pada lingkungan game yang diberikan sebagai alat bantu untuk memotivasi atau membantu siswa untuk melalui prosedur *game* secara teliti guna mengembangkan kemampuan dan minat anak.

Penelitian pengembangan media edu-game yang memanfaatkan teknologi informasi komputer berbasis android sebagai media dalam mengarahkan minat karir siswa (sesuai rencana target capaian tahunan), akan difokuskan pada finalisasi produk. Validasi produk pada kelompok pengguna dan ahli menjadikan produk penelitian mendekati nilai guna (*usefully*) dan mudah dipahami siswa (*friendly*). Dengan demikian, maka rancangan model aplikasi edu-game ini akan menekankan pada aspek model penciptaan suasana permainan yang dikemas dalam bentuk bimbingan pengenalan jenis profesi yang disesuaikan dengan kemampuan dan kognisi peserta didik agar mampu terus memainkan dan memenangkan permainan (Hamari et al, 2016). Makna memenangkan permainan dalam edu-game menunjukkan bahwa siswa telah mengerti makna setiap profesi yang dimainkannya.

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk memenuhi kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain menurut Santrock (2002) memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan dan menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Dengan bermain, banyak fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian yang dapat dikembangkan. Hal ini disebabkan karena di dalam aktivitas bermain banyak kejadian-kejadian yang melibatkan keaktifan kejiwaan dan kepribadian pesertanya Simatupang (2005). Dengan bermain, menjadikan seluruh aspek seperti fisik-motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, berimajinasi, beraktivitas, etika dan moral yang melekat dalam diri anak akan dapat dikembangkan sebagai media mengkonstruksi tumbuh kembang anak, termasuk aspek kemampuan kognitif anak.

Melalui proses bermain dengan mulai mengenalkan profesi kepada anak tidak seperti apa yang terjadi selama ini bahwa anak hanya mengenal beberapa jenis profesi yang menjadi favorit anak usia dini, yang kemungkinan besar dikarenakan doktrin orang tua sehingga yang dikenalkan hanya profesi strategis yang dianggap oleh orang tua sebagai suatu profesi

penghasil uang (anggapan orang tua) tanpa memikirkan berapa biaya yang harus dikeluarkan serta kemampuan apa yang harus menjadi bekal anak untuk bisa menjadi seorang dokter, polisi, tentara, pilot dan angkatan laut (profesi favorit).

Belajar interaktif merupakan bentuk pembelajaran yang mendorong sikap partisipatif dan komunikatif yang menyenangkan. Penggunaan aplikasi edu-game sebagai media pembelajaran interaktif berbasis android adalah bersifat mobile. Pembelajaran melalui teknologi mobile memungkinkan setiap orang dapat mengakses informasi dan materi pembelajaran kapan dan di mana saja dengan ciri utama yang dinamis dalam penggunaannya melalui perangkat yang terkoneksi seperti mobile phone dan smart phone (Ally, 2009; Woodill, 2010; Darmawan, 2012). Menurut Istiyanto (2013) sistem operasi android memiliki popularitas berupa: kecepatan, produktivitas, kreatifitas desain, fleksibilitas, dan keandalan. Selain itu, aspek android memiliki platform mobile masa depan dengan ciri yang lengkap, terbuka dan bebas (Safaat, 2012).

Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran profesi menggunakan HP android. Melalui aplikasi android bernama Game Edukasi Profesi untuk PAUD, guru dan siswa dapat saling berinteraksi, bermain bersama memanfaatkan penggunaan HP sebagai media untuk membelajarkan berbagai jenis pekerjaan. Selain itu, diperoleh bentuk pembelajaran yang bersifat edu-game yang mengedukasi siswa melalui: 1) menunjuk gambar (dari kata suara gambar ke objek), 2) menu mencocokkan profesi dengan peralatan (gambar dipilih berdasarkan jenis profesi), 3) menu membedakan gambar profesi (find different), 4) menu bermain puzzle, dan 5) menu konsep yang menjelaskan pengertian dari setiap profesi (rekognisi) melalui suara konsep. Menu-menu ini akan ditampilkan langsung dalam aplikasi HP berbasis android yang dapat langsung dimainkan oleh anak melalui pendampingan guru di kelas

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dirancang untuk menghasilkan produk. Penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Gustafson dan Branch (2002) dengan lima tahapan utama, yaitu *Analyze, Design, Develop,*

Implement, and Evaluate. Tahap analisis dan desain telah dilakukan pada tahun pertama (2017) dan tahap pengembangan dilakukan pada tahun 2018.

Prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut: Tahap pertama (tahun 2017) telah dilakukan analisis kebutuhan melalui kajian pustaka yang berkaitan dengan topik penelitian, kajian penelitian yang relevan dengan bidang yang diteliti, selanjutnya telah dilakukan studi lapangan yang berkaitan dengan topik penelitian. Model pengembangan Borg & Gall (2003) mengembangkan daftar kriteria yang dapat dipertimbangkan dalam phase analisis kebutuhan, antara lain 1) apakah produk yang diusulkan sudah disesuaikan dengan kebutuhan, 2) apakah tersedia kajian yang cukup yang memungkinkan produk ini dibangun, 3) apakah tersedia sumber daya manusia, 4) dapatkah produk dikembangkan dalam suatu waktu yang layak Tahap kedua adalah mendesain aplikasi edu-game profesi dengan menggunakan desain pengembangan Gustafson dan Branch (2002) mulai dari tahap analisis hingga tahap evaluasi. Tahap selanjutnya adalah pengembangan produk untuk menghasilkan produk berupa model aplikasi edu-game profesi.

Tahap berikutnya adalah uji coba terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan oleh pakar yang ahli dibidangnya, dalam hal ini adalah uji ahli materi PAUD dan ahli media pembelajaran. Produk yang sudah tervalidasi, selanjutnya diuji cobakan pada kelompok pengguna produk, dalam hal ini adalah guru PAUD. Hasil uji coba memungkinkan untuk direvisi, lalu dianalisis hingga ditemukan produk akhir yang sudah memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat.

Subjek penelitian pada studi validasi produk adalah melibatkan kelompok ahli media pembelajaran dan ahli isi materi PAUD. Subjek selanjutnya adalah kelompok pengguna produk dari guru PAUD, sedangkan siswa PAUD dicobakan sebagai pengguna yang penilaiannya dilakukan melalui observasi terhadap tingkat penerimaannya dalam mengikuti pengenalan bidang profesi. Observasi terhadap siswa PAUD fokus pada 1) minat mengikuti edu-game profesi, 2) motivasi mengikuti edu-game profesi, 3) kesenangan mengikuti instruksi guru, 4) kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi, 5) kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi, dan 6) kesan ingatan terhadap bidang profesi.

Analisis data ditekankan pada aspek deskripsi hasil respon validator, dan hasil uji coba pada kelompok pengguna produk (guru PAUD), sedangkan terhadap siswa PAUD dinilai dari hasil pengamatan dalam bermain edu-game dalam bentuk skor rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli isi bidang PAUD dan ahli media pembelajaran berbasis komputer. Kedua ahli digunakan untuk menilai akseptabilitas dari isi aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan. Para ahli diminta untuk menilai tingkat akseptabilitas buku panduan dan aplikasi edu-game profesi, yaitu meliputi: kegunaan, kelayakan dan ketepatan dengan bahan *treatment* yang telah disiapkan sebelumnya. Pendekatan dalam penilaian ahli adalah secara kuantitatif dan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan dari kedua ahli adalah data dalam bentuk kuantitatif dan data kualitatif.

Penilaian yang diperoleh dengan penyebaran angket penilaian kepada para ahli yaitu ahli PAUD dan ahli psikologi pendidikan. Untuk mendapatkan penilaian dari ahli tentang akseptabilitas dilihat dari tiga aspek yaitu, kegunaan, kelayakan, dan ketepatan aplikasi edu-game profesi. Adapun hasil penilaian akseptabilitas yang meliputi tiga aspek, yaitu: kegunaan, kelayakan dan ketepatan. Ketiga aspek akseptabilitas akan dinilai oleh kedua ahli dengan menggunakan angket penilaian akseptabilitas. Penilaian ahli merupakan tahapan uji coba kelompok ahli sebagai upaya memperoleh panduan yang memiliki keberterimaan yang baik bagi pengguna nantinya. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan angket penilaian kepada ahli dan kemudian diikuti dengan diskusi.

Hasil uji coba penilaian terhadap aplikasi edu-game profesi oleh ahli berturut-turut disajikan sebagai berikut.

Aspek Kegunaan

Indikator yang digunakan untuk menjelaskan kegunaan aplikasi edu-game profesi adalah dengan dua indikator yaitu: indikator pengguna produk dan indikator persyaratan kemampuan/keterampilan yang diperlukan bagi pengguna produk. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa untuk indikator kebermanfaatan pengguna produk yang terdiri atas item-item seperti, faedah aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD, aplikasi edu-game profesi

bagi guru dan siswa PAUD, manfaat aplikasi edu-game profesi bagi guru dan siswa PAUD dalam mengenalkan berbagai jenis profesi. Kedua ahli sepakat bahwa aplikasi ini sangat berguna dalam mengenalkan profesi pada siswa PAUD dengan memberi skor tinggi yaitu empat, artinya bahwa aplikasi edu-game profesi yang dikembangkan ini sangat berguna bila diterapkan pada PAUD dalam mengenalkan profesi. Hasil penilaian ahli dalam melihat aspek kegunaan aplikasi disajikan dalam tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Penilaian Ahli Tentang Kegunaan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
1. Faedah aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
2. Pentingnya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
3. Manfaat aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
4. Perlunya aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi.	4	4
5. Perlunya guru memiliki pengetahuan teknologi android dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi.	4	3
6. Perlunya guru memahami buku panduan menjalankan aplikasi aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4
7. Tingkat kesulitan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4
8. Tingkat kegunaan aplikasi edu-game profesi dalam mengenalkan profesi	4	4
Jumlah Skor	32	31
Rerata Skor	4	3,875
Kategori	Sangat berguna	Sangat berguna

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil penilaian ahli PAUD dan ahli media pembelajaran. Kedua ahli memberikan penilaian pada aspek kegunaan dari aplikasi ini dengan

skor yang tinggi, yaitu ahli 1 rata-rata memberi skor 4 pada sebagian besar item pertanyaan yang diberikan pada aspek kegunaan dari aplikasi, dan ahli 2 memberi skor rata-rata 3.875 mendekati 4. Dengan demikian aplikasi edu-game profesi ini dikategorikan sangat berguna dan dapat digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran profesi pada siswa PAUD.

Aspek Kelayakan

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan kelayakan aplikasi edu-game profesi sebagai media pembelajaran mengenalkan berbagai jenis profesi. Prosedur kepraktisan menyangkut kepraktisan petunjuk penggunaan, sistem navigasi, desain gambar profesi, kemudahan permainan pemberian motivasi, variasi warna dan bidang profesi. Berkenaan dengan kepraktisan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi, kedua ahli menyatakan memenuhi aspek kepraktisan.

Indikator kelayakan aplikasi edu-game profesi yang akan diuraikan selanjutnya adalah keefektifan tenaga, waktu dan biaya. Menyangkut tenaga yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang dirancang, kedua ahli berpendapat simpel, cukup dengan menginstall aplikasi dan dijalankan. Selanjutnya, menyangkut besarnya jumlah waktu yang dibutuhkan untuk menjalankan sistem navigasi antar ketiga jenis permainan, ahli media pembelajaran menyatakan bahwa jumlah waktu yang dibutuhkan cukup efektif dan efisien dalam mengenalkan profesi pada siswa PAUD. Pendapat yang sama dikatakan oleh ahli PAUD, isi dari aplikasi edu-game profesi cukup sesuai dengan kompetensi yang dikenalkan pada siswa PAUD. Selanjutnya menyangkut jumlah biaya yang dibutuhkan agar dapat menggunakan aplikasi edu-game profesi sangat murah. Cukup menginstall aplikasi di Play Store bagi pengguna android aplikasi ini dapat diperoleh. Dengan demikian dalam hal tenaga, penggunaan aplikasi edu-game profesi tidak terlalu membutuhkan tenaga dalam jumlah banyak, bahkan seperti biasa saja di kelas sejumlah guru PAUD di kelas. Dalam hal biaya, aplikasi sangat murah karena bersifat free bagi siapa saja yang akan memanfaatkannya. Cukup menginstall dari play store. Dalam hal waktu, justru pelaksanaan pengenalan profesi pada siswa PAUD dengan menggunakan aplikasi android di handphone menjadi menjadi sangat efektif dan efisien, karena suasananya menyenangkan bagi siswa menggunakan hand phone. Untuk lebih jelasnya hasil tabulasi aspek kelayakan disajikan pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Penilaian Ahli Tentang Kelayakan Aplikasi Edu-Game Profesi

	Butir Pertanyaan	Penilaian	
		Ahli 1	Ahli 2
1.	Aplikasi edu-game profesi mendorong rasa ingin tahu bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4
2.	Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar menyenangkan bagi siswa PAUD dalam mengenal berbagai bidang profesi	4	4
3.	Aplikasi edu-game profesi memiliki kepraktisan (kemudahan menjalankannya)	4	4
4.	Jumlah tenaga (guru) yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi edu-game profesi cukup satu guru	4	3
5.	Tingkat kejelasan dalam menjalankan aplikasi edu-game profesi	4	4
6.	Mendorong tumbuhnya minat karier siswa PAUD terhadap berbagai bidang profesi dalam aplikasi edu-game profesi.	3	3
7.	Aplikasi edu-game profesi mendorong suasana belajar yang menantang bagi guru dan siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi	4	4
8.	Kelayakan dalam mengenalkan bidang profesi sebagai upaya mengarahkan minat karier siswa PAUD	4	4
Jumlah Skor		31	30
Rerata Skor		3.875	3.75
Kategori		Sangat layak	Sangat layak

Berdasarkan tabel 2 tersebut dapat dilihat bahwa penilaian kedua ahli tentang aspek kelayakan dari ini memberikan skor terhadap aplikasi edu-game profesi sangat tinggi, yaitu ahli 1 skor rata-rata adalah 3.875 dan ahli 2 memberi skor rata-rata 3.75 pada sebagian besar item pertanyaan yang diberikan pada aspek kelayakan. Menurut kriteria penilaian pada aspek kelayakan seperti ketentuan di atas, maka berdasarkan hasil penilaian ahli dengan skor rata-rata yang diperoleh umumnya mendekati

skor 4 atau sangat layak. Dengan demikian disimpulkan bahwa aplikasi edu-game profesi ini termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu pilihan media pembelajaran pengenalan profesi yang menggunakan mobile handphone berbasis android.

Aspek Ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Indikator yang digunakan untuk menunjukkan ketepatan aplikasi edu-game profesi adalah: ketepatan objek, ketepatan rumusan tujuan, dan ketepatan prosedur. Ketepatan obyek menyangkut ketepatan aplikasi edu-game profesi bila diterapkan pada siswa PAUD yang akan mengenal bidang profesi, ketepatan media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan pembinaan bidang profesi, ketepatan menu-menu setiap game, dan petunjuk penggunaan setiap menu game serta ketepatan penggunaan aplikasi edu-game profesi sebagai media mengenalkan bidang profesi pada siswa PAUD. Untuk keseluruhan diskriptor dalam indikator ketepatan obyek, kedua ahli menyatakan tepat.

Komponen ketepatan panduan selanjutnya adalah ketepatan rumusan tujuan dan petunjuk penggunaan aplikasi. Hasil penilaian ahli dalam melihat petunjuk penggunaan aplikasi ditinjau dari aspek ketepatan disajikan dalam Tabel 5.3 sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Ahli tentang aspek Ketepatan Aplikasi Edu-Game Profesi

Butir Pertanyaan	Penilaian	
	Ahli 1	Ahli 2
1. Kejelasan tujuan setiap menu game yang dimuat dalam buku panduan edu-game profesi	4	4
2. Kejelasan operasional penggunaan aplikasi pada setiap menu game	4	4
3. Kejelasan isi materi edu-game profesi terhadap bidang profesi yang diperkenalkan	4	4

4. Aplikasi edu-game profesi membutuhkan media penunjang	4	4
5. Aplikasi edu-game profesi memenuhi gambar-gambar yang dapat memotivasi minat belajar siswa.	3	3
6. Tingkat kejelasan pemilihan jenis huruf pada setiap game	3	3
7. Tingkat kejelasan warna setiap bidang profesi sesuai dengan gambar bidang profesinya	3	3
8. Tingkat kejelasan tugas/latihan yang dimuat dalam setiap game	3	3
Jumlah Skor	28	28
Rerata Skor	3.5	3.5
Kategori	Sangat tepat	Sangat tepat

Tabel 3 tersebut memperlihatkan bahwa kedua ahli memberikan penilaian pada aspek ketepatan dari aplikasi edu-game profesi ini dengan skor yang cukup tinggi, yaitu kedua ahli (ahli 1 dan ahli 2) memberi skor rata-rata 3.5 pada keseluruhan item pertanyaan yang diberikan pada aspek ketepatan. Menurut kriteria penilaian pada aspek ketepatan seperti terlihat pada 5.3 diatas, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu siswa PAUD terhadap berbagai bidang profesi dikategorikan tinggi. Dengan kata lain, bahwa aplikasi edu-game profesi sebagai media pembelajaran yang mengenalkan bidang profesi pada siswa PAUD adalah sangat tepat bagi anak dengan karakteristik cara belajar yang sesuai dengan usia siswa PAUD. Artinya substansi dari aplikasi edu-game yang dikembangkan memenuhi kriteria yang sangat tepat, sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.

Secara umum penilaian dari dua orang ahli terhadap aplikasi edu-game profesi cukup baik, artinya aplikasi ini layak digunakan. Hal ini terlihat dari sebaran nilai dari ketiga kriteria yang dibuat yaitu dari segi kegunaan, kelayakan, dan ketepatan, dimana skornya rata-rata berada pada level 4 dan 3. Dapat disimpulkan bahwa

aplikasi edu-game profesi ini *acceptable* (dapat diterima), dan karena itu dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang menyenangkan dan menantang bagi siswa PAUD dalam mengenalkan bidang profesi.

Data hasil diskusi subjek coba perorangan dimaksudkan untuk mengetahui keberterimaan panduan bagi guru PAUD. Dari diskusi antara peneliti yang bertindak sebagai fasilitator dan guru PAUD sebagai subjek penilaian kelompok perorangan, diperoleh data balikan sebagai berikut: a) secara umum materi dalam aplikasi sudah jelas dan dapat dipahami oleh guru untuk dikenalkan pada siswa PAUD, karena berisi bahan-bahan pengetahuan tentang berbagai jenis profesi yang dikemas dalam permainan yang menyenangkan; b) Jenis game dan pilihan profesi cukup tersedia jumlahnya, sesuai dengan tingkat dan karakteristik belajar siswa PAUD. Pilihan bidang profesi sudah sesuai dengan profesi yang dekat dan dikenal siswa PAUD dalam kehidupan sehari-hari, seperti polisi, dokter, pilot. Pilihan profesi yang dicontohkan cukup mewakili; c) Materi cukup menarik dan banyak gambar-gambar yang ditampilkan, sehingga menarik perhatian siswa PAUD.

Data hasil pengamatan pengenalan profesi menggunakan aplikasi edu-game profesi yang dilakukan oleh guru terhadap siswa PAUD menunjukkan suasana belajar yang menyenangkan. Pengamatan dilakukan terhadap 20 orang siswa dengan fokus pengamatan: 1) minat mengikuti edu-game profesi, 2) motivasi mengikuti edu-game profesi, 3) kesenangan mengikuti instruksi guru, 4) kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi, 5) kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi, dan 6) kesan ingatan terhadap bidang profesi.

Data Tabel 4 menunjukkan hasil observasi terhadap suasana belajar siswa PAUD pada saat pengenalan profesi oleh guru PAUD menggunakan aplikasi edu-game profesi. Data menunjukkan bahwa kondisi belajar siswa PAUD menunjukkan skor yang tinggi mendekati skor rata-rata 4, yaitu skor rata-rata minat = 3,8, skor rata-rata motivasi = 3,75, skor rata-rata kesenangan = 3,8, skor rata-rata kemudahan = 3,8, skor rata-rata kesukaan = 3,8, dan skor rata-rata kesan ingatan = 3,5.

Berdasarkan data tersebut, maka diperoleh informasi bahwa siswa PAUD dari hasil pengamatan umumnya menunjukkan: 1) minat belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 2) motivasi belajar yang sangat tinggi dalam mengenal profesi, 3) suasana belajar yang

bersifat senang dalam mengenal profesi, 4) kemudan belajar dalam mengenal profesi, 5) kesukaan belajar yang tinggi dalam mengenal profesi, dan 6) ingatan yang cukup kuat terhadap bidang profesi yang dipelajari.

Tingginya minat, motivasi, dan suasana kesenangan belajar mengenal profesi oleh siswa menunjukkan sikap penerimaan siswa terhadap aplikasi ini. Dengan demikian aplikasi edu-game profesi memenuhi kriteria yang layak, tepat dan berguna bagi siswa PAUD dalam mengenal profesi. Keberterimaan ini menunjukkan bahwa aplikasi ini efektif digunakan dalam membelajarkan pengenalan profesi pada siswa PAUD dengan menggunakan media belajar mobile learning berbasis handphone android.

Keberterimaan aplikasi dalam penilaian ahli materi dan ahli media pembelajaran adalah karena pembelajaran abad sekarang menghendaki adanya inovasi media pembelajaran yang memanfaatkan mobile learning sebagai salah satu ciri pembelajaran era teknologi informasi. Menurut O' Malley (2003), mobile learning merupakan suatu pembelajaran yang terjadi ketika pembelajar memanfaatkan perangkat teknologi yang bergerak. Aplikasi edu-game merupakan perangkat teknologi informasi dengan menu game yang bergerak, dan memungkinkan untuk dijalankan. Terrel (2011) menegaskan bahwa salah satu ciri dari mobile learning adalah memiliki menu yang dapat dipilih dan dipelajari sendiri oleh pengguna.

Menjalankan edu-game profesi serasa seperti berselancar di area permainan yang menantang dan memberikan informasi makna dari setiap permainan yang dijalankan. Seperti pada permainan mencari perbedaan pada satu bidang profesi tertentu yang sesungguhnya makna dibalik perbedaan tersebut adalah mengandung informasi yang kuat dari ciri profesi yang sebenarnya yang melekat pada atribut yang dikenakan. Atribut yang dapat dibedakan oleh siswa PAUD dalam permainan menunjukkan ingatan yang kuat terhadap bidang profesi yang diidentifikasi.

Pengembangan game sebagaimana layaknya yang diharapkan untuk tujuan edukasi sedapat mungkin dibuat sesuai dengan kebutuhan individu dari pembelajar, mengurangi kecenderungan ketidak tahuan anak, memfasilitasi situasi lingkungan belajar aktif yang membangkitkan rasa ingin tahu, dan memungkinkan terjadinya proses belajar scaffolding (Foreman, 2004). Penjelasan ini

menegaskan betapa perlunya menyediakan perangkat pembelajaran bagi anak PAUD sebagai upaya memfasilitasi minat dan keingintahuan akan

dalam mengidentifikasi konsep dalam kerangka tumbuh kembang anak sebagai individu yang sedang belajar.

Tabel 4. Penilaian Pengguna Produk Kelompok Siswa terhadap Kondisi Belajar

No	Responden Siswa	minat mengikuti edu-game profesi	motivasi mengikuti edu-game profesi	kesenangan mengikuti instruksi guru	kemudahan dalam mengerjakan edu-game profesi	kesukaan terhadap permainan aplikasi edu-game profesi	kesan ingatan terhadap bidang profesi
1	Siswa 1	4	4	4	4	4	3
2	Siswa 2	4	3	4	4	4	4
3	Siswa 3	3	3	3	3	3	3
4	Siswa 4	4	4	4	4	4	4
5	Siswa 5	3	3	3	3	3	3
6	Siswa 6	4	4	4	4	4	4
7	Siswa 7	4	4	4	4	4	3
8	Siswa 8	4	4	4	4	4	4
9	Siswa 9	4	4	4	4	4	3
10	Siswa 10	4	4	4	4	4	4
11	Siswa 11	4	4	4	4	4	3
12	Siswa 12	4	4	4	4	4	4
13	Siswa 13	4	4	4	4	4	4
14	Siswa 14	3	3	3	3	3	3
15	Siswa 15	4	4	4	4	4	4
16	Siswa 16	4	4	4	4	4	3
17	Siswa 17	4	4	4	4	4	4
18	Siswa 18	3	3	3	3	3	3
19	Siswa 19	4	4	4	4	4	4
20	Siswa 20	4	4	4	4	4	3
Jumlah Skor		76	75	76	76	76	70
Skor rata-rata		3.8	3.75	3.8	3.8	3.8	3.5
Kategori		Sangat berminat	Sangat termotivasi	Sangat senang	Sangat mudah	Sangat suka	Sangat berkesan

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini, dari laporan sementara yang diperoleh sebagai bagian dari kemajuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa: a) Telah diperoleh aplikasi edu-game profesi yang memenuhi kriteria kebergunaan, ketepatan, dan kelayakan. Ahli materi PAUD dan ahli media pembelajaran memberi respon positif bahwa aplikasi edu-game profesi dapat digunakan sebagai media pembelajaran mengenal profesi; b) Telah diperoleh hasil uji coba pengguna produk (guru PAUD) yang menunjukkan respon positif bahwa aplikasi edu-game profesi telah memenuhi kriteria berguna, layak, dan tepat. Sehingga aplikasi edu-game profesi dapat digunakan sebagai pilihan media pembelajaran menggunakan perangkat mobile learning; c)

Telah diperoleh hasil pengamatan belajar mengenal bidang profesi pada siswa PAUD yang menunjukkan bahwa siswa PAUD telah menunjukkan suasana

Berdasarkan temuan penelitian maka disarankan agar penelitian masih berlanjut dengan fokus pada perbaikan finalisasi panduan materi edu-game profesi, dan finalisasi instalasi pada android. Rancangan prototipe aplikasi sebelum dimasukkan dalam versi android, terlebih dahulu dilakukan uji operasi dalam bentuk APK. Sehingga diharapkan produk dapat lebih baik sesuai dengan karakteristik guru PAUD dan siswa PAUD.

DAFTAR RUJUKAN

Ally, Muhamed. (2009). *Mobile learning: transforming the delivery of education and training*. Québec: AU Press

- Borg., Walter R & Gall, D. Meredith. (2003). *Education Research:an Introduction*. (7th Edition). Allyn Bacon
- Clark, Donald. (2006). Games and e-learning: www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspian-games_1.1.pdf. Diakses tanggal 20 Mei 2016.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Foreman, J.G. (2004). Game Based Learning: How to delight and instruct in the 12 st century. Educause Review.
- Gustafson Kent L., & Branch, Robert M. (2002). *Survey of instructional development models* (4th ed.). Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information & Technology, Syracuse University
- Hamari, J., Shernoff, JD., Rowe, E., Coller, B., Clarke, AJ., Edwards, T. (2016). Challenging Games Help Students Learn: an Empirical Study on Engagement, *Flow* and Immersion in Game-Based Learning. *Computers in Human Behavior* 54 (2016) 170-179.
- Istiyanto, Jazi Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Nilwan, Agustinus. (2009). *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*, Elex Media Komputindo, Jakarta.
- O'Malley,C, dkk. (2003). *Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment* (Online), (<http://www.mobilearn.org/download/results/guidelines.pdf>, diakses pada 29 Agustus 2018)
- Safaat, Nazrudin. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatik
- Santrock, JohnW, (2002). *Life Span Development*, Jakarta:Penerbit Erlangga
- Simatupang, Hayati Nut. (2005). Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3. No. 1. Hal. 23-31.
- Terrel, Shelly Sanchez. (2011). *Effective Mobile Learning, 50 + Quick Tips & Resources*, (Online), (<http://www.scribd.com/doc/67369598/Effective-Mobile-Learning-50-Tips-Resources-Ebook>, diakses pada 26 Agustus 2018)
- Woodill, G. (2010). *The mobile learning edge: Tools and technologies for developing your teams*. McGraw Hill Professio
- Yatmo, Bangkit Tri. (2013). *Game Aplikasi Pembelajaran Penulisan Aksara Jawa "Hanacara" Berbasis Android*. Skripsi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Amikom: Yogyakarta

c. **Panduan Pengamatan Belajar Siswa PAUD**

INSTRUMEN PENELITIAN

**ANGKET TANGGAPAN GURU TK/PAUD TERHADAP PENGADAAN
APLIKASI *EDU-GAMES* “*MY PROFESSION*” SEBAGAI MEDIA
MENGENALKAN BERBAGAI JENIS PROFESI**

A. Identitas Guru

Nama TK/PAUD :
Nama Guru TK/PAUD :
Masa Kerja Guru :

B. Petunjuk :

Penelitian ini merupakan Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi (PUPT) Tahun I dari rencana tiga tahun penelitian yang dilakukan oleh Tim Dosen UNM. Instrumen ini digunakan untuk mengukur sikap dan tanggapan guru TK PAUD terhadap pengadaan aplikasi *Edu-Games* “*My Profession*” sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis komputer. Tujuannya adalah agar guru TK PAUD dapat lebih mudah dalam mengajarkan berbagai jenis profesi pada siswa TK. Dalam pengisian instrumen, Bapak/Ibu guru TK diminta untuk memilih jawaban **Ya** atau **Tidak** dengan memberikan tanda *check-list* (√) sesuai dengan persepsi Ibu/Bapak. Jawablah semua pernyataan yang tersedia tanpa melewati sedikitpun pertanyaan yang ada. Demi menjunjung azas penelitian, maka jawaban yang diberikan akan dijamin kerahasiaannya.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
A. Guru menggunakan media pembelajaran dalam mengenalkan berbagai jenis profesi			
1	Apakah Bapak/Ibu dalam mengenalkan berbagai profesi menggunakan media?		
2	Apakah Bapak/Ibu dalam mengajarkan profesi/pekerjaan efektif jika menggunakan media pembelajaran?		

3	Apakah Bapak/Ibu pernah mendengar aplikasi edugames dalam mengajarkan profesi/pekerjaan ke siswa TK/PAUD?		
4	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media cetak seperti buku dalam mengenalkan profesi pada siswa TK PAUD?		
5	Apakah Bapak/Ibu pernah mengenalkan berbagai jenis profesi pada siswa TK PAUD?		
6	Untuk menambah pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran, dibutuhkan pelatihan penggunaan media edugames		
7	Media edugames sedapat mungkin memenuhi unsur kemudahan dalam penggunaannya		
8	Selain mudah digunakan, media edugames murah dalam pengadaannya, sehingga dapat dijangkau oleh guru TK PAUD		
9	Diantara media yang Bapak/Ibu gunakan, apakah media berbasis teknologi informasi seperti edugames menjadi salah satu pilihan?		
10	Sebagai Guru TK PAUD, saya tertarik untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran dalam mengajarkan profesi		
11	Selain media cetak, apakah Bapak/Ibu juga menggunakan media video untuk lebih mengenalkan profesi pada siswa TK PAUD?		
12	Diantara media yang Bapak/Ibu gunakan, apakah media berbasis teknologi informasi seperti edugames menjadi salah satu pilihan dalam mengajarkan profesi?		
B. Guru tertarik mengenalkan berbagai Profesi melalui media pembelajaran yang memperlihatkan unsur permainan			
1	Pernahkan Bapak/Ibu berpikir membutuhkan sebuah media pembelajaran yang memperlihatkan unsur permainan/game dalam belajar?		
2	Edugames profesi berbasis android melalui penelusuran dua gambar yang berbeda pada satu profesi dapat menambah pengetahuan siswa		
3	Penggunaan edugames profesi melalui penjodohan peralatan dengan satu bidang profesi tertentu menambah pengetahuan siswa		

4	Edugames profesi berbasis android melalui permainan puzzle mendorong minat siswa TK untuk mengetahui berbagai bidang profesi		
C. Penggunaan Media Pembelajaran "Edu-Games My Profession" dapat menciptakan suasana belajar menyenangkan			
1	Pengenalan berbagai profesi edugames berbasis android memberikan pengalaman belajar menantang		
2	Penggunaan media edugames dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada siswa TK PAUD		
3	Penggunaan waktu belajar yang cukup lama karena penggunaan media edugames bukanlah hambatan dalam belajar mengenal berbagai profesi		
4	Merasa yakin bahwa pengetahuan terkait profesi akan mudah diingat dan lebih cepat diserap jika menggunakan teknologi informasi seperti aplikasi android		
D. Penggunaan Media Pembelajaran "Edu-Games My Profession" dapat mendorong siswa menemukan minat terhadap profesi			
1	Apakah Bapak/Ibu yakin bahwa Siswa PAUD dapat lebih termotivasi untuk belajar lebih ingin tahu konsep-konsep profesi sesuai bidang pekerjaan		
2	Mengenalkan berbagai jenis profesi menggunakan teknologi android diyakini dapat membantu siswa PAUD dalam menyerap informasi		
3	Pengetahuan terkait profesi di tingkat PAUD penting untuk dikenalkan dalam upaya menanamkan minat karier siswa		
4	Pengenalan berbagai profesi dengan menggunakan media Edugames dapat lebih mendorong siswa untuk lebih menghargai berbagai bidang profesi		
5	Penggunaan media edugames dalam mengenalkan profesi diyakini dapat mendorong minat siswa untuk memilih salah satu atau lebih karier		

Tim Peneliti
Ketua

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT
NIP. 197412312005011004

Lampiran 4. Personalia Penelitian

I. Ketua Tim

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Muhammad Rais, MP., MT
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19741231 200501 1 004
5	NIDN	0031127407
6	Tempat dan Tanggal lahir	Ujung Pandang, 31 Desember 1974
7	Email	raismisi@gmail.com
8	No Telepon/HP	081233200189
9	Alamat Kantor	Jl. Daeng Tata Raya Parangtambung Makassar Kampus FT UNM
10	No Telepon/Faks	0411-869834 – 860468
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 10 orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Multimedia Pembelajaran
		2. Psikologi Pembelajaran
		3. Strategi Pembelajaran
		4. Azas Rancang Bangun
		5. Teknologi Informasi dalam Pembelajaran
		6. Teori dan Model dalam Pembelajaran

B. Riwayat Pendidikan

No	S-1	S-2		S-3
		Pertama	Kedua	
Nama Perguruan Tinggi	IKIP Ujung Pandang	Universitas Gadjah Mada Universitas Brawijaya	Universitas Brawijaya	Universitas Negeri Malang
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Mesin	Mekanisasi Pertanian Teknik Mesin	Teknik Mesin	Teknologi Pembelajaran
Tahun Masuk-Lulus	1994-1999	2001-2004	2007-2008	2007-2011
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Studi tentang Tingkat Pengetahuan Pengusaha Bengkel Las terhadap Manajemen Produksi dengan Peningkatan Kinerja Tenaga Kerja Bengkel Las di Kota Madya Makassar	Analisis Proses Pemisahan Bahan Curah dengan Sistem Pneumatik	Analisis Pengaruh Karakteristik Teknologi dalam Manajemen Teknologi terhadap Kinerja Perusahaan dengan Pendekatan <i>Balanced Scorecard</i>	Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Prestasi Belajar Teori Perancangan
Nama Pembimbing/ Promotor	1.Drs. H.M. Djafar Sege 2.Drs. Djafar E. Djantang, M.Si	1.Dr. Ir. Nursigit Bintoro, M.Sc 2.Ir. Tamtomo, M.Eng	1.Ir. Purnomo Budi S, M.Sc., Ph.D 2.Ishardita Pambudi Tama, ST., MT	1.Prof. Dr. Wayan Ardhana, MA 2.Prof. Dr. Dimiyati, M.Pd 3.Dr. Waras, M.Pd

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2008	Pengembangan Model Pelatihan Kecerdasan Sosial Untuk Mencegah Tawuran Pelajar di Kota Makassar	DP2M DIKTI	34,000,000.00
2	2009	Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> : Suatu Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa (Tahun I)	DP2M DIKTI	27,000,000.00
3	2010	Pengembangan Model <i>Project Based Learning</i> : Suatu Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa (Tahun II)	DP2M DIKTI	22,500,000.00
4	2010	Pengembangan Model Edukasi Mitigasi Bencana Berbasis Masyarakat: Suatu Upaya Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Menghadapi Bencana Alam	Strategi Nasional melalui DIPA UNM	100,000,000.00
5	2015	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (<i>Reflection Learning</i>): Suatu Model Menanamkan Sikap Anti Kekerasan Dan Mencegah Tawuran Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (Tahun 1)	DP2M DIKTI	67.000.000,00
6	2016	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (<i>Reflection Learning</i>): Suatu Model Menanamkan Sikap	PUPT	

		Anti Kekerasan Dan Mencegah Tawuran Di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar (Tahun 2)		78.000.000,00
7	2016	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (STRANAS)	STRANAS	87.000.000,00

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2009	IbM Guru SMK Muhammadiyah Bungoro Pangkep	PNBP UNM	5,000,000.00
2	2010	Ibm Penelitian Tindakan Kelas (<i>Class Action Research</i>) Bagi Guru-Guru SMK Negeri 3 Makassar	PNBP UNM	5,000,000.00
3	2011	Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pendidikan Mitigasi Bencana	DIKTI	90,000,000.00
4	2013	IbM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Komputer	PNBP UNM	7.500.000,00
5	2016	IbM Pelatihan <i>ACTION RESEARCH</i> bagi Peserta MGMP sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Guru Berkelanjutan di Kabupaten Gowa	PNBP UNM	7.500.000,00

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Pengaruh Karakteristik Teknologi terhadap Performansi Perusahaan dengan Pendekatan <i>Balanced Scorecard</i>	Jurnal TEKNOLOGI, PTM FT UNM, ISSN:0216-4582	Volume 8, No. 1, Oktober 2008
2	Penguatan Jiwa <i>Entrepreneurship</i> Pebelajar Melalui Pembelajaran Berbasis Inkubator Industri	Jurnal "DIDAKTIKA", FKIP Univ. Mulawarman, ISSN: 1411-3384	Vol. 9, No. 2. Mei 2008, Terakreditasi B
3	Mengembangkan Pembelajaran yang Berpusat Pada Mahasiswa	Jurnal Kependidikan DIDAKTIKA , Jurusan Tarbiyah STAIN Watampone, ISSN 1978-0214	Volume 4 Nomor I Juni 2009
4	Rancang Bangun Mesin Pengiris Singkong Menggunakan Konsep QFD (<i>Quality Function Development</i>)	Jurnal TEKNOLOGI, PTM FT UNM ISSN:0216-4582	Volume 11, No. 2, April 2010
5	Model Project Based Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, LPTK Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, ISSN: 0215-8250	Jilid 43, No. 3, Oktober 2010; Hal. 246-252
6	Project-Based Learning vs Pembelajaran dengan Metode Ekspositori dalam Menghasilkan Kemampuan Belajar Teori Perancangan Mesin	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang	Vol 20, No 1, April, 2013 (Terakreditasi B)
7	Pengaruh Penggunaan Multimedia Presentasi Berbasis Prezi Dan Gaya Belajar Terhadap	Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan FT UNM	Jurnal Mekom, Vol. 2 No. 1 Maret 2015

	Kemampuan Mengingat Konsep		
8	Penguatan Nilai Karakter Mahasiswa Baru Berbasis Pembelajaran Reflektif (Reflection Learning)	Journal Of Educational Science And Technology (EST, PPs Unm	Volume 1 Nomor 3 Desember 2015

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Dies Natalis ke-47 UNM	Aplikasi e-learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	2008, Makassar
2	Seminar Nasional Diseminasi Hasil Penelitian	Pengembangan Model Edukasi Mitigasi Bencana Berbasis Potensi Masyarakat: Suatu Upaya Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Masyarakat Menghadapi Bencana	2009, Enrekang Sulawesi Selatan
3	Seminar Nasional Pendidikan Teknologi Kejuruan	Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi Soft Skills	2010, UNESA Surabaya
4	International Seminar of "Reformulation of Technology and Vocational Education Paradigms"; APTEKINDO - FT UNM	Development of Learning Media Based Active Learning for Principle Design Subject to Conduct Students Intellectual Skills	2012, Makassar
5	Prosiding Seminar Nasional SMK Membangun Bangsa; Univ. Pendidikan Indonesia bekerjasama dengan Dit. Pembinaan SMK dan APTEKINDO	Membangun Semangat Belajar Berorientasi Industri Kreatif Bagi Calon Guru Teknik Profesional Melalui Integrasi Pembelajaran Berbasis Inkubator	2012, UPI Bandung

6	Prosiding Seminar Mesin dan Teknologi Kejuruan	Model Pembelajaran Reflektif dalam Mengasah Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Baru Fakultas Teknik UNM	2015, UNJ Jakarta
---	--	--	-------------------

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Azas Rancang Bangun	2012	160	Badan Penerbit UNM

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

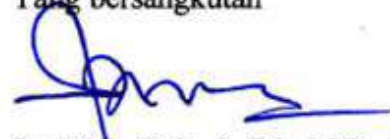
J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi	<u>UNM</u>	2008

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi

Makassar, 14 November 2019
Yang bersangkutan



Dr. Muh. Rais, S. Pd., M.P., MT
NIP. 19741231 200501 1 004

II. Anggota Tim1

A. Identitas Diri

No	Identitas	
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Farida Aryani, S. Pd., M. Pd
2	Jenis Kelamin	P
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19760106 2005012 001
5	NIDN	0006017606
6	Tempat dan Tanggal lahir	Jakarta, 06 Januari 1976
7	Email	Farayani77@yahoo.com
8	No Telepon/HP	081333990961
9	Alamat Kantor	Jl. Tamalate I kampus FIP UNM
10	No Telepon/Faks	0411-884457
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 55 orang; S-2 = 12 orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Psikologi Pendidikan
		2. Karya Tulis ilmiah
		3. Studi Kasus
		4. Bimbingan Karir
		5. Konseling Komunitas Khusus
		6. Perkembangan Peserta Didik

B. Riwayat Pendidikan

No	S-1	S-2		S-3
		Pertama	Kedua	
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Malang	-	Universitas Negeri Malang
Bidang Ilmu	Bimbingan Konseling	Bimbingan Konseling	-	Bimbingan Konseling
Tahun Masuk-Lulus	1996-2001	2001-2004	-	2004-2008
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Studi tentang Kecenderungan Perilaku dan Hasil Belajar Anak Kembar Di Makassar	Pengembangan Paket Pelatihan Asertif Untuk Siswa SMP		Efektifitas Pendekatan Cognitive behavior Modification untuk Mengelola (CBM) Stres Belajar Siswa SMP <i>Fullday School</i>
Nama Pembimbing/ Promotor	1.Drs. Abdullah Pandang, M. Pd 2. Drs. M. Daud, M. Si	1. Dr.Marthen Pali, M. Psi 2. Dr. Dany M. Handarini, MA	-	1. Prof. Dr. T. Raka Joni, M.Sc 2. Prof. Dr.Marthen Pali, M. PSi 3. Dr. Dany M. Handarini, MA

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2008	Stres Ibu Rumah Tangga dan Kecenderungan Perilaku Kekerasan pada Anak, dibiayai oleh DP2M DIKTI	DP2M DIKTI	10.000.000,-
2	2008-2009	Pengembangan Model Pelatihan Kecerdasan Sosial untuk Mencegah Tawuran Mahasiswa di Kota Makassar, dibiayai oleh DP2M DIKTI	DP2M DIKTI	34.000.000,-
3	2010	Pengaruh Film Kartun Terhadap Agresivitas Anak	DP2M DIKTI	10.000.000,-
4	2010	Pengembangan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa UNM, dibiayai oleh DP2M DIKTI	Strategi Nasional melalui DIPA UNM	100,000,000.00
5	2009-2010	Pengembangan Model Pendidikan Damai dan HAM untuk Mencegah Kekerasan Di Sekolah, dibiayai oleh DP2M DIKTI (dua tahun)ba	DP2M DIKTI	97.000.000,-
6	2012	Motivasi Belajar Mahasiswa FIP UNM	PNBP	4.000.000,-
7	2013-2014	Pengembangan model character development training untuk mencegah perilaku mencontek mahasiswa	Hibah bersaing	Rp.50.000.000
8	2013	Pengembangan program konselor sebaya untuk membentuk generasi anti narkoba	PUPTN	Rp. 62.000.000

9	2013	Faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat baca mahasiswa PPB FIP UNM	PNBP	Rp. 5.000.000
10	2014	Study baseline kekerasan terhadap anak di kota Makassar (UNICEF)	UNICEF	Rp. 200.000.000
11	2014	Study baseline kekerasan terhadap anak berhadapan hukum (ABH) di kota Makassar (UNICEF)	UNICEF	Rp. 200.000.000
12	2015	Pengembangan aplikasi peminatan: solusi merencanakan masa depan siswa (STRANAS)	STRANAS	RP. 82.000.000
13	2015	Pengembangan SOP akademik untuk meningkatkan layanan akademik di PPs UNM	PNBP PASCA	Rp. 14.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2010	Pelatihan Relaksasi Sebagai Upaya Mengurangi Stres Belajar Siswa SMK Muhammadiyah Bungoro Kabupaten Pangkep	2010	4.000.000,-
2	2011	IbM Bagi Dosen UKI Tator dalam Pelatihan Model Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran	PNBP	4,000,000.00
3	2012	Peningkatan Jiwa Kewirausahaan Siswa SMKN5 Makassar	PNBP	5.000.000,-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1	Pendekatan <i>Evidence-based Practice</i> (EBP) bagi <i>Helping Professionals</i>	Likithapradnya, FKIP Universitas Wisnuwardhana ISSN:1410-8771	Tahun 11 Volume 1, April 2008
2	Efektivitas Pendekatan CBM (<i>Cognitive behavior modification</i>) Untuk Mengurangi Stres Belajar Siswa SMU	Didaktika: FKIP Universitas Mulawarman, Kalimantan Timur (Akreditasi B),ISSN:1411-3384	Volume 9 No. 2. Mei 2008
	Kreativitas dalam Pembelajaran	DIDAKTIKA Jurnal Kependidikan, STAIN Watampone, ISSN 1978-0214	Volume 3 Nomor II, 2008
3	Analisis Hubungan Pola Asuh Terhadap Self-disclosure Siswa SLTPN 26 Makassar	Edukasi : FIP UNM, ISSN 1411-2825	Volume X No. 1 Februari 2009
4	Evidence-Based Counseling: Sebuah Inovasi dalam Layanan Bimbingan Konseling	Jurnal Bimbingan Konseling Pengurus Besar ABKIN bersama Prodi Bimbingan Konseling Sekolah Pascasarjana UPI Bandung, ISSN 1411-5026	Volume XIII. No.1 Mei 2010
5	Pendidikan Damai dan Hak Azasi Manusia untuk Mencegah Kekerasan di Sekolah	Jurnal Penelitian Pendidikan PAEDAGOGI, ISSN 1026-4109	Jilid 15, Nomor 2 Agustus 2012

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

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

1	Seminar Nasional & Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas ABKIN Propinsi Sulbar	Seminar dan pelatihan Penelitian Tindakan Kelas	2008, Sulawesi Barat
2	<i>Internationale Conference Human Rights</i>	Model Pendidikan Damai dan Ham dalam mereduksi budaya kekerasan di sekolah	2009, Makassar
3	Seminar Internasional World Class University	Evidence Based Practice: New Paradigm in Helping Professionals	2009, UNY Yogyakarta
4	Seminar Internasional Assesment and Evaluation	Models of Standart Evaluation	2009, Clarion Makassar
5	Loka-karya Nasional ABKIN UNY	"Evidence-Based Counseling; Sebuah Paradigma Baru dalam Praktik Konseling"	2009, UNY Yogyakarta
6	Konvensi Nasional Pendidikan Indonesia VII	<i>Stres Inoculation Training (Sit): Solusi Efektif Mengelola Stres Belajar Siswa Menuju Generasi Unggul Dan Berkarakter</i>	2012, UNY Yogyakarta

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	=	-	-

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

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

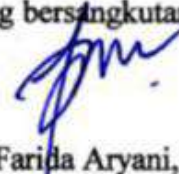
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Dosen Berprestasi	<u>UNM</u>	2008

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi

Makassar, 14 November 2018

Yang bersangkutan



Dr. Farida Aryani, S. Pd., M. Pd
NIP. 197601062005012001

III. Anggota Tim 2

A. Identitas Diri

No	Tahun Lulus	Jenjang
1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19850920 201604 1 001
5	NIDN	0020098503
6	Tempat dan Tanggal lahir	Makassar, 20 September 1985
7	Email	muhammadrabo@unm.ac.id
8	No Telepon/HP	08114112244
9	Alamat Kantor	Jl. A. P. Pettarani Makassar
10	No Telepon/Faks	0411-869834 – 860468
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 25 orang; S-2 = - orang; S-3 = - orang
12	Mata Kuliah yang Diampuh	1. Algoritma Pemrograman
		2. Komputer Grafis
		3. Pengantar TIK
		4. Profesi Keguruan
		5. Sistem Operasi
		6. Multimedia Pembelajaran
		7. Aplikasi Multimedia
		8. Teknologi Multimedia
		9. Animasi Multimedia

B. Riwayat Pendidikan

Keterangan	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Negeri Makassar	Universitas Negeri Makassar	
Bidang Ilmu	Pendidikan Tek. Elektronika	Pendidikan Teknologi Kejuruan	
Tahun Masuk-Lulus	2003 - 2008	2012 - 2014	

Judul Skripsi/Tesis/Desertasi	Desain Sistem Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Ilmu Komputer Jurusan Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning di Universitas Muhamadiyah Makassar	
Nama Pembimbing/Promotor	Mustamin, S.Pd., M.T., M.Pd.	Dr. Abdul Muis Mappalotteng, M.T., M.Pd.	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2017	Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar	Dikti	20.000.000,-

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
-	-	-	-	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
-	-	-	-

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	TVET International Conference	The Effectiveness Of Industrial Working Practices Invocational High School In South Sulawesi	November 2016
2	Seminar Nasional “Revitalisasi Pendidikan Teknologi, Kejuruan dan Vokasi di Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)	Pengembangan E-Learning Moodle Pada Universitas Muhammadiyah Makassar	September 2017

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
-	-	=	-	-

H. Perolehan HKI dalam 5–10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
-	-	-	-	-

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

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

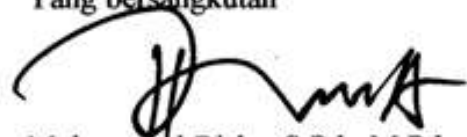
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Master Trainer Intel Teach Program	Intel Indonesia	2010
2	Distance Education	DBE2-USAID Indonesia	2010
3	Mentor	MDC Sulsel – Aid Kemitraan Australia Indonesia	2016

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi

Makassar, 14 November 2018

Yang bersangkutan



Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd
NIP. 19850920 201604 1 001

Lampiran 5. Izin Penelitian



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
BIDANG PENYELENGGARAAN PELAYANAN PERIZINAN

Nomor : 6881/S.01/PTSP/2018
 Lampiran :
 Perihal : Izin Penelitian

KepadaYth.
 TK PAUD Teratai UNM

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua Lembaga Penelitian UNM Makassar Nomor : 173/UN36.9/PL/2018 tanggal 20 Februari 2018 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : DR. MUHAMMAD RAIS, S.PD., M.P., M.T
 Nomor Pokok : 0031127407
 Program Studi : -
 Pekerjaan/Lembaga : Lembaga
 Alamat : Jl. AP. Pettarani Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara, dengan judul:
**" PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSIO": SUATU UPAYA
 MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **01 Oktober 2018 s/d 01 April 2019**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
 Pada tanggal : 27 September 2018

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
 KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU
 PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN
 Selaku Administrator Pelayanan Perizinan Terpadu


A. M. YAMIN, SE, MS.
 Pangkat : Pembina Utama Madya
 Nip : 19610513 199002 1 002

Tembusan Yth
 1. Ketua Lembaga Penelitian UNM Makassar di Makassar,
 2. Peringatan

SIMAP PTSP 27-09-2018



Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://p2tikpmd.sulselprov.go.id> Email : p2l_provsulself@yahoo.com
 Makassar 90222



Lampiran 6. Keterangan Penelitian



PAUD TERPADU TERATAI UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR



Alamat: Kampus UNM Gunung Sari -Makassar -Telp 0411 - 831180

SURAT KETERANGAN

Nomor : 098 /Tk. Ter/UNM/XI/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK. Teratai UNM

Nama : Suriani S. S. Pd
Nip : 1966 06062007 012037
Pangkat/ Golongan : Penata Muda TK I /IIIb

Menerangkan bahwa:

Nama : DR. MUHAMMAD RAIS, S.PD., M.T
Nomor Pokok : 197412312005011004
Pekerjaan : Lembaga
Alamat : Jl. AP.Pettarani, Makassar

Benar telah melakukan Penelitian dengan Judul" *MENGEMBANGKAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) MY PROFESSION SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINT*" di Taman Kanak- Kanak Teratai UNM sejak tanggal *15 Februari 2018 s/d 16 November 2018*

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.


Makassar, 10 November 2018

Kepala TK. Teratai UNM

Suriani S. S. Pd

Nip. 1966 06062007 012037

Lampiran 7. Kontrak Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR (UNM)
LEMBAGA PENELITIAN
 Menara Pinisi UNM Lt. 10 Jalan A. Pangerang Pettarani, Makassar
 Telepon: 0411-865677 Fax: 0411-861377
 Laman: www.unm.ac.id Email: lemlitunm@yahoo.co.id

- Paslit Kependudukan dan Lingkungan Hidup
- Paslit Pemberdayaan Perempuan
- Paslit Budaya dan Seni Etnik Sulawesi

- Paslit Makanan Tradisional, Gizi dan Kesehatan
- Paslit Pengembangan Ilmu Pendidikan
- Paslit Pemuda dan Olah Raga

KONTRAK PENELITIAN
PENELITIAN DASAR UNGGULAN PERGURUAN TINGGI
Tahun Anggaran 2018
Nomor: 47/UN36.9/PL/2018

Pada hari ini Kamis tanggal Lima Belas bulan Februari tahun Dua Ribu Delapan Belas, kami yang bertandatangan dibawah ini :

1. Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd : Ketua Lembaga Penelitian, Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Universitas Negeri Makassar, yang berkedudukan di Jl. Andi Pangerang Pettarani Makassar, untuk selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA;**

2. Dr. Muhammad Rais, S.Pd., M.P., M.T : Dosen FT Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2018 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA.**

PIHAK PERTAMA dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1
Ruang Lingkup Kontrak

PIHAK PERTAMA memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 dengan judul:

"Pengembangan Model Aplikasi (Edu-Games) "My Profession": Suatu Upaya Mengenalkan Minat Karir dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini".

Pasal 2
Dana Penelitian

(1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 adalah sebesar **Rp 135.000.000 (Seratus tiga puluh lima juta rupiah)** sudah termasuk pajak.

(2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2018, tanggal 5 Desember 2017.

1 dari 6

Pasal 3
Tata Cara Pembayaran Dana Penelitian

- (1) **PIHAK PERTAMA** akan membayarkan Dana Penelitian kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Pembayaran Tahap Pertama sebesar **70%** dari total dana penelitian yaitu **70% x Rp.135.000.000 = Rp.94.500.000 (Sembilan puluh empat juta lima ratus ribu rupiah)**, yang akan dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PARA PIHAK** membuat dan melengkapi rancangan pelaksanaan penelitian yang memuat judul penelitian, pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, data yang akan diperoleh, anggaran yang akan digunakan, dan tujuan penelitian berupa luaran yang akan dicapai.
 - b. Pembayaran Tahap Kedua sebesar **30%** dari total dana penelitian yaitu **30% x Rp.135.000.000 = Rp.40.500.000 (Empat puluh juta lima ratus ribu rupiah)**, dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** setelah **PIHAK KEDUA** mengunggah ke laman SIMLITABMAS yaitu Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian, Catatan Harian Pelaksanaan Penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan paling lambat **14 September 2018**.
 - c. Biaya tambahan dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** bersamaan dengan pembayaran Tahap Kedua dengan melampirkan Daftar luaran penelitian yang sudah di validasi oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama pada Rekening	: MUHAMMAD RAIS MISI
Nomor Rekening	: 3807-01-014479-53-3
Nama Bank	: Bank BRI

- (3) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan.

Pasal 4
Jangka Waktu

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 sampai selesai 100%, adalah terhitung sejak **Tanggal 15 Februari 2018** dan berakhir pada **Tanggal 16 November 2018**

Pasal 5
Target Luaran

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian berupa ("Perlindungan Topografi Sirkuit Terpadu terdaftar", "- Kebijakan produk", "- Desain produk", "- Bahan Ajar sudah terbit", "- Merk Dagang terdaftar", "- Rekayasa Sosial produk", "- Paten terdaftar", "- Sistem produk", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Internasional accepted/published", "- Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi accepted/published", "- Paten Sederhana terdaftar", "- Rahasia Dagang terdaftar", "- Purwarupa/Prototipe produk", "- Metode produk", "- Perlindungan Varietas Tanaman terdaftar", "- Desain Produk Industri terdaftar", "- Model produk", "- Hak Cipta terdaftar", "- Indikasi Geografis terdaftar")
- (2) **PIHAK KEDUA** diharapkan dapat mencapai target luaran tambahan penelitian berupa ("Publikasi Ilmiah Jurnal Nasional Terakreditasi")
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 6
Hak dan Kewajiban Para Pihak

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
- a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** luaran penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7;
 - b. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3.
- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
- a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1);
 - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan kepada **PIHAK PERTAMA** luaran Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi dengan judul Pengembangan Model Aplikasi (Edu-Games) "My Profession": Suatu Upaya Mengenalkan Minat Karir dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini dan catatan harian pelaksanaan penelitian;
 - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
 - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** laporan penggunaan dana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7.

Pasal 7
Laporan Pelaksanaan Penelitian

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk menyampaikan kepada **PIHAK PERTAMA** berupa laporan kemajuan dan laporan akhir mengenai luaran penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan sesuai dengan jumlah dana yang diberikan oleh **PIHAK PERTAMA** yang tersusun secara sistematis sesuai pedoman yang ditentukan oleh **PIHAK PERTAMA**.
- (2) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Kemajuan, Catatan harian penelitian dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) yang telah dilaksanakan ke laman SIMLITABMAS paling lambat **14 September 2018**.
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan dan Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **14 September 2018**.
- (4) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Akhir Tahun pada laman SIMLITABMAS paling lambat **16 November 2018** dan menyerahkan *Hardcopy* Laporan dan luaran sebanyak 3 (tiga) eksemplar ke Lembaga Penelitian UNM.
- (5) **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Laporan Tahun Terakhir, Capaian hasil, Poster, artikel ilmiah dan profile pada laman SIMLITABMAS paling lambat **16 November 2018 (bagi penelitian tahun terakhir)** dan menyerahkan *Hardcopy* Laporan dan luaran sebanyak 3 (tiga) eksemplar ke Lembaga Penelitian UNM.
- (6) Laporan hasil Penelitian sebagaimana tersebut pada ayat (4) dan (5) harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:
 - a. Bentuk/ukuran kertas A4 ditulis dalam format *font Times New Romans* Ukuran 12 *Spasi* 1,5;
 - b. Warna sampul muka Abu-Abu
 - c. Di bawah bagian cover ditulis:

Dibiayai oleh:
Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018
Nomor:47/UN36.9/PL/2018

Pasal 8
Monitoring dan Evaluasi

PIHAK PERTAMA dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian Tahun Anggaran 2018 ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 9
Penilaian Luaran

- (1) Penilaian luaran penelitian dilakukan oleh Komite Penilai/*Reviewer* Luaran sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- (2) Apabila dalam penilaian luaran terdapat luaran tambahan yang tidak tercapai maka dana tambahan yang sudah diterima oleh peneliti harus disetorkan kembali ke kas negara.

Pasal 10
Perubahan Susunan Tim Pelaksana dan Substansi Pelaksanaan

Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi pelaksanaan Penelitian ini dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan tertulis dari Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

Pasal 11
Penggantian Ketua Pelaksana

- (1) Apabila **PIHAK KEDUA** selaku ketua pelaksana tidak dapat melaksanakan Penelitian ini, maka **PIHAK KEDUA** wajib mengusulkan pengganti ketua pelaksana yang merupakan salah satu anggota tim kepada **PIHAK PERTAMA**.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat melaksanakan tugas dan tidak ada pengganti ketua sebagaimana dimaksud pada ayat (1), maka **PIHAK KEDUA** harus mengembalikan dana penelitian kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (3) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (2) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 12
Sanksi

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan Penelitian ini telah berakhir, namun **PIHAK KEDUA** belum menyelesaikan tugasnya, terlambat mengirim laporan Kemajuan, dan/atau terlambat mengirim laporan akhir, maka **PIHAK KEDUA** dikenakan sanksi administratif berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.
- (2) Apabila **PIHAK KEDUA** tidak dapat mencapai target luaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5, maka kekurangan capaian target luaran tersebut akan dicatat sebagai hutang **PIHAK KEDUA** kepada **PIHAK PERTAMA** yang apabila tidak dapat dilunasi oleh **PIHAK KEDUA**, akan berdampak pada kesempatan **PIHAK KEDUA** untuk mendapatkan pendanaan penelitian atau hibah lainnya yang dikelola oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 13
Pembatalan Perjanjian

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ditemukan adanya duplikasi dengan Penelitian lain dan/atau ditemukan adanya ketidakjujuran, itikad tidak baik, dan/atau perbuatan yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah dari atau dilakukan oleh **PIHAK KEDUA**, maka perjanjian Penelitian ini dinyatakan batal dan **PIHAK KEDUA** wajib mengembalikan dana penelitian yang telah diterima kepada **PIHAK PERTAMA** yang selanjutnya akan disetor ke Kas Negara.
- (2) Bukti setor sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disimpan oleh **PIHAK PERTAMA**.

Pasal 14
Pajak-Pajak

Hal-hal dan/atau segala sesuatu yang berkenaan dengan kewajiban pajak berupa PPN dan/atau PPh menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

Pasal 15
Peralatan dan/alat Hasil Penelitian

Hasil Pelaksanaan Penelitian ini yang berupa peralatan dan/atau alat yang dibeli dari pelaksanaan Penelitian ini adalah milik Negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Makassar sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 16
Penyelesaian Sengketa

Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan perjanjian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat, dan apabila tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum.

Pasal 17
Lain-lain

- (1) **PIHAK KEDUA** menjamin bahwa penelitian dengan judul tersebut di atas belum pernah dibiayai dan/atau dikut sertakan pada Pendanaan Penelitian lainnya, baik yang diselenggarakan oleh instansi, lembaga, perusahaan atau yayasan, baik di dalam maupun di luar negeri.
- (2) Segala sesuatu yang belum cukup diatur dalam Perjanjian ini dan dipandang perlu diatur lebih lanjut dan dilakukan perubahan oleh **PARA PIHAK**, maka perubahan-perubahannya akan diatur dalam perjanjian tambahan atau perubahan yang merupakan satu kesatuan dan bagian yang tidak terpisahkan dari Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** pada hari dan tanggal tersebut di atas, dibuat dalam rangkap 3 (tiga) dan bermeterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Usman Mulbar, M.Pd
NIDN: 0018086310

PIHAK KEDUA

Dr. Muhammad Rais, S.Pd., M.P., M.T
NIDN: 0031127407