



**PERBAIKAN**

**PROTEKSI ISI PROPOSAL**

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi penelitian

**PROPOSAL PENELITIAN 2020**

ID Proposal: b1a7c981-18c2-4dcd-bc60-7346d129a018  
Rencana Pelaksanaan Penelitian: tahun 2021 s.d. tahun 2022

**1. JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER (MSPT) BERBASIS PROGRAM KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Pendidikan	-	6. Model pembelajaran berbasis pendidikan karakter	Teknologi Pendidikan

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Desentralisasi	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	SBK Riset Dasar	SBK Riset Dasar	3	2

**2. IDENTITAS PENGUSUL**

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index
MUHAMMAD RAIS Ketua Pengusul	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Teknologi Pertanian		5975896	2
FARIDA ARYANI S.Pd Anggota Pengusul 1	Universitas Negeri Makassar	Bimbingan dan Konseling	Merumuskan ide pengembangan proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, pengembangan	5975886	3

			proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, dan pengembangan ide jurnal penelitian.		
HARTOTO S.Pd, M.Pd Anggota Pengusul 2	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Merumuskan ide pengembangan proposal penelitian, merancang desain penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, merancang prototipe aplikasi dan pengembangan ide jurnal penelitian.	6604865	0

### 3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (JIKA ADA)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra
-------	------------

### 4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

#### Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian ( <i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i> )	Keterangan ( <i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i> )
1	Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi	Accepted	Early Childhood Education Journal
2	Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi	Published	Early Childhood Education Journal

#### Luaran Tambahan

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian ( <i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i> )	Keterangan ( <i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i> )
1	Alat peraga	Telah bersertifikat	Aplikasi Android Smart Parenting Berbasis Kecakapan Hidup
2	Artikel pada Conference/Seminar Internasional di Pengindeks Bereputasi	Terbit dalam Prosiding	International Conference of Science and Technology in Elementary Education UNM

2	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi peringkat 1-3	Published	Journal of Educational Science and Technology (EST)
---	--	-----------	---

## 5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya penelitian mengacu pada PMK yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana diatur pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Edisi 12.

**Total RAB 2 Tahun Rp. 370,970,000**

**Tahun 1 Total Rp. 165,600,000**

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	Honorarium narasumber	OJ	9	1,000,000	9,000,000
Analisis Data	HR Pengolah Data	P (penelitian)	10	1,000,000	10,000,000
Analisis Data	HR Sekretariat/Administrasi Peneliti	OB	35	200,000	7,000,000
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	OH	408	72,000	29,376,000
Analisis Data	Transport Lokal	OK (kali)	448	100,000	44,800,000
Bahan	Barang Persediaan	Unit	6	250,000	1,500,000
Bahan	ATK	Paket	14	350,000	4,900,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Unit	136	150,000	20,400,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	Paket	1	1,000,000	1,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Paket	1	1,000,000	1,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	Paket	1	14,574,000	14,574,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya penyusunan buku termasuk book chapter	Paket	1	2,500,000	2,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	Paket	2	7,750,000	15,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya konsumsi rapat	OH	20	50,000	1,000,000
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	Unit	46	50,000	2,300,000

**Tahun 2 Total Rp. 205,370,000**

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	OH	90	72,000	6,480,000
Bahan	Barang Persediaan	Unit	6	250,000	1,500,000
Bahan	ATK	Paket	16	625,000	10,000,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Unit	936	50,000	46,800,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	Paket	1	1,110,000	1,110,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Paket	1	1,000,000	1,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	Paket	1	9,000,000	9,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	Paket	2	7,750,000	15,500,000
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di luar kantor	OH	150	250,000	37,500,000
Pengumpulan Data	Transport	OK (kali)	200	222,500	44,500,000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	OH	500	62,460	31,230,000

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian yang diusulkan.

## RINGKASAN

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai Covid-19 fokus bagaimana agar orang dewasa dapat melakukan pencegahan dalam penyebaran Covid-19 baik dengan cara melakukan *social distancing* ataupun *physical distancing*. Hanya sedikit kebijakan ataupun penelitian sebelumnya yang fokus untuk mengkaji bagaimana anak-anak juga dapat turut dalam kegiatan pencegahan Covid-19. Karena berdasarkan data dari Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 per tanggal 31 Mei 2020, usia anak kasus positif covid-19 sebanyak 7,9 % dari jumlah total kasus positif. Anak-anak sangat berpotensi terpapar Covid-19 dan menyebarkannya ke anggota keluarga lainnya jika anak tersebut tidak memahami apa yang harus mereka lakukan ketika di sekolah ataupun di rumah untuk menghindari terpapar Covid-19. Anak-anak masih membutuhkan pendampingan dari orang tua dan guru, namun tentunya orang tua dan guru tidak dapat mengontrol anak atau siswa setiap waktu. Maka dari itu terdapat potensi yang besar anak terpapar Covid-19 ketika mereka harus kembali bersekolah. Menyikapi persoalan tersebut, maka diperlukan upaya pencegahan agar para orang tua tidak merasa cemas dan khawatir ketika anaknya ke sekolah dalam situasi pandemi. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan membekali para orangtua sebagai orang yang paling bertanggung jawab di rumah dengan penerapan aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis pendidikan kecakapan hidup. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19. Pada situasi pandemi ini, orang tua harus terlibat dalam aktivitas belajar anak dan berkolaborasi dengan guru demi keberhasilan belajar anak-anaknya terutama dalam menghadapi pandemi Covid-19. Aplikasi SPT yang akan dikembangkan ini akan sangat penting untuk membantu orangtua yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar dalam membekali berbagai jenis kecakapan hidup yang fokus pada pencegahan penyebaran Covid-19, misalnya bagaimana anak-anak mengenali dan paham akan makanan yang mereka konsumsi, bagaimana mereka berinteraksi di sekolah dalam situasi pandemi, apa yang mereka harus lakukan setelah pulang ke sekolah, jenis permainan apa saja yang dapat dilakukan yang tidak berpotensi dalam menyebarkan Covid-19, dan berbagai jenis kecakapan hidup lainnya. Penelitian ini adalah penelitian *research and development* (R & D) yang dirancang untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa model aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran COVID-19 yang akan disematkan dalam sistem developer android. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 2 tahun mulai dari tahap persiapan, analisis kebutuhan, pengembangan prototipe aplikasi, uji coba model, sampai pada tahap intervensi di 8 Kabupaten di Sulawesi Selatan yang memiliki tingkat kasus positif Covid-19 yang tinggi. Luaran dari penelitian ini berupa aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran COVID-19. Luaran lainnya berupa Hak kekayaan intelektual, jurnal internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi, prosiding internasional bereputasi, buku panduan aplikasi SPT untuk guru, orang tua, dan siswa, dan komik pendidikan kecakapan hidup berbasis pencegahan Covid-19.

Kata kunci maksimal 5 kata

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema.

## LATAR BELAKANG

Kajian mengenai *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) telah menjadi isu penelitian yang penting dan mendesak untuk dilakukan baik dalam aspek kesehatan, sosial, teknologi, ekonomi, pendidikan, dan beberapa aspek lainnya. Banyak penelitian mengkaji Covid-19 yang tujuannya menemukan vaksin yang dapat menyembuhkan pasien Covid-19, untuk mencegah penyebaran Covid-19, dan mengkaji dampak-dampak yang ditimbulkan dari bencana Covid-19 [1-5]. Pemerintah tentu tidak hanya fokus dalam menyembuhkan pasien positif Covid-19, namun juga fokus pada proses pencegahan. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan membekali orangtua sebagai orang yang turut bertanggung jawab di rumah dengan penerapan aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis pendidikan kecakapan hidup. Selama ini kebanyakan orangtua lebih mempercayakan pendidikan anak sepenuhnya ke sekolah sehingga orangtua jarang terlibat dalam aktivitas belajar anak. Pada situasi pandemi, orang tua dapat terlibat dalam aktivitas belajar anak dan berkolaborasi dengan guru demi keberhasilan belajar anak-anaknya terutama dalam menghadapi pandemi Covid-19. Aplikasi MSPT yang akan dikembangkan dapat berkontribusi dalam membantu orangtua yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar dalam membekali berbagai jenis kecakapan hidup yang fokus pada pencegahan penyebaran Covid-19. Kecakapan hidup (*life skill*) merupakan keterampilan yang harus dimiliki setiap orang di abad 21, yang meliputi sepuluh jenis keterampilan, yaitu keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, berpikir metakognisi, komunikasi, kolaborasi, literasi informasi, *digital literacy*, berkewarganegaraan, bekerja dan berkarir, serta keterampilan responsibilitas individu dan sosial [6-7]. Dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah aplikasi MSPT berbasis *mobile android*. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan model aplikasi MSPT yang praktis? dan apakah pengembangan model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup efektif membantu dalam mencegah penyebaran Covid-19?. Tujuan khusus penelitian ini adalah, tahun pertama (2021): (a) melakukan analisis kebutuhan dalam pengembangan aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup; (b) membuat prototipe model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup; dan (c) menilai validitas dan akseptabilitas model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19, tahun kedua (2022) adalah menguji efektivitas model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19 dengan melakukan eksperimen ditiga Provinsi (Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan Sulawesi Tengah). Urgensi penelitian ini adalah: (a) menghasilkan model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup, (b) menghasilkan manual penggunaan aplikasi MSPT yang akan memudahkan siswa, orangtua, dan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis kecakapan hidup, dan (c) hasil penelitian akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencegahan penyebaran Covid-19, karena akan menggunakan aplikasi teknologi *mobile android*. Model pencegahan penyebaran Covid-19 berbasis kecakapan hidup sejalan dengan program pemerintah dalam mencegah penyebaran Covid-19 berbasis masyarakat, yakni melibatkan masyarakat, orangtua, dan pendidik melalui penguatan nilai-nilai soft skill. Penelitian ini sejalan dengan rencana induk penelitian UNM adaptasi Covid-19 dalam bidang pendidikan karakter, berupa model edukasi masyarakat dalam pencegahan Covid-19. Penelitian ini akan menghasilkan luaran dalam bentuk: model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup yang dilengkapi dengan buku panduan untuk membantu

siswa, guru, dan orangtua dalam mencegah Covid-19 ketika sekolah dibuka kembali, publikasi jurnal internasional bereputasi; prosiding internasional, jurnal nasional sinta 1-3, dan HaKI.

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan *state of the art* dan peta jalan (*road map*) dalam bidang yang diteliti. Bagan dan *road map* dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

## TINJAUAN PUSTAKA

### a. *Smart Parenting Teacher* dan Keterlibatan Orangtua dalam Mendidik Anak

Selama ini proses pendidikan berfokus di sekolah, dan kurang melibatkan orangtua. Orangtua memandang bahwa proses pembelajaran sebagai tanggung jawab guru seutuhnya, orangtua merasa tidak perlu berkontribusi terhadap proses pembelajaran anak di sekolah. Hasil penelitian (Rahman, 2014; Amini, 2015) [8-9]. menunjukkan keterlibatan orang tua dalam proses pendidikan anak sebesar 35%, sedangkan pada kegiatan simulasi pengasuhan sebesar 5 %, keterlibatan orangtua dalam proses pembelajaran di SD sebesar 27%, sebagai guru tamu sebesar 10%, dan kegiatan ekstrakurikuler sebesar 12%. Beberapa hasil penelitian dari [10-12] menunjukkan bahwa sangat perlu meningkatkan angka keterlibatan orang tua dalam proses pembelajaran anak di sekolah. Terjadinya pandemi Covid-19, dan dengan diberlakukannya *study from home* (SFH) pada akhirnya menimbulkan masalah bagi orangtua yakni kesulitan dalam membimbing anak belajar di rumah. Salah satu faktor penyebab sulitnya SFH bagi orang tua dikarenakan rendahnya keterampilan orang tua dalam mengajar dan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran [13-14] orang tua kurang berperan sebagai fasilitator dan cenderung otoriter serta menyalahkan anak ketika mereka tidak tahu, hal tersebut menyebabkan anak cenderung mengalami stress belajar ketika SFH diberlakukan [15]. Pemasalah SFH semakin bertambah dimana banyak siswa khususnya di SD yang kurang dalam hal kemandirian dan kedisiplinan belajar terutama selama SFH, sehingga meskipun anak belajar dari rumah dilaksanakan, proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal. Diperlukan program yang dapat membantu orangtua, guru dan anak untuk secara bersama mencegah penyebaran Covid-19 melalui aplikasi *mobile smart parenting teacher* (MSPT) berbasis kecakapan hidup.

MSPT merupakan revolusi belajar bagi orangtua terutama dalam pencegahan penyebaran Covid-19 dimana orangtua akan dibekali dengan keterampilan dasar mengajar dan membimbing anak dengan cara yang menyenangkan dan *experiential learning*. Orang tua memainkan perannya bukan hanya sebagai orangtua tapi juga sebagai guru (fasilitator) yang berkolaborasi dengan guru di sekolah dalam memasuki *new normal life* dan mencegah penyebaran virus covid-19. Selain keterampilan dasar mengajar, aplikasi MSPT akan membekali orangtua dalam mengajarkan anak sejumlah kecakapan hidup abad 21 untuk mencegah penyebaran Covid-19 yang meliputi kesadaran diri, kesehatan/gizi/olahraga, manajemen kebersihan diri, mengelola emosi, bullying, keterampilan komunikasi, *digital literacy*, kreativitas dan kedisiplinan belajar. Berbagai jenis kecakapan hidup inilah yang nantinya akan dikembangkan dalam aplikasi SPT ini dan tentunya materi-materi tersebut difokuskan pada pencegahan penyebaran Covid-19.

Berdasarkan hasil penelitian [16-19], maka MSPT didesain menjadi program *smart parenting* berbasis kecakapan hidup dimana orang tua sebagai fasilitator yang menggantikan guru dalam mengajarkan kecakapan hidup pada anak-anak, guru sebagai kordinator dan evaluator bagi orang tua terkait pembelajaran kecakapan hidup yang telah diajarkan dan anak-anak belajar kecakapan hidup berbasis pengalaman atau *eksperiential learning*. Pengembangan program SPT didasarkan

pada teori belajar sosial dari Albert Bandura bahwa proses belajar terjadi melalui pengamatan dan memodelkan sikap dan perilaku orang lain [20]. Belajar sosial dalam sistem keluarga akan membentuk kepribadian secara behavioral dan secara luar menjadi stimulus sosial yang akan membentuk karakter generasi bangsa [21-23].

### **b. Pendidikan Kecakapan Hidup (*Life Skill Education*)**

*Life skill* atau kecakapan hidup didefinisikan sebagai perilaku pemecahan masalah untuk digunakan secara tepat dan bertanggung jawab dalam mengelola urusan pribadi. *Life skill* sendiri terdiri dari seperangkat keterampilan yang diperoleh melalui pengajaran atau pengalaman langsung untuk mengatasi masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari [24]. Kecakapan hidup mengacu pada perilaku positif yang mencakup penggabungan antara pengetahuan, perilaku, sikap dan nilai-nilai yang merujuk pada bagaimana menggunakan keterampilan tersebut secara positif untuk mencapai tujuan tertentu [25]. Sehingga kecakapan hidup dipandang sebagai seperangkat keterampilan yang membantu seseorang untuk mengembangkan *well being* dan kompetensi dalam menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari [24; 26-27]. Pendidikan keterampilan hidup dipandang sebagai alat yang efektif dalam memberdayakan generasi muda untuk bertindak secara bertanggung jawab, mengambil inisiatif, mampu beradaptasi dengan baik, mengendalikan stress dan emosi, mandiri serta disiplin [24-25; 28].

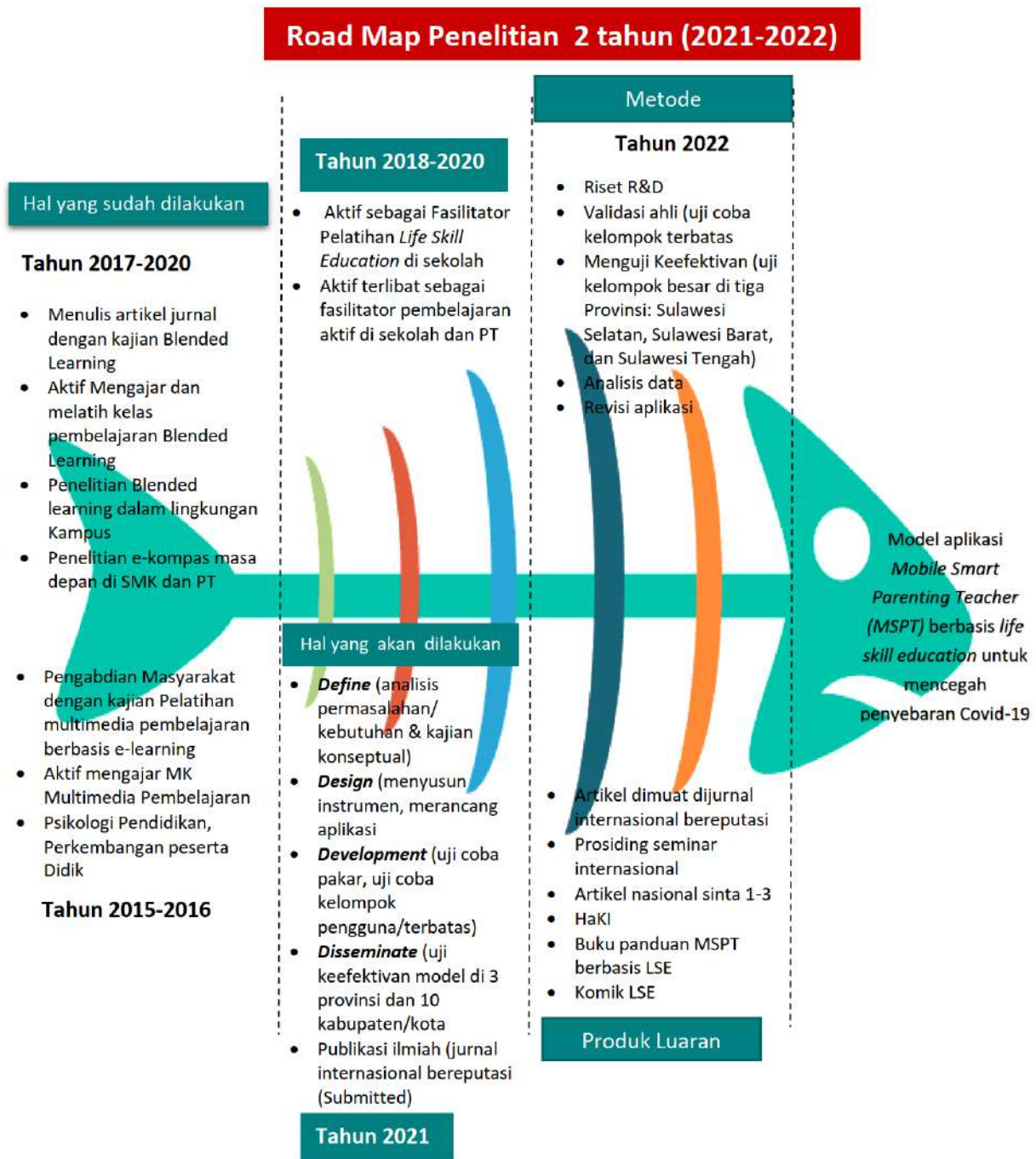
Menurut WHO terdapat sepuluh inti kecakapan hidup yang terdiri dari: 1) Kesadaran diri, 2) Berpikir kritis; 3) Pengambilan keputusan; 4) Komunikasi efektif; 5) *Coping with Stress*; 6) Empati; 7) Berpikir kreatif; 8) Pemecahan Masalah; 9) Interpersonal relationship dan 10) *Coping with emotion* [24]. Sedangkan berdasarkan kecakapan hidup yang dibutuhkan di abad 21, terdiri dari dua domain inti yaitu 1) kemampuan belajar dan berinovasi; 2) Kemampuan literasi digital; 3) *Karir life skill* [29-30]. Kemampuan belajar dan berinovasi terbagi atas beberapa kemampuan seperti berpikir kritis, problem solving, komunikasi dan kolaborasi, kreatif dan inovasi. Kemampuan literasi digital terdiri dari *information literacy*, *media literacy*, *communication technology*. *Karir life skill* terdiri dari fleksibilitas dan adaptabilitas, inisiatif dan regulasi diri, interaksi sosial dan multibudaya, serta produktivitas dan akuitabilitas [29; 31-34]. Berdasarkan *core life skill* yang dikemukakan WHO dan *life skill* di abad 21, maka kecakapan hidup yang akan dikembangkan pada MSPT berbasis kecakapan hidup dalam mencegah penyebaran covid-19 pada anak SD terdiri dari 1) Sikap dan Karakter; 2) Menjaga kesehatan dan gizi seimbang; 3) Komunikasi dan kolaborasi; 4) Regulasi diri; 5) Kreativitas dan inovasi; 6) Kesadaran Diri; 7) Cyberbullying; 8) *Coping skill*; 9) Literasi digital; dan 10) Pemecahan Masalah.

### **c. Road Map Penelitian**

Road map penelitian seperti ditunjukkan dalam gambar 1, yang cukup relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah pada tahun 2018-2022 aktif terlibat dalam kegiatan pelatihan keterampilan hidup pada siswa di sejumlah sekolah di Sulawesi Selatan melalui kerjasama dengan UNICEF. Selain itu pengalaman dalam memfasilitasi guru dalam pelatihan pembelajaran aktif. Penelitian dibidang aplikasi berbasis android juga beberapa kali pernah dilakukan. Pada tahun 2017-2019 melakukan riset PDUPT dengan judul “Pengembangan Model Aplikasi (*Edu-Games*) “*My Profession*”: Suatu Media Mengenalkan Minat Karir Dan Masa Depan Siswa PAUD Secara Dini.



Untuk mengetahui kegiatan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada road map di bawah ini:



Gambar 1. Road Map Penelitian

Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan. Di bagian ini harus juga mengisi tugas masing-masing anggota pengusul sesuai tahapan penelitian yang diusulkan.

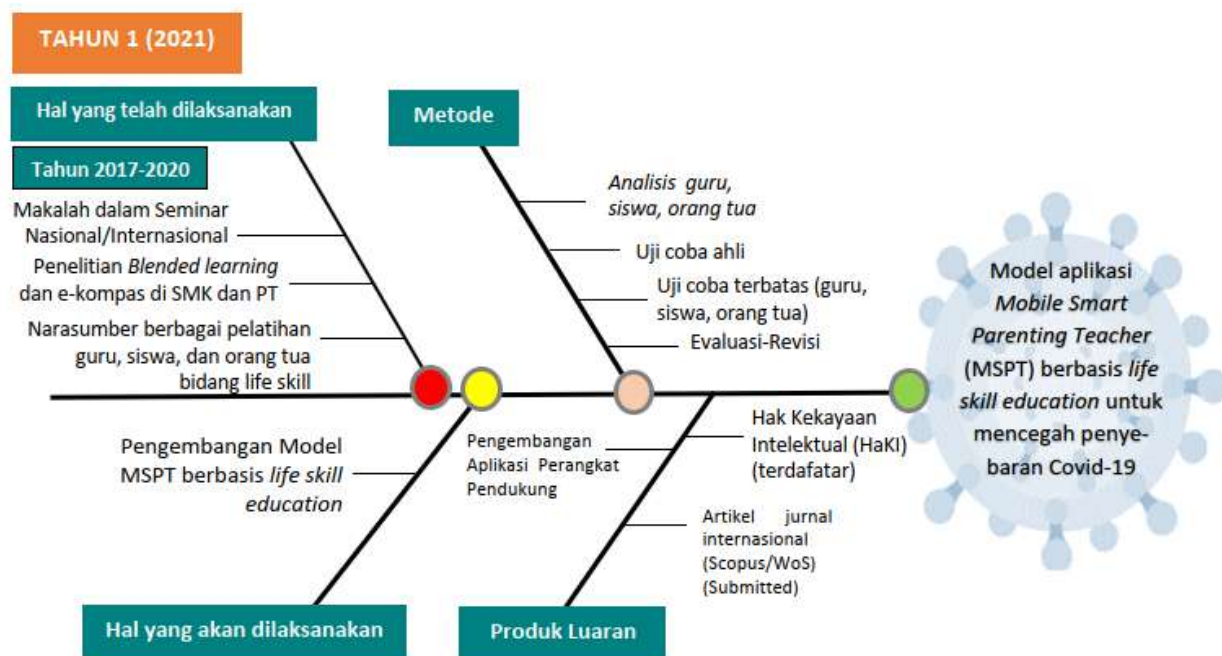
## METODE

### A. Jenis Penelitian

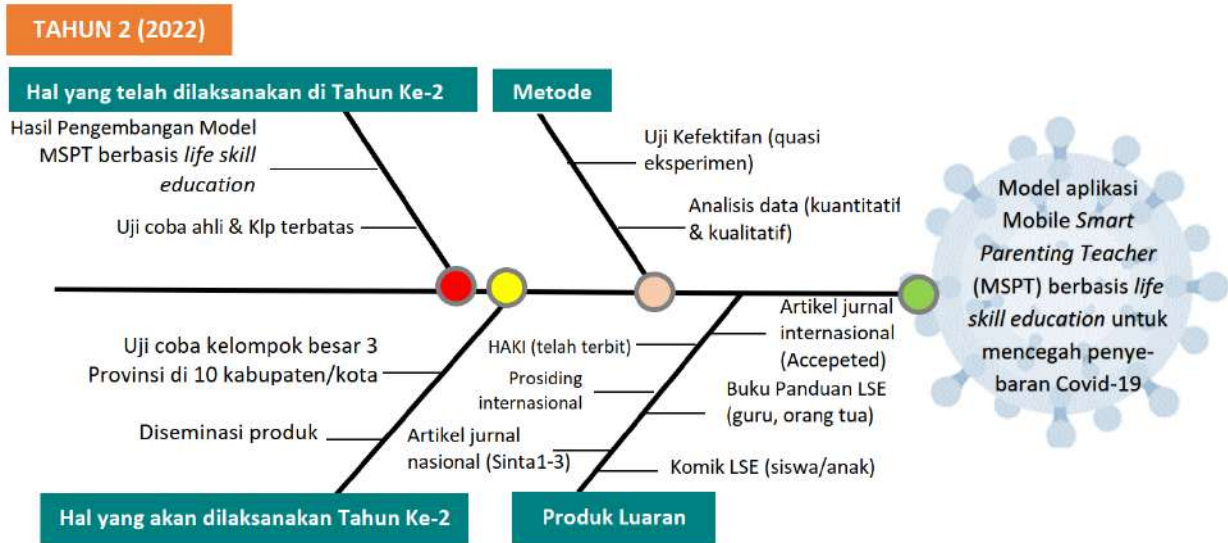
Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dirancang untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa model aplikasi *mobile smart parenting teacher (MSPT)* berbasis kecakapan hidup yang dapat membantu orangtua, guru dan siswa SD dalam mencegah penyebaran Covid-19.

### B. Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang digambarkan melalui bagan alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan yang mendukung penelitian dasar unggulan ini dan apa yang akan dilaksanakan setiap tahunnya dalam kurun waktu 2 (dua) tahun mendatang 2021-2022.



Gambar 2. Tahapan Riset Tahun Pertama

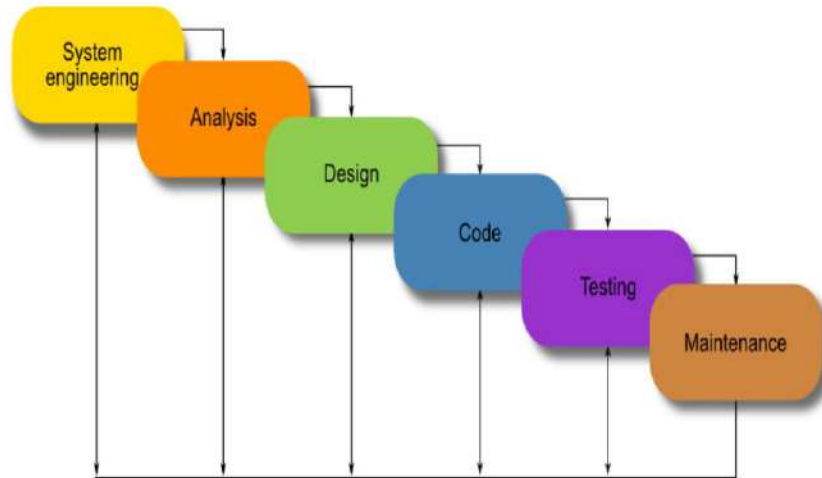


Gambar 3. Tahapan Riset Tahun Kedua

### C. Prosedur Pengembangan

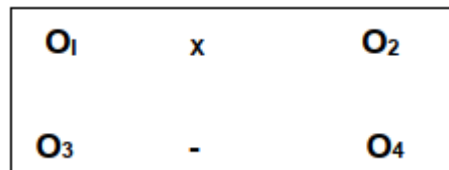
Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu 1) mengembangkan produk dan 2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan [35]. Penelitian pengembangan yang digunakan, mengadopsi model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan. Model 4D terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu *Define*, *Design*, *Development* dan *Disseminate* [36]. Prosedur pengembangan diuraikan sebagai berikut:

- a) **Tahap *define***, tahap ini dilakukan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini sering dinamakan analisis kebutuhan. Secara umum, dalam pendefinisian ini dilakukan kegiatan analisis permasalahan *parenting teacher*, *life skill*, dan kebutuhan aplikasi *mobile smart parenting teacher*.
- b) **Tahap *design***, tahap perancangan yang bertujuan untuk merancang model aplikasi MSPT berbasis kecakapan hidup. Kegiatan pada tahap ini adalah membuat desain rancangan berdasarkan rancangan pengembangan model *waterfall* yang memiliki tahapan: 1) *System/Information Engineering and Modeling*; 2) *Software Requirements Analysis*, 3) *design*. 4) *Coding*, 5) *Testing*, dan 6) *Maintenance* [37]. Desain pengembangan *waterfall* ditunjukkan dalam gambar 4 berikut:



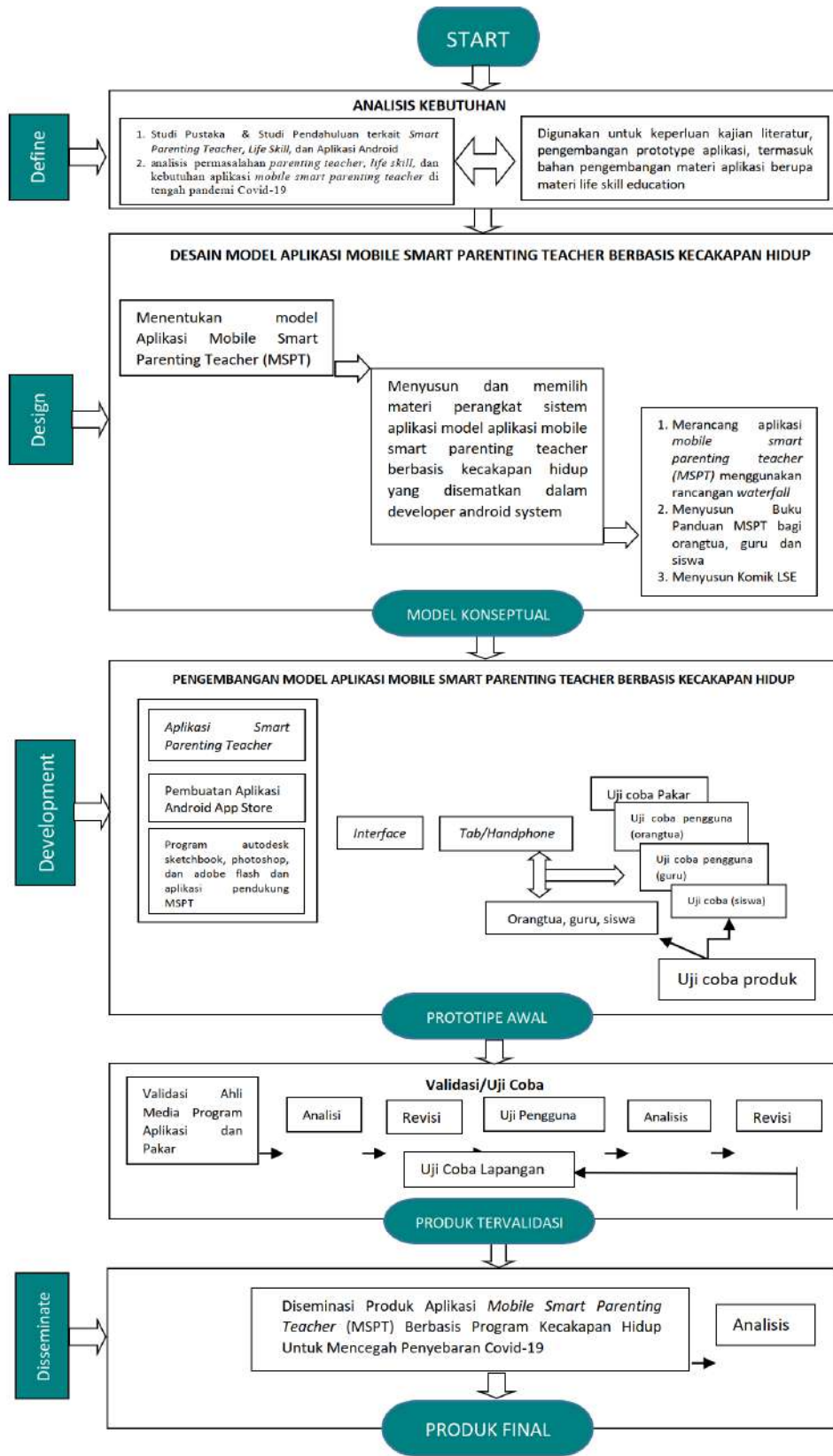
Gambar 4. Model Pengembangan *Waterfall*

- c) **Tahap *development***, merupakan tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian pakar Teknologi Informasi dan Teknologi Pembelajaran yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan (*developmental testing*).
- d) **Tahap *disseminate***, merupakan tahapan yang bertujuan untuk menguji keefektivan model aplikasi MSPT dengan melakukan intervensi di tiga Provinsi dan di sepuluh Kabupaten/Kota, yaitu: Sulawesi Selatan (Makaassar, Pangkep, Gowa, Takalar). Provinsi Sulawesi Barat (Polewali Mandar, Majene, Mamuju, Mamasa), serta Sulawesi Tengah (Palu dan Toli-Toli). Adapun desain eksperimen untuk diseminasi produk dapat dilihat pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Desain quasi eksperimen dengan *pretest-postest control group design*

Secara keseluruhan, model pengembangan aplikasi MSPT ditunjukkan dalam gambar 6 berikut:



Gambar 6. Model Pengembangan MSPT



	(MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19													
4	Penyusunan dan pengembangan e-book life skill education			√	√									
5	Penyusunan instrumen Penelitian				√									
6	Ujicoba ahli					√								
7	Evaluasi hasil uji coba ahli						√	√						
8	Uji coba guru, orangtua, dan siswa (kelompok kecil)							√	√	√				
9	Evaluasi hasil uji coba kelompok terbatas										√	√		
10	Penyusunan artikel jurnal											√		
11	Penyusunan artikel prosiding											√		
12	Penyusunan HAKI											√		
13	Penyusunan buku panduan PKH											√		
14	Penyusunan laporan tahun 1													√

#### Tahun ke-2

No	Nama Kegiatan	Bulan												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Pengurusan izin penelitian lanjutan	√												
2	Koordinasi dengan Himpunan Dosen PGSD Indonesia, dan Dinas Pendidikan Bidang SD		√											
3	Sosialisasi pelaksanaan intervensi Pendidikan Kecakapan Hidup pada 3 Provinsi (Sulawesi Selatan, Sulawesi barat, dan Sulawesi tengah) di 10 Kabupaten Kota (Makaassar, Pangkep, Gowa, Takalar, Polewali Mandar, Majene, Mamuju, Mamasa, Palu dan Toli-Toli)				√									
4	Pre test Pemahaman siswa, guru, orang tua mengenai pendidikan kecakapan hidup berbasis pencegahan Covid 19				√									
5	Intervensi program pendidikan kecakapan hidup berbasis pencegahan Covid 19 pada guru, orang tua, dan siswa pada 3 Provinsi (Sulawesi Selatan, Sulawesi barat, dan Sulawesi tengah) di 10 Kabupaten Kota (Makaassar, Pangkep, Gowa, Takalar, Polewali Mandar, Majene, Mamuju, Mamasa, Palu dan Toli-Toli)				√	√	√	√	√					
6	Post test Pemahaman siswa, guru, orang tua mengenai pendidikan kecakapan hidup berbasis pencegahan Covid 19										√			
7	Penyusunan luaran penelitian (jurnal, panduan, buku, dan komik life skill education)											√		

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
8	Penyusunan artikel prosiding											√	
9	Penyusunan laporan akhir penelitian												√

Tahun ke-3

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Van Bavel, J. J., Baicker, K., Boggio, P. S., Capraro, V., Cichocka, A., Cikara, M., ... & Drury, J. (2020). Using social and behavioural science to support COVID-19 pandemic response. *Nature Human Behaviour*, 1-12.
- [2] Lewnard, J. A., & Lo, N. C. (2020). Scientific and ethical basis for social-distancing interventions against COVID-19. *The Lancet. Infectious diseases*.
- [3] Alon, T. M., Doepke, M., Olmstead-Rumsey, J., & Tertilt, M. (2020). *The impact of COVID-19 on gender equality* (No. w26947). National Bureau of Economic Research
- [4] Anderson, R. M., Heesterbeek, H., Klinkenberg, D., & Hollingsworth, T. D. (2020). How will country-based mitigation measures influence the course of the COVID-19 epidemic?. *The Lancet*, 395(10228), 931-934
- [5] Xu, X., Han, M., Li, T., Sun, W., Wang, D., Fu, B., & Zhang, X. (2020). Effective treatment of severe COVID-19 patients with tocilizumab. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 117(20), 10970-10975.
- [6] Binkley, M., et al. (2012). "Defining TwentyFirst Century Skills" dalam Assessment and Teaching of 21st Century Skills. New York: Springer.
- [7] Trilling, B. & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey-Bass A Wiley Imprint.
- [8] Rahman, B. (2014). Kemitraan orang tua dengan sekolah dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 4(2), 129-138.
- [9] Amini, M. (2015). Profil keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak usia Tk. *Visi*, 10(1).
- [10] Asmawati, A., Listiana, A., & Romadona, N. F. (2019) Keteliban Orangtua Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Belajar Anak. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 15(2), 86-94.
- [11] Padmadewi, N. N., Artini, L. P., Nitiasih, P. K., & Swandana, I. W. (2018). Memberdayakan keterlibatan orang tua dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 7(1), 64-76.
- [12] Yusrita, A., & Mustadjar, M. (2019). Partisipasi Orangtua Dalam Pendidikan Anak (Studi Pada Pedagang Kakilima Di Batuaraya Kelurahan Batua Kecamatan Manggala Kota Makassar). *Jurnal Sosialisasi*, 45-49.



- [13] Tolada, T. (2012). *Hubungan keterlibatan Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah di SDIT Permata Hati Banjarnegara*. FIK UI
- [14] Yetti, R. (2009). Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau dari Pendekatan Stres Lingkungan. *PEDAGOGI | Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, IX(1), 17–28. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi>
- [15] Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Santoso, P. B., Wijayanti, L. M., Choi, C. H., & Putri, R. S. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1–12. Retrieved from <https://ummaspul.ejournal.id/Edupsyscouns/article/view/397>
- [16] Barros, R. de S. N., Soares, A. B., & Hernandez, J. A. E. (2019). Social skills, empathy, love, and satisfaction in the family life cycle. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 36.
- [17] Peters, P.T.G., Mokrova, I. L., Carr, R. C., & Vernon-Feagans, L. (2019). Early student (dis) engagement: Contributions of household chaos, parenting, and self-regulatory skills. *Developmental Psychology*.
- [18] Hodge, C. J., Kanters, M. A., Forneris, T., Bocarro, J. N., & Sayre-McCord, R. (2017). A Family Thing: Positive Youth Development Outcomes of a Sport-Based Life Skills Program. *Journal of Park & Recreation Administration*, 35(1).
- [19] Astuti, K. (2003). *Pengembangan Kecakapan Hidup(Life Skill) Melalui Penanaman Etos Kerja Dan Membangun Kreativitas Anak*. 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.8668>
- [20] Devi, B., Khandelwal, B., & Das, M. (2017). Application of Bandura's social cognitive theory in the technology enhanced, blended learning environment. *International Journal of Applied Research*, 3(1), 721–724.
- [21] Ainiyah, Q. (2017). Social learning theory dan perilaku agresif anak dalam keluarga. *Al-Ahkam: Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 2(1).
- [22] Yanto, M., & Syaripah. (2017). Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Rejang Lebong. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 65–85.
- [23] Muali, C., & Rohmatika, P. N. (2019). Kajian Refleksi Teori Pengembangan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Agama Perspektif Albert Bandura. *FIKROTUNA*, 9(1), 1031–1052.
- [24] Nivedita, & Singh, B. (2016). Life Skills Education: Needs and Strategies. *Scholarly Research Journal for Humanity Science & English Language*, 3(16), 3800–3806. Retrieved from [www.srjis.com](http://www.srjis.com)
- [25] Nasheeda, A., Abdullah, H. B., Krauss, S. E., & Ahmed, N. B. (2019). A narrative systematic review of life skills education: effectiveness, research gaps and priorities. *International Journal of Adolescence and Youth*, 24(3), 362–379.
- [26] Sjöblom, K., Lammassaari, H., Hietajärvi, L., Mälkki, K., & Lonka, K. (2019). *Training in 21st Century Working Life Skills: How to Support Productivity and Well-Being in Multi-Location Knowledge Work*.
- [27] Sodani, M., Mehregan, S. B., & Honarmand, M. M. (2019). An Investigation into the Effectiveness of Group Life Skills Training on Life Expectancy and Psychological Well-Being of Female Students. *Prensa Méd. Argent*, 710–719.
- [28] Jacobs, J. M., & Wright, P. M. (2019). Thinking about the transfer of life skills: Reflections from youth in a community-based sport programme in an underserved urban setting. *International Journal of Sport and Exercise Psychology*, 1–15.

- [29] Ardhyani, S., & Khoiri, N. (2017). Project Based Learning Multi Life Skill for Collaborative Skills and Technological Skills of Senior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 824(1), 12010. IOP Publishing.
- [30] Mahmoedi, A., & Moshayedi, G. (2012). Life Skill Education for Secondary Education. *Life Science Journal*, 9(3), 1393–1396.
- [31] Blakemore, T., & Agllias, K. (2020). Social media, empathy and interpersonal skills: social work students' reflections in the digital era. *Social Work Education*, 39(2), 200–213.
- [32] Grundke, R., Marcolin, L., & Squicciarini, M. (2018). Which skills for the digital era?: Returns to skills analysis. *OECD Science, Technology and Industry Working Papers*, 2018(9), 0\_1-37.
- [33] Huda, M., Jasmi, K. A., Hehsan, A., Mustari, M. I., Shahrill, M., Basiron, B., & Gassama, S. K. (2017). Empowering children with adaptive technology skills: Careful engagement in the digital information age. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 693–708.
- [34] Sumitha, S., & Jose, R. (2016). Requisite for Honing the Problem Solving Skill of Early Adolescents in the Digital Era. *Journal on Educational Psychology*, 10(1), 36–43.
- [35] Borg., Walter R & Gall, D. Meredith. 2003. *Education Research:an Introduction*. (7<sup>th</sup> Edition). Allyn Bacon
- [36] Thiagarajan, Sivasailam, dkk. 1974. Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washinton DC: *National Center for Improvement Educational System*.
- [37] Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7*. Yogyakarta: ANDI.
- [38] Smith, M. L & Glass, G. V. 1994. *Educational Psychology: Theory and Practice* (fourth Edition). Boston: Allyn and Bacon.
- [39] Lincoln, Y.S & Guba, E.G. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hills: Sage Publications.

## LAMPIRAN 1. BIODATA PENGUSUL

### A. BIODATA KETUA PENGUSUL

Nama	Dr MUHAMMAD RAIS S.Pd, M.P, M.T
NIDN/NIDK	0031127407
Pangkat/Jabatan	-/Lektor Kepala
E-mail	raismisi@gmail.com
ID Sinta	5975896
h-Index	2

### Publikasi di Jurnal Internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	The Development of Edu-games as a Learning Media		Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 2019, 227, 1, 2352-5398	<a href="https://www-scopus-c">https://www-scopus-c</a>
2	Learning Media Edu-Games "My Profession" as an Effort to Introduce Various Types of Profession in Early Childhood Education Students	first author	Journal of Physics: Conference Series, 2018, 1028, 1, 012091	<a href="http://iopscience.io">http://iopscience.io</a>
3	Learning Media Edu-Games "my Profession " as an Effort to Introduce Various Types of Proffesion in Early Chilhood Education Students		Journal of Physics : Conference Series , 2018, 1028, 1, 17426588	<a href="https://www.scopus.c">https://www.scopus.c</a>
4	The influence of the inquiry learning model and learning style on the drawing technique of student		Global Journal of Engineering Education, 2018, 20, 1, 13283154	<a href="https://www.scopus.c">https://www.scopus.c</a>
5	The influence of the inquiry learning model and learning style on the drawing technique of students		Global Journal of Engineering Education, 2018, 20, 1, 13283154	<a href="https://www.scopus.c">https://www.scopus.c</a>
6	The influence of the inquiry learning model and learning style on the drawing technique of students	first author	Global Journal of Engineering Education, 2018, 20, 1, 1328-3154	<a href="http://www.wiete.com">http://www.wiete.com</a>
7	Reflective learning model in improving student critical thinking skills	co-author	Global Journal of Engineering Education, 2017, 19, 1, 1328-3154	<a href="http://www.wiete.com">http://www.wiete.com</a>

### Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	---	---	------------------------

		co-author)		
1	ANALISIS KANDUNGAN GIZI DAN UJI ORGANOLEPTIK PADA BAKSO TEMPE DENGAN PENAMBAHAN DAUN KELOR ( <i>Moringa oleifera</i> ) ANALYSIS OF NUTRITION CONTENT AND ORGANOLEPTIC TEST IN TEMPE MEATBALL WITH ADDITION OF KELOR LEAF ( <i>Moringa oleifera</i> )		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, -, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
2	Anaysis of Use of Yellow Pumpkin Flour ( <i>cucurbita moschata</i> ) On The Quality of Mackerel Fish Sausages ( <i>Scomberomorus commersonni</i> ).		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 2, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
3	Herbal Tea Analysis of Corn Hair ( <i>Zea mays L</i> ) with Addition of Stevia Leaf ( <i>Stevia rebaudiana</i> ) As A Natural Sweetener		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 2, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
4	Modification Tool Giver Feed Chicken Automatic Based Microcontroller ATmega 3285.		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 2, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
5	PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ATPH PADA MATA PELAJARAN ALAT DAN MESIN PERTANIAN DI SMKN 4 JENEPONTO		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 1, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
6	PENGARUH LIMBAH INDUSTRI TERHADAP TINGKAT PENCEMARAN TIMBAL DI PERAIRAN SUNGAI TALLO EFFECT OF INDUSTRIAL WASTE ON LEAD POLLUTION LEVELS IN THE WATERS TALLO RIVER		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, -, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
7	PENGARUH PENAMBAHAN BUBUR DAUN KEMANGI ( <i>Ocimum basilicum L.</i> ) TERHADAP KANDUNGAN GIZI KERUPUK SAGU EFFECT OF ADDITION OF BASIL ( <i>Ocimum basilicum L.</i> ) LEAF PORRIDGE TO NUTRITIONAL CONTENT OF SAGO CRACKERS		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 1, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
8	The Effectiveness of Blended Learning in Improving Media		Journal of Educational Science and Technology, 2019, 5, 3,	<a href="https://ocs.unm.ac.i">https://ocs.unm.ac.i</a>

	Literacy on Different Self-Regulated Learning		2477-3840	
9	UJI PENGERINGAN BIJI JAGUNG ( <i>Zea mays. Sp</i> ) MENGGUNAKAN ALAT PENGERING BIJI BIJIAN TIPE RAK (TRAY DRYER) DRYING ZEA MAYS. SP TESTING USED MAZE TYPE DRIER TRAY		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian , 2019, 5, -, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
10	Utilization of Various Waste Fruits as A Source of Electrical Energy		Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 2019, 5, 2, 2614-7858	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
11	Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud		Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling (Journal of Educational Psychology and Counseling), 2018, 4, 1, 2477-2518	<a href="https://doi.org/10.2">https://doi.org/10.2</a>
12	Project-Based Learning vs Pembelajaran dengan Metode Ekspositori dalam Menghasilkan Kemampuan Belajar Teori Perancangan Mesin	first author	Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP), 2013, 20, 1, 2580-2313	<a href="http://journal.um.ac">http://journal.um.ac</a>

#### Prosiding seminar/konverensi internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	Blended Learning on the Development of Instructional Videos to Improve Abilities in Learning About Concepts and Procedures	first author	Proceedings of the International Conference on Online and Blended Learning 2019 (ICOBL 2019), 2019, 440, , 978-94-6252-971-7/ 2352-5398	<a href="https://www.atlantis">https://www.atlantis</a>
2	COUNSELING GUIDANCE SERVICE BASED ON SIMPESA APLICATION (SISTEM APLIKASI PEMINATAN SISWA)	co-author	INTERNATIONAL CONFERENCE ADRI - 5 "Scientific Publications toward Global Competitive Higher Education" , 2017, -, -, 978-602{0736-1-7	<a href="http://eprints.unm.a">http://eprints.unm.a</a>
3	The Development of Edu-games as a Learning Media	first author	1st International Conference on Advanced Multidisciplinary Research (ICAMR 2018), 2018, 227, -, 978-94-6252-706-5	<a href="https://www.atlantis">https://www.atlantis</a>
4	Character Education Models to Develop Anti-Plagiarism Behavior among Students in the Faculty of Engineering	first author	2nd International Conference on Education, Science, and Technology (ICEST 2017), 2019, 149, -, 978-94-6252-403-3	<a href="https://www.atlantis">https://www.atlantis</a>
5	Learning Style in Teaching: An Effort Understanding the	first author	International Conference on Education, Science, Art and	<a href="http://ojs.unm.ac.id">http://ojs.unm.ac.id</a>

	Characteristics of Learners in Early Learning		Technology, 2017, 1, 1, 2581-1886	
6	Skill Competency Test Model (UKK) Graduates of Partnership-Based Vocational High School: Preparing Graduates Facing the Fourth Industrial Revolution	first author	International Conference on Indonesian Technical Vocational Education and Association , 2018, 201, -, 978-94-6252-587-0	<a href="https://www.atlantis">https://www.atlantis</a>

#### Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
1	Pembelajaran reflektif : seni berpikir kritis, analitis dan kreatif	2019	978-602-5554-94-0	Badan Penerbit UNM	-
2	PEMBELAJARAN REFLEKTIF: Seni Berpikir Kritis, Analitis Dan Kreatif	2019	978-602-5554-94-0	Badan Penerbit UNM	<a href="https://badanpenerbi">https://badanpenerbi</a>
3	MODEL E-PEMINATAN: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan	2017	978-602-6883-57-5	UNM	<a href="http://eprints.unm.a">http://eprints.unm.a</a>

#### Perolehan KI

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	Status KI (terdaftar/granted)	URL (jika ada)
1	EDU-GAME PROFESI (Mengetahui Minat Karir Dan Masa Depan Siswa PAUD Sejak Dini)	2018	Hak Cipta	000111300	Granted / Bersertifikat	-
2	Aplikasi E-Kompas Masa Depan : Sebuah Pengembangan Model Layanan Peminatan Bagi Siswa SMA Untuk Meningkatkan Wawasan Pemilihan Perguruan Tinggi	2019	Hak Cipta	000144806	Granted / Bersertifikat	<a href="https://scholar.goog">https://scholar.goog</a>
3	EDU-GAME PROFESI (Mengetahui Minat Karir Dan Masa Depan Siswa PAUD Sejak Dini)	2018	Hak Cipta	000111300	Granted / Bersertifikat	-

#### Riwayat penelitian didanai kemdikbud

No	Judul	Tahun	Dana Disetujui
1	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER	2021-2022	205,370,000

	(MSPT) BERBASIS PROGRAM KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19		
2	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER (MSPT) BERBASIS PROGRAM KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19	2020-2021	165,600,000
3	PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI	2018-2019	80,017,000
4	PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI	2017-2018	135,000,000
5	PENGEMBANGAN MODEL APLIKASI (EDU-GAMES) "MY PROFESSION": SUATU UPAYA MENGENALKAN MINAT KARIR DAN MASA DEPAN SISWA PAUD SECARA DINI	2016-2017	81,551,000
6	PENGUATAN NILAI KARAKTER MAHASISWA BARU BERBASIS PEMBELAJARAN REFLEKTIF (REFLECTION LEARNING): Suatu Model Menanamkan Sikap Anti Kekerasan dan Mencegah Tawuran di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	2015-2016	75,000,000
7	PENGUATAN NILAI KARAKTER MAHASISWA BARU BERBASIS PEMBELAJARAN REFLEKTIF (REFLECTION LEARNING): Suatu Model Menanamkan Sikap Anti Kekerasan dan Mencegah Tawuran di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar	2014-2015	67,000,000

**B. ANGGOTA PENGUSUL 1**

Nama	FARIDA ARYANI S.Pd
NIDN/NIDK	0006017606
Pangkat/Jabatan	-/Lektor Kepala
E-mail	farida.aryani@unm.ac.id
ID Sinta	5975886
h-Index	3

**Publikasi di Jurnal Internasional terindeks**

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	Factors Affecting Z Generation on Selecting Majors in The University: an Indonesian Case	first author	Journal of Social Studies Education Research, 2020, 11, 3, 1309-9108	<a href="http://www.learntech">http://www.learntech</a>
2	The Implementation of Blended Learning Methodsto Improve Student Self-Regulation at University	first author	International Journal of Innovation, Creativity and Change, 2020, 13, 2, Volume 13, Issue 2, 2020	<a href="file:///C:/Users/hp/">file:///C:/Users/hp/</a>
3	The Development of Edu-games as a Learning Media		Advances in Social Science, Education and Humanities Research, 2019, 227, 1, 2352-5398	<a href="https://www-scopus-c">https://www-scopus-c</a>
4	Effect of SIMPESA Career Application on Student Self-Efficacy in Selecting Majors	first author	Journal of Physics: Conference Series, 2018, 1028, 1, 012092	<a href="http://iopscience.io">http://iopscience.io</a>
5	The influence of the inquiry learning model and learning style on the drawing technique of students		Global Journal of Engineering Education, 2018, 20, 1, 13283154	<a href="https://www.scopus.c">https://www.scopus.c</a>
6	Reflective learning model in improving student critical thinking skills	first author	Global Journal of Engineering Education, 2017, 19, 1, 1328-3154	<a href="http://www.wiete.com.au/jou">www.wiete.com.au/jou</a>
7	Application of Career Assessment Model to Assist Students in Choosing Department in Senior High School	first author	International Journal of Sciences: Basic and Applied Research (IJSBAR), 2016, 30, 5, 2307-4531	<a href="http://gssrr.org/ind">http://gssrr.org/ind</a>

**Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2**

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	Effectiveness of Social Skills Training to Reduce Students	first author	Indonesian Journal of Educational Studies, 2021, 24,	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>



	Aggressive Behavior		1, 2621-6744	
2	A Need Analysis of e-Kompas Specialization Service Model for High School Student to Improve the Selection of Majors in Higher Education	first author	Journal of Educational Science and Technology, 2020, 6, 1, 2477-3840	<a href="https://creativecommons">https://creativecommons</a>
3	Developing Pictorial Multiple Intelligence Inventory for Students		Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 2019, 5, 1, 2477-2518	<a href="https://www.ojs.unm">https://www.ojs.unm</a>
4	The development of "problem box e-counseling" Android-based application as a medium for students' problem disclosure		Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling, 2019, 5, 2, 2477-2518	<a href="https://www.ojs.unm">https://www.ojs.unm</a>
5	Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa SMP		Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling (Journal of Educational Psychology and Counseling), 2018, 4, 1, 2477-2518	<a href="https://doi.org/10.2">https://doi.org/10.2</a>

#### Prosiding seminar/konverensi internasional terindeks

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
1	Psychological Well-Being of Students in Undergoing Online Learning during Pandemi Covid-19	first author	Proceeding of The International Conference on Science and Advanced Technology (ICSAT), 2021, -, -, 978-623-7496-62-5	<a href="https://ojs.unm.ac.i">https://ojs.unm.ac.i</a>
2	Survei tentang pelaksanaan layanan peminatan oleh guru bimbingan dan konseling bagi siswa di kota makassar	first author	FIP JIP UNIVERITAS NEGERI GORONTALO 2015, 2015, 1, 1, 772460756001	-
3	Stres Inoculation Training (Sit): Solusi Efektif Mengelola Stres Belajar Siswa Menuju Generasi Unggul dan Berkarakter	first author	KONASPI 7 di UNY: Memantapkan Karakter Bangsa Menuju Generasi 2045, 2012, -, -, 9789798418884	-

#### Buku

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
1	Bimbingan Karir Masa Depan Untuk Meraih Sukses Ke Perguruan Tinggi	2019	978-602-5544-41-4	Badan Penerbit UNM	-
2	E-kompas masa depan : bimbingan karir untuk merencanakan studi lanjut di perguruan tinggi	2018	978-602-5554-41-4	Badan Penerbit UNM	-

3	Model E-Peminatan: Solusi Praktis Merencanakan Karier Masa Depan	2017	978-602-6883-57-5	Badan Penerbit UNM	-
4	STRES BELAJAR: SUATU PENDEKATAN DAN INTERVENSI KONSELING	2016	978-602-7629-80-6	Edukasi Mitra Grafika	<a href="http://eprints.unm.a">http://eprints.unm.a</a>
5	Cara Efektif Menulis Karya Ilmiah	2013	978-602-7629-48-6	Edukasi Mitra Grafika	-

#### Perolehan KI

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	Status KI (terdaftar/granted)	URL (jika ada)
1	SIMPESA (Sistem Informasi Peminatan Siswa)	2017	Hak Cipta	06142	Granted / Bersertifikat	-
2	SIMPESA (Sistem Informasi Peminatan Siswa)	2016	Hak Cipta	EC00201700965	Granted / Bersertifikat	<a href="http://eprints.unm.a">http://eprints.unm.a</a>
3	Aplikasi E-Kompas Masa depan: Sebuah Pengembangan Model Layanan Peminatan bagi Siswa SMA Untuk Meningkatkan Wawasan Pemilihan Perguruan Tinggi	2019	Hak Cipta	000144806	Granted / Bersertifikat	-
4	Bimbingan Karir Masa depan Untuk Meraih Sukses ke Perguruan Tinggi	2019	Hak Cipta	000131712	Granted / Bersertifikat	-
5	validasi skala career engagement (Hirschi Et Al, 2014) Versi Indonesia	2021	Hak Cipta	000250856	Granted / Bersertifikat	<a href="https://e-hakcipta.d">https://e-hakcipta.d</a>

**C. ANGGOTA PENGUSUL 2**

Nama	HARTOTO S.Pd, M.Pd
NIDN/NIDK	0011118703
Pangkat/Jabatan	-/Tidak Punya
E-mail	hartoto@unm.ac.id
ID Sinta	6604865
h-Index	0

**Publikasi di Jurnal Internasional terindeks**

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

**Publikasi di Jurnal Nasional Terakreditasi Peringkat 1 dan 2**

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

**Prosiding seminar/konferensi internasional terindeks**

No	Judul Artikel	Peran (First author, Corresponding author, atau co-author)	Nama Jurnal, Tahun terbit, Volume, Nomor, P-ISSN/E-ISSN	URL artikel (jika ada)
----	---------------	--	---	------------------------

**Buku**

No	Judul Buku	Tahun Penerbitan	ISBN	Penerbit	URL (jika ada)
----	------------	------------------	------	----------	----------------

**Perolehan KI**

No	Judul KI	Tahun Perolehan	Jenis KI	Nomor	Status KI (terdaftar/granted)	URL (jika ada)
----	----------	-----------------	----------	-------	-------------------------------	----------------

### LAMPIRAN 3. BUKTI PEROLEHAN KI



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201944199, 28 Juni 2019

## Pencipta

Nama : **Dr. Farida Aryani, M.Pd, Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.,, , dkk**

Alamat : Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Negeri Makassar**

Alamat : Jln. A.P.Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplikasi E-Kompas Masa Depan : Sebuah Pengembangan Model Layanan Peminatan Bagi Siswa SMA Untuk Meningkatkan Wawasan Pemilihan Perguruan Tinggi**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Januari 2019, di Makassar

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000144806

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Farida Aryani, M.Pd	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
2	Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.,	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
3	Hamdan Arfandy, S.Kom., MT.	Jln. Korban 40000 Jiwa Lr. 5 B/2





REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201820365, 9 Juli 2018

## Pencipta

Nama : **Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT., Dr. Farida Aryani, M.Pd., , dkk**  
Alamat : Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT., Dr. Farida Aryani, M.Pd., , dkk**  
Alamat : Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**  
Judul Ciptaan : **EDU-GAME PROFESI (Mengetahui Minat Karir Dan Masa Depan Siswa PAUD Sejak Dini)**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Agustus 2017, di Makassar  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000111300

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
2	Dr. Farida Aryani, M.Pd.	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
3	Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd.	Jln. Mustafa Dg. Bunga No. 79
4	Hamdan Arfandy, S.Kom., MT.	Jln. Korban 40000 Jiwa Lr. 5 B/2

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
2	Dr. Farida Aryani, M.Pd.	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
3	Muhammad Riska, S.Pd., M.Pd.	Jln. Mustafa Dg. Bunga No. 79
4	Hamdan Arfandy, S.Kom., MT.	Jln. Korban 40000 Jiwa Lr. 5 B/2







**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

**SURAT PENCATATAN CIPTAAN**

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201700965, 20 April 2017
- II. Pencipta  
Nama : **Dr. Farida Aryani, M.Pd**  
Alamat : Kompleks Gerhana Alauddin Blok D No 11, Jalan Mallengkeri Luar. Kelurahan Manggasa Kecamatan Tamalate, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90221  
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta  
Nama : **Dr. Farida Aryani, M.Pd**  
Alamat : Kompleks Gerhana Alauddin Blok D No 11, Jalan Mallengkeri Luar. Kelurahan Manggasa Kecamatan Tamalate, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90221  
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Program Komputer
- V. Judul Ciptaan : **SIMPESA (Sistem Informasi Peminatan Siswa)**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 29 September 2016, di Makassar
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
- VIII. Nomor pencatatan : 06142

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
REPUBLIK INDONESIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL  
u.b.  
DIREKTUR HAK CIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.  
NIP. 196003181991032001



REPUBLIK INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201944199, 28 Juni 2019

## Pencipta

Nama : **Dr. Farida Aryani, M.Pd, Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.,, , dkk**

Alamat : Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Universitas Negeri Makassar**

Alamat : Jln. A.P.Pettarani, Makassar, Sulawesi Selatan, 90222

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplikasi E-Kompas Masa Depan : Sebuah Pengembangan Model Layanan Peminatan Bagi Siswa SMA Untuk Meningkatkan Wawasan Pemilihan Perguruan Tinggi**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 1 Januari 2019, di Makassar

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000144806

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL

Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Farida Aryani, M.Pd	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
2	Dr. Muhammad Rais, S.Pd., MP., MT.,	Jln. Mallengkeri Luar Kompleks Gerhana Alauddin Blok D/11
3	Hamdan Arfandy, S.Kom., MT.	Jln. Korban 40000 Jiwa Lr. 5 B/2



REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202124386, 21 Mei 2021

## Pencipta

Nama : **Dr. Farida Aryani, M.Pd.**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Jenis Ciptaan : **Karya Ilmiah**  
Judul Ciptaan : **Validasi Skala Career Engagement (Hirschi Et Al., 2014) Versi Indonesia**  
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 April 2020, di Makassar  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia  
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.  
Nomor pencatatan : 000250856

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.  
NIP. 196611181994031001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

**PERSETUJUAN USULAN**

Tanggal Pengiriman	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Sebutan Jabatan Unit	Nama Unit Lembaga Pengusul
29 Oktober 2020	30 Oktober 2020	Dr Drs Ir BAKHRANI A RAUF M.T	Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar (LP2M)	Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar (LP2M)

Lampiran II

Nomor : B/112/E3/RA.00/2021

Hal : Pengumuman Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2021

**PENERIMA PENDANAAN PENELITIAN DI PERGURUAN TINGGI NON BADAN HUKUM  
TAHUN ANGGARAN 2021**

NO	PTN / LLDIKTI	NAMA INSTITUSI	SKEMA	NAMA	NIDN	JUDUL	DURASI PENELITIAN (Tahun)
1	PTN	Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat	Penelitian Dosen Pemula	HERY WIHARJA. MS	1310038901	Pemahaman Karir, Motivasi dan Keputusan Siswa Dalam Memilih Sekolah Menengah Kejuruan di Daerah Non Industri	1
2	PTN	Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat	Penelitian Dosen Pemula	RAHMAD NUTHIHAR	0013129104	Metafora dalam Bahasa Aceh pada Media Sosial Instagram: Potensi dan Ancaman Ujaran Kebencian di Ruang Publik	1
3	PTN	Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat	Penelitian Dosen Pemula	RONI AGUSMANIZA	0019088703	DAMPAK PANDEMI COVID-19 TERHADAP ANGKUTAN UMUM	1
4	PTN	Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat	Penelitian Dosen Pemula	SAFRIZAL	0013128208	Pemetaan Potensi Pembangkit Listrik Tenaga Bayu di Perairan Indonesia Berdasarkan Data Satelit ASCAT	1
5	PTN	Akademi Komunitas Negeri Aceh Barat	Penelitian Dosen Pemula	TANZIR MASYKAR	0030078805	Instrumental analysis of Acehnese monophthong and diphthong vowels in West Aceh	1
6	PTN	Akademi Komunitas Negeri Pacitan	Penelitian Dosen Pemula	ANWAR FUADI	0301058801	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan	1
7	PTN	Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar	Penelitian Dosen Pemula	ADIGUNA SASAMA WAHYU UTAMA	0018018608	Penambahan Mayonnaise, Hati Ayam, dan Daun Indigofera Pada Pembuatan Produk Olahan Nugget Daging Ayam Untuk Meningkatkan Kualitas Nutrisi	1
8	PTN	Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar	Penelitian Dosen Pemula	ADIMAS KETUT NALENDRA	0706059002	Penerapan Artificial Intelligence untuk Kontrol Suhu dan Kelembapan pada Kandang Broiler berbasis Internet of Things	1
9	PTN	Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar	Penelitian Dosen Pemula	DAVID KURNIAWAN	0704049201	Kualitas daging dan penampilan produksi itik hibrida dengan penggunaan natural feed additive pada pakan berbasis bahan baku lokal	1

**PENERIMA PENDANAAN PENELITIAN DI PERGURUAN TINGGI NON BADAN HUKUM  
TAHUN ANGGARAN 2021**

NO	PTN / LLDIKTI	NAMA INSTITUSI	SKEMA	NAMA	NIDN	JUDUL	DURASI PENELITIAN (Tahun)
1093	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi	MUHAMMAD BASRI	0015056210	PENGEMBANGAN MODEL PARIWISATA PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS BERBASIS EKONOMI KREATIF DI SULAWESI SELATAN	3
1094	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	MUHAMMAD RAIS	0031127407	PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER (MSPT) BERBASIS PROGRAM KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19	2
1095	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Terapan	MUHAMMAD WIJAYA	0027097305	Pengembangan New Produk Biji Kakao untuk Produksi Caffeina, Alkaloid dan Xanthina serta Pemanfaatan Limbah kakao Sebagai Edible Film, Pectin, Anti Alergy dan Deodoran Alami	3
1096	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Terapan	MUHAMMAD WIJAYA	0027097305	Pengembangan Produk Kakao Terfermentasi untuk Produksi Flavonoid, Xylitol, dan Flavour serta Aplikasi Limbah Kakao untuk jelly, Dietary Fiber, Scrub, Disinfektan Alami dan Hand Sanitizer Covid 19	3
1097	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Terapan Unggulan Perguruan Tinggi	MUHAMMAD YAHYA	0023066302	PENGEMBANGAN DESA DIGITAL UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN POTENSI LOKAL DAN JIWA KEWIRAUSAHAAN MASYARAKAT DAN PEMUDA DI KABUPATEN TAKALAR	2
1098	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Disertasi Doktor	MURNI MAHMUD	0026117306	Moderation based Instruction in Teaching English for Indonesia at Senior High Schools	2
1099	PTN	Universitas Negeri Makassar	Penelitian Terapan	MURNI MAHMUD	0026117306	PENGEMBANGAN MODEL PENGAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI PEMANFAATAN JEJARING MEDIA SOSIAL (SOCIAL MEDIA- BASED ENGLISH LANGUAGE TEACHING)	3



KEMENTERIAN RISET DAN TEKNOLOGI /  
BADAN RISET DAN INOVASI NASIONAL  
**DEPUTI BIDANG PENGUATAN RISET DAN PENGEMBANGAN**  
Gedung B.J Habibie Lantai 19 – 20, Jalan M.H. Thamrin Nomor 8, Jakarta 10340  
Telepon: (021) 3169707; Faksimile: (021) 3101728, 3102368  
Laman: [www.risbang.ristekbrin.go.id](http://www.risbang.ristekbrin.go.id)

Nomor : B/112/E3/RA.00/2021 18 Februari 2021  
Lampiran : 3 (Tiga) Berkas  
Hal : Pengumuman Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi  
Tahun Anggaran 2021

- Yth. 1. Rektor/ Direktur/ Ketua Perguruan Tinggi Negeri dan Swasta  
2. Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah I s/d XV

Berdasarkan Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 8/E1/KPT/2021 tanggal 01 Februari 2021 tentang Penetapan Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum Tahun Anggaran 2021, Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 9/E1/KPT/2021 tanggal 01 Februari 2021 tentang Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Tahun 2021 untuk Penelitian Tahun Jamak Lanjutan Tahun 2019, Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 10/E1/KPT/2021 tanggal 01 Februari 2021 tentang Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Tahun 2021 untuk Penelitian Tahun Jamak Lanjutan Tahun 2020, dan Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputy Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 11/E1/KPT/2021 tanggal 01 Februari 2021 tentang Penetapan Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2021, bersama ini kami sampaikan daftar nama penerima pendanaan Penelitian tahun anggaran 2021 sebagai berikut:

1. Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi PTNBH Tahun Anggaran 2021 (**Lampiran I**)
2. Penerima Pendanaan Penelitian di Perguruan Tinggi Non-PTNBH Tahun Anggaran 2021 (**Lampiran II**)

Kami informasikan bahwa penerima pendanaan Penelitian Tahun Anggaran 2021 adalah Peneliti dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pengusul yang proposalnya dinyatakan lolos seleksi, yang bersangkutan atau institusi telah memenuhi kewajiban sebagai berikut:
  - a. Mengunggah laporan kemajuan sampai dengan tahun 2020;
  - b. Mengunggah laporan akhir sampai dengan tahun 2020;
  - c. Melaksanakan seluruh tahapan seleksi sebagaimana disebutkan dalam Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Perguruan Tinggi Edisi XIII Tahun 2020 untuk PTNBH dan skema penelitian Desentralisasi bagi Perguruan Tinggi klaster Mandiri, Utama, dan Madya sesuai dengan hasil klasterisasi tahun 2019;
  - d. Melaksanakan monitoring dan evaluasi penelitian secara daring sebagaimana surat Direktur DRPM dengan Nomor B/1223/E3/RA.00/2020
  - e. Tidak sedang dalam status tugas belajar baik untuk ketua maupun anggota, kecuali anggota pada skema Penelitian Pascasarjana;
  - f. Pendanaan penelitian diberikan dengan memperhatikan kuota berdasarkan *h-index* peneliti, kecuali untuk skema Penelitian Pascasarjana yang tidak dihitung sebagai kuota.



2. Penelitian Kontrak Tahun Jamak 2019-2021 dan Kontrak Tahun Jamak 2020-2022 yang dilanjutkan pendanaannya merupakan penelitian yang telah dinyatakan layak berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi pada tahun 2020;
3. Peneliti tahun anggaran 2020 yang ditunda pendanaan penelitiannya ke tahun anggaran 2021, telah mengisi konfirmasi kesediaan Peneliti untuk melaksanakan penelitian 2020 yang ditunda ke tahun anggaran 2021 sesuai dengan surat Direktur DRPM Nomor B/1176/E3/RA.00/2020.

Apabila ada penerima pendanaan penelitian sebagaimana tercantum pada lampiran ternyata tidak memenuhi salah satu dari ketentuan di atas, atau pelanggaran terhadap ketentuan Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Edisi XIII Tahun 2020 maka pendanaannya dapat ditinjau kembali.

Berkenaan dengan hal tersebut, DRPM mengucapkan selamat kepada penerima pendanaan penelitian tahun anggaran 2021. DRPM mengucapkan terimakasih kepada pengusul yang telah berpartisipasi, bagi pengusul yang belum mendapatkan pendanaan tahun ini dapat mengusulkan proposal penelitian untuk pendanaan tahun 2022. Selanjutnya, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk menyampaikan informasi di atas kepada nama-nama yang tercantum pada lampiran di Perguruan Tinggi masing-masing.

Perlu kami sampaikan bahwa mekanisme penyaluran dana akan dilakukan melalui kontrak. Berkaitan dengan hal ini, perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Terdapat dua jenis kontrak penelitian yang akan digunakan, yaitu kontrak tahun tunggal dan kontrak tahun jamak. Kontrak tahun tunggal digunakan untuk kontrak penelitian yang pendanaannya hanya 1 (satu) tahun, adapun kontrak tahun jamak digunakan untuk kontrak penelitian yang pendanaannya lebih dari 1 (satu) tahun;
2. Kontrak dilakukan secara berjenjang. Untuk Perguruan Tinggi Negeri (PTN), kontrak dilakukan antara DRPM dengan Ketua LP/LPPM/LPM/Direktur Politeknik, adapun untuk Perguruan Tinggi Swasta kontrak dilakukan melalui Kepala Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi (LLDIKTI) masing - masing wilayah;
3. Pencairan dana penelitian dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu secara sekaligus dan secara bertahap;
4. Para penerima pendanaan penelitian akan diminta untuk mengunggah perbaikan proposal dan RAB sesuai dengan dana yang diterima. Informasi lebih rinci terkait pengunggahan perbaikan proposal akan disampaikan kemudian.
5. Hal-hal lain yang terkait dengan penandatanganan kontrak, pencairan dana, dan pelaksanaan penelitian akan diinformasikan lebih lanjut melalui laman: <http://simlibtamamas.ristekdikti.go.id>.

Berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penandatanganan kontrak, bersama ini kami kirimkan **Daftar Isian (Lampiran III)**. Kami mohon Daftar Isian tersebut dapat diisi dan segera dikirim melalui laman google form dengan link <http://bit.ly/FormKontrakPenelitian2021> paling lambat tanggal **05 Maret 2021** untuk PTS tidak perlu mengirimkan daftar isian karena Kontrak akan dilakukan dengan LLDIKTI Wilayah masing – masing.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.



Plt. Direktur Riset dan Pengabdian Masyarakat,

Heri Hermansyah  
NIP 197601181999031002

Tembusan;  
Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan



**KONTRAK PENELITIAN TAHUN JAMAK**  
**PENELITIAN DASAR DAN PEMBINAAN/KAPASITAS**  
**SKEMA PENELITIAN DASAR UNGGULAN PERGURUAN TINGGI**  
**TAHUN ANGGARAN 2021**  
**Nomor: 116/UN36.11/LP2M/2021**

Pada hari ini Senin tanggal Dua puluh dua bulan Maret tahun Dua ribu dua satu, kami yang bertandatangan dibawah ini:

- 1. Prof. Dr. Ir. H. Bakhrani A. Rauf, M.T** : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M), 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., MP., MT** : Dosen FT Universitas Negeri Makassar, dalam hal ini bertindak sebagai pengusul dan Ketua Tim Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2021 untuk selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

**PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA**, secara bersama-sama sepakat mengikatkan diri dalam suatu Kontrak Penelitian, dengan ketentuan dan syarat sebagai berikut:

**PASAL 1**  
**DASAR HUKUM**

**Kontrak Penelitian** ini berdasarkan kepada:

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara;
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggung Jawab Keuangan Negara;
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
6. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
7. Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 tentang bentuk dan Mekanisme Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2020 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 26 Tahun 2015 tentang Bentuk dan Mekanisme Pendanaan Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum;
8. Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah;
9. Peraturan Presiden Nomor 50 Tahun 2020 tentang Kementerian Riset dan Teknologi;
10. Keputusan Presiden Nomor 113/P Tahun 2019 tentang Pembentukan Kementerian dan Pengangkatan Menteri Kabinet Kerja Periode Tahun 2019-2024;
11. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 119/PMK.02/2020 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2021;

12. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 112/PMK.02/2020 tentang Standar Biaya Keluaran Tahun Anggaran 2021;
13. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 203/PMK.05/2020 tentang Tata Cara Pembayaran dan Pertanggungjawaban Anggaran Penelitian Atas Beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;
14. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 tahun 2016 tentang Tata Cara Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 27 tahun 2019 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 tahun 2016 tentang Pedoman Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer dan Tata Cara Pelaksanaan Penilaian Penelitian dengan Menggunakan Standar Biaya Keluaran;
15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penelitian;
16. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2019 tentang Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri;
17. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2019 tentang Prioritas Riset Nasional Tahun 2020-2024;
18. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 105/M/KPT/2019 tentang Penggunaan Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2019;
19. Keputusan Menteri Riset dan Teknologi/ Kepala Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 2/M/KPT/2021 tentang Pejabat Perbendaharaan pada Satuan Kerja Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional;
20. Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 1/E1/KPT/2021 tentang Pejabat Perbendaharaan pada Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi / Badan Riset dan Inovasi Nasional Tahun Anggaran 2021;
21. Keputusan Kuasa Pengguna Anggaran Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset dan Teknologi/ Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 9./E1/KPT/2021 tentang Penetapan Pendanaan Penelitian Dasar dan Pembinaan/Kapasitas di Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2021

## **PASAL 2**

### **RUANG LINGKUP PENELITIAN**

**PIHAK PERTAMA** memberi pekerjaan kepada **PIHAK KEDUA** dan **PIHAK KEDUA** menerima pekerjaan tersebut dari **PIHAK PERTAMA**, untuk melaksanakan dan menyelesaikan Penelitian Tahun Jamak Penelitian Dasar dan Pembinaan/Kapasitas Skema Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2021 dengan judul:

**“Pengembangan Aplikasi Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) Berbasis Program Kecakapan Hidup Untuk Mencegah Penyebaran Covid-19”.**

## **PASAL 3**

### **DANA PENELITIAN**

- (1) Besarnya dana untuk melaksanakan penelitian dengan judul sebagaimana dimaksud pada Pasal 2 adalah sebesar **Rp 370,970,000 (Tiga Ratus Tujuh Puluh Juta Sembilan Ratus Tujuh Puluh Ribu Rupiah)** sudah termasuk pajak dalam jangka waktu 2 (dua) tahun.
- (2) Dana Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibebankan pada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor SP DIPA-042.06.1.401516/2021 Tanggal 23 November 2020

**PASAL 4**  
**TATA CARA PEMBAYARAN DANA PENELITIAN**

- (1) **PIHAK PERTAMA** memberikan pendanaan penelitian sebesar: **Rp.370,970,000 (Tiga Ratus Tujuh Puluh Juta Sembilan Ratus Tujuh Puluh Ribu Rupiah)** dalam jangka waktu 2 (dua) tahun yang dibebankan kepada DIPA Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.
- (2) Pendanaan penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dibayarkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** secara bertahap:
  - a. **Rp.165,600,000 (Seratus Enam Puluh Lima Juta Enam Ratus Ribu Rupiah)**, untuk dana penelitian tahun pertama 2021;
  - b. **Rp.205,370,000 (Dua Ratus Lima Juta Tiga Ratus Tujuh Puluh Ribu Rupiah)**, untuk dana penelitian tahun kedua 2022;
  - c. **Rp. ( )**, untuk dana penelitian tahun ketiga 2023;
  - d. Biaya tambahan dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** dengan melampirkan Daftar luaran tambahan penelitian yang sudah di validasi oleh **PIHAK PERTAMA**,
- (3) Pendanaan penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a, diberikan dengan ketentuan apabila revisi proposal penelitian telah diunggah ke laman **SIMLITABMAS**
- (4) Pendanaan penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b dan c, diberikan berdasarkan hasil penilaian atas capaian tahun sebelumnya yang dilakukan oleh Komite Penilaian Keluaran Penelitian dan/atau *Reviewer* Keluaran Penelitian
- (5) Biaya luaran tambahan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf d, dibayarkan kepada **PIHAK KEDUA** pada bulan Oktober tiap tahun
- (6) Apabila luaran tambahan dinyatakan tidak valid oleh **PIHAK PERTAMA**, maka dana luaran tambahan yang sudah diterima harus disetorkan kembali ke kas Negara.
- (7) Pendanaan Kontrak Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) akan disalurkan oleh **PIHAK PERTAMA** kepada **PIHAK KEDUA** ke rekening sebagai berikut:

Nama penerima pada rekening	: MUHAMMAD RAIS
Nomor Rekening	: 806630787
Nama Bank	: Bank BNI
- (8) **PIHAK PERTAMA** tidak bertanggung jawab atas keterlambatan dan/atau tidak terbayarnya sejumlah dana yang disebabkan karena kesalahan **PIHAK KEDUA** dalam menyampaikan data peneliti, nama bank, nomor rekening, dan persyaratan lainnya yang tidak sesuai dengan ketentuan. sebagaimana dimaksud pada ayat (7)

**PASAL 5**  
**JANGKA WAKTU**

- (1) Kontrak Penelitian ini merupakan pelaksanaan Penelitian Dasar dan Pembinaan/Kapasitas tahun jamak yang terdiri atas:
  - a. penelitian baru; dan
  - b. penelitian lanjutan
- (2) Penelitian baru sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, merupakan penelitian baru yang pelaksanaannya dimulai pada tahun 2021 untuk jangka waktu 2 (dua) tahun dan 3 (tiga) tahun.
- (3) Penelitian lanjutan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b, merupakan penelitian tahun jamak yang dilaksanakan tahun anggaran sebelumnya dan keberlanjutannya ditentukan berdasarkan hasil penilaian atas capaian tahun berjalan yang dilakukan oleh Komite Penilaian Keluaran Penelitian dan/atau *Reviewer* Keluaran Penelitian.
- (4) Kontrak Penelitian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan untuk penelitian sebagaimana tercantum dalam Lampiran Kontrak Penelitian Dasar dan Pembinaan/Kapasitas tahun jamak tahun anggaran 2021 Nomor SPPK: 127/SP2H/LT/DRPM/2021 yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Kontrak Penelitian ini.
- (5) Keberlanjutan penelitian sebagaimana tercantum dalam Lampiran Kontrak ditentukan berdasarkan hasil penilaian atas capaian tahun berjalan yang dilakukan oleh Komite Penilaian Keluaran Penelitian dan/atau *Reviewer* Keluaran Penelitian

## PASAL 6 TARGET LUARAN

- (1) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk mencapai target luaran wajib penelitian sebagaimana yang dijanjikan dalam proposal penelitian yang diunggah dilaman SIMLITABMAS
- (2) **PIHAK KEDUA** diharapkan dapat mencapai target luaran tambahan penelitian bagi yang mendapatkan dana tambahan berupa {"-Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks bereputasi: Target: Published"}
- (3) **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk melaporkan dan mengunggah ke laman SIMLITABMAS perkembangan pencapaian target luaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan (2) kepada **PIHAK PERTAMA**.

## PASAL 7 HAK DAN KEWAJIBAN PARA PIHAK

- (1) Hak dan Kewajiban **PIHAK PERTAMA**:
  - a. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk menerima dokumen hasil unggahan di laman SIMLITABMAS sebagai berikut:
    - a. revisi proposal penelitian,
    - b. surat pernyataan kesanggupan penyusunan laporan penelitian
    - c. catatan harian pelaksanaan penelitian,
    - d. laporan kemajuan pelaksanaan penelitian,
    - e. Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan,
    - f. laporan akhir Penelitian,
    - g. luaran Penelitian
  - b. **PIHAK PERTAMA** berhak untuk mendapatkan dari **PIHAK KEDUA** laporan kemajuan, laporan akhir, SPTB, luaran wajib, dan luaran tambahan penelitian;
  - c. **PIHAK PERTAMA** berkewajiban untuk memberikan dana penelitian kepada **PIHAK KEDUA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1) dan dengan tata cara pembayaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4
- (2) Hak dan Kewajiban **PIHAK KEDUA**:
  - a. **PIHAK KEDUA** berhak menerima dana penelitian dari **PIHAK PERTAMA** dengan jumlah sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (1);
  - b. **PIHAK KEDUA** berkewajiban untuk bertanggungjawab dalam penggunaan dana penelitian yang diterimanya sesuai dengan proposal kegiatan yang telah disetujui;
  - c. **PIHAK KEDUA** berkewajiban mengunggah Revisi Proposal Penelitian, Surat Pernyataan Kesanggupan Penyusunan Laporan Penelitian, Catatan Harian Pelaksanaan Penelitian, Laporan Kemajuan Pelaksanaan Penelitian, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB), Laporan Akhir Penelitian, Luaran Wajib dan Luaran Tambahan Penelitian yang telah dilaksanakan ke laman SIMLITABMAS paling lambat **16 November tiap tahun Anggaran berjalan**;
  - d. **PIHAK KEDUA** berkewajiban menyerahkan *Hardcopy* Laporan Kemajuan, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) atas dana penelitian yang telah ditetapkan, Laporan Akhir Penelitian, Luaran Wajib dan Luaran Tambahan Penelitian kepada **PIHAK PERTAMA**, paling lambat **16 November tiap tahun Anggaran berjalan** sebanyak 2 (dua) eksemplar ke LP2M UNM.

## PASAL 8 LAPORAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Laporan Kemajuan dan Laporan Akhir/hasil Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (2.e) 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 Merah
- c. Di bawah bagian cover ditulis:

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat  
Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan

## **PASAL 9 MONITORING DAN EVALUASI**

**PIHAK PERTAMA** dalam rangka pengawasan akan melakukan Monitoring dan Evaluasi internal terhadap kemajuan pelaksanaan Penelitian ini sebelum pelaksanaan Monitoring dan Evaluasi eksternal oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.

## **PASAL 10 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 11 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, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional.

## **PASAL 12 PENGANTIAN KEANGGOTAAN**

- (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 13 PEMBATALAN PERJANJIAN**

- (1) Apabila dikemudian hari terhadap judul Penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 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

- a. Pembelian barang dan jasa dikenai PPN sebesar 10% dan PPh 22 sebesar 1,5%
- b. Belanja honorarium PPh Pasal 21 sebesar: 5% bagi yang memiliki NPWP untuk golongan III, untuk golongan IV sebesar 15%.dan 6% bagi yang tidak memiliki NPWP

c. Pajak-pajak lain sesuai ketentuan menjadi tanggungjawab **PIHAK KEDUA** dan harus dibayarkan oleh **PIHAK KEDUA** ke kantor pelayanan pajak setempat sesuai ketentuan yang berlaku.

#### **PASAL 15 KEKAYAAN INTELEKTUAL**

- (1) Hak kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional sebagai pemberi dana
- (3) Pencantuman nama sebagaimana dimaksud pada ayat (2), paling sedikit mencantumkan nama Kementerian Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional
- (4) Hasil penelitian adalah milik Negara dan dapat dihibahkan kepada institusi/lembaga melalui Berita Acara Serah Terima (BAST) untuk keberlanjutan pengembangan penelitian.

#### **PASAL 16 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 17 INTEGRITAS AKADEMIK**

- (1) Pelaksana penelitian wajib menjunjung tinggi integritas akademik yaitu komitmen dalam bentuk perbuatan yang berdasarkan pada nilai kejujuran, kredibilitas, kewajaran, kehormatan, dan tanggung jawab dalam kegiatan penelitian yang dilaksanakan.
- (2) Penelitian dilakukan sesuai dengan kerangka etika, hukum dan profesionalitas, serta kewajiban sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- (3) Penelitian dilakukan dengan menjunjung tinggi standar ketelitian dan integritas tertinggi dalam semua aspek penelitian

#### **PASAL 18 KEADAAN KAHAR**

- (4) **PARA PIHAK** dibebaskan dari tanggung jawab atas keterlambatan atau kegagalan dalam memenuhi kewajiban yang dimaksud dalam Kontrak Penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan **PARA PIHAK** yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*).
- (5) Peristiwa atau kejadian yang dapat digolongkan keadaan memaksa (*force majeure*) dalam Kontrak Penelitian ini adalah bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blockade, peledakan, sabotase, revolusi, pemberontakan, huru-hara, serta adanya tindakan pemerintah dalam bidang ekonomi dan moneter yang secara nyata berpengaruh terhadap pelaksanaan Kontrak Penelitian ini.
- (6) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak lainnya secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*), disertai dengan bukti-bukti yang sah dari pihak yang berwajib, dan **PARA PIHAK** dengan itikad baik akan segera membicarakan penyelesaiannya.

#### **PASAL 19 PENYELESAIAN PERSELISIHAN**

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara **PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** dalam pelaksanaan Kontrak Penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah dan mufakat,

- (2) Dalam hal tidak tercapai penyelesaian secara musyawarah dan mufakat sebagaimana dimaksud pada ayat (1) maka penyelesaian dilakukan melalui proses hukum yang berlaku dengan memilih domisili hukum di Pengadilan Negeri.

**PASAL 20  
AMANDEMEN KONTRAK**

Apabila terdapat hal lain yang belum diatur atau terjadi perubahan dalam Kontrak Penelitian ini, maka akan dilakukan Amandemen Kontrak Penelitian

**PASAL 21  
SANKSI**

- (1) Apabila sampai dengan batas waktu yang telah ditetapkan untuk melaksanakan telah berakhir, **PIHAK KEDUA** tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (2), maka **PIHAK KEDUA** dikenai sanksi administratif;
- (2) Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa penghentian pembayaran dan/atau Ketua Tim Pelaksana Penelitian tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut-turut.

**PASAL 22  
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.


**PASAL 23  
PENUTUP**

- (1) Kontrak penelitian tahun jamak untuk penelitian lanjutan tahun anggaran sebelumnya dicabut dan dinyatakan tidak berlaku terhitung pada tanggal ditandatanganinya Kontrak Penelitian ini.
- (2) Kontrak Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal ditandatanganinya Kontrak Penelitian.
- (3) Kontrak Penelitian ini dibuat rangkap 3 (tiga) bermaterai cukup sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya materai dibebankan kepada **PIHAK KEDUA**.

**PIHAK PERTAMA**

  
Prof. Dr. Jr. H. Bakhran A. Rauf, M.T  
NIP: 196110161988031006

**PIHAK KEDUA**

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





Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan  
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi  
Gedung BPPT II Lantai 19, Jl. MH. Thamrin No. 8 Jakarta Pusat  
<https://simlitabmas.ristekdikti.go.id/>

## PROTEKSI ISI LAPORAN AKHIR PENELITIAN

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi laporan ini dalam bentuk apapun kecuali oleh peneliti dan pengelola administrasi penelitian

## LAPORAN AKHIR PENELITIAN MULTI TAHUN

ID Proposal: 39216e7e-2eba-4d9f-86c9-a0fa7ef015bd  
laporan akhir Penelitian: tahun ke-2 dari 2 tahun

### 1. IDENTITAS PENELITIAN

#### A. JUDUL PENELITIAN

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER (MSPT) BERBASIS PROGRAM  
KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19

#### B. BIDANG, TEMA, TOPIK, DAN RUMPUN BIDANG ILMU

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Sosial Humaniora, Seni Budaya, Pendidikan Penelitian Lapangan Dalam Negeri (Menengah)	-		

#### C. KATEGORI, SKEMA, SBK, TARGET TKT DAN LAMA PENELITIAN

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Desentralisasi			SBK Riset Dasar	3	2

### 2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama (Peran)	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index
MUHAMMAD RAIS - Ketua Pengusul	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Teknologi Pertanian		5975896	2

HARTOTO - Anggota Pengusul	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Merumuskan ide pengembangan proposal penelitian, merancang desain penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, merancang prototipe aplikasi dan pengembangan ide jurnal penelitian.	6604865	0
FARIDA ARYANI - Anggota Pengusul	Universitas Negeri Makassar	Bimbingan dan Konseling	Merumuskan ide pengembangan proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, pengembangan proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, dan pengembangan ide jurnal penelitian.	5975886	10

### 3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (JIKA ADA)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra
-------	------------

### 4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

#### Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya)	Keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
2	Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi	Accepted	Early Childhood Education Journal
1	Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi	Accepted	Early Childhood Education Journal

#### Luaran Tambahan

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian (accepted, published, terdaftar atau granted, atau status)	Keterangan (url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya)
--------------	--------------	--	---

		<i>lainnya)</i>	
2	Artikel pada Conference/ Seminar Internasional di Pengeindeks Bereputasi	Submitted	International Conference of Science and Technology in Elementary Education UNM
1	Alat peraga	Tersedia	Aplikasi Android Smart Parenting Berbasis Kecakapan Hidup
2	Artikel di Jurnal Nasional terakreditasi peringkat 1-3	Submitted	Journal of Educational Science and Technology (EST)

## 5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya penelitian mengacu pada PMK yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana diatur pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

**Total RAB 2 Tahun Rp. 524,997,000**

**Tahun 1 Total Rp. 165,600,000**

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	-	Paket	14	350,000	4,900,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	-	Unit	400	51,000	20,400,000
Bahan	Barang Persediaan	-	Unit	6	250,000	1,500,000
Pengumpulan Data	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di dalam kantor	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	-	OH	90	72,000	6,480,000
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Uang Harian	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Pengumpulan Data	Transport	-	OK (kali)	0	0	0

Pengumpulan Data	HR Petugas Survei	-	OH/OR	0	0	0
Pengumpulan Data	FGD persiapan penelitian	-	Paket	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	-	OJ	0	0	0
Sewa Peralatan	Kebun Percobaan	-	Unit	0	0	0
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	-	Unit	46	50,000	2,300,000
Sewa Peralatan	Transport penelitian	-	OK (kali)	0	0	0
Sewa Peralatan	Ruang penunjang penelitian	-	Unit	0	0	0
Sewa Peralatan	Obyek penelitian	-	Unit	0	0	0
Analisis Data	Biaya analisis sampel	-	Unit	0	0	0
Analisis Data	Honorarium narasumber	-	OJ	0	0	0
Analisis Data	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	20	350,000	7,000,000
Analisis Data	HR Pengolah Data	-	P (penelitian)	1	1,540,000	1,540,000
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	-	OH	408	72,000	29,376,000
Analisis Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Transport Lokal	-	OK (kali)	448	110,000	49,280,000
Analisis Data	Uang Harian	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya penyusunan buku termasuk book chapter	-	Paket	1	2,744,000	2,744,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Luaran Iptek lainnya (purwa rupa, TTG dll)	-	Paket	1	9,000,000	9,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	-	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	-	Paket	1	11,330,000	11,330,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	-	Paket	1	2,000,000	2,000,000

Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	-	Paket	1	15,500,000	15,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	-	Paket	1	1,500,000	1,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya konsumsi rapat	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di dalam kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0

Tahun 2 Total Rp. 359,397,000

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Bahan	ATK	-	Paket	40	250,000	10,000,000
Bahan	ATK	-	Paket	10	700,000	7,000,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	-	Unit	1380	35,000	48,300,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	-	Unit	120	140,000	16,800,000
Bahan	Barang Persediaan	-	Unit	0	0	0
Bahan	Barang Persediaan	-	Unit	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di dalam kantor	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Lapangan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	-	OH	506	72,000	36,432,000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	-	OH	8	2,862,000	22,896,000

Pengumpulan Data	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	150	250,000	37,500,000
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Uang Harian	-	OH	0	0	0
Pengumpulan Data	Uang Harian	-	OH	5	6,300,000	31,500,000
Pengumpulan Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Pengumpulan Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Pengumpulan Data	Transport	-	OK (kali)	356	125,000	44,500,000
Pengumpulan Data	Transport	-	OK (kali)	12	3,712,500	44,550,000
Pengumpulan Data	HR Petugas Survei	-	OH/OR	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Petugas Survei	-	OH/OR	0	0	0
Pengumpulan Data	FGD persiapan penelitian	-	Paket	0	0	0
Pengumpulan Data	FGD persiapan penelitian	-	Paket	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	-	OJ	0	0	0
Pengumpulan Data	HR Pembantu Peneliti	-	OJ	0	0	0
Analisis Data	Biaya analisis sampel	-	Unit	0	0	0
Analisis Data	Biaya analisis sampel	-	Unit	0	0	0
Analisis Data	Honorarium narasumber	-	OJ	0	0	0
Analisis Data	Honorarium narasumber	-	OJ	0	0	0
Analisis Data	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0
Analisis Data	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0
Analisis Data	HR Pengolah Data	-	P (penelitian)	0	0	0
Analisis Data	HR Pengolah Data	-	P	0	0	0

			(penelitian)			
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	-	OH	90	72,000	6,480,000
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Penginapan	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Transport Lokal	-	OK (kali)	0	0	0
Analisis Data	Transport Lokal	-	OK (kali)	0	0	0
Analisis Data	Uang Harian	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Uang Harian	-	OH	0	0	0
Analisis Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Analisis Data	Tiket	-	OK (kali)	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya penyusunan buku termasuk book chapter	-	Paket	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Luaran Iptek lainnya (purwa rupa, TTG dll)	-	Paket	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Luaran Iptek lainnya (purwa rupa, TTG dll)	-	Paket	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	-	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	-	Paket	1	500,000	500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	-	Paket	1	11,798,000	11,798,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	-	Paket	1	23,516,415	23,516,415
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	-	Paket	1	1,500,000	1,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	-	Paket	1	1,000,000	1,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib,	Biaya seminar	-	Paket	1	7,000,000	7,000,000

dan Luaran Tambahan	internasional					
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	-	Paket	1	5,264,585	5,264,585
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	-	Paket	1	1,110,000	1,110,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	-	Paket	1	1,000,000	1,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya konsumsi rapat	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya konsumsi rapat	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di luar kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di dalam kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Uang harian rapat di dalam kantor	-	OH	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	HR Sekretariat/ Administrasi Peneliti	-	OB	0	0	0

Tahun 3 Total Rp. 0

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
--------------------	----------	------	--------	------	--------------	-------

## 6. KEMAJUAN PENELITIAN

### A. RINGKASAN

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai Covid-19 fokus bagaimana agar orang dewasa dapat melakukan pencegahan dalam penyebaran Covid-19 baik dengan cara melakukan social distancing ataupun physical distancing. Hanya sedikit kebijakan ataupun penelitian sebelumnya yang fokus untuk mengkaji bagaimana anak-anak juga dapat turut dalam kegiatan pencegahan Covid-19. Karena berdasarkan data dari Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid 19 per tanggal 31 Mei 2020, usia anak kasus positif covid-19 sebanyak 7,9 % dari jumlah total kasus positif. Anak-anak sangat berpotensi



terpapar Covid-19 dan menyebarkannya ke anggota keluarga lainnya jika anak tersebut tidak memahami apa yang harus mereka lakukan ketika di sekolah ataupun di rumah untuk menghindari terpapar Covid-19. Anak-anak masih membutuhkan pendampingan dari orang tua dan guru, namun tentunya orang tua dan guru tidak dapat mengontrol anak atau siswa setiap waktu. Maka dari itu terdapat potensi yang besar anak terpapar Covid-19 ketika mereka harus kembali bersekolah. Menyikapi persoalan tersebut, maka diperlukan upaya pencegahan agar para orang tua tidak merasa cemas dan khawatir ketika anaknya ke sekolah dalam situasi pandemi. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan membekali para orangtua sebagai orang yang paling bertanggung jawab di rumah dengan penerapan aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis pendidikan kecakapan hidup. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19. Pada situasi pandemi ini, orang tua harus terlibat dalam aktivitas belajar anak dan berkolaborasi dengan guru demi keberhasilan belajar anak anaknya terutama dalam menghadapi pandemi Covid-19. Aplikasi MSPT yang telah dikembangkan ini telah membantu orangtua yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar dalam membekali berbagai jenis kecakapan hidup yang fokus pada pencegahan penyebaran Covid 19, misalnya bagaimana anak-anak mengenali dan paham akan makanan yang mereka konsumsi, bagaimana mereka berinteraksi di sekolah dalam situasi pandemi, apa yang mereka harus lakukan setelah pulang ke sekolah, jenis permainan apa saja yang dapat dilakukan yang tidak berpotensi dalam menyebarkan Covid-19, dan berbagai jenis kecakapan hidup lainnya. Penelitian ini adalah penelitian research and development (R & D) yang dirancang dan menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa model aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran COVID-19 yang telah disematkan dalam sistem developer android. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 tahun mulai dari tahap persiapan, analisis kebutuhan, pengembangan prototipe aplikasi, uji coba model, sampai pada tahap intervensi di 8 Kabupaten di Sulawesi Selatan yang memiliki tingkat kasus positif Covid-19 yang tinggi. Luaran dari penelitian ini berupa aplikasi Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran COVID-19 dan juga komik (e-comic) berbasis Android. Luaran lainnya berupa Hak kekayaan intelektual, jurnal internasional bereputasi, jurnal nasional bereputasi, prosiding internasional yang telah didiseminasikan pada international conference yang saat ini telah memperoleh persetujuan untuk diterbitkan di Atlantis Press.

## **B. KATA KUNCI**

Mobile Smart Parenting Teacher; Kecakapan Hidup; Penyebaran Covid-19; E-Comic

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

**C.HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Penelitian tahun kedua telah dihasilkan beberapa hal yang meliputi kemajuan pelaksanaan penelitian, data yang diperoleh dan analisis data hasil pengujian keefektifan penelitian. Berikut diuraikan hasilnya:

## **C. Hasil Penelitian**

### **1. Aplikasi *Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT)* Berbasis Android untuk Mencegah Penyebaran Covid-19**

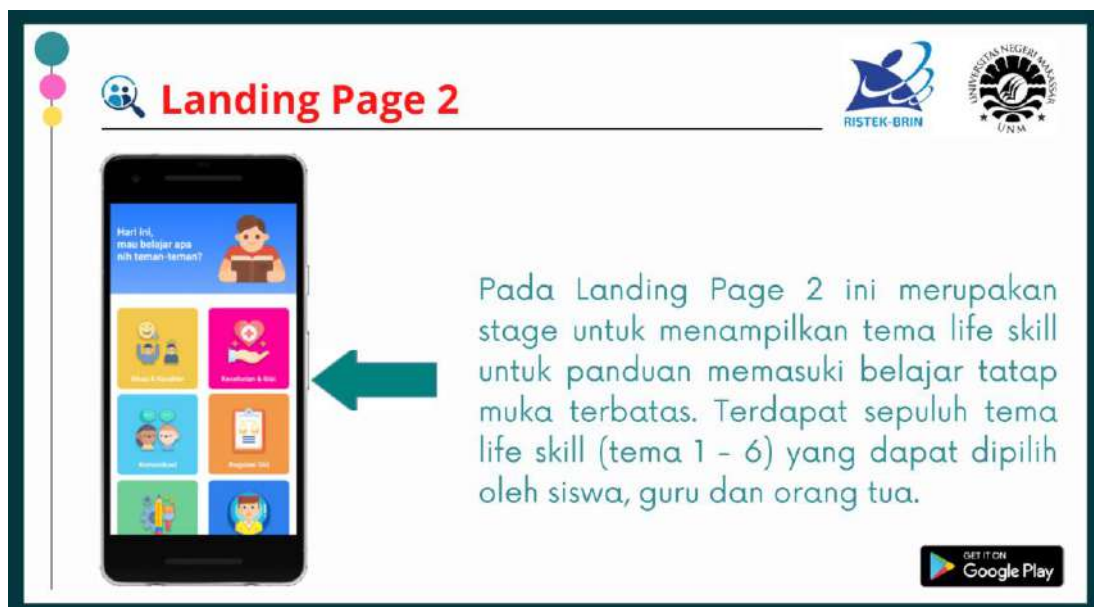
Penelitian tahun pertama telah dilakukan analisis kebutuhan pada guru SD dan orang tua maka tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan draft aplikasi MSPT. Dengan adanya aplikasi ini akan memandu guru, orang tua, dan anak/siswa untuk dapat mengedukasi diri bagaimana berinteraksi di sekolah ketika belajar tatap muka dibuka kembali. Dalam aplikasi ini memuat sepuluh jenis nilai karakter yang dikemas dalam cerita komik (e-comic). E-comic ini merupakan bagian dari tema kecakapan hidup, yang terdiri dari: 1) Sikap dan Karakter; 2) Menjaga kesehatan dan gizi seimbang; 3) Komunikasi dan kolaborasi; 4) Regulasi diri; 5) Kreativitas dan inovasi; 6) Kesadaran Diri; 7) *Cyberbullying*; 8) Coping Skill; 9) Literasi digital; dan 10) Pemecahan Masalah.

Setiap tema memiliki alur cerita yang diperankan oleh masing-masing karakter, seperti karakter orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu, karakter guru, dan karakter siswa atau anak. Setiap karakter akan memainkan peran memberikan percakapan yang menggambarkan visualisasi nyata dalam kehidupan sehari-hari di

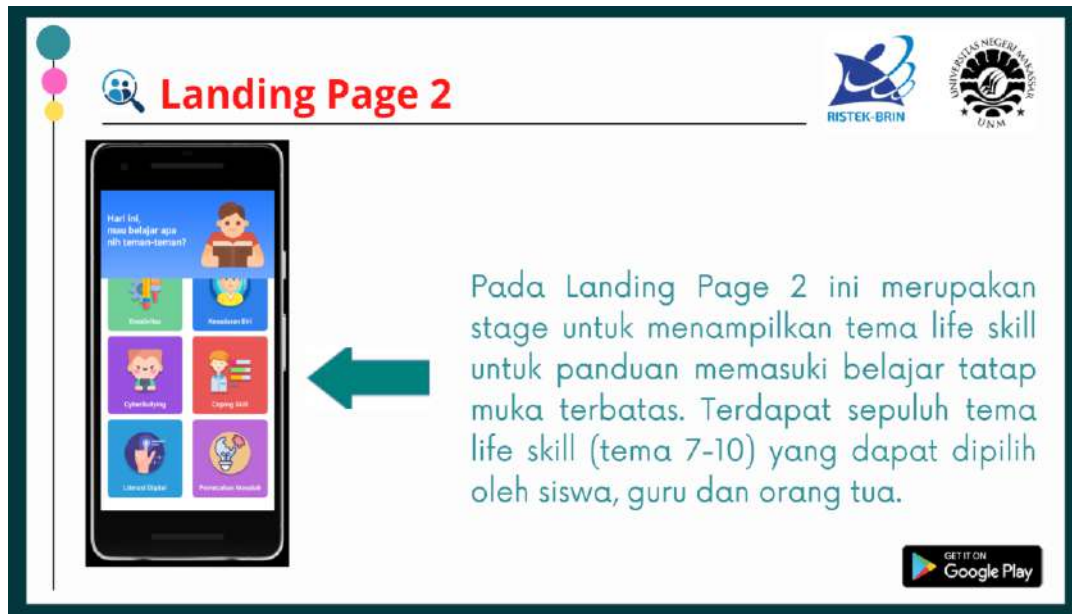
rumah dan di sekolah. Untuk melihat lebih jauh prototype aplikasi MSPT dapat diuraikan dalam gambar berikut :



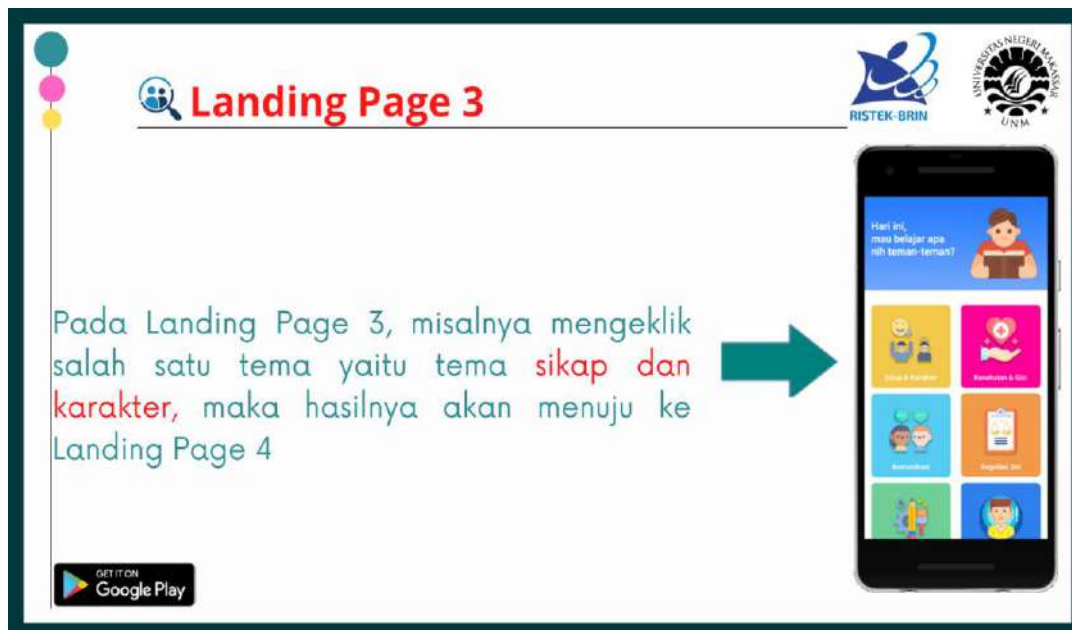
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi MSPT



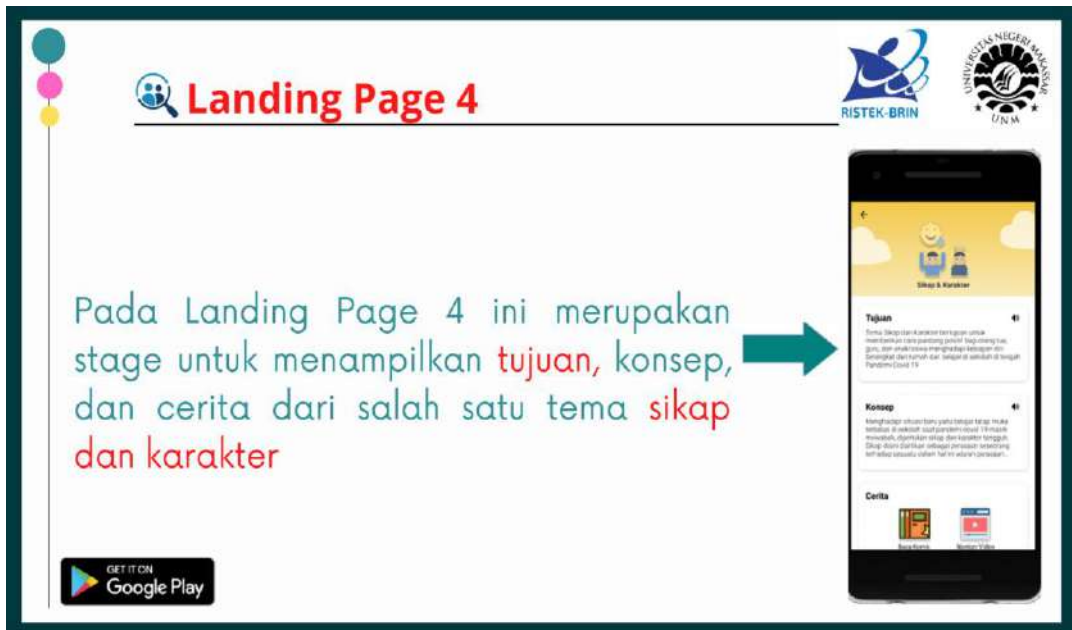
Gambar 2. Tampilan Menu Tema Aplikasi MSPT (Tema 1 – 6)



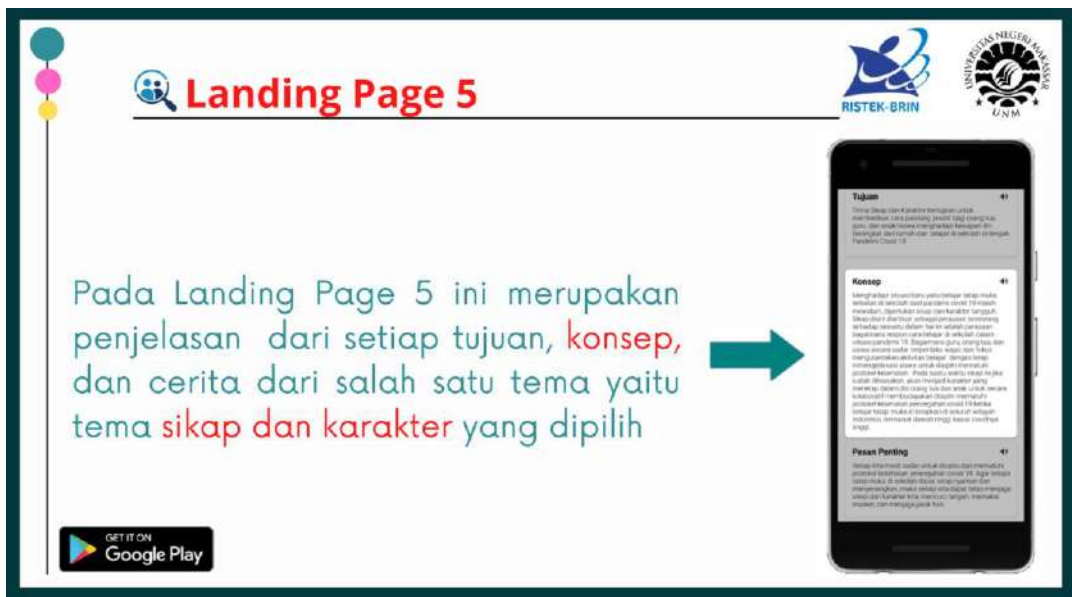
Gambar 3. Tampilan Menu Tema Aplikasi MSPT (Tema 7 - 10)



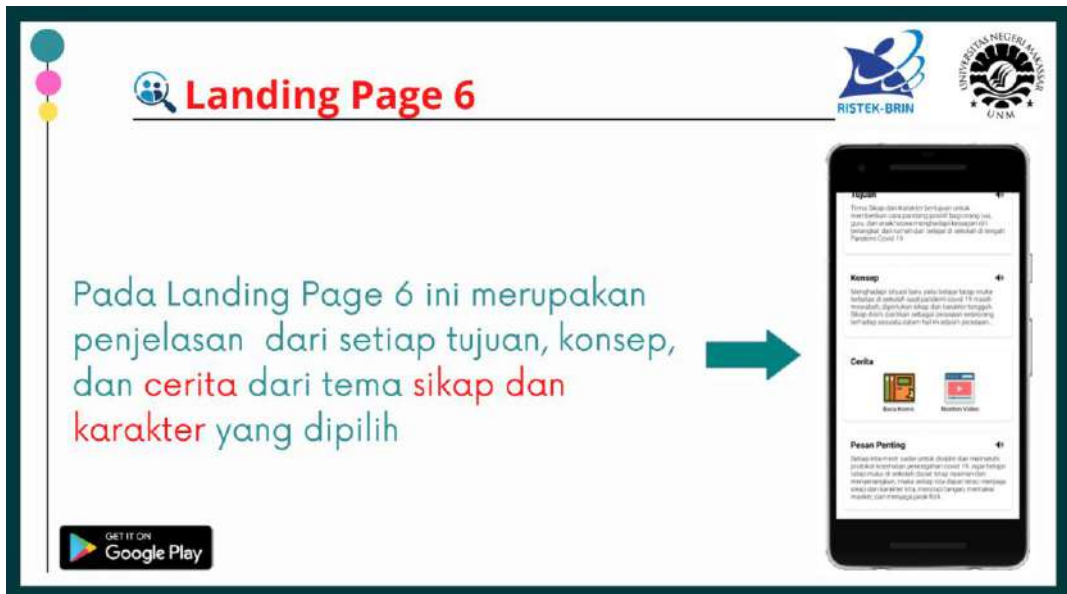
Gambar 4. Tampilan Memilih Salah Satu Tema, yaitu Tema Sikap dan Karakter



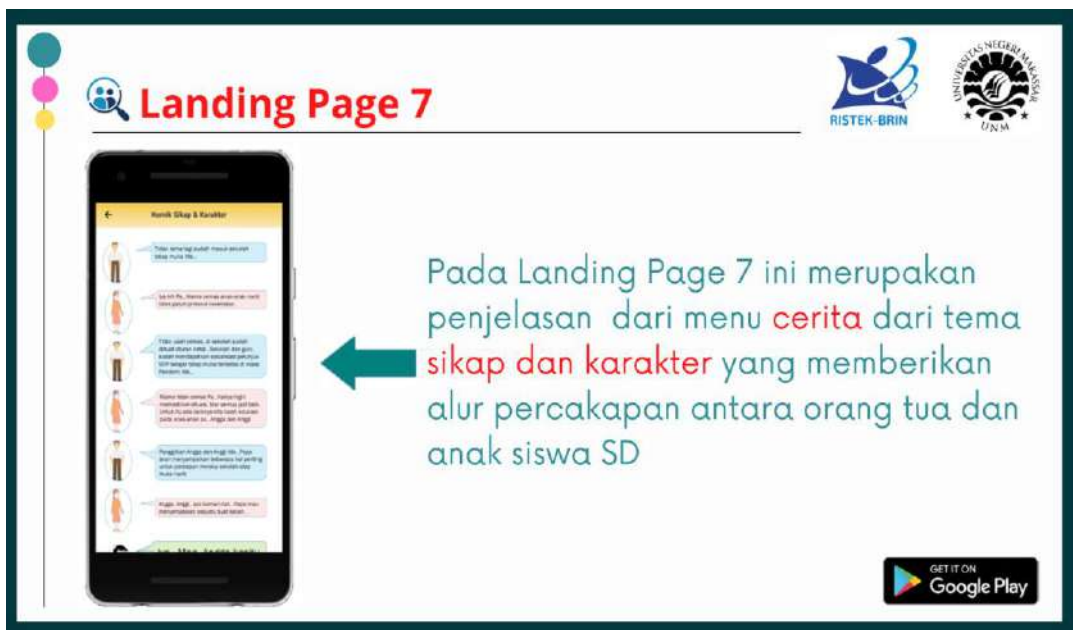
Gambar 5. Tampilan Aplikasi MSPT Setelah Memilih Salah Satu Tema



Gambar 6. Tampilan Penjelasan yang Menuat Tujuan, Konsep, Pesan Penting dari Salah Satu Tema yang Dipilih



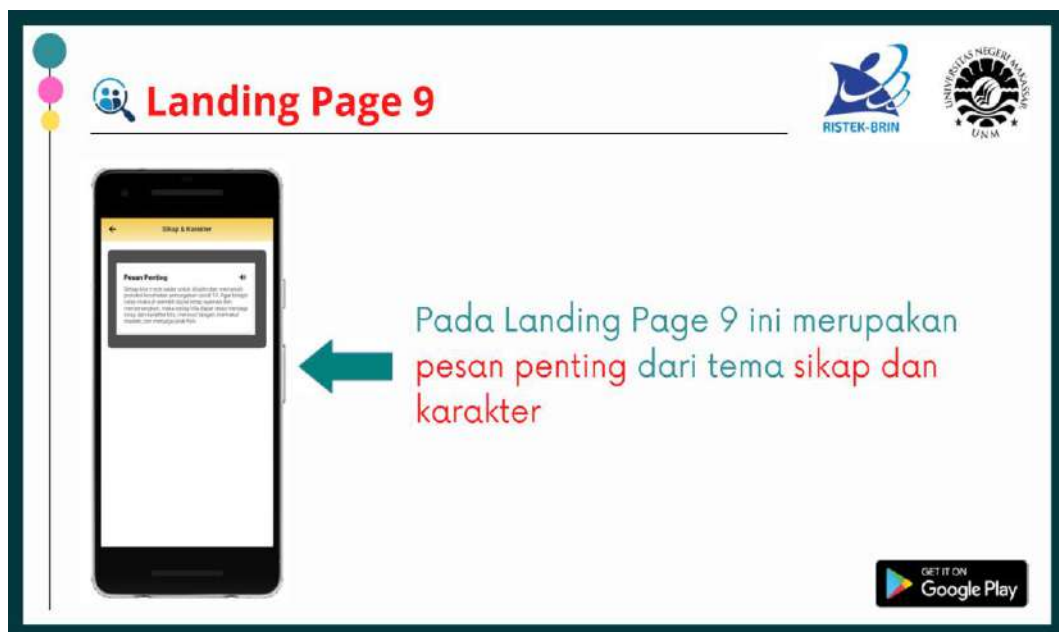
Gambar 7. Tampilan Aplikasi MSPT dapat Memilih Cerita Teks Bergambar atau video



Gambar 8. Tampilan Aplikasi MSPT Jika Memilih Cerita Teks dan Gambar



Gambar 9. Tampilan Aplikasi MSPT Jika Memilih Video



Gambar 10. Tampilan Aplikasi MSPT diakhiri dengan Pesan Penting

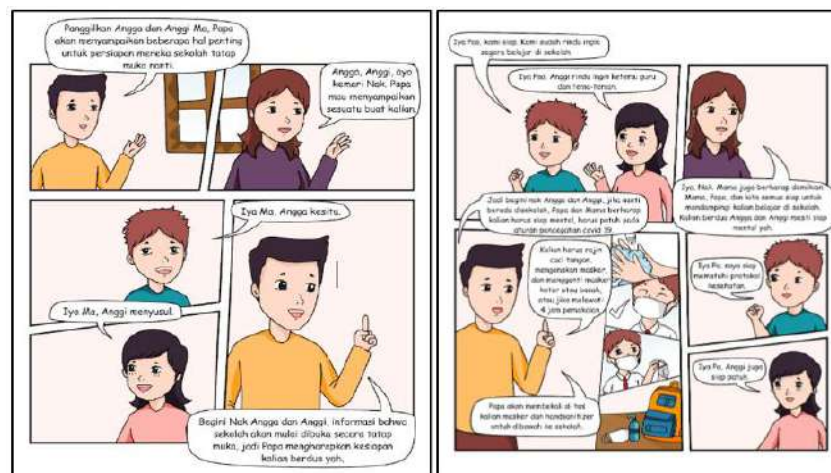
## 2. Aplikasi E-Comic Life Skill Berbasis Android

Hasil pengembangan produk E-Comic life skill berbasis Android yang memuat 10 tema nilai-nilai keterampilan hidup secara ringkas ditunjukkan dalam penyajian berikut:

### a. Sikap dan Karakter

Sikap dan karakter yang tangguh dalam menghadapi situasi pandemi maupun endemi covid-19 sangat dibutuhkan, terutama bagi siswa ketika berada di sekolah dan di rumah. Sikap disini diartikan sebagai perasaan seseorang terhadap sesuatu dalam hal ini adalah perasaan bagaimana respon cara belajar di sekolah dalam situasi pandemi maupun endemic covid-19. Bagaimana guru, orang tua, dan siswa secara sadar berperilaku wajar, dan fokus mengutamakan aktivitas belajar dengan tetap mmengedukasi siswa untuk disiplin mematuhi protokol kesehatan.

Pada suatu waktu sikap ini jika sudah dibiasakan, akan menjadi karakter yang menetap dalam diri orang tua dan anak untuk secara kolaboratif membudayakan disiplin mematuhi protokel kesehatan pencegahan covid-19 ketika belajar tatap muka di sekolah. Dialog tentang sikap dan karakter ditunjukkan dalam cerita e-comic antara orang tua yang memberikan pesan positif terkait tekad untuk mematuhi protokol kesehatan dan anak menyatakan kesiapan untuk patuh pada aturan seperti menggunakan masker menjadi poin penting yang didialogkan dalam e-comic ini.

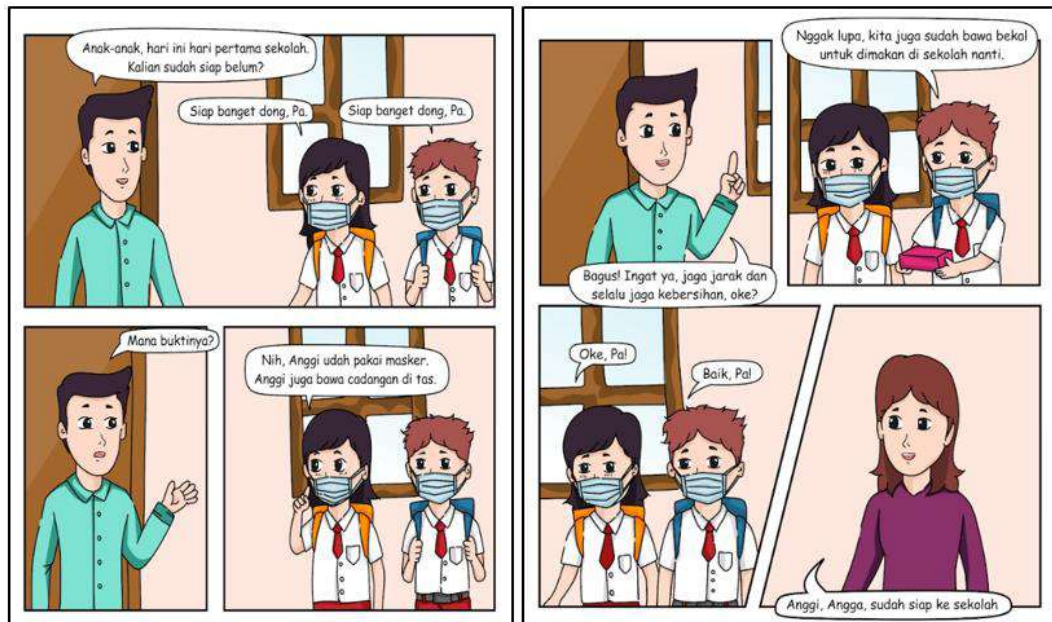


Gambar 11. E-Comic sikap dan karakter



## b. Komunikasi dan Kolaborasi

Komunikasi dan kolaborasi adalah dua istilah yang jika digabung memiliki konsep saling memahami, menyepakati untuk kemudian secara aktif bahu-membahu, saling bergotong-royong mengimplementasikan perilaku positif pencegahan virus covid 19. Perilaku positif yang dibangun dapat berupa “saya akan”,...dan “saya tidak akan”...”Saya akan”..bermakna komitmen yang kuat untuk membangun relasi interaksi yang positif berbagai pihak ketika belajar tatap muka terbatas. Demikian halnya “saya tidak akan” bermakna komitmen yang sama untuk tidak melakukan kegiatan yang melanggar protokol pencegahan virus covid-19, seperti kegiatan tidak kumpul-kumpul yang memicu mobilitas.

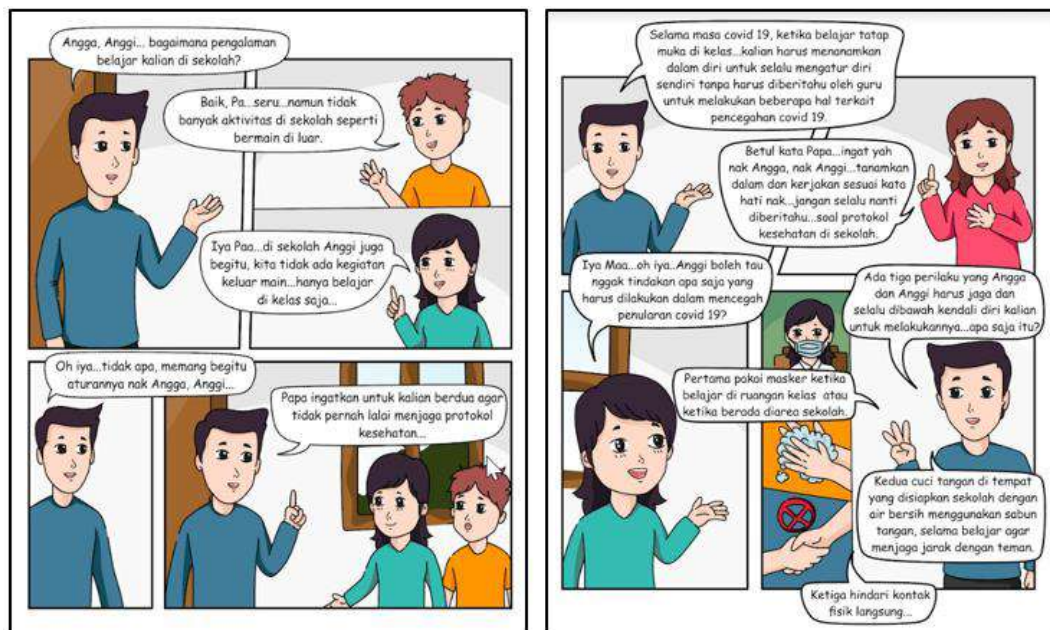


Gambar 12. E-Comic komunikasi dan karakter

## c. Regulasi Diri

Regulasi diri merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola dirinya bersinergi dengan lingkungan belajar, berinteraksi dan membuat keputusan secara mandiri untuk memecahkan masalah-masalah dalam dirinya. Belajar tatap muka di kelas di masa pandemi covid 19, dibutuhkan sikap regulasi diri dalam belajar. Bagi siswa SD, memiliki regulasi diri yang baik, akan sangat membantu untuk belajar di masa pandemi covid 19 dengan mode tatap muka di sekolah. Orang tua dapat

berperan mengedukasi anaknya di rumah untuk terus dapat mengelola dirinya dan membuat keputusan positif berperilaku positif dalam menegakkan protokol kesehatan. Beberapa hal penting yang orang tua tanamkan dalam diri anak untuk bekal di sekolah adalah regulasi diri berkenaan dengan penerimaan dan kebiasaan mencuci tangan, tidak melakukan kontak fisik, tidak bersin di depan teman sekolah, mencuci tangan dengan air bersih pakai sabun, dan menggunakan hand sanitizer.



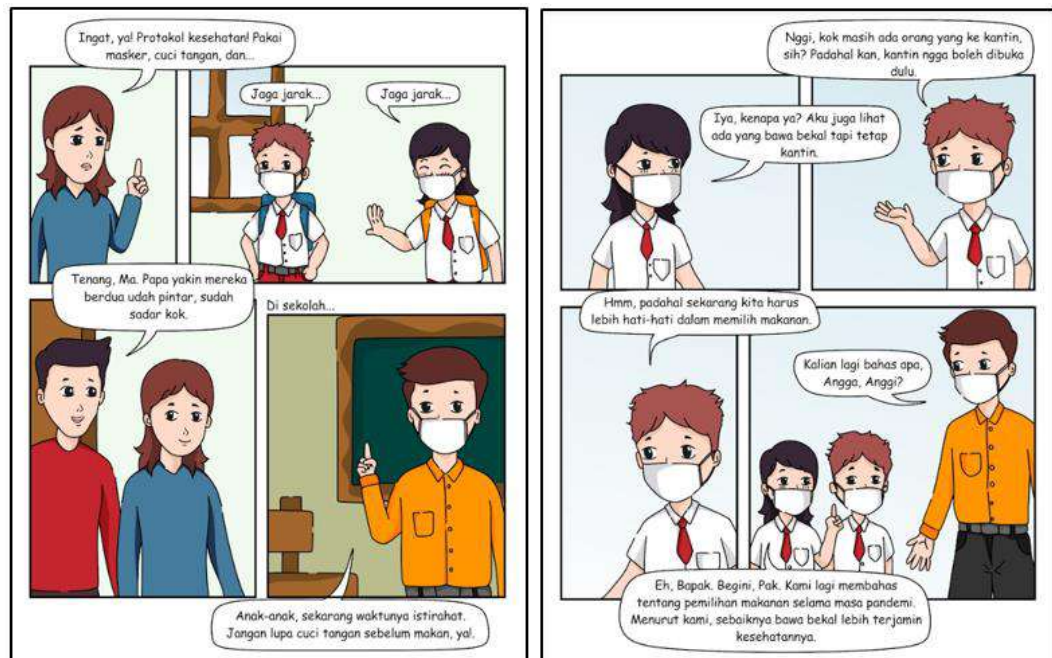
Gambar 13. E-Comic regulasi diri

#### d. Kesadaran Diri

Kesadaran diri merupakan kemampuan dalam mengenali perasaan yang dikonversi kedalam bentuk perilaku tindakan yang berkenaan dengan hal positif. Hal positif ini yang dimaksudkan dalam MSPT adalah perilaku pencegahan penyebaran covid 19 bagi siswa, guru, anak, dan orangtua, ketika aktivitas belajar dari sekolah dilakukan dalam scenario terbatas. Kesadaran diri yang baik adalah ditunjukkan dengan respon diri yang baik ketika masalah didepan mata ditemukan, kemudian mendorong untuk melakukan tindakan penyelesaian atas masalah yang terjadi.

Tantangan utama bagi orangtua dan guru belajar tatap muka terbatas adalah bagaimana memberi edukasi yang baik dan bersifat santun mendatangkan rasa

kesadaran diri dari siswa/anak untuk selalu patuh pada protokol kesehatan pencegahan penyebaran covid 19.



Gambar 14. E-Comic kesadaran diri

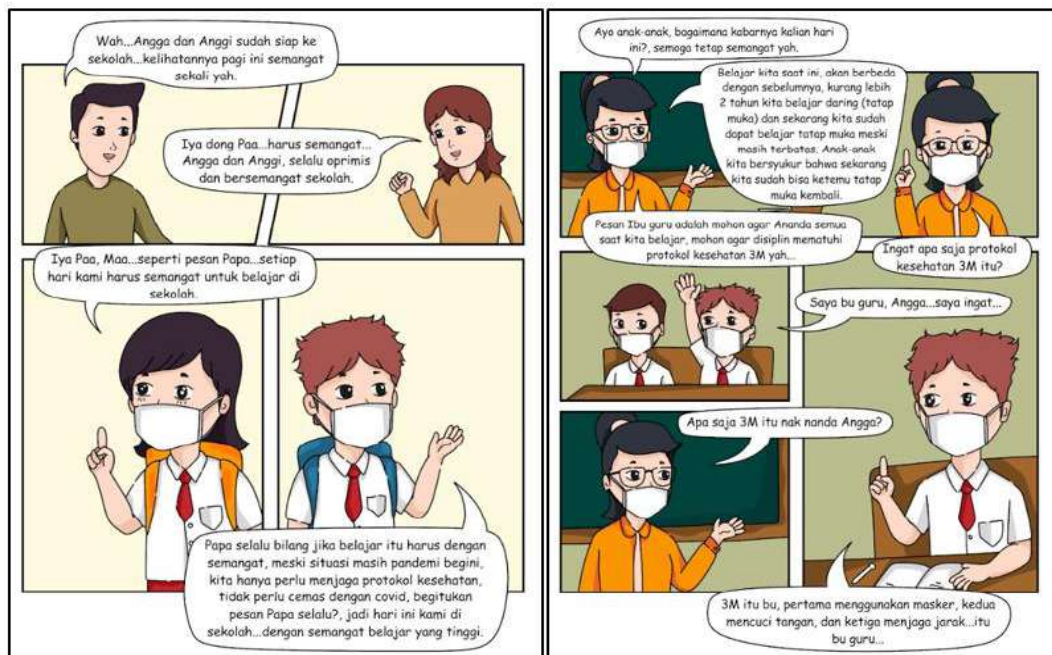
#### e. Kreativitas dan Inovasi

Kreativitas dan Inovasi merupakan capaian belajar yang diharapkan dapat tetap terjadi. Kreativitas merupakan tingkah laku belajar yang ditunjukkan siswa melalui cara-cara baru dalam belajar di masa pandemi yang menghasilkan kompetensi belajar yang baik. Inovasi dimaknai sebagai kemampuan siswa dalam memberi solusi kreatif atas masalah belajar yang dihadapi. Masalah dalam belajar bukan hanya soal ketercapaian indikator kompetensi atau materi yang dipelajari siswa, namun berkaitan dengan masalah pembatasan ruang gerak untuk mengeksplorasi kegiatan belajar seperti waktu belajar yang masih dibatasi, interaksi yang masih dijaga yang berdampak pada terbatasnya daya kreasi dan variasi strategi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kreativitas belajar di masa belajar tatap muka di kelas memang terbatas jumlah siswa, namun bukan berarti guru tidak dapat menciptakan ruang belajar bagi siswa untuk berinovasi. Guru dapat tetap menyediakan lembar kerja individu

maupun kelompok sepanjang dalam batas pengawasan dan kesadaran diri yang tinggi diantara siswa untuk patuh pada protokol kesehatan pencegahan covid 19. Orang tua dapat berkontribusi memberi penguatan pada anak-anaknya agar belajar di sekolah dapat tetap optimal, melakukan kegiatan kreatif di sekolah sesuai dengan skenario pembelajaran yang dirancang guru. Peran guru dalam sesi ini menjadi lebih dominan karena alur perbincangan banyak dilakukan di sekolah. Kegiatan belajar guru bersama siswa dicontohkan dalam suatu skenario sederhana dan dapat diimbaskan dalam pembelajaran nyata di masa sekolah tatap muka dibuka kembali.

Guru dapat menerapkan pembelajaran studi kasus yang memungkinkan setiap siswa dapat mendalami persoalan dan memberikan solusi atas masalah yang terjadi. Konten-konten ajar yang kontekstual jika dapat diinterrelasikan dengan situasi pandemi saat ini, maka memperbesar peluang siswa untuk adaptable dengan persoalan utama yang dihadapi dalam belajar di era pandemi.



Gambar 14. E-Comic kreativitas dan inovasi

#### f. *Cyberbullying*

Dimasa sekolah tatap muka terbatas dibuka, bukan tidak mungkin akan ada siswa/anak yang memposting temannya tidak menggunakan masker sementara temannya sebenarnya memakai pasker pada saat itu, tapi karena sempat dalam

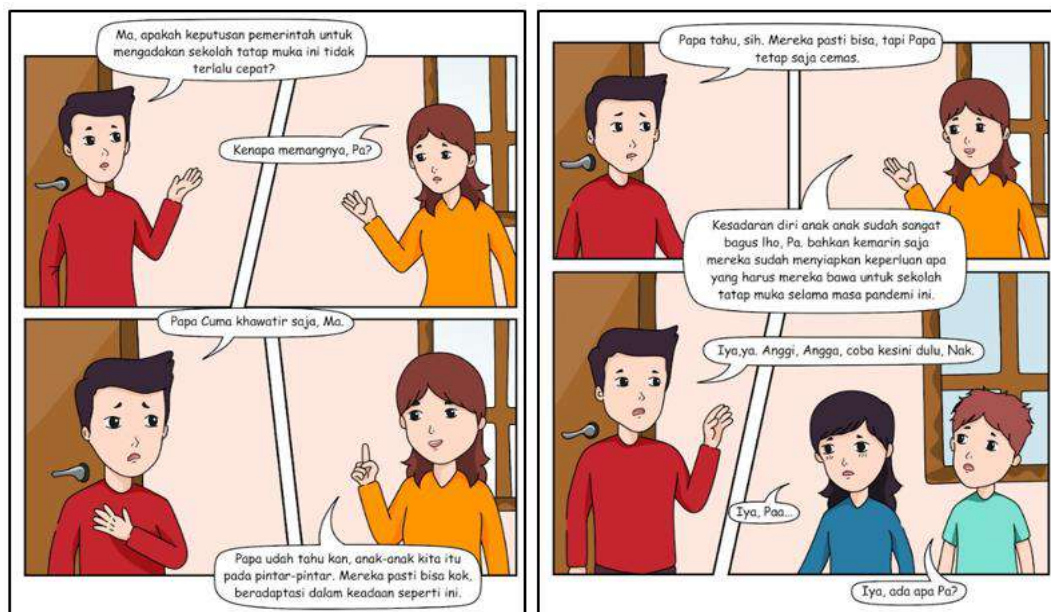
hitungan detik dibuka karena ingin minum atau mengganti dengan masker cadangan, diberitakan jadi lain. Jika ini terjadi, maka penting bagi siswa agar memiliki kepedulian dan kecerdasan dalam menggunakan sosial media. *Cyberbullying* adalah tindakan perundungan yang dilakukan dengan memposting perilaku yang tidak tepat atau konten yang menggambarkan keadaan diri temannya yang menyakitkan/melukai temannya dan dilakukan lebih dari sekali (ada kecenderungan berulang). Sampai disini, *cyberbullying* berdampak pada terlukanya perasaan seseorang yang dibully melalui *cyber*, sehingga anak/siswa yang dibully merasa tidak nyaman. Orangtua/guru dapat mengedukasi anak/siswanya untuk tidak melakukan tindakan memposting gambar/video atau mengarang narasi (teks) melalui sosial media. Mengedukasi siswa/anak dapat dilakukan setiap hari dirumah sebelum anak berangkat sekolah, dan di sekolah, guru dapat memantau dan membuat mekanisme pelaporan jika ada tindakan *cyberbullying* terjadi.



Gambar 15. E-Comic *cyberbullying*

### g. Coping Skill

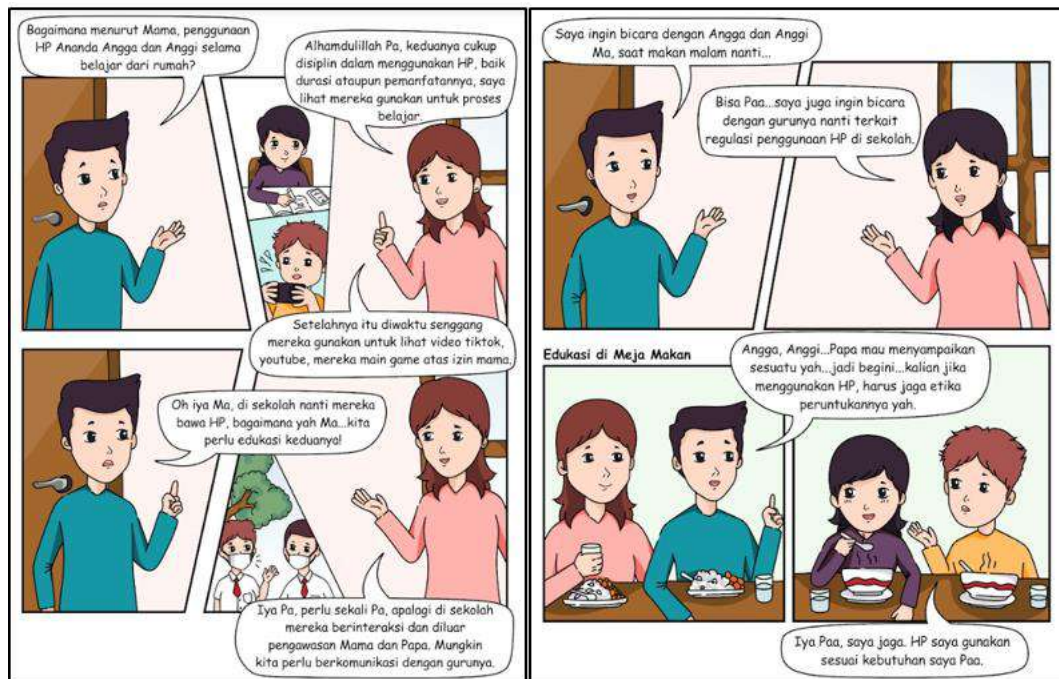
Stres merupakan suatu kondisi yang dihadapi oleh setiap orang, dalam berbagai keadaan oleh sebab tertentu. Stres di masa pandemi bagi orang tua, guru, dan anak/siswa dapat terjadi oleh karena situasi belajar dari rumah sudah berlangsung sedemikian lama membuat pertahanan bagi pihak seperti orangtua anak, kondisi fisik dan mental tidak setiap saat stabil. Tidak mungkin seseorang hidup, termasuk siswa ataupun anak dan orang tua tidak mengalami masa stress yang diakibatkan oleh situasi pandemi covid yang masih melanda. Memasuki masa belajar tatap muka, orang tuapun, guru, siswa/anak bias saja stress menghantui ada rasa was-was jangan-jangan di sekolah siswa-siswi kurang patuh atau lengah dari pengamatan sehingga cenderung melanggar protokol covid-19. Strategi coping skill merupakan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan aktual dari sumber daya *coping* tersebut, yaitu tindakan mengelols diri untuk dapat tetap tenang menghadapi situasi seperti covid belum selesai, belajar tatap muka terbatas sudah dibolehkan, orang tua was-was jika anak dibiarkan datang ke sekolah belajar, bagaimana pengawasannya di sekolah yang selama ini dilakukan dari rumah, sekarang sudah berpindah ke sekolah. Rasa cemas menghantui pikiran orang tua, anak dalam menghadapi situasi ini.



Gambar 15. E-Comic coping skill

## h. Literasi Digital

Literasi digital merupakan potret kemampuan seseorang dalam mengelola informasi yang sesuai dengan peruntukannya, bersumber dan beredar dari dunia luas (internet), melalui jaringan seperti media sosial seperti WahatsApp, Facebook, Instagram, ataupun Twitter. Literasi digital yang bagi setiap anak dan orang tua seyogyanya cakap dalam penggunaan dan peruntukannya. Penggunaan dan peruntukan dimaksud adalah konten media digital yang yang dilihat, dibaca, ataupun diunduh adalah digunakan sebatas untuk informasi pengetahuan dan kegiatan pembelajaran. Selain itu, maka anak melalui peran edukasi orang tua dapat selektif memilih konten media yang dikonsumsi dalam kesehariannya. Peran orang tua dimasa sekolah tatap muka dibuka kembali adalah dapat mengedukasi anaknya agar tidak menyebarkan berita-berita bohong, yang belum jelas kebenarannya, sehingga dapat lebih cerdas bermedia sosial. Cerdas disini berarti dapat menahan diri untuk tidak gegabah meneruskan berita yang diperoleh sebelum mengecek kebenaran informasi berita tersebut. Termasuk adalah berita seputar covid 19



Gambar 15. E-Comic literasi digital

### 3. Gambaran Validitas Aplikasi MSPT

#### Hasil Validasi Ahli dan Pengguna Produk Aplikasi MSPT

Penilaian Ahli (*expert judgement*) bertujuan untuk melakukan penilaian validitas dan kepraktisan produk aplikasi MSPT sebagai panduan bagi guru dan orang tua dalam mengedukasi siswa/anaknya dalam menghadapi sekolah tatap muka terbatas. Dalam upaya memenuhi unsur validitas ini, maka dilakukan dua tahapan, yaitu validasi ahli materi nilai kecerdasan sosial dan ahli desain aplikasi. Untuk tujuan ini dipilih Sinta Nurul Oktaviany Kasim, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Heriadi S.Pd sebagai ahli desain aplikasi MSPT.

#### Validasi Ahli Materi Kecakapan Hidup

Untuk menilai tingkat kedalaman tema life skill, maka diajukan sejumlah indikator pertanyaan, yaitu: 1) kebenaran konsep tema life skill, 2) ketepatan memilih tema konsep life skill, 3) kesesuaian percakapan life skill dengan tujuan tema, 4) kemudahan memahami tema life skill, 5) kedalaman tema life skill, 6) urutan tema konsisten dan sistematis, 7) kelayakan contoh dalam percakapan di setiap tema life skill. Penilaian angket dengan menggunakan skala (1-2-3-4). Setiap angka diberi makna sebagai berikut, tidak tepat/tidak sesuai/tidak layak (diberi angka 1), kurang tepat/kurang sesuai/kurang layak (diberi angka 2), tepat/ sesuai/ layak (diberi angka 3), dan sangat tepat/ sangat sesuai/ sangat layak (diberi angka 4).

Berdasarkan skala di atas, maka skor validitas ahli materi dan desain media aplikasi diperoleh skor sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi Life Skill

No	Aspek Kualitas Tema Life Skill	Nilai Validator
1	Ketepatan konsep tema life skill	4
2	Ketepatan memilih tema konsep life skill	3
3	Kesesuaian percakapan life skill dengan tujuan tema	4
4	Kemudahan memilih tema life skill	4
5	Kedalaman tema life skill	3
6	Urutan tema konsisten dan sistematis	3
7	Kelayakan contoh dalam percakapan di setiap tema life skill	4
8	Kemudahan memahami pesan penting setiap tema	4



### Kualitas Bahasa

1	Ketepatan penggunaan bahasa dalam tema	3
2	Kejelasan bahasa dalam tema	4
3	Kemudahan bahasa setiap tema	4
Total Skor		40
Rata-rata		3.64
Persentase		91%
Kriteria		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 1, terlihat hasil analisis total skor yang diperoleh dari validator ahli materi life skill adalah sebesar 40 dengan persentase 91% dan rata-rata 3.64 (kriteria Sangat Valid). Kriteria ini menunjukkan bahwa ahli materi memberi penilaian bahwa isi life skill sudah baik dan dapat digunakan sebagai konten dalam digital life skill. Selanjutnya dimasukkan dalam aplikasi android.

### Validasi Ahli Aplikasi

Validasi ahli media aplikasi bertujuan untuk melihat apakah aplikasi yang dikembangkan sudah valid atau masih perlu di revisi. Validasi aplikasi yang dilakukan mengacu ke aturan ISO9126 yang memiliki beberapa aspek yaitu functionality, reliability, usability, efisiensi, maintainability, dan portability. Total skor yang diperoleh dari validator adalah sebesar 99 dengan persentase 91.67% dan rata-rata 3.6 dapat dinyatakan Sangat Valid. Hasil validasi selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Aplikasi

No	Aspek		Nilai
	Sub Karakteristik	Pernyataan	
<b>Functionality</b>			
1	Suitability	Kemampuan aplikasi menyediakan serangkaian fungsi yang sesuai untuk tugas-tugas spesifik dan tujuan pengguna.	4
2	Accurateness	Kemampuan aplikasi memberikan hasil atau efek yang tepat atau disepakati dengan tingkat presisi yang diperlukan	4
3	Interoperability	Kemampuan aplikasi berinteraksi dengan satu atau lebih sistem yang ditentukan	3

4	Security	Kemampuan aplikasi melindungi informasi dan data sehingga orang atau sistem yang tidak berwenang tidak dapat membaca atau memodifikasinya dan orang atau sistem yang berwenang dapat mengaksesnya.	4
5	Functionality Compliance	Kemampuan produk perangkat lunak untuk mematuhi standar, konvensi atau peraturan dalam undang-undang dan sejenisnya yang berkaitan dengan fungsi.	4
<b>Reliability</b>			
6	Maturity	Kemampuan aplikasi menghindari kegagalan sebagai akibat dari kesalahan dalam perangkat lunak	3
7	Fault tolerance	Kemampuan aplikasi mempertahankan tingkat kinerja tertentu dalam kasus kesalahan perangkat lunak atau pelanggaran antarmuka yang ditentukan	3
8	Recoverability	Kemampuan aplikasi membangun kembali tingkat kinerja yang ditentukan dan memulihkan data yang secara langsung terpengaruh jika terjadi kegagalan	3
9	Reliability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar, konvensi atau peraturan yang berkaitan dengan keandalan	4
<b>Usability</b>			
10	Understandability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna untuk memahami apakah perangkat lunak cocok, dan bagaimana hal itu dapat digunakan untuk tugas dan kondisi penggunaan tertentu	4
11	Learnability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna mempelajari aplikasinya.	4
12	Operability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna untuk mengoperasikan dan mengendalikannya	4
13	Attractiveness	Kemampuan aplikasi menjadi menarik bagi pengguna	4
14	Usability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar, konvensi, panduan gaya atau peraturan yang berkaitan dengan kegunaan	4
<b>Efficiency</b>			
15	Time Behaviour		3

		Kemampuan aplikasi memberikan respons yang sesuai dan waktu pemrosesan serta laju keluaran saat menjalankan fungsinya, dalam kondisi yang ditentukan	
16	Resource utilization	Kemampuan aplikasi menggunakan jumlah dan jenis sumber daya yang sesuai ketika perangkat lunak menjalankan fungsinya, dalam kondisi yang ditentukan.	3
17	Efficiency Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan efisiensi.	4
<b>Maintanability</b>			
18	Analyzability	Kemampuan aplikasi didiagnosis kekurangan atau penyebab kegagalan dalam perangkat lunak, atau untuk bagian yang akan dimodifikasi untuk diidentifikasi	3
19	Changeability	Kemampuan aplikasi memungkinkan modifikasi tertentu untuk diterapkan	4
20	Stability	Kemampuan aplikasi menghindari efek yang tidak terduga dari modifikasi perangkat lunak	3
21	Testability	Kemampuan aplikasi memungkinkan perangkat lunak yang dimodifikasi divalidasi	4
22	Maintanability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan pemeliharaan.	4
<b>Portability</b>			
23	Adaptability	Kemampuan aplikasi diadaptasi untuk lingkungan tertentu yang berbeda tanpa menerapkan tindakan atau cara selain yang disediakan untuk tujuan ini untuk perangkat lunak yang dipertimbangkan	3
24	Installability	Kemampuan aplikasi di <i>instal</i> di lingkungan yang ditentukan.	4
25	Co-existence	Kemampuan aplikasi tetap berjalan dengan perangkat lunak independen lainnya dalam lingkungan bersama dan berbagi sumber daya bersama	4
26	Replaceability	Kemampuan aplikasi digunakan sebagai pengganti produk perangkat lunak tertentu lainnya untuk tujuan yang sama di lingkungan yang sama	4

27	Portability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan portabilitas.	4
Total Skor			99
Rata-rata			3.67
Persentase			91.75%
Kriteria			Sangat Valid

Setelah aplikasi MSPT dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilanjutkan dengan diskusi dan pemberian komentar, yang secara lengkap dapat dilihat di bawah ini:

#### **Dosen TIK**

Menurut dosen TIK petunjuk dari setiap sesi dalam aplikasi MSPT perlu menggunakan kalimat yang tidak terlalu panjang serta membuat tampilan aplikasi MSPT juga didesain lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mereka tidak mudah merasa bosan dalam menggunakan aplikasi MSPT.

#### **Dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**

Menurut ahli Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, bahasa yang digunakan dalam setiap sesi pada aplikasi MSPT ini perlu disederhanakan sehingga mudah dipahami oleh siswa SD. Selain pemberian angket pada ahli, aplikasi ini juga dinilai akseptabilitasnya oleh calon pengguna produk yaitu guru SD dan orang tua Berdasarkan hasil *focus group discussion* (FGD) dengan 20 orang guru SD/orangtua diperoleh hasil bahwa:

Untuk aspek **Functionality**, aplikasi MSPT memiliki kegunaan yang baik dalam mengedukasi siswa/anak memasuki belajar tatap muka terbatas melalui pemahaman life skill mematuhi protokol kesehatan.

Untuk aspek **Reliability**, aplikasi MSPT memiliki keandalan dalam dalam mengedukasi siswa/anak memasuki belajar tatap muka terbatas melalui pemahaman life skill mematuhi protokol kesehatan.

Untuk aspek **Usability**, aplikasi MSPT dapat digunakan secara friendly dalam berbagai kondisi, mudah dan tidak rumit.

Untuk aspek **Efficiency**, aplikasi MSPT dapat digunakan secara efisien tidak membutuhkan waktu lama untuk dapat diakses.

Untuk aspek **Maintanability**, aplikasi MSPT dapat sewaktu-waktu diupdate diperbaharui untuk dikemabngkan sesuai kebutuhan.

Untuk aspek **Portability**, aplikasi MSPT dapat digunakandalam berbagai ondisi, karenanya dapat diadaptasi dalam lingkungan belajar SD yang berbeda dalam lintas daerah.

#### 4. Hasil Uji Coba MSPT

Penelitian ini dlaksanakan di enam sekolah dasar di tiga Provinsi Sulawesi (Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan Gorontalo). Penelitian dilakukan di SD Aroepala dan SD Inpres Borong (Sulawesi Selatan); SDN 001 dan 002 Tinambung (Sulawesi Barat); dan SDN 1 dan 2 Kota Barat (Gorontalo). Kegiatan uji coba lapangan dilakukan untuk mengukur *life skill* siswa dalam membentuk konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill seseorang yang digunakan dalam berinteraksi sosial. Penelitian ini menggunakan rancangan desain quasi eksperimen, dimana terdapat 3 SD sebagai kelompok eksperimen yang berumlah 90 orang dan 3 SD yang berjumlah 90 orang sebagai kelompok kontrol. Berikut diuraikan hasil perhitungannya:

#### 2. Hasil Uji deskriptif

Tabel 3. Uji Deskritif Simpessa

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Kontrol	42.6333	90	4.66515	.42587
	Postest Kontrol	44.4917	90	3.28479	.29986
Pair 2	Pretest Eksperimen	46.6167	90	4.21917	.38516
	Post Eksperimen	71.8167	90	2.27512	.20769

Pada tabel di atas uji statistik deskriptif sampel rata-rata untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) adalah diperoleh hasil pretest kelompok kontrol 42,6333 dengan standar deviasi 4,66515 sedangkan hasil posttest kelompok

kontrol diperoleh 44.4917 dengan standar deviasi 3,28479. Jumlah pretest kelompok eksperimen 46,6167 dengan standar deviasi 4,21917 sedangkan hasil posttest kelompok kontrol diperoleh 71.8167 dengan standar deviasi 2,27512. Jumlah responden atau siswa baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen adalah masing-masing 90, sehingga total sampel adalah 180 siswa.

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa skor rata-rata *life skill* pada pretest dan posttest kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada skor rata-rata kelompok kontrol. Hal ini mengandung arti bahwa aplikasi MSPT yang memuat komik digital dan video life skill dapat meningkatkan konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill. Sedangkan skor rata kelompok kontrol yang tidak diberikan penerapan aplikasi MSPT tidak memiliki perbedaan skor rata-rata pada pretest dan posttesnya.

### 3. Hasil Uji t berpasangan

Tabel 4. Uji t test sampel berpasangan

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Kontrol – Posttest Kontrol	-1.85833	4.67120	.42642	-2.7026	-1.0139	-4.36	179	.000
Pair 2	Pretest Eksperimen – Post Eksperimen	-25.2000	5.15898	.47095	-26.133	-24.268	-53.51	179	.000

Berdasarkan hasil uji t pada tabel di atas, diketahui pada kelompok eksperimen diperoleh  $t_{hitung}$  53,509 lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada derajat kebebasan ( $df = 179$ ) dan Sig. (2-tailed) ,000 < 0,05. Karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar ,000 lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi MSPT berbasis Android dapat meningkatkan *life skill* yang meliputi konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill pada kelompok eksperimen.

Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan penerapan aplikasi MSPT berbasis Android tidak memiliki peningkatan yang signifikan dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini mengandung arti bahwa aplikasi MSPT berbasis Android efektif dalam meningkatkan *life skill* siswa meliputi konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill.

Selanjutnya hasil *focus group discussion* (FGD) pada 60 siswa yang berasal dari dua sekolah (SDN Kakatua 3 & SDN Mangasa) menunjukkan bahwa rata-rata siswa menyatakan bahwa aplikasi ini mudah dipahami dan sangat membantu siswa dalam bersikap dan berperilaku patuh pada pencegahan penyebaran covid-19, seperti mengenakan masker, mencuci tangan, dan menggunakan hand sanitizer. Aplikasi ini dinilai siswa praktis, dapat digunakan dimana saja, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa karena aplikasi MSP dikemas dalam bentuk komik digital dan video percakapan yang bahasa dan percakapannya sangat mudah dipahami sesuai dengan karakteristik siswa SD. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi MSPT berbasis Anroid dapat meningkatkan *life skill* siswa SD dalam mengembangkan sikap saling peduli dalam bersikap dan berperilaku baik, dan disiplin dalam menjaga jarak, menggunakan masker, dan mencuci tangan.

Penelitian ini telah melahirkan konsep nyata bagi guru, orangtua dan siswa dalam membelajarkan perilaku disiplin dan patuh dalam penegakan protokol kesehatan dalam rangka pencegahan penularan covid-19. Melalui penggunaan aplikasi MSPT yang memuat bahan informasi konsep dan tayangan video kecakapan hidup, maka guru, orangtua dan siswa telah saling mengembangkan sikap peduli dalam bersikap dan berperilaku baik, dan disiplin dalam menjaga jarak, menggunakan masker, dan mencuci tangan. Sikap ini merupakan upaya penegakan protokol kesehatan, mempertahankan gaya hidup sehat, dan mengurangi perilaku bresiko terpapar covid-19 baik di rumah, di lingkungan sosial, dan lebih khusus di sekolah (Islam, et al, 2021; V Velasco, et al, 2021; Vandormael, et al, 2021) [1], [2], [3]. Perilaku patuh dan disiplin dalam menegakkan protokol kesehatan yang dilihat melalui konsep dari video MSPT hendaknya dapat menjadi kebiasaan nyata dalam hidup keseharian, sehingga rasa was-was terhadap penularan covid-19 dapat

diatasi. Demikian pula interaksi sosial khususnya dalam lingkungan sekolah menjadi normal kembali sebagaimana dalam hidup ketika covid-19 belum ada seperti sekarang. Disilah peranan kebermanfaatan fungsi media sosial di masa pandemi (Boonroungrut, et al, 2022) [4] seperti pengembangan media video berbasis aplikasi MSPT yang memuat pesan yang dapat memediasi pengimbasan konsep pemahaman kecakapan hidup kedalam praktek nyata.

Pada akhirnya orang tua, guru dan siswa SD memerlukan panduan semacam petunjuk teknis yang bersifat *portable* yang dapat diakses dan dibaca kapanpun dan dimanapun ketika orang tua hendak mengedukasi anaknya bagaimana nilai sikap keterampilan sosial yang harus dimiliki dalam menyiapkan diri memasuki belajar tatap muka terbatas (Ahsani dan Mulyani, 2020; Livari et al, 2020; Bahfen, 2020; Velasco et al, 2021) [5], [6], [7], [8].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *life skill* memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill seseorang untuk dapat digunakan dalam berinteraksi secara sosial (Wati et al, 2020; Helwida et al, 2021; Kirchhoff, 2021) [9], [10], [11]. Bukan itu saja, dengan bantuan media interaktif yang memuat pesan sosial skill makin memberi kemudahan bagi siapa saja untuk menyerap informasi sebagai bagian dari literasi media yang positif dalam melaksanakan peran hidup sebagai individu (Bancin & Ambarita, 2019; Saravanakumar, 2020) [12], [13].

Pernyataan ini, menegaskan bahwa siswa SD yang sedang dalam proses rindu ingin kembali belajar, dan guru beserta orang tua yang juga dihantui rasa was was dalam melepas anaknya belajar di sekolah dalam suasana belajar terbatas dapat merasa optimis dengan adanya tools berupa aplikasi yang mengedukasi siswa/anak dalam belajar tatap muka terbatas di sekolah di tengah masih belum selesainya kasus penyebaran covid-19 di Indonesia. Sebagaimana diketahui bahwa anak adalah kelompok sosial yang rentan terpapar virus covid-19, terutama karena anak-anak umumnya belum memiliki rasa kesadaran diri, komunikasi, regulasi diri, dan sikap mengambil keputusan dan membuat pemecahan masalah. Karenanya anak/siswa memerlukan bantuan edukasi dari orang tua dan guru baik ketika berada di rumah maupun ketika anak berada di sekolah untuk belajar tatap muka terbatas.



Nilai yang dikemukakan ini adalah sebagai nilai dari *life skill* yang dapat membentuk karakter anak untuk disiplin dan bertanggung jawab dalam mengelola dirinya bagaimana bersikap, bagaimana begaul dengan arahan dan latihan secara terbimbing (Dorji & Yangzome, 2018; Mugo, 2018; Behera, 2020) [14], [15], [16].

Dalam pengembangan MSPT berbasis android dengan konten memuat keterampilan hidup (*life skill*) menggunakan teori media pembelajaran. Penerapan multimedia berbasis android merupakan terapan teori belajar konstruktivisme media di era revolusi industri IT 4.0, dimana konten-konten materi dikemas dalam bentuk digital konten dan dibuat secara portable dan mudah diupdate kapanpun dan dimanapun melalui smartphome. Penggunaan smartphome sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki keunggulan antara lain: 1) dapat sebagai e-learning yang dapat menghubungkan antara berbagai pengguna (*multy user*), 2) e-book, dapat menjadi sumber referensi yang kapanpun dan dimanapun dapat digunakan sebagai media menginformasikan konten positif seperti *life skill* (Sam et al, 2017; Rather, 2019; David & Roberts, 2021) [17], [18], [19 ].

**D. STATUS LUARAN:** Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta unggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui Simlitabmas.

Luaran dalam penelitian ini berupa HAKI aplikasi *Mobile Smart Parenting Teacher* (MSPT) yang telah *granted* dan dapat digunakan untuk membantu orang tua, guru, dan siswa/anak dalam upaya mempersiapkan diri menghadapi belajar tatap muka terbatas. Luaran berupa aplikasi MSPT memuat sejumlah tema panduan berinteraksi ketika berada di rumah, di sekolah dengan mengacu pada protokol pencegahan covid-19. Aplikasi MSPT berbasis android disertai dengan komik digital (e-comic) yang memuat percakapan *life skill* terkait tuntunan berinteraksi sosial kaitannya dengan penegakan budaya hidup sehat bagi siswa baik di sekolah,

di rumah, maupun di jalan menuju dan pulang dari sekolah. Luaran dalam penelitian ini adalah: 1) artikel internasional bereputasi yang akan diterbitkan di jurnal *International Journal Instruction (Q1)* dengan status *accepted*. Saat ini artikel siap terbit pada Januari 2023 Volume 16 Number 1. Luaran berikutnya adalah 2) Prosiding Internasional, saat ini dalam proses submitted dan telah dinyatakan diterima untuk diseminarkan dalam conference to be held on 11-13 October 2022 KONASPI 2022 in Manado, Indonesia. Luaran ketiga adalah 3) artikel nasional Sinta 1-3, saat ini artikel telah memperoleh LoA di Journal of Educational Science and Technology (EST), PPS UNM, jurnal terkreditasi Sinta 2.

**E. PERAN MITRA:** Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (untuk Penelitian Terapan, Penelitian Pengembangan, PTUPT, PPUPT serta KRUP). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra diunggah melalui Simlitabmas.

Mitra dalam penelitian tahun kedua telah melibatkan asosiasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Nasional yang akan merekomendasikan beberapa sekolah pilot untuk digunakan sebagai pilot implementasi aplikasi, agar dapat menerapkan aplikasi ini sebagai alternatif dalam diseminasi aplikasi MSPT.

**F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Kendala yang dihadapi selama penelitian ini adalah kompleksitas persoalan segala keraguan dan kecemasan orang tua dalam menghadapi persiapan dan pelaksanaan belajar tatap muka terbatas di sekolah. Orang tua merasa tidak yakin apakah dapat kembali belajar secara normal di masa pandemi masih belum berlalu namun hidup harus terus berjalan. Mencari konten *life skill* yang dikemas dalam suasana yang interaktif, naratif, dan memuat percakapan kontekstual menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan. Namun dengan diskusi intens bersama tim pengembang

aplikasi, semua dapat ditemukan prototype aplikasi yang akomodatif untuk anak/siswa, orang tua dan guru. Terhadap luaran wajib artikel yang sampai saat laporan kemajuan ini dibuat, menyesuaikan scope dan isu artikel *IJI* menjadi kejelian yang harus diperhatikan. Mengingat tahun kedua ini telah melalui tiga kali revisi dan telah dinyatakan sudah sesuai dengan syarat dan ketentuan publisher jurnal IJI dan akan terbit awal tahun 2023, tepatnya **Januari pada Volume 16 Number 1.**

**G.RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA:** Tuliskan dan uraikan rencana penelitian di tahun berikutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta *roadmap* penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Jika laporan kemajuan merupakan laporan pelaksanaan tahun terakhir, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.

Rencana penelitian disisa akhir tahun 2022 adalah melakukan:

- 1) Diseminasi hasil penelitian dengan menyebarluaskan aplikasi MSPT yang dapat diinstall melalui playstore
- 2) Menerbitkan komik life skill education di masa pandemi covid 19 dalam bentuk cetak, selain e-comic yang sudah terembed dalam aplikasi MSPT berbasis Android.
- 3) Presentasi seminar internasional di KONASPI Manado untuk pemenuhan prosiding internasional;
- 4) Memfinalisasi hasil revisi artikel yang disubmit di Jurnal EST (Sinta 2) yang saat ini dalam proses review

**H.DAFTAR PUSTAKA:** Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] Islam, M.M., Islam, M.M., Ahmed, F. et al. (2021). Creative social media use for Covid-19 prevention in Bangladesh: a structural equation modeling approach. *Social Network Analysis and Mining*. 11, (38). 1-14. <https://doi.org/10.1007/s13278-021-00744-0>
- [2] Velasco V, Cominelli S, Scattola P, Celata C. Life skill education at the time of COVID19: perceptions and strategies of Italian expert school educators. *Health Educ Res*. 2022 Jan 29;36(6):615-633. doi: 10.1093/her/cyab037.
- [3] Vandormael A, Adam M, Greuel M, Gates J, Favaretti C, Hachaturyan V, Bärnighausen T The Effect of a Wordless, Animated, Social Media Video Intervention on COVID-19 Prevention: Online Randomized Controlled Trial *JMIR Public Health Surveill* 2021;7(7):e29060. doi: 10.2196/2906
- [4] Boonroungrut, C., Thamdee, N., & Saroinsong, W. P. (2022). Research on students in COVID-19 pandemic outbreaks: A bibliometric network analysis. *International Journal of Instruction*, 15(1), 457-472. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15126a>
- [5] Ahsani, Eva Fakhru Lutfi dan Mulyani, Siti Eni. (2020). The Implementation of Distance Learning Based E-Learning for Developing Student's Life Skills. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar DIDAKTIKA*. 3 (2), 115-120.
- [6] Livari, Netta., Sharma, Sumita., Olkkonen, Leena, Ventä. (2020). Digital Transformation Of Everyday Life – How COVID-19 Pandemic Transformed The Basic Education Of The Young Generation And Why Information Management Research Should Care?. *International Journal of Information Management*. 55 (2020), 1-6.
- [7] Velasco, V., Cominelli, S., Scattola, P., Celata, C. (2021). Life Skill Education At The Time Of Covid-19: Perceptions And Strategies Of Italian Expert School Educators. *Health Education Research*. 00 (00), 1-19.
- [8] Bahfen, Munifah., Fitri, Lailatul Nurul. (2020). Peranan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Belajar di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 7 Oktober 2020. E-ISSN: 2745-6080.
- [9] Wati, Eka Kurnia, Maruti Sri Maruti dan Budiarti, Melik. 2020. Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4 (2), 97-114.

- [10] Helwida., Mansur Abas., Rahman Imas Rahman., (2021). Peran *Life Skill* Dalam Menumbuhkan Wawasan dan Kemandirian SANTRI SMPIT As Syifa Boarding School Wanareja Subang. *Jurnal Ilmu Islam: Rayah Al-Islam*. 5 (1), 113-128.
- [11] Kirchhoff, Esther and Keller, Roger. (2021). Age-Specific Life Skills Education in School: A Systematic Review. *Systematic Review:Frontiers in Educations*. 6 (660878), 1-15.
- [12] Bancin, Aswin., Ambarita Biner (2019). Education Model Based on Life Skill (*a Meta-Synthesis*). *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership* (AISTEEL 2019).
- [13] Saravanakumar, AR. (2020). Life Skill Education For Creative And Productive Citizens. *Journal of Critical Reviews*. 7 (9), 554-558.
- [14] Dorji, Phub., Yangzome. (2018). Life Skills Education as a Positive Disciplining Intervention for Students with Disciplinary Issues in the School. *Educational Journal CERD*. 19 (2). 18-37.
- [15] Mugo, Titus K. (2018). Life Skills Education Implementation And Perceptions On Its Effect On Discipline In Secondary Schools In Kangema District, Murang'a County, Kenya. *International Journal of Education and Research*. 6 (5). 199-214.
- [16] Behera, Amulya, Kumar. (2020). Life Skill Education in Classroom. *International Journal of Humanities and Social Science Invention (IJHSSI)*. 9 (8). 04-10.
- [17] Sam, Aaseer, Thamby ., Parasuraman, Subramani., Yee, Stephanie Wong Kah., Chuon, Bobby Lau Chik., Ren, Lee Yu. (2017). Smartphone Usage And Increased Risk Of Mobile Phone Addiction: A Concurrent Study. *International Journal of Pharmaceutical Investigation*. 7 (3). 125-131.
- [18] Rather, Mudasir Khazer. (2019). Impact of Smartphones on Young Generation. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*. 2384.
- [19] David, Meredith E. & Roberts James A. (2021). Smartphone Use during the COVID-19 Pandemic: Social Versus Physical Distancing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18 (1034). 2-8.

**PROTEKSI ISI LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN**

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi laporan ini dalam bentuk apapun kecuali oleh peneliti dan pengelola administrasi penelitian

**LAPORAN KEMAJUAN PENELITIAN MULTI TAHUN**

ID Proposal: b1a7c981-18c2-4dcd-bc60-7346d129a018  
Laporan Kemajuan Penelitian: tahun ke-1 dari 2 tahun

**1. IDENTITAS PENELITIAN**

**A. JUDUL PENELITIAN**

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SMART PARENTING TEACHER (MSPT) BERBASIS PROGRAM KECAKAPAN HIDUP UNTUK MENCEGAH PENYEBARAN COVID-19

**B. BIDANG, TEMA, TOPIK, DAN RUMPUN BIDANG ILMU**

Bidang Fokus RIRN / Bidang Unggulan Perguruan Tinggi	Tema	Topik (jika ada)	Rumpun Bidang Ilmu
Pendidikan	-	6. Model pembelajaran berbasis pendidikan karakter	Teknologi Pendidikan

**C. KATEGORI, SKEMA, SBK, TARGET TKT DAN LAMA PENELITIAN**

Kategori (Kompetitif Nasional/ Desentralisasi/ Penugasan)	Skema Penelitian	Strata (Dasar/ Terapan/ Pengembangan)	SBK (Dasar, Terapan, Pengembangan)	Target Akhir TKT	Lama Penelitian (Tahun)
Penelitian Desentralisasi	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	SBK Riset Dasar	SBK Riset Dasar	3	2

**2. IDENTITAS PENGUSUL**

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index
MUHAMMAD RAIS Ketua Pengusul	Universitas Negeri Makassar	Pendidikan Teknologi Pertanian		5975896	2
FARIDA ARYANI S.Pd Anggota Pengusul 1	Universitas Negeri Makassar	Bimbingan dan Konseling	Merumuskan ide pengembangan proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, pengembangan proposal penelitian, pengembangan kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, dan pengembangan ide jurnal penelitian.	5975886	3
HARTOTO S.Pd, M.Pd	Universitas Negeri	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Merumuskan ide pengembangan	6604865	0

Anggota Pengusul 2	Makassar		proposal penelitian, merancang desain penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, model substansi isi aplikasi SPT, merancang prototipe aplikasi dan pengembangan ide jurnal penelitian.		
--------------------	----------	--	--	--	--

### 3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (JIKA ADA)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama, yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra
-------	------------

### 4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

#### Luaran Wajib

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian ( <i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i> )	Keterangan ( <i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i> )
1	Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi	Accepted	Early Childhood Education Journal

#### Luaran Tambahan

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian ( <i>accepted, published, terdaftar atau granted, atau status lainnya</i> )	Keterangan ( <i>url dan nama jurnal, penerbit, url paten, keterangan sejenis lainnya</i> )
1	Dokumen pendaftaran hak cipta	Terbit Sertifikat	Aplikasi Android Smart Parenting Berbasis Kecakapan Hidup

### 5. ANGGARAN

Rencana anggaran biaya penelitian mengacu pada PMK yang berlaku dengan besaran minimum dan maksimum sebagaimana diatur pada buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Edisi 12.

**Total RAB 2 Tahun Rp. 370,970,000**

**Tahun 1 Total Rp. 165,600,000**

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	HR Pengolah Data	P (penelitian)	1	1,540,000	1,540,000
Analisis Data	HR Sekretariat/Administrasi Peneliti	OB	20	350,000	7,000,000
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	OH	408	72,000	29,376,000
Analisis Data	Transport Lokal	OK (kali)	448	110,000	49,280,000
Bahan	Barang Persediaan	Unit	6	250,000	1,500,000
Bahan	ATK	Paket	14	350,000	4,900,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Unit	400	51,000	20,400,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	Paket	1	1,500,000	1,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	Paket	1	15,500,000	15,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Paket	1	2,000,000	2,000,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	Paket	1	11,330,000	11,330,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	Paket	1	750,000	750,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Luaran Iptek lainnya (purwa rupa, TTG dll)	Paket	1	9,000,000	9,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya penyusunan buku termasuk book chapter	Paket	1	2,744,000	2,744,000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	OH	90	72,000	6,480,000
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	Unit	46	50,000	2,300,000

#### Tahun 2 Total Rp. 205,370,000

Jenis Pembelanjaan	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	Biaya konsumsi rapat	OH	90	72,000	6,480,000
Bahan	ATK	Paket	40	250,000	10,000,000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Unit	1380	35,000	48,300,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar nasional	Paket	1	1,110,000	1,110,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya seminar internasional	Paket	1	7,000,000	7,000,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	Paket	1	1,500,000	1,500,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Publikasi artikel di Jurnal Internasional	Paket	1	11,798,000	11,798,000
Pelaporan, Luaran Wajib, dan Luaran Tambahan	Luaran KI (paten, hak cipta dll)	Paket	1	750,000	750,000
Pengumpulan Data	Uang harian rapat di luar kantor	OH	150	250,000	37,500,000
Pengumpulan Data	Transport	OK (kali)	356	125,000	44,500,000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	OH	506	72,000	36,432,000

## 6. KEMAJUAN PENELITIAN

**A. RINGKASAN:** Tuliskan secara ringkas latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai Covid-19 fokus bagaimana agar orang dewasa dapat melakukan pencegahan dalam penyebaran Covid-19 baik dengan cara melakukan social distancing ataupun physical distancing. Masih sedikit penelitian yang mengkaji bagaimana anak-anak dapat turut dalam kegiatan pencegahan Covid-19. Anak-anak juga berpotensi terpapar Covid-19 dan menyebarkannya ke anggota keluarga lainnya jika anak tersebut tidak memahami apa yang harus mereka lakukan ketika di sekolah ataupun di rumah untuk menghindari terpapar Covid-19. Anak-anak masih membutuhkan edukasi dari orang tua dan guru, ketika berada dimasa belajar tatap muka terbatas maupun ketika belajar dikondisi normal ketika covid 19 menjadi endemi. Menyikapi persoalan tersebut, maka diperlukan upaya pencegahan agar para orang tua tidak merasa cemas dan khawatir ketika anaknya ke sekolah dalam situasi pandemi. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah dengan membekali para orangtua sebagai orang yang paling bertanggung jawab di rumah dengan penerapan aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis pendidikan kecakapan hidup. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT)



berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid-19. Aplikasi MSPT yang dikembangkan ini penting untuk membantu orangtua yang memiliki anak-anak usia sekolah dasar dalam membekali berbagai jenis kecakapan hidup yang fokus pada pencegahan penyebaran Covid-19, misalnya bagaimana anak-anak mengenali dan paham akan makanan yang mereka konsumsi, bagaimana mereka berinteraksi di sekolah dalam situasi pandemi, apa yang mereka harus lakukan setelah pulang ke sekolah, dan berbagai jenis kecakapan hidup lainnya. Penelitian ini adalah penelitian research and development (R & D) yang dirancang untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa model aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid -19 yang akan disematkan dalam sistem developer android. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 2 tahun mulai dari tahap persiapan, analisis kebutuhan, pengembangan prototipe aplikasi, uji coba model, sampai pada tahap intervensi di 8 Kabupaten di Sulawesi Selatan yang memiliki tingkat kasus positif Covid-19 yang tinggi. Luaran dari penelitian ini pada tahun pertama berupa aplikasi mobile smart parenting teacher (MSPT) berbasis kecakapan hidup untuk mencegah penyebaran Covid -19, Hak kekayaan intelektual, dan jurnal internasional bereputasi. Luaran tahun kedua adalah jurnal nasional bereputasi, jurnal internasional bereputasi, buku panduan digital life skill berbasis aplikasi SPT untuk guru, orang tua, dan siswa. Spesifikasi penelitian ini adalah sejalan dengan rencana induk penelitian UNM yaitu dalam bidang pendidikan berupa pengembangan aplikasi TIK dalam pendidikan Sekolah Dasar. TKT yang dihasilkan tahun 2021 adalah level 6 berupa prototipe aplikasi MSPT berbasis android dalam upaya mencegah penyebaran Covid -19 di kalangan siswa SD.

**B. KATA KUNCI:** Tuliskan maksimal 5 kata kunci.

### Mobile Smart Parenting Teacher; Kecakapan Hidup; Penyebaran Covid-19

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/modifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

**C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian dapat berupa data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Pengisian poin C sampai dengan poin H mengikuti template berikut dan tidak dibatasi jumlah kata atau halaman namun disarankan ringkas mungkin. Dilarang menghapus/memodifikasi template ataupun menghapus penjelasan di setiap poin.

**C. HASIL PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan secara ringkas hasil pelaksanaan penelitian yang telah dicapai sesuai tahun pelaksanaan penelitian. Penyajian meliputi data, hasil analisis, dan capaian luaran (wajib dan atau tambahan). Seluruh hasil atau capaian yang dilaporkan harus berkaitan dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagaimana direncanakan pada proposal. Penyajian data dapat berupa gambar, tabel, grafik, dan sejenisnya, serta analisis didukung dengan sumber pustaka primer yang relevan dan terkini.

Dalam penelitian ini telah dihasilkan beberapa hal yang meliputi kemajuan pelaksanaan penelitian, data yang diperoleh dan analisis data hasil penelitian. Berikut diuraikan hasilnya:

### **C. Hasil Penelitian**

#### **Hasil Analisis Kebutuhan dan Tanggapan Guru terhadap Pengembangan *Mobile Smart Parenting Teacher* (MSPT)**

Penelitian tahap pertama yang telah dilakukan adalah telah diperoleh hasil analisis kebutuhan melalui pengembangan instrumen identifikasi sikap dan tanggapan guru SD dan orangtua terhadap pengadaan aplikasi *Mobile Smart Parenting Teacher* (MSPT). MSPT sebagai suatu aplikasi berbasis android yang menginformasikan berbagai sumber Kecakapan Hidup (*life skill*) bagi guru SD dan orang tua dalam mendampingi siswa dan putra-putrinya menghadapi sekolah dibuka kembali (tatap muka).

Instrumen ini diberikan kepada 132 orang guru SD yang tersebar di Sulawesi Selatan dan Sulawesi Barat. Instrumen ini berjumlah 42 item dengan 2 kategori meliputi: 1) respon guru bagaimana adaptasi awal pembelajaran di sekolah, bagaimana siswa beradaptasi dengan lingkungan dan tatanan belajar baru, dan bagaimana orang tua dapat berkolaborasi memberi peran dalam membimbing anak siap memasuki sekolah tatap muka terbatas, 2) respon guru ketika program *life skill* dikemas dalam bentuk digital berbasis android. Aplikasi ini memuat informasi percakapan dan pesan penting bagaimana guru, orang tua, dan siswa memperoleh petunjuk panduan berinteraksi di sekolah yang diedukasi oleh orang tua dari rumah, untuk siap memasuki sekolah tatap muka terbatas,

Survey dilakukan dengan memberikan instrumen kebutuhan MSPT kepada 132 guru SD yang juga sebagai orang tua siswa. Instrumen yang diberikan merupakan bentuk respon dari guru yang juga selaku orang tua siswa dalam menyikapi rencana pembelajaran tatap muka terbatas. Respon meliputi 1) respon guru/orang tua ketika sekolah Tatap Muka dibuka kembali di era Pandemi Covid 19 dan 2) respon guru terhadap Program Kecakapan Hidup bagi

guru/orangtua yang dikemas dalam bentuk digital life skill berbasis android. Adapun hasil survei yang dianalisis secara kuantitatif adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Respon guru/orang tua jika sekolah Tatap Muka dibuka kembali di era Pandemi Covid 19**

No Item	Respon guru/orang tua jika sekolah Tatap Muka dibuka kembali di era Pandemi Covid 19	Persentase (%)		Komulatif	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Apakah guru/orangtua memiliki siswa/anak yang sudah memasuki usia sekolah SD ?	74,24	25,76	98	34
2	Apakah siswa/anak bapak/Ibu guru/orangtua memiliki keinginan untuk belajar di sekolah ?	90,91	9,09	120	12
3	Apakah keinginan siswa/anak untuk sekolah kembali, terdapat rasa cemas bagi guru/orang tua ?	46,21	53,79	61	71
	<b>Rata-Rata</b>	<b>70,45</b>	<b>29,55</b>	<b>93</b>	<b>39</b>
<b>I. Sikap dan Karakter</b>					
4	Apakah Bapak/Ibu guru/orangtua memerlukan bantuan resiliansi dari rasa was-was jika sekolah mulai dibuka kembali dan siswa sudah belajar dari sekolah ?	81,82	18,18	108	24
5	Apakah guru/orang tua mengharapkan ketika belajar tatap muka dibuka kembali, ada model panduan berinteraksi sosial di sekolah bagi siswa ?	90,91	9,09	120	12
6	Apakah guru/orang tua setuju jika dapat berperan membantu mensosialisasikan pemahaman bagi siswa/anak untuk dapat berinteraksi secara positif bagi siswa/anaknya di sekolah maupun di rumah dan ketika berada di jalan menuju sekolah?	95,45	4,55	126	6
7	Apakah guru/orang tua merespon dengan positif jika panduan tersebut menginformasikan petunjuk bagi orangtua di rumah menuju ke sekolah dan bagi guru ketika siswa sedang berada (belajar) di sekolah ?	96,97	3,03	128	4
	<b>Rata-Rata</b>	<b>91,29</b>	<b>8,71</b>	<b>120,5</b>	<b>11,5</b>
<b>II. Menjaga kesehatan dan gizi seimbang</b>					
8	Apakah guru/orang tua mengutamakan sikap patuh menjaga protokol kesehatan menjadi hal utama ketika sekolah tatap muka dibuka kembali ?	93,94	6,06	124	8
9	Apakah guru/orang tua mengutamakan ketersediaan sarana sanitasi dan kesehatan di sekolah di masa sekolah tatap muka dibuka kembali ?	95,45	4,55	126	6

10	Apakah orang tua setuju menyediakan bekal jajanan/makanan bagi anaknya untuk dibawa ke sekolah sebagai antisipasi kantin belum dibolehkan beroperasi di sekolah.	96,97	3,03	128	4
	<b>Rata-Rata</b>	<b>95,45</b>	<b>4,55</b>	<b>126</b>	<b>6</b>
<b>III. Komunikasi dan kolaborasi</b>					
11	Apakah guru/orang tua perlu membangun komunikasi dan berkolaborasi secara aktif menyampaikan pesan-pesan positif bagi siswa/anak dalam mematuhi protokol kesehatan di sekolah ?	100	0	132	0
	<b>Rata-Rata</b>	<b>100</b>	<b>0</b>	<b>132</b>	<b>0</b>
<b>IV. Regulasi diri</b>					
12	Apakah guru/orang tua memandang bahwa siswa/anak mereka perlu memiliki regulasi diri yang baik untuk dapat mematuhi protokol kesehatan ketika belajar di sekolah ?	97,73	2,27	129	3
13	Apakah sikap regulasi diri yang baik bagi siswa/anak dapat berkaitan dengan penerimaan dan kebiasaan dalam menjaga jarak ?	98,48	1,52	130	2
14	Apakah sikap regulasi diri yang baik bagi siswa/anak dapat berkaitan dengan penerimaan dan kebiasaan untuk tidak melakukan kontak fisik ?	98,48	1,52	130	2
15	Apakah sikap regulasi diri yang baik bagi siswa/anak dapat berkaitan dengan penerimaan dan kebiasaan dalam mencuci tangan ?	100	0	132	0
16	Apakah sikap regulasi diri yang baik bagi siswa/anak dapat berkaitan dengan penerimaan dan kebiasaan dalam menggunakan masker ?	98,48	1,52	130	2
	<b>Rata-Rata</b>	<b>98,64</b>	<b>1,36</b>	<b>130,2</b>	<b>1,8</b>
<b>V. Kreativitas dan inovasi</b>					
17	Apakah guru/orang tua yakin bahwa kreativitas dan inovasi siswa/anak belajar di sekolah dimasa pandemi covid 19 dapat tetap diperoleh?	68,18	31,82	90	42
18	Apakah untuk memperoleh kreativitas dan inovasi di tengah keterbatasan ruang gerak siswa/anak, guru/orang tua dapat juga turut andil memberi semangat dan motivasi belajar untuk kreatif namun tetap patuh dan disiplin pada pencegahan covid 19 ?	75,76	24,24	100	32
	<b>Rata-Rata</b>	<b>71,97</b>	<b>28,03</b>	<b>95</b>	<b>37</b>
<b>VI. Kesadaran Diri</b>					

19	Apakah guru/orang tua memandang bahwa hal utama yang menantang belajar di sekolah dimasa pandemi covid 19 adalah masalah kesadaran diri siswa?	74,24	25,76	98	34
20	Apakah kesadaran diri siswa dapat berkaitan erat dengan soal bagaimana siswa mematuhi protokol kesehatan seperti mencuci tangan, menjaga jarak, dan menggunakan masker?	75,76	24,24	100	32
21	Jika demikian, apakah guru/orang tua dapat berperan dalam membentuk kesadaran diri siswa untuk patuh pada protokol kesehatan pencegahan covid 19 ?	83,33	16,67	110	22
22	Apakah sikap regulasi diri yang baik bagi siswa/anak dapat berkaitan dengan penerimaan dan kebiasaan dalam menggunakan masker ?	75,76	24,24	100	32
<b>Rata-Rata</b>		<b>75,76</b>	<b>24,24</b>	<b>100</b>	<b>32</b>

### VII. Cyber bullying

23	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anak agar tidak menyebarkan berita atau dokumentasi foto temannya melalui sosial media terkait masker yang digunakan temannya yang diberitakan misalnya seperti mengatakan masker bekas	93,94	6,061	124	8
24	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anak agar tidak menyebarkan berita atau dokumentasi foto temannya melalui sosial media terkait botol hand sanitizer bohongan yang hanya berisi air	98,48	1,52	130	2
25	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anak agar tidak menyebarkan berita atau dokumentasi foto temannya melalui sosial media terkait jaga jarak yang tidak dipatuhi, padahal temannya disiplin menjaga jarak	91,67	8,33	121	11
<b>Rata-Rata</b>		<b>94,7</b>	<b>5,30</b>	<b>125</b>	<b>7</b>

### VIII. Coping Skill

26	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anak untuk melakukan gerakan peduli teman menggunakan masker melalui pemberian masker baru bagi siswa/anak yang ketika di sekolah maskernya terlihat rusak.	84,85	15,15	112	20
27	Guru/orangtua dapat mengedukasi siswa/anak untuk tidak menyebarkan atau meneruskan berita yang tidak jelas kebenarannya	77,27	22,73	102	30
28	Saat sekolah tatap muka dibuka kembali, guru/orangtua dapat berperan aktif memberikan edukasi pada siswa/anak untuk cerdas menggunakan sosial media?	94,7	5,30	125	7
<b>Rata-Rata</b>		<b>85,61</b>	<b>14,39</b>	<b>113</b>	<b>19</b>

IX. Literasi digital					
29	Salah satu yang dapat disampaikan oleh guru/orang tua pada siswa/anak kaitannya dengan literasi digital terhadap berita covid 19 adalah tidak langsung menyebarkan berita yang diterima melainkan mengecek kebenarannya	74,24	25,76	98	34
30	Guru/orang tua dapat senantiasa membuat tenang perasaan siswa/anak agar tidak berlebihan merespon perilaku berinteraksi dengan jaga jarak ketika belajar tatap muka di sekolah	75,76	24,24	100	32
31	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anak agar bersikap tenang, wajar, tidak cemas, dan tidak panik saat belajar tatap muka di sekolah	75	25	99	33
	<b>Rata-Rata</b>	<b>75</b>	<b>25</b>	<b>99</b>	<b>33</b>
X. Pemecahan Masalah					
32	Guru/orang tua bersedia berbagi memberi bekal bagi siswa/anaknya di sekolah dengan masker cadangan selain yang dikenakan dan hand sanitezer	98,48	1,52	130	2
33	Guru/orang tua dapat berperan positif bagi siswa/anaknya untuk hidup sehat, rukun, dan damai bersama teman lainnya dalam mencegah covid 19, dengan tetap tenang belajar di sekolah	100	0	132	0
34	Guru/orang tua dapat memberi edukasi pada siswa/anak agar dapat menerima keadaan yang tidak biasa ketika selama belajar di sekolah didapati tidak ada keluar main bersama termasuk tidak ada kantin dan aktivitas ekstrakurikuler	83,33	16,67	110	22
35	Guru/orang tua dapat menunjukkan sikap empati dan peduli pencegahan covid 19 pada siswa/anaknya untuk tidak datang ke sekolah dan menunggu di sekolah sampai pulang	45,45	54,56	60	72
36	Guru/orang tua dapat mengedukasi siswa/anaknya untuk beradaptasi dengan keadaan bahwa orang tua tidak dibenarkan menunggu anak di sekolah, selain datang menjemput disaat menjelang pulang.	53,03	46,97	70	62
37	Guru dan orang tua dapat bekerjasama memikirkan dan membantu sekolah mengadakan sarana thermogun (pengukur suhu tubuh tembak), hand sanitizer, dan wastafel disertai air bersih dan sabun untuk cuci tangan di tiap kelas atau area sekitar kelas.	51,52	48,49	68	64
	<b>Rata-Rata</b>	<b>71,97</b>	<b>28,03</b>	<b>95</b>	<b>37</b>

Tabel 1 menunjukkan respon guru dan orangtua dalam menyikapi pembelajaran tatap muka terbatas dibuka kembali. Hasil survey menunjukkan misalnya pada aspek perlunya panduan berinteraksi bagi siswa di sekolah sebagai bagian dari aspek sikap dan karakter. Sebanyak 90,91 % guru dan orang tua mengharapkan ketika belajar tatap muka dibuka kembali, ada model panduan berinteraksi sosial di sekolah bagi siswa. Terdapat harapan dari guru dan orang tua untuk optimis kembali belajar bersama siswa di sekolah dengan tetap melaksanakan protokol kesehatan. Panduan tersebut dapat membantu orang tua mengedukasi anaknya dan guru bagi muridnya ketika berada di sekolah, ketika sedang menuju sekolah dari rumah, demikian ketika pulang kembali dari sekolah menuju rumah. Panduan ini mencakup protokol kesehatan di tempat umum, di sekolah dan di rumah.

Dalam menjaga kesehatan dan gizi selama pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan, orang tua menyadari bahwa menjaga imun adalah lebih utama, sehingga orang tua merespon positif dalam hal menyediakan bekal jajanan/makanan bagi anaknya untuk dibawa ke sekolah. Sebanyak 96 % guru/orang tua merespon keinginannya untuk memberi dukungan pada anak dengan menyediakan bekal makanan ke sekolah sebagai antisipasi kantin yang belum dibolehkan dibuka di sekolah.

Terhadap regulasi diri pada siswa, orang tua memandang bahwa anak belum dapat secara mandiri mengatur dirinya dan karenanya masih membutuhkan bantuan edukasi pendampingan dari guru/orang tua. Sebanyak 98,64% guru dan orang tua berkeyakinan bahwa anak perlu didampingi dalam hal penggunaan masker, jaga jarak, selalu mencuci tangan dan tidak melakukan kontak fisik dengan siswa lainnya. Dalam hal kreativitas dan inovasi dalam belajar, orang tua berpendapat bahwa sebanyak 71,97% anak mengalami sedikit masalah dalam berkarya melakukan aktivitas inovasi dan kreativitas dalam belajar. Banyaknya pembatasan dalam upaya mencegah penyebaran covid 19 menjadi sebab kreativitas anak terhambat.

Selama dalam belajar tatap muka terbatas, siswa diharapkan dapat menjaga diri untuk tidak sembarang meneruskan informasi terkait berita covid 19 tanpa mengetahui kejelasan informasinya. Edukasi diberikan oleh orang tua dan guru agar siswa dapat meregulasi dirinya menahan diri menggunakan literasi media secara positif dan sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebanyak 86,51 % guru dan orang tua memilih untuk mengedukasi anak/siswanya untuk sadar bermedia sosial agar tidak menyebarkan berita hoax, termasuk tidak menyebarkan berita yang belum jelas kebenarannya.

Terdapat hal yang menantang dan sangat memerlukan bantuan panduan informasi bagaimana bersikap dan berinteraksi bagi siswa ketika pembelajaran tatap muka dibuka kembali. Sebanyak 71,97 guru khususnya orang tua untuk berkolaborasi membimbing,

mendampingi, melayani anak/siswa/siswinya dalam berinteraksi di sekolah, di kelas, bagaimana belajar berinteraksi secara terbatas.

Selanjutnya terhadap aplikasi yang dikembangkan yang memuat panduan program kecakapan hidup, orangtua dan guru memandang perlu diadakan dan merespon positif pengembangan panduan dan aplikasi yang dimaksud. Panduan dan aplikasi ini dikemas secara digital dan dapat setiap saat dibuka dan dibaca sepanjang orang tua, guru, dan siswa telah menyematkannya dalam handphone android. Respon orang tua, disajikan dalam Tabel 2 berikut:

**Tabel 2. Respon guru/orang tua jika Program Kecakapan Hidup dikemas dalam bentuk digital life skill berbasis android**

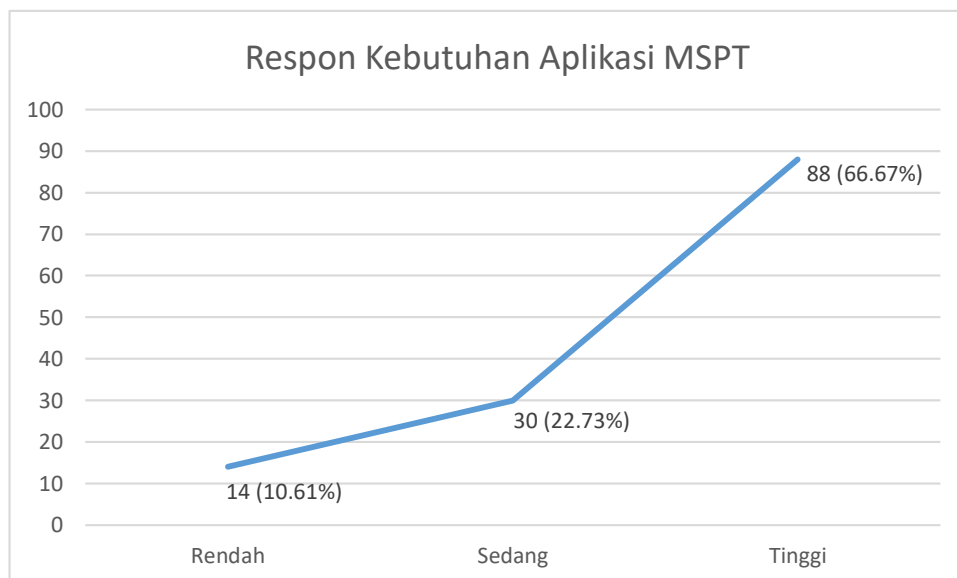
No Item	Respon guru/orang tua jika Program Kecakapan Hidup dikemas dalam bentuk digital life skill berbasis android	Persentase (%)		Komulatif	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Respon guru/orangtua jika diberikan infomedia digital bagaimana tata interaksi sosial yang baik siswa dengan guru ketika belajar tatap muka di sekolah	100	0	132	0
2	Respon guru/orangtua jika diberikan infomedia digital bagaimana waktu yang tepat untuk cuci tangan bagi siswa ketika belajar tatap muka di sekolah	100	0	132	0
3	Respon guru/orangtua jika diberikan infomedia digital tentang cara menggunakan masker yang benar sesuai rekomendasi satgas covid 19	100	0	132	0
4	Respon guru/orangtua jika diberikan infomedia digital bagaimana atau kapan masker dapat diganti ketika belajar tatap muka di sekolah	97,73	2,27	129	3
5	Respon guru/orangtua jika diberikan infomedia digital bagaimana tata cara berkomunikasi/berbicara dalam jarak yang dibolehkan oleh satgas covid 19	100	0	132	0
<b>Rata-rata</b>		<b>99,55</b>	<b>0,76</b>	131,4	1

Tabel 2 menunjukkan respon guru dan orangtua, perlunya diadakan panduan teknis yang dapat membantu guru dan orang tua serta siswa dalam memasuki belajar tatap muka terbatas di sekolah. Panduan ini dikemas secara digital dan dapat dibawa kemana saja sepanjang siswa, orang tua dan guru memiliki handphone android. Sebagian besar (97.73%) orang tua/guru yang merespon positif terhadap buku panduan MSPT. Hal ini telah mendorong dikembangkannya



buku panduan MSPT. Berdasar ini, maka penelitian ini telah diperoleh prototype buku panduan dan materi MSPT yang dikemas secara digital dalam bentuk aplikasi android yang dapat dijadikan sebagai panduan yang akan mereferensi siswa, guru, dan orang tua dalam sama-sama menghadapi belajar tatap muka terbatas di sekolah. Panduan dan aplikasi ini, masih sederhana dan akan diuji cobakan untuk mendapatkan proses revisi sebelum diterapkan pada sekolah sasaran. Revisi pada aspek isi dan desain melibatkan ahli yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik guru, siswa, dan orang tua.

Secara umum jika dideskripsikan secara kuantitatif, persentasi respon guru dan orang tua terhadap aplikasi MSPT dengan mengacu pada tiga skala indikator yaitu: rendah, sedang, dan tinggi memenuhi harapan dan keinginan yang positif untuk dibuat. Orang tua berpikir bahwa dimasa belajar tatap muka terbatas, anak perlu memperoleh pendampingan dan edukasi bagaimana sebaiknya mereka berinteraksi. Kehadiran aplikasi MSPT yang dikemas dalam bentuk digital berbasis android dirasa cukup memenuhi keinginan tersebut, terutama ketika orang tua terbatas dalam mendampingi anak ke sekolah dikarenakan kesibukan dalam keseharian bekerja. Hasil analisis respon orang tua dan guru secara grafis berdasarkan tiga indikator disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Respon Kebutuhan Aplikasi MSPT

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa keinginan guru dan orang tua untuk menggunakan aplikasi MSPT sebagai media dalam memandu anak/siswa dan orang tua/guru dalam mengedukasi diri belajar tatap muka terbatas. Keinginan ini tergolong tinggi, yaitu

sebanyak 88 orang (66.67%) guru/orang tua yang berpendapat bahwa ketika sekolah tatap muka kembali dibuka, maka diperlukan suatu panduan berinteraksi di lingkungan rumah, di jalan menuju sekolah, dan ketika di sekolah yang sifatnya mengedukasi siswa bersama guru dan orang tua. Panduan ini dikemas secara portable dan memudahkan untuk dipedomani dengan mengikuti perkembangan media saat ini. Ketika orang tua disodorkan aplikasi yang dikemas secara digital melalui aplikasi android, maka aplikasi ini benar-benar dirasa sangat mudah untuk dipahami, khususnya bagi siswa SD yang masih dalam tahap pra operasional.

Dalam grafik hanya 14 orang (10.61 %) yang merasa ragu bahwa aplikasi ini benar-benar dapat menjadi referensi yang akan memandu orang tua, guru, dan siswa. Hal ini tidak berarti bahwa aplikasi menjadi tidak perlu untuk dikemabangkan, melainkan perlu sosialisasi dan dukungan bersama antara pihak sekolah, orang tua dan siswa sendiri yang merasa yakin bahwa saat ini informasi terkait bagaimana belajar sambil menerapkan protokol kesehatan guna mencegah penyebaran covid 19 masih kurang sehingga merasa perlu dikemabngkan untuk menambah referensi informasi panduan berinteraksi secara sosial belajar di tengah pandemi covid 19.

Berdasarkan curah pendapat dengan guru-guru SD, khususnya di SD yang terletak di kota kabupaten, seperti Kota Makassar, Kota Tator, Kota Pangkep, Kota Mamuju hamper semua guru merasa sangat membutuhkan suau panduan bagi guru, orang tua dan siswa ketika belajar tatap muka terbatas. Panduan ini dapat meliputi bagaimana mendisiplinkan anak untuk patuh menjaga protokol kesehatan seperti jaga jarak, pakai masker, cuci tangan, tidak kontak fisik, membawa hand sanitizer, membawa masker cadangan, tidak tukar peralatan sekolah, membawa makanan, dan tidak tukar peralatan makanan, batuk dan bersin tidak di depan teman, dan beberapa tuntunan lainnya. Beberapa yang diidentifikasi tersebut merupakan bagian dari keterampilan sosial (*life skill*) yang diharapkan anak bersama gur dan orang tua dapat ditegakkan secara bersama.

Kehadiran aplikasi MSPT dipandang dapat membantu orang tua, guru dan siswa dalam mengasah literasinya menggunakan media aplikasi MSPT berbasis android. Dalam desain aplikasi memuat pesan dalam bentuk teks, gambar dan suara. Media apliaksi MSPT yang dikembangkan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD, baik kelas rendah maupun kelas tinggi. Aplikasi dalam pandangan guru dan orang tua memerlukan interaksi yang mewakili karaktersitik siswa, karenanya berdasar saran tersebut, maka aplikasi digital *life skill* atau *Mobile Smart Parenting Skill* dikembangkan dan telah memenuhi prototype yang diinginkan untuk digunakan sebagai aplikasi saku petunjuk berinteraksi di sekolah bagi siswa sebagai bagian dari keterampilan sosial.

## 2. Prototipe Aplikasi *Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT)* untuk Mencegah Penyebaran Covid-19

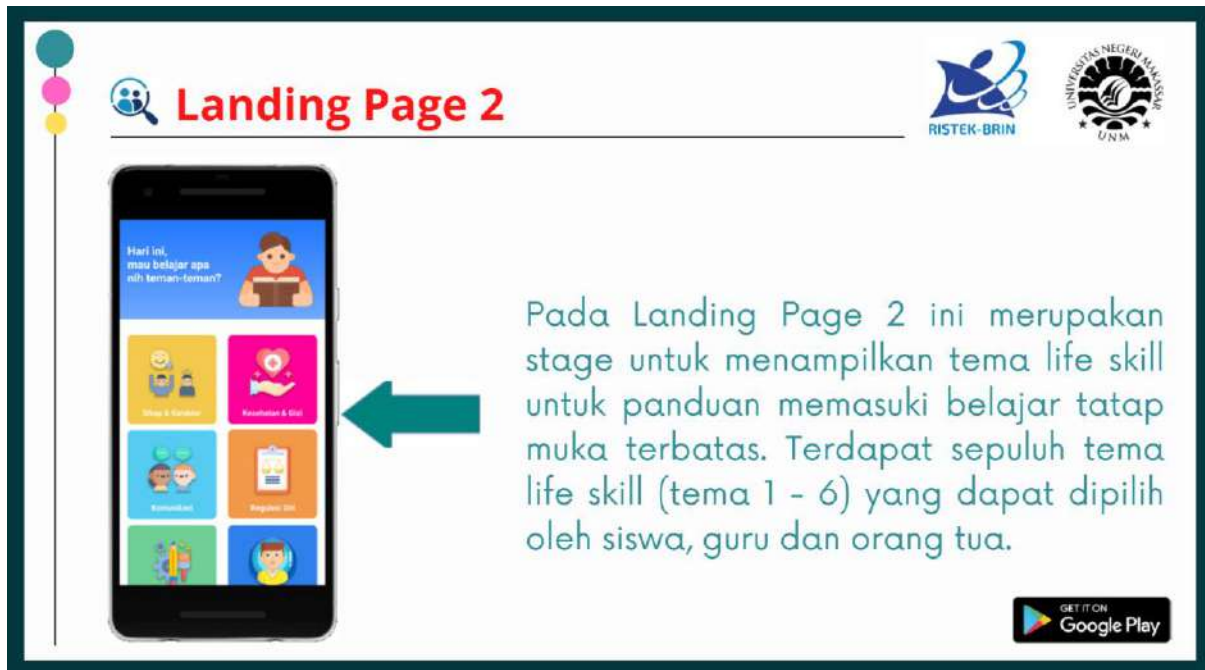
Setelah pelaksanaan analisis kebutuhan oleh guru SD dan orang tua maka tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan draft aplikasi MSPT. Dengan adanya aplikasi ini akan memandu guru, orang tua, dan anak/siswa untuk dapat mengedukasi diri bagaimana berinteraksi di sekolah ketika belajar tatap muka dibuka kembali. Dalam aplikasi ini memuat sepuluh jenis nilai karakter yang merupakan bagian dari tema kecakapan hidup. Tema ini adalah: 1) Sikap dan Karakter; 2) Menjaga kesehatan dan gizi seimbang; 3) Komunikasi dan kolaborasi; 4) Regulasi diri; 5) Kreativitas dan inovasi; 6) Kesadaran Diri; 7) Cyberbullying; 8) Coping Skill; 9) Literasi digital; dan 10) Pemecahan Masalah.

Setiap tema memiliki alur cerita yang diperankan oleh masing-masing karakter, seperti karakter orang tua yang terdiri dari ayah dan ibu, karakter guru, dan karakter siswa atau anak. Setiap karakter akan memainkan peran memberikan percakapan yang menggambarkan visualisasi nyata dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah. Untuk melihat lebih jauh prototype aplikasi MSPT dapat diuraikan dalam gambar berikut :

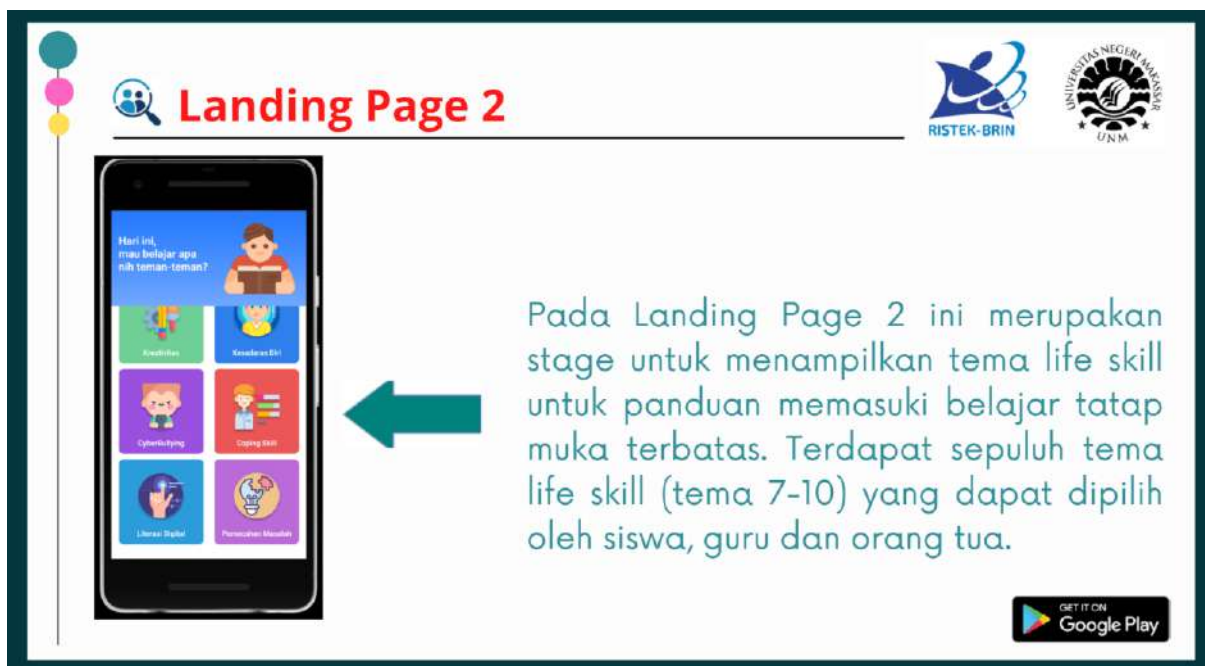
Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi MSPT



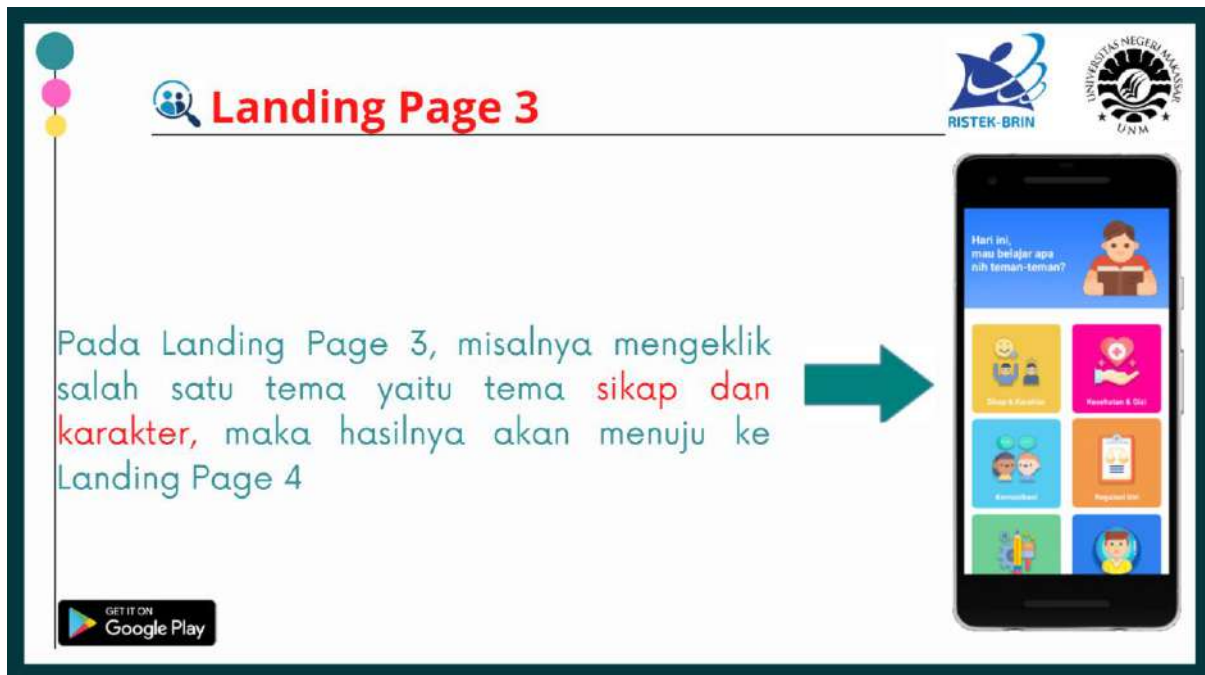
Gambar 2. Tampilan Menu Tema Aplikasi MSPT (Tema 1 - 6)



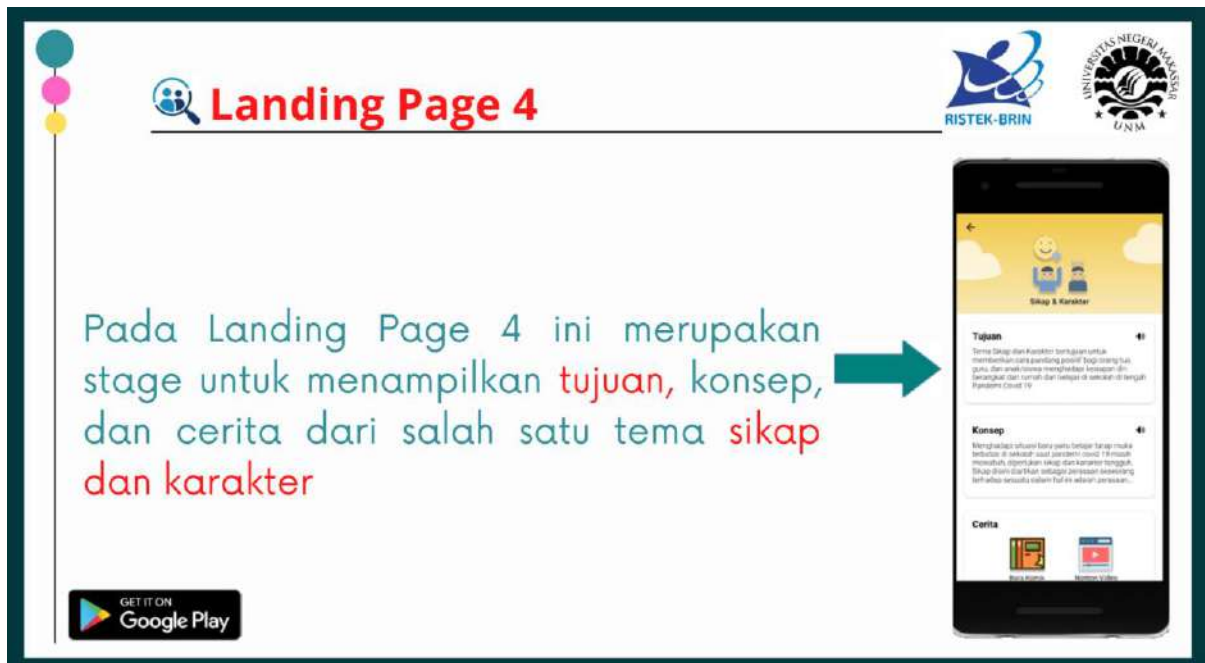
Gambar 3. Tampilan Menu Tema Aplikasi MSPT (Tema 7 - 10)



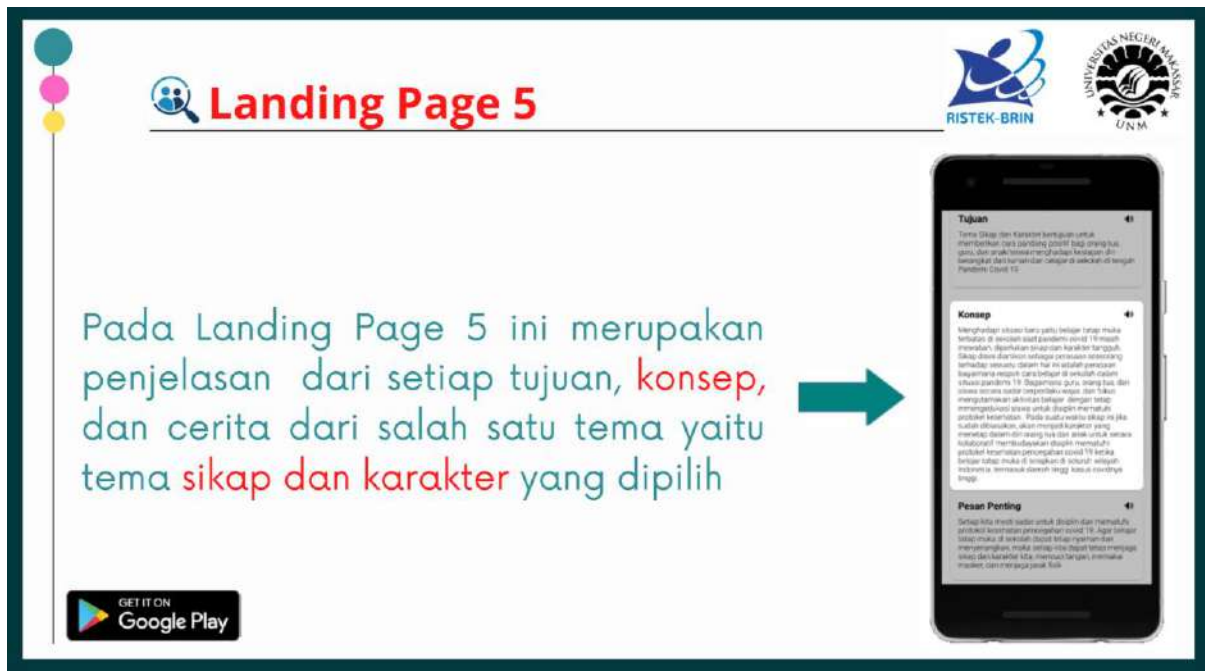
Gambar 4. Tampilan Memilih Salah Satu Tema, yaitu Tema Sikap dan Karakter



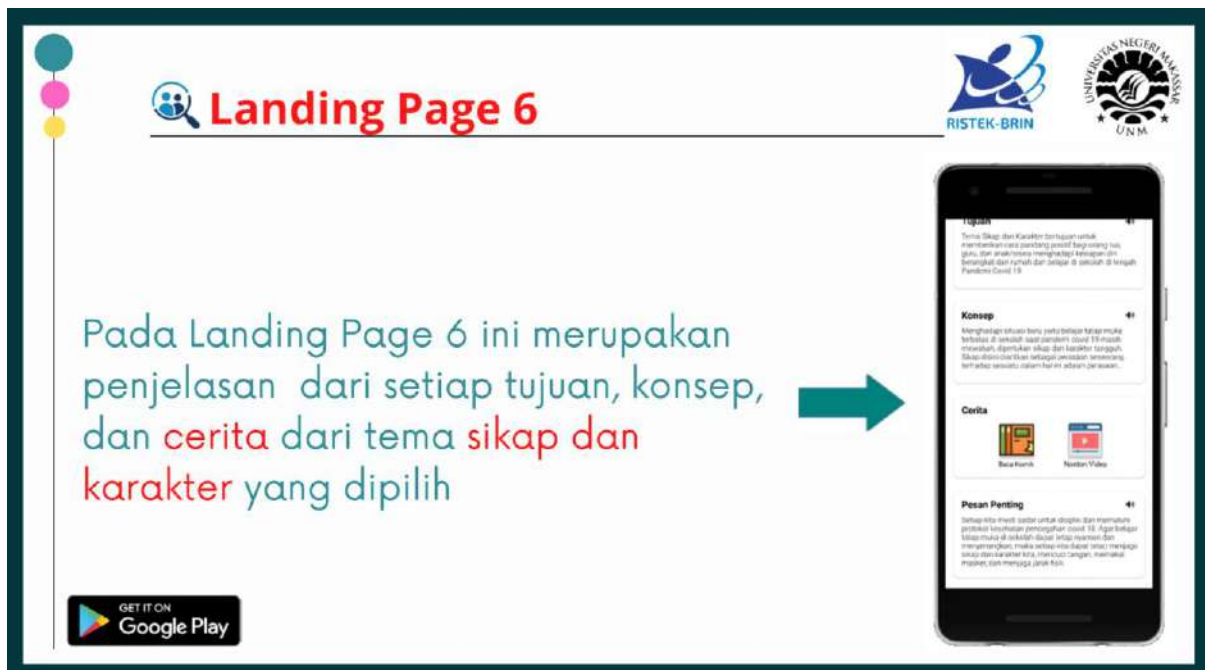
Gambar 5. Tampilan Aplikasi MSPT Setelah Memilih Salah Satu Tema



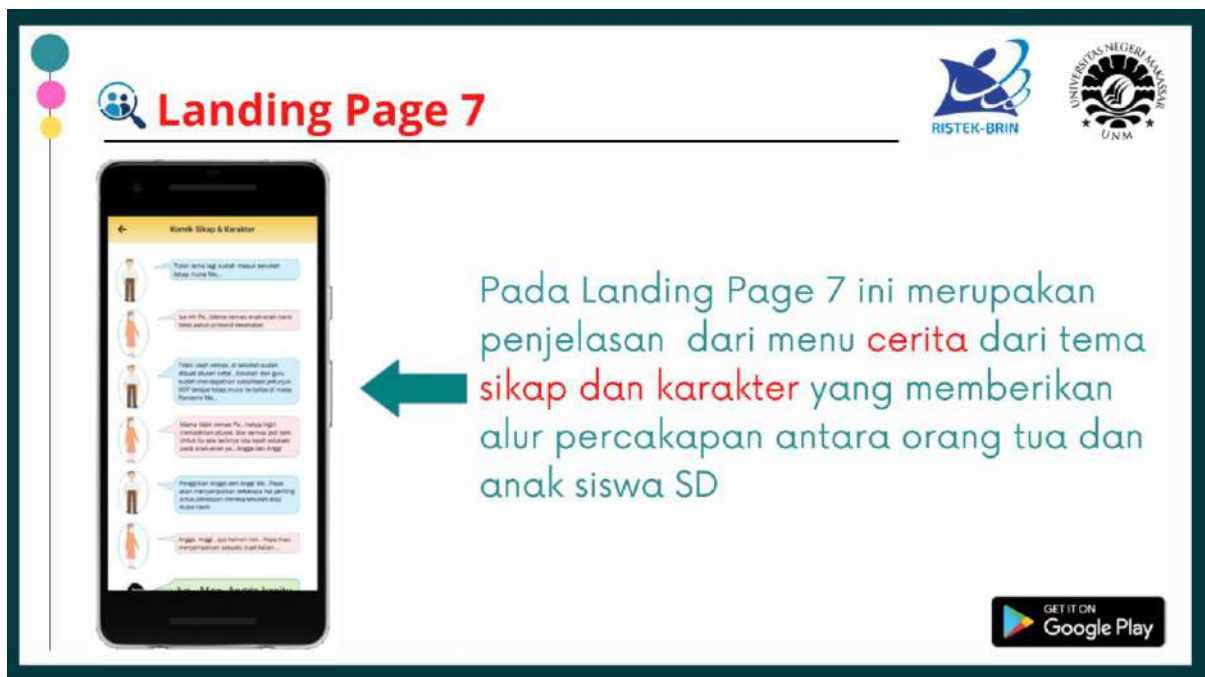
Gambar 6. Tampilan Penjelasan yang Menuat Tujuan, Konsep, Pesan Penting dari Salah Satu Tema yang Dipilih



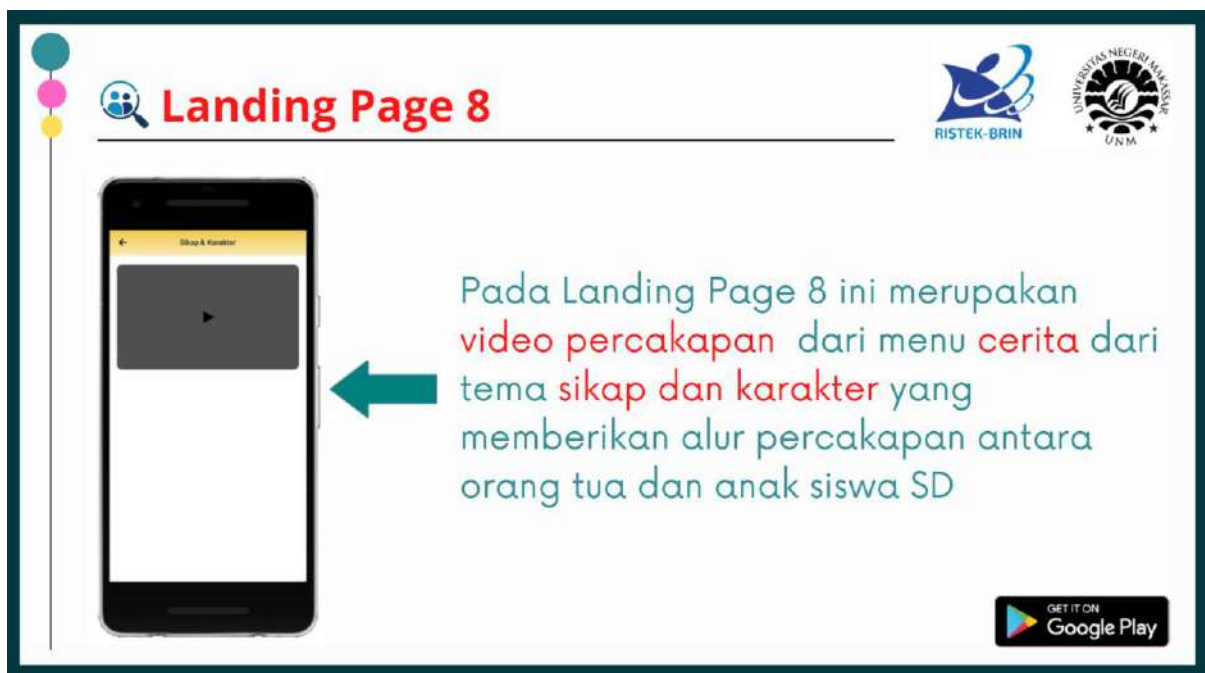
Gambar 7. Tampilan Aplikasi MSPT dapat Memilih Cerita Teks Bergambar atau video



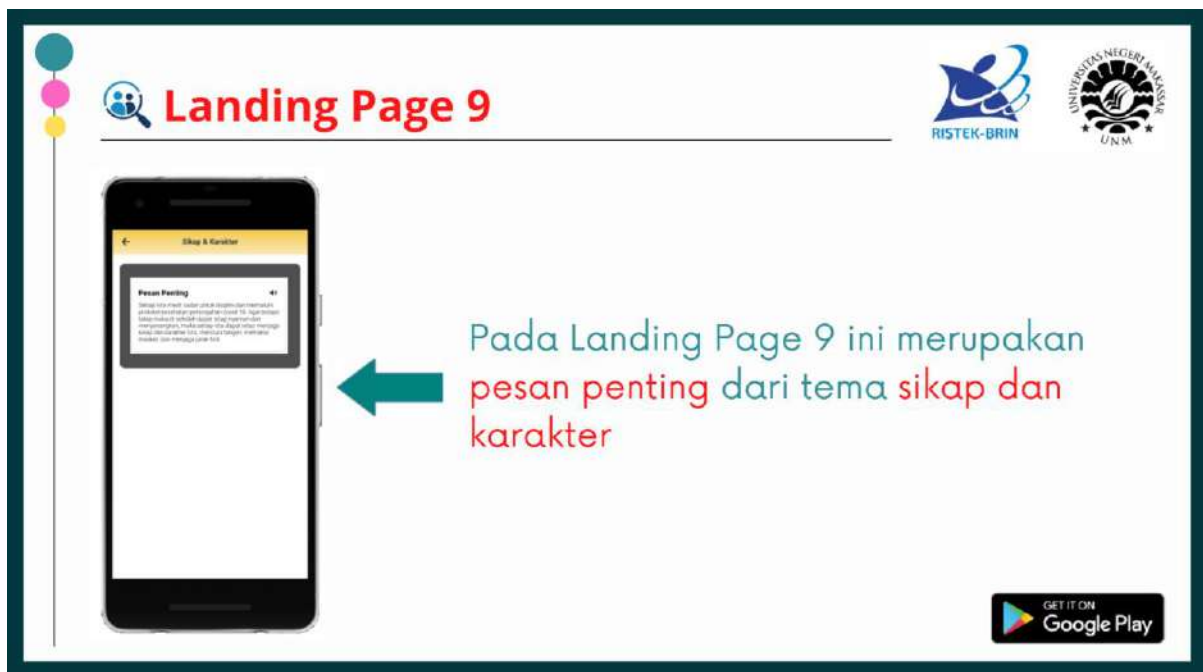
Gambar 8. Tampilan Aplikasi MSPT Jika Memilih Cerita Teks dan Gambar



Gambar 9. Tampilan Aplikasi MSPT Jika Memilih Video



Gambar 10. Tampilan Aplikasi MSPT diakhiri dengan Pesan Penting



### 3. Gambaran Validitas Aplikasi MSPT

#### Hasil Validasi Ahli dan Pengguna Produk Aplikasi MSPT

Penilaian Ahli (*expert judgement*) bertujuan untuk melakukan penilaian validitas dan kepraktisan produk aplikasi MSPT sebagai panduan bagi guru dan orang tua dalam mengedukasi siswa/anaknya dalam menghadapi sekolah tatap muka terbatas. Dalam upaya memenuhi unsur validitas ini, maka dilakukan dua tahapan, yaitu validasi ahli materi nilai kecerdasan sosial dan ahli desain aplikasi. Untuk tujuan ini dipilih Sinta Nurul Oktaviany Kasim, S.Pd., M.Pd sebagai ahli materi dan Heriadi S.Pd sebagai ahli desain aplikasi MSPT.

#### Validasi Ahli Materi Kecakapan Hidup

Untuk menilai tingkat kedalaman tema kecakapan hidup, maka diajukan sejumlah indikator pertanyaan, yaitu: 1) kebenaran konsep tema life skill, 2) ketepatan memilih tema konsep life skill, 3) kesesuaian percakapan life skill dengan tujuan tema, 4) kemudahan memahami tema life skill, 5) kedalaman tema life skill, 6) urutan tema konsisten dan sistematis, 7) kelayakan contoh dalam percakapan di setiap tema life skill. Penilaian angket dengan menggunakan skala (1-2-3-4). Setiap angka diberi makna sebagai berikut, tidak tepat/tidak sesuai/tidak layak (diberi angka 1), kurang tepat/kurang sesuai/kurang layak (diberi angka 2), tepat/ sesuai/ layak (diberi angka 3), dan sangat tepat/ sangat sesuai/ sangat layak (diberi angka 4).

Berdasarkan skala di atas, maka skor validitas ahli materi dan desain media aplikasi diperoleh skor sebagai berikut:



Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi Life Skill

No	Aspek Kualitas Tema Life Skill	Nilai Validator
1	Ketepatan konsep tema life skill	4
2	Ketepatan memilih tema konsep life skill	3
3	Kesesuaian percakapan life skill dengan tujuan tema	4
4	Kemudahan memilih tema life skill	4
5	Kedalaman tema life skill	3
6	Urutan tema konsisten dan sistematis	3
7	Kelayakan contoh dalam percakapan di setiap tema life skill	4
8	Kemudahan memahami pesan penting setiap tema	4
<b>Kualitas Bahasa</b>		
1	Ketepatan penggunaan bahasa dalam tema	3
2	Kejelasan bahasa dalam tema	4
3	Kemudahan bahasa setiap tema	4
Total Skor		40
Rata-rata		3.64
Persentase		91%
Kriteria		<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 3, terlihat hasil analisis total skor yang diperoleh dari validator ahli materi life skill adalah sebesar 40 dengan persentase 91% dan rata-rata 3.64 (kriteria Sangat Valid). Kriteria ini menunjukkan bahwa ahli materi memberi penilaian bahwa isi life skill sudah baik dan dapat digunakan sebagai konten dalam digital life skill. Selanjutnya dimasukkan dalam aplikasi android.

#### Validasi Ahli Aplikasi

Validasi ahli media aplikasi bertujuan untuk melihat apakah aplikasi yang dikembangkan sudah valid atau masih perlu di revisi. Validasi aplikasi yang dilakukan mengacu ke aturan ISO9126 yang memiliki beberapa aspek yaitu functionality, reliability, usability, efisiensi, maintainability, dan portability. Total skor yang diperoleh dari validator adalah sebesar 99 dengan persentase 91.67% dan rata-rata 3.6 dapat dinyatakan Sangat Valid. Hasil validasi selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Aplikasi

<b>Aspek</b>			Nilai
No	Sub Karakteristik	Pernyataan	
<b>Functionality</b>			
1	Suitability	Kemampuan aplikasi menyediakan serangkaian fungsi yang sesuai untuk tugas-tugas spesifik dan tujuan pengguna.	4

2	Accurateness	Kemampuan aplikasi memberikan hasil atau efek yang tepat atau disepakati dengan tingkat presisi yang diperlukan	4
3	Interoperability	Kemampuan aplikasi berinteraksi dengan satu atau lebih sistem yang ditentukan	3
4	Security	Kemampuan aplikasi melindungi informasi dan data sehingga orang atau sistem yang tidak berwenang tidak dapat membaca atau memodifikasinya dan orang atau sistem yang berwenang dapat mengaksesnya.	4
5	Functionality Compliance	Kemampuan produk perangkat lunak untuk mematuhi standar, konvensi atau peraturan dalam undang-undang dan sejenisnya yang berkaitan dengan fungsi.	4
<b>Reliability</b>			
6	Maturity	Kemampuan aplikasi menghindari kegagalan sebagai akibat dari kesalahan dalam perangkat lunak	3
7	Fault tolerance	Kemampuan aplikasi mempertahankan tingkat kinerja tertentu dalam kasus kesalahan perangkat lunak atau pelanggaran antarmuka yang ditentukan	3
8	Recoverability	Kemampuan aplikasi membangun kembali tingkat kinerja yang ditentukan dan memulihkan data yang secara langsung terpengaruh jika terjadi kegagalan	3
9	Reliability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar, konvensi atau peraturan yang berkaitan dengan keandalan	4
<b>Usability</b>			
10	Understandability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna untuk memahami apakah perangkat lunak cocok, dan bagaimana hal itu dapat digunakan untuk tugas dan kondisi penggunaan tertentu	4
11	Learnability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna mempelajari aplikasinya.	4
12	Operability	Kemampuan aplikasi memungkinkan pengguna untuk mengoperasikan dan mengendalikannya	4
13	Attractiveness	Kemampuan aplikasi menjadi menarik bagi pengguna	4
14	Usability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar, konvensi, panduan gaya atau peraturan yang berkaitan dengan kegunaan	4
<b>Efficiency</b>			
15	Time Behaviour	Kemampuan aplikasi memberikan respons yang sesuai dan waktu pemrosesan serta laju keluaran	3

		saat menjalankan fungsinya, dalam kondisi yang ditentukan	
16	Resource utilization	Kemampuan aplikasi menggunakan jumlah dan jenis sumber daya yang sesuai ketika perangkat lunak menjalankan fungsinya, dalam kondisi yang ditentukan.	3
17	Efficiency Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan efisiensi.	4
<b>Maintanability</b>			
18	Analyzability	Kemampuan aplikasi didiagnosis kekurangan atau penyebab kegagalan dalam perangkat lunak, atau untuk bagian yang akan dimodifikasi untuk diidentifikasi	3
19	Changeability	Kemampuan aplikasi memungkinkan modifikasi tertentu untuk diterapkan	4
20	Stability	Kemampuan aplikasi menghindari efek yang tidak terduga dari modifikasi perangkat lunak	3
21	Testability	Kemampuan aplikasi memungkinkan perangkat lunak yang dimodifikasi divalidasi	4
22	Maintanability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan pemeliharaan.	4
<b>Portability</b>			
23	Adaptability	Kemampuan aplikasi diadaptasi untuk lingkungan tertentu yang berbeda tanpa menerapkan tindakan atau cara selain yang disediakan untuk tujuan ini untuk perangkat lunak yang dipertimbangkan	3
24	Installability	Kemampuan aplikasi di <i>instal</i> di lingkungan yang ditentukan.	4
25	Co-existence	Kemampuan aplikasi tetap berjalan dengan perangkat lunak independen lainnya dalam lingkungan bersama dan berbagi sumber daya bersama	4
26	Replaceability	Kemampuan aplikasi digunakan sebagai pengganti produk perangkat lunak tertentu lainnya untuk tujuan yang sama di lingkungan yang sama	4
27	Portability Compliance	Kemampuan aplikasi mematuhi standar atau peraturan yang berkaitan dengan portabilitas.	4
Total Skor			99
Rata-rata			3.67
Persentase			91.75%
Kriteria			Sangat Valid

Setelah aplikasi MSPT dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, selanjutnya dilanjutkan dengan diskusi dan pemberian komentar, yang secara lengkap dapat dilihat di bawah ini:

### **Dosen TIK**

Menurut dosen TIK petunjuk dari setiap sesi dalam aplikasi MSPT perlu menggunakan kalimat yang tidak terlalu panjang serta membuat tampilan aplikasi MSPT juga didesain lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa dan mereka tidak mudah merasa bosan dalam menggunakan aplikasi MSPT.

### **Dosen Psikologi Pendidikan dan Bimbingan**

Menurut ahli Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, bahasa yang digunakan dalam setiap sesi pada aplikasi MSPT ini perlu disederhanakan sehingga mudah dipahami oleh siswa SD. Selain pemberian angket pada ahli, aplikasi ini juga dinilai akseptabilitasnya oleh calon pengguna produk yaitu guru SD dan orang tua Berdasarkan hasil *focus group discussion* (FGD) dengan 20 orang guru SD/orangtua diperoleh hasil bahwa:

Untuk aspek **Functionality**, aplikasi MSPT memiliki kegunaan yang baik dalam mengedukasi siswa/anak memasuki belajar tatap muka terbatas melalui pemahaman life skill mematuhi protokol kesehatan.

Untuk aspek **Reliability**, aplikasi MSPT memiliki keandalan dalam dalam mengedukasi siswa/anak memasuki belajar tatap muka terbatas melalui pemahaman life skill mematuhi protokol kesehatan.

Untuk aspek **Usability**, aplikasi MSPT dapat digunakan secara friendly dalam berbagai kondisi, mudah dan tidak rumit.

Untuk aspek **Efficiency**, aplikasi MSPT dapat digunakan secara efisien tidak membutuhkan waktu lama untuk dapat diakses.

Untuk aspek **Maintanability**, aplikasi MSPT dapat sewaktu-waktu diupdate diperbaharui untuk dikemabngkan sesuai kebutuhan.

Untuk aspek **Portability**, aplikasi MSPT dapat digunakandalam berbagai ondisi, karenanya dapat diadaptasi dalam lingkungan belajar SD yang berbeda dalam lintas daerah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak orang tua, guru dan siswa SD memerlukan panduan semacam petunjuk teknis yang bersifat *portable* dapat dibaca atau diakses kapanpun dan dimanapun ketika orang tua hendak mengedukasi anaknya bagaimana nilai sikap

keterampilan sosial yang harus dimiliki dalam menyiapkan diri memasuki belajar tatap muka terbatas (Ahsani dan Mulyani, 2020; Livari et al, 2020; Bahfen, 2020; Velasco et al, 2021) [1], [2], [3], [4].

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial (life skill) memiliki pengaruh yang kuat dalam membentuk konsep diri, kerjasama, kesadaran diri, regulasi diri, dan coping skill seseorang untuk dapat digunakan dalam berinteraksi secara sosial (Wati et al, 2020; Helwida et al, 2021; Kirchhoff, 2021) [5], [6]; [7] Bukan itu saja, dengan bantuan media interaktif yang memuat pesan sosial skill makin memberi kemudahan bagi siapa saja untuk menyerap informasi sebagai bagian dari literasi media yang positif dalam melaksanakan peran hidup sebagai individu (Bancin & Ambarita, 2019; Saravanakumar, 2020) [8], [9].

Pernyataan ini, menegaskan bahwa siswa SD yang sedang dalam proses rindu ingin kembali belajar, dan guru beserta orang tua yang juga dihantui rasa was-was dalam melepas anaknya belajar di sekolah dalam suasana belajar terbatas dapat merasa optimis dengan adanya tools berupa aplikasi yang mengedukasi siswa/anak dalam belajar tatap muka terbatas di sekolah di tengah masih belum selesainya kasus penyebaran covid 19 di Indonesia. Sebagaimana diketahui bahwa anak adalah kelompok sosial yang rentan terpapar virus covid 19, terutama karena anak-anak umumnya belum memiliki rasa kesadaran diri, komunikasi, regulasi diri, dan sikap mengambil keputusan dan membuat pemecahan masalah. Karenanya anak/siswa memerlukan bantuan edukasi dari orang tua dan guru baik ketika berada di rumah maupun ketika anak berada di sekolah untuk belajar tatap muka terbatas. Nilai yang dikemukakan ini adalah sebagai nilai dari life skill yang dapat membentuk karakter anak untuk disiplin dan bertanggung jawab dalam mengelola dirinya bagaimana bersikap, bagaimana begaul dengan arahan dan latihan secara terbimbing (Dorji & Yangzome, 2018; Mugo, 2018; Behera, 2020) [10], [11], [12].

Dalam pengembangan MSPT berbasis android dengan konten memuat keterampilan hidup (life skill) menggunakan teori media pembelajaran. Penerapan multimedia berbasis android merupakan terapan teori belajar konstruktivisme media di era revolusi industri IT 4.0, dimana konten-konten materi dikemas dalam bentuk digital konten dan dibuat secara portable dan mudah diupdate kapanpun dan dimanapun melalui smartphone. Penggunaan smartphone sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki keunggulan antara lain: 1) dapat sebagai e-learning yang dapat menghubungkan antara berbagai pengguna (*multy user*), 2) e-book, dapat menjadi sumber referensi yang kapanpun dan dimanapun dapat digunakan sebagai media menginformasikan konten positif seperti life skill (Sam et al, 2017; Rather, 2019; David & Roberts, 2021) [13], [14], [15].

**D. STATUS LUARAN:** Tuliskan jenis, identitas dan status ketercapaian setiap luaran wajib dan luaran tambahan (jika ada) yang dijanjikan. Jenis luaran dapat berupa publikasi, perolehan kekayaan intelektual, hasil pengujian atau luaran lainnya yang telah dijanjikan pada proposal. Uraian status luaran harus didukung dengan bukti kemajuan ketercapaian luaran sesuai dengan luaran yang dijanjikan. Lengkapi isian jenis luaran yang dijanjikan serta mengunggah bukti dokumen ketercapaian luaran wajib dan luaran tambahan melalui Simlitabmas.

Luaran dalam penelitian ini berupa HAKI aplikasi *Mobile Smart Parenting Teacher* (MSPT) yang dapat digunakan untuk membantu orang tua, guru, dan siswa/anak dalam upaya mempersiapkan diri menghadapi belajar tatap muka terbatas (*HAKI dalam proses Submitted*). Luaran berupa aplikasi MSPT memuat sejumlah tema panduan berinteraksi ketika berada di rumah, di sekolah dengan mengacu pada protokol pencegahan covid 19. Aplikasi MSPT berbasis android disertai dengan petunjuk penggunaan sehingga memudahkan anak.siswa, guru dan orang tua dalam penggunaannya. Aplikasi MSPT memuat sejumlah sepuluh tema life skill yang diasumsikan beretenasi pada penanaman sikap dan karakter siswa/anak, komunikasi, regulasi diri, kesadaran diri, pemecahan masalah, dan beberapa nilai life skill lainnya. Selain itu, luaran berikutnya dalam penelitian ini adalah artikel internasional bereputasi yang direncanakan akan diterbitkan di jurnal *Early Childhood Education* (Q2).

**E. PERAN MITRA:** Tuliskan realisasi kerjasama dan kontribusi Mitra baik *in-kind* maupun *in-cash* (untuk Penelitian Terapan, Penelitian Pengembangan, PTUPT, PPUPT serta KRUP). Bukti pendukung realisasi kerjasama dan realisasi kontribusi mitra dilaporkan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Bukti dokumen realisasi kerjasama dengan Mitra diunggah melalui Simlitabmas.

Mitra dalam penelitian tahun pertama ini belum dilibatkan secara formal. Mitra direncanakan akan diadakan pada tahun kedua yaitu asosiasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan atau Dinas Pendidikan Kota yang akan merekomendasikan beberapa sekolah pilot untuk digunakan sebagai pilot implementasi aplikasi. Keberadaan dinas pendidikan yang akan merekomendasikan pada Guru dan orang tua agar dapat menerapkan aplikasi ini sebagai alternatif dalam uji keefektifan aplikasi MSPT.

**F. KENDALA PELAKSANAAN PENELITIAN:** Tuliskan kesulitan atau hambatan yang dihadapi selama melakukan penelitian dan mencapai luaran yang dijanjikan, termasuk penjelasan jika pelaksanaan penelitian dan luaran penelitian tidak sesuai dengan yang direncanakan atau dijanjikan.

Kendala yang dihadapi selama penelitian ini adalah kompleksitas persoalan segala keraguan dan kecemasan orang tua dalam menghadapi persiapan dan pelaksanaan belajar tatap muka terbatas di sekolah. Orang tua merasa tidak yakin apakah dapat kembali belajar secara normal di masa pandemi masih belum berlalu namun hidup harus terus berjalan. Mencari konten life skill yang

dikemas dalam suasana yang interaktif, naratif, dan memuat percakapan kontekstual menjadi tantangan tersendiri dalam pengembangan. Namun dengan diskusi intens bersama tim pengembang aplikasi, semua dapat ditemukan prototype aplikasi yang akomodatif untuk anak/siswa, orang tua dan guru. Terhadap luaran wajib artikel yang sampai saat laporan kemajuan ini dibuat, menyesuaikan scope dan issu artikel *Early Childhood Education* menjadi kejelian yang harus diperhatikan. Mengingat tahun pertama ini belum ditemukan uji empirisme yang menghasilkan data statistik yang menarik dan mensyaratkan artikel *Early Childhood Education*, sehingga naskah artikel masih dalam tahap pengembangan. Harapan pada akhir tahun naskah artikel dapat dibuat sesuai dengan issu dan scope yang sesuai sehingga dapat *diaccepted* dengan segera. Saat ini artikel sedang disubmit pada *Internastional Journal Instruction (Q2, SJR 0.5* dan masih dalam statuts *submitted*.

**G. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA:** Tuliskan dan uraikan rencana penelitian di tahun berikutnya berdasarkan indikator luaran yang telah dicapai, rencana realisasi luaran wajib yang dijanjikan dan tambahan (jika ada) di tahun berikutnya serta *roadmap* penelitian keseluruhan. Pada bagian ini diperbolehkan untuk melengkapi penjelasan dari setiap tahapan dalam metoda yang akan direncanakan termasuk jadwal berkaitan dengan strategi untuk mencapai luaran seperti yang telah dijanjikan dalam proposal. Jika diperlukan, penjelasan dapat juga dilengkapi dengan gambar, tabel, diagram, serta pustaka yang relevan. Jika laporan kemajuan merupakan laporan pelaksanaan tahun terakhir, pada bagian ini dapat dituliskan rencana penyelesaian target yang belum tercapai.

Rencana penelitian selanjutnya (2022) adalah melakukan:

uji keefektifan aplikasi pada sejumlah sekolah SD di Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, dan Sulawesi Tengah. Teknis uji keefektifan adalah menshaer aplikasi pada sejumlah sekolah di tiga provinsi mendownload aplikasi dan memberikan petunjuk panduan penggunaan untuk waktu yang sesuai dengan kebutuhan uji keefektifan. Mengingat jumlah tema life skill yang cukup luas (sepuluh tema) sehingga membutuhkan waktu implementasi keefektifan yang cukup panjang waktunya (2-3 bulan);

Menerbitkan buku panduan life skill education di masa pandemi covid 19, petunjuk belajar tatap muka terbatas yang dikemas dengan mempertimbangkan karakteristik anak Sekolah Dasar, seperti memuat unsur komikasi;

Dihasilkan posiding internasional;

Dihasilkan publikasi nasional terakreditasi Sinta (1-3);

Dihasilkan publikasi internasional bereputasi (Q2-Q2).

**H. DAFTAR PUSTAKA:** Penyusunan Daftar Pustaka berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada laporan kemajuan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] Ahsani, Eva Fakhru Lutfi dan Mulyani, Siti Eni. (2020). The Implementation of Distance Learning Based E-Learning for Developing Student's Life Skills. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar DIDAKTIKA*. 3 (2), 115-120.
- [2] Livari, Netta., Sharma, Sumita., Olkkonen, Leena, Ventä. (2020). Digital Transformation Of Everyday Life – How COVID-19 Pandemic Transformed The Basic Education Of The Young Generation And Why Information Management Research Should Care?. *International Journal of Information Management*. 55 (2020), 1-6.
- [3] Velasco, V., Cominelli, S., Scattola, P., Celata, C. (2021). Life Skill Education At The Time Of Covid-19: Perceptions And Strategies Of Italian Expert School Educators. *Health Education Research*. 00 (00), 1-19.
- [4] Bahfen, Munifah., Fitri, Lailatul Nurul. (2020). Peranan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Belajar di Rumah Selama Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 7 Oktober 2020. E-ISSN: 2745-6080.
- [5] Wati, Eka Kurnia, Maruti Sri Maruti dan Budiarti, Melik. 2020. Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4 (2), 97-114.
- [6] Helwida., Mansur Abas., Rahman Imas Rahman., (2021). Peran *Life Skill* Dalam Menumbuhkan Wawasan dan Kemandirian SANTRI SMPIT As Syifa Boarding School Wanareja Subang. *Jurnal Ilmu Islam: Rayah Al-Islam*. 5 (1), 113-128.
- [7] Kirchhoff, Esther and Keller, Roger. (2021). Age-Specific Life Skills Education in School: A Systematic Review. *Systematic Review:Frontiers in Educations*. 6 (660878), 1-15.
- [8] Bancin, Aswin., Ambarita Biner (2019). Education Model Based on Life Skill (*a Meta-Synthesis*). *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019)*.
- [9] Saravanakumar, AR. (2020). Life Skill Education For Creative And Productive Citizens. *Journal of Critical Reviews*. 7 (9), 554-558.
- [10] Dorji, Phub., Yangzome. (2018). Life Skills Education as a Positive Disciplining Intervention for Students with Disciplinary Issues in the School. *Educational Journal CERD*. 19 (2). 18-37.
- [11] Mugo, Titus K. (2018). Life Skills Education Implementation And Perceptions On Its Effect On Discipline In Secondary Schools In Kangema District, Murang'a County, Kenya. *International Journal of Education and Research*. 6 (5). 199-214.



- [12] Behera, Amulya, Kumar. (2020). Life Skill Education in Classroom. *International Journal of Humanities and Social Science Invention (IJHSSI)*. 9 (8). 04-10.
- [13] Sam, Aaseer, Thamby ., Parasuraman, Subramani., Yee, Stephanie Wong Kah., Chuon, Bobby Lau Chik., Ren, Lee Yu. (2017). Smartphone Usage And Increased Risk Of Mobile Phone Addiction: A Concurrent Study. *International Journal of Pharmaceutical Investigation*. 7 (3). 125-131.
- [14] Rather, Mudasir Khazer. (2019). Impact of Smartphones on Young Generation. *Library Philosophy and Practice (e-journal)*. 2384.
- [15] David, Meredith E. & Roberts James A. (2021). Smartphone Use during the COVID-19 Pandemic: Social Versus Physical Distancing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18 (1034). 2-8.

Dokumen pendukung luaran Wajib #1

Luaran dijanjikan: Artikel di Jurnal Internasional Terindeks di Pengindeks Bereputasi

Target: Accepted

Dicapai: Accepted

Dokumen wajib diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen sudah diunggah:

1. Naskah artikel
2. Surat keterangan accepted dari editor

Dokumen belum diunggah:

- Sudah lengkap

Nama jurnal: International Journal of Instruction

Peran penulis: first author | EISSN: 1308-1470/1694-609x

Nama Lembaga Pengindek: Scopus

URL jurnal: <https://www.e-iji.net/>

Judul artikel: Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) Application to Improve the Life skills of Parents, Teachers, and Elementary School Students during Limited face - to - face learning


**Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) Application to Improve the Life skills of Parents, Teachers, and Elementary School Students during Limited face - to - face learning**

**Muhammad Rais** 

Universitas Negeri Makassar, Indonesia, *m.rais@unm.ac.id*

**Farida Aryani** 

Universitas Negeri Makassar, Indonesia, *farida.aryani@unm.ac.id*

**Hartoto** 

Universitas Negeri Makassar, Indonesia, *hartoto@unm.ac.id*

One of the technological advancements in the era of 4.0 is the android based mobile phone technology. Android - based mobile phone technology allows users to connect with the source of information available in android that can be read and learned anytime, including educational purposes. The study aims to: 1) produce an android application (*Mobile Smart Parenting Teacher*) as media to deliver information about life skill facing limited face - to - face learning in covid 19 era; 2) determine the quality of Mobile Smart Parenting Teacher to improve students' understanding of life skills; 3) describe the effectiveness of Mobile Smart Parenting Teacher application in assisting students, teachers, and parents in understanding the life skills. The study employed the 4D (define, design, develop, disseminate) developmental research method. The Mobile Smart Parenting, the Teacher application model, was assessed by information and technology experts, Psychology and Guidance in Education, and elementary school teachers. Before conducting a field trial on the application of Mobile Smart Parenting Teacher, groups of 45 parents, 45 teachers, and 45 students were given pre-test. At the end of the field trial, the post - test was distributed. Findings show that using the Mobile Smart Parenting Teacher application significantly affects teachers, parents, and students' understanding of conceptual life skills in limited face - to - face learning in the Covid - 19 era. The gain score (N - gain) from the normalized test performed on pre and post - test scores was in the high category (0.85).

Keywords: Mobile Smart Parenting Teacher; Life Skills; Elementary Students, Limited Face - to - face Learning;

## **INTRODUCTION**

The issuance of an educational policy in Indonesia, limited face - to - face learning in the Covid 19 pandemic era, has challenged the psychological readiness of parents, teachers, and students to face new learning culture with various regulations. Some rules applied in

the limited face - to - face learning include the maximum number of students in the classroom, which is 50%, the distance between seats (1 - 1.5 meters), duration of each subject (30 minutes), and school days (2). Other regulations include the obligation to wear a mask, wash hands, no canteen, no sports activities, and flag ceremony. The rule applies not only in Indonesia but also in many parts of the world. In Australia, the US, and the UK, learning activities should be conducted outside the classroom, applying creative learning models like project - based learning. (Hira & Anderson, 2021). The learning activities must obey the strict health protocol like wearing a mask, washing hands, or using the school's hand sanitizer (Aboagye. et al., 2021; Nwakaego and Amosu, 2021).

At the elementary school level, the implementation of limited face - to - face learning in the Covid 19 pandemic era still needs continuous guidance and education. Preparing students' mental readiness becomes the priority before they learn the material and do exercises. Managing psychological, social, mental, and academic aspects (Etxebarria. et al., 2021; Mantasiah et., al, 2021) is an integrated part of limited face - to - face learning. It becomes the main priority since elementary school students are vulnerable to being infected by the Covid - 19 virus. Children are potentially contaminated by the Covid - 19 virus and transmit it to other family members when they do not understand the prevention methods applied at school or home. Children need guidance from parents and teachers, but it is undeniable that they cannot control kids all day.

One alternative to solve this problem is by equipping parents with knowledge on how to face the limited face - to - face learning by applying life skill - based *mobile smart parenting teacher* (MSPT), considering that parents have the most significant responsibility on their kids at home. This study aimed to develop the application of life skill - based *mobile smart parenting teachers* (MSPT) to prevent the spread of the Covid - 19 virus. In the pandemic era, parents should involve in their children learning activities and collaborate with teachers for the success of the learning. MSPT application developed in this study is very helpful for parents with children studying at the elementary school level to equip them with various life skills focusing on the prevention of the spread of covid - 19, like how kids know and understand the food they consume, how to interact at school, what to do after back to home, and what kind of games they can play that do not potentially spread the covid 19. Ten life skills that each person should possess in the 21<sup>st</sup> century include creative thinking, critical thinking, metacognitive thinking, communication, collaboration, information literacy, digital literacy, nationalism, work and career, and individual and social responsibility skill (Trilling, B. & Fadel, C, 2009; Binkley, M. et al., 2012).

During the implementation of limited face - to - face learning, children and parents should adopt the new normal learning at school with health protocol. Parents are optimistic, although they worry about letting their kids study at school, considering that the covid 19 in the country has not stopped yet. Students are also worried about studying at school but feel optimistic they will get a better learning method. The study examined how safe, comfortable, and not worry children and parents are after using *mobile smart parenting teacher* (MSPT), which provided stories and videos describing and guiding attitudes that can prevent the spread of covid 19. The purpose of the study was to develop and examine a life skill - based *mobile smart parenting teacher* (MSPT) application that can educate students to interact with friends at school and make a positive decision in the covid 19 spread prevention system.

MSPT application developed in this study is important for parents who have children studying at the elementary school level to understand how they should educate their kids to prevent the spread of covid 19 like how kids know and understand the food they consume, how they should interact at school in a pandemic situation, what they should do after arriving at home, and other life skills. Studies conducted by (Hodge 2017; Barros, 2019; Peters, 2019) explain that MSPT is designed as a life skill - based smart parenting program that parents can use to act as a facilitator to replace teachers in teaching life skills to students, while teachers act as coordinator and evaluator. This is a *research and development* (R & D) study designed to result in a product. The product here is the life skill - based *mobile smart parenting teacher* (MSPT) application to prevent the spread of Covid - 19 embedded in the android developer system. Life skills integrated into the MSPT system include: 1) attitude and character; 2) maintaining a healthy and balanced diet; 3) communication and collaboration; 4) self - regulation; 5) creativity and innovation; 6) personal awareness; 7) cyberbullying; 8) Coping skill; 9) digital literacy, and 10) problem - solving. (Nivedita, & Singh, 2016; Sumitha, & Jose, 2016; Ardhyani, & Khoiri, 2017; Huda, et al, 2017; Grundke, et al, 2018; Blakemore, 2020)

## **RESEARCH METHOD**

This is a developmental study designed to produce a product. The product here is a life skills - based *mobile smart parenting teacher* (MSPT) application model that can assist parents, teachers, and elementary school students to prevent the spread of Covid 19. The developmental study adopted the 4D development model introduced by Thiagarajan. The model consists of four stages: Define, Design, Development, and *Disseminate* (Thiagarajan, 1974). The components of each stage are explained in Figure 1. The research procedure and development have two main goals that are 1) to develop the

product and 2) to evaluate the product's effectiveness in achieving the targets (Borg, 2003).

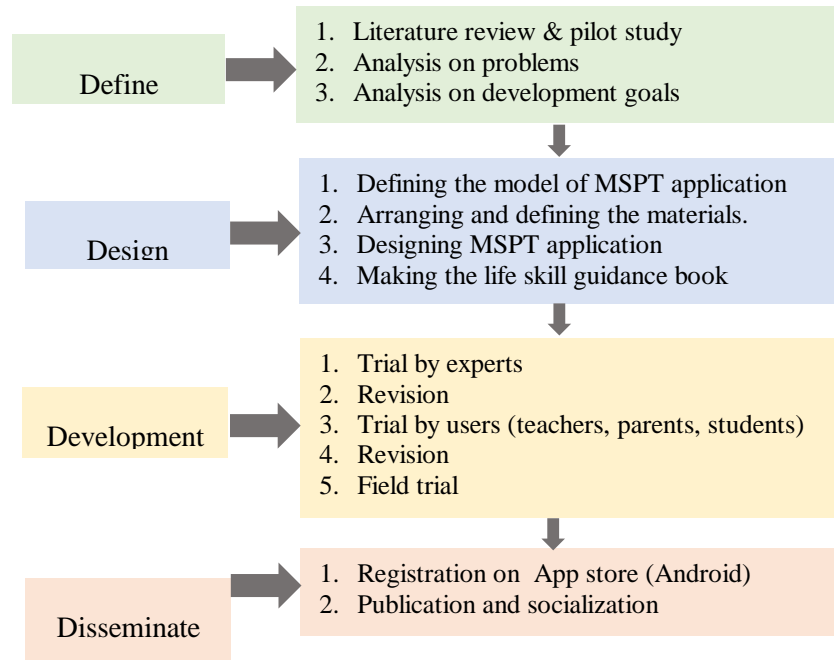


Figure 1. Four phases of 4 D

### Research Instruments

Before applying MSPT on the field, a test on the quality of the application was performed. The quality of the application was assessed by experts of information and technology, psychology in education and guidance, elementary school teachers, parents, and students. The revision was done after receiving input from experts and teachers through questionnaires. The questionnaires contain questions including 1) the validity of life skills theme concepts; 2) the accuracy of the life skills theme concepts; 3) the suitability between conversation about life skills and theme goals; 4) the easiness to understand the life skill themes; 5) the depth of life skill themes; 6) consistency and systematic of theme orders, and 7) the feasibility of illustration provided in conversation in each life skill themes. The questionnaire used the Likert scale 1 - 5 (1 - 2 - 3 - 4 - 5). Score 1 means that it is not appropriate/ not suitable/ not feasible. Score 2 means that it is less appropriate/ less suitability/ less feasible. Score 3 means quite appropriate/ quite

suitable/ quite feasible. Score 4 means appropriate/ suitability/ feasible. Score 5 means very appropriate/ very suitable / very feasible. To convert the score to five scales, we used the converter guidance of quantitative data into qualitative data as presented in Table 1.

Table 1.  
Guidance To Convert Quantitative Data to Qualitative Data of Scores of each Question Item (Scale 5)

No	Formula to Determine Score Ranges	Calculation	Score Ranges	Categories
1	$Mi + 1.8SDi \leq X$	$4.21 \leq X$	4.21 – 5.00	Very Good
2	$Mi + 0.6SDi \leq X < Mi + 1.8SDi$	$3.40 \leq X < 4.21$	3.40 – 4.20	Good
3	$Mi - 0.6SDi \leq X < Mi + 0.6SDi$	$2.60 \leq X < 3.40$	2.60 – 3.39	Fair
4	$Mi - 1.8SDi \leq X < Mi - 0.6SDi$	$1.79 \leq X < 2.60$	1.79 – 2.59	Bad
5	$X < Mi - 1.8SDi$	$X < 1.79$	1.00 – 1.78	Very Bad

X : average score of each aspect

Xi : 1/2 (maximum ideal score + minimum ideal score)

SDi = 1/6 (maximum ideal score - minimum ideal score)

The effectiveness of the MSPT application was measured using pretest and post - test about parents, teachers, and students' understanding of the implementation of limited face - to - face learning. The tests measured ten life skills, including 1) Attitude and character; 2) Maintaining health and balanced diet; 3) Communication and collaboration; 4) Self - regulation; 5) Creativity and innovation; 6) Self - awareness; 7) Cyberbullying; 8) Coping Skill; 9) Digital literacy, and 10) Problem - solving.

**Data Analysis Technique**

Data were analyzed descriptively based on average scores and standard deviation from the evaluation done by experts. Following that, the results of the analysis were interpreted. Average scores were interpreted according to the quality as classified in Table 1. The classification was based on the average ideal score (Xi) and ideal standard deviation (SDi). To calculate the difference between the respondents' understanding before and after using the MSPT application, the N - gain score was calculated using the formula below (1). The interpretation criteria are presented in Table 2.

$$N - Gain = \frac{\% Posttest\ score - \% pretest\ score}{100 - \% pretest\ score} \dots\dots\dots(1)$$

Table 2.  
Criteria of N - Gain Score

<b>N - Gain Score</b>	<b>Criteria</b>
$g > 0.7$	High
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Medium
$g < 0.3$	Low

## **FINDING AND DISCUSSION**

This developmental study used the 4D model (*Define, Design, Development, and Disseminate*). Results of development in each stage are explained below:

### **Defining Phase**

Defining phase aimed to determine and define development criteria. In this step, we conducted a need analysis. In general, problems related to parenting teachers, life skills, and the need for a Mobile Smart Parenting Teacher were analyzed in this defining stage. The needs of teachers and parents were analyzed using a questionnaire. It measured parents' and teachers' understanding of life skills needed in the limited face - to - face learning. In this stage, the digital life skill content of the Android phone was also developed. Information related to parents' expectation and wish on the limited face - to - face learning was also sought. It was identified that parents and children did not need to worry, panic and should always be optimistic that the spread of the virus can be prevented by obeying the health protocol. Parents needed mobile guidance that they, students, and teachers could use to create safe and comfortable limited face - to - face learning during the covid 19 pandemic.

### **Designing Phase**

This phase aimed to design the model of life skill - based MSPT application. It began by designing the waterfall model development method using steps: 1) *Engineering and Modeling System/Information*; 2) *Software Requirements Analysis*, 3) *design*. 4) *Coding*, 5) *Testing*, and 6) *Maintenance* [37]. After gathering data related to parents, teachers, and students who wish to get an application to provide information on how to interact in limited face - to - face learning at school, the steps were performed. Thus, the



prototype of the application of life skill guidance on how to do interaction was developed. The guidance was made in digital form and integrated into Android smartphones. Parents, teachers, and students use smartphones daily, and the media can provide friendly visual reading material. The application was named Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT), a digital life skill guidance. The content is the ten life skills including 1) Attitude and character; 2) Maintaining health and balanced diet; 3) Communication and collaboration; 4) Self - regulation; 5) Creativity and innovation; 6) Self - awareness; 7) Cyberbullying; 8) Coping Skill; 9) Digital literacy, and 10) Problem - solving. As a media to guide the interaction, each theme had components including purposes, concepts, story, and important message. Each theme was presented in texts, audios, and videos to accommodate the learning styles of teachers, parents, and especially elementary school students.

MSPT application allows parents, teachers, and students to choose a theme to guide them doing interaction by obeying the health protocol to prevent the spread of Covid 19. For example, Theme 1, Attitude and Character, aims to guide parents, teachers, and children/students to think positively when leaving their home to school during the Covid 19 pandemic. The display of the Menu is shown in Figure 2 below:

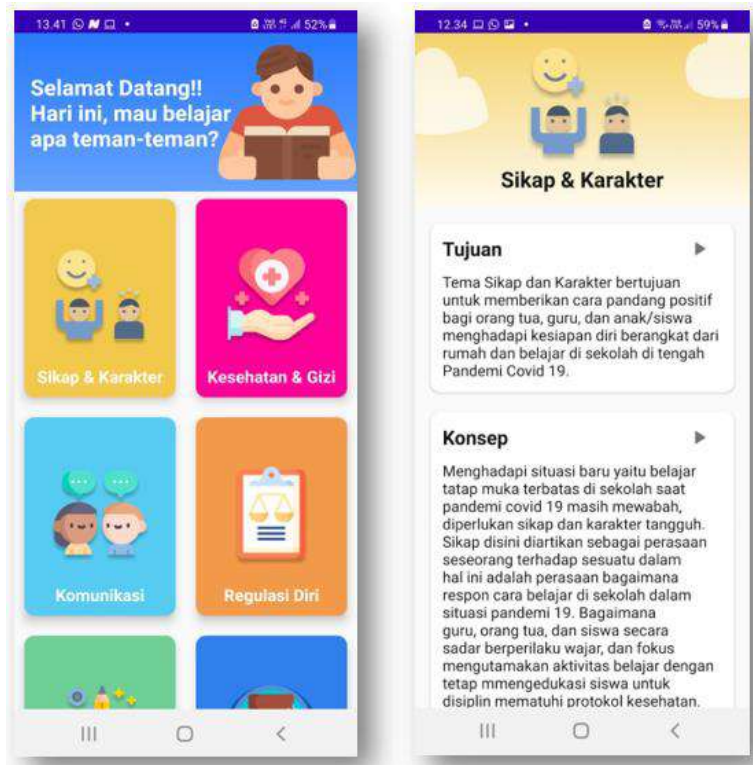


Figure 2. Display of Menu of Android Based Life Skill Themes

The figures above show the Menu of Themes and the Theme of Attitude and Character that can be chosen in order. The picture on the left shows the menus of main themes while the picture on the right is the theme of Attitude and Character containing Purposes and Concepts. Each theme has Purposes and Concepts which provide information about the target on how far the users should understand a theme. The figure below shows the menus of story and conversation videos:

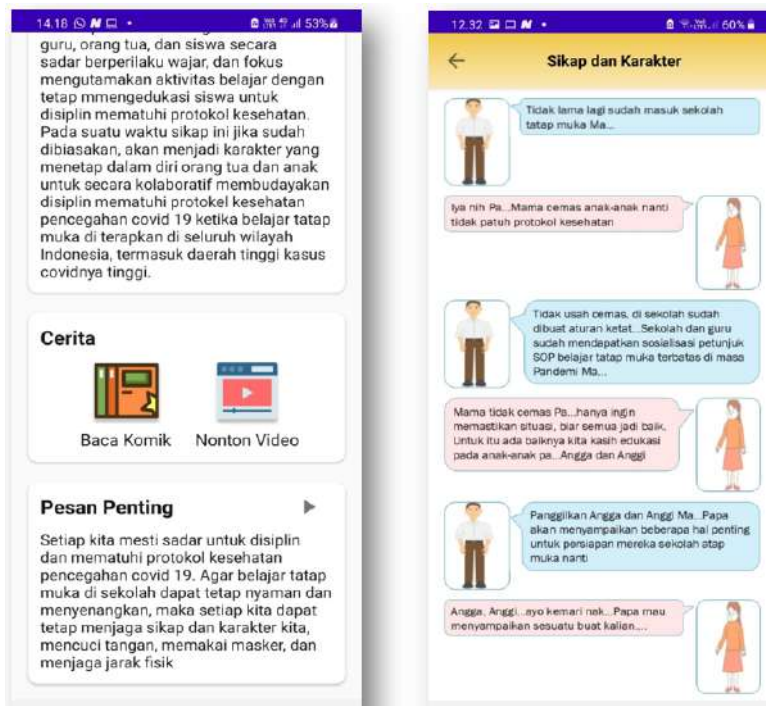


Figure 3 Display of MSPT Menus of Story and Important Messages

In the next step, a Menu of stories and an important message of a selected theme are presented. When we click the story menus and read comic, the Menu will be switched to a comic with conversation. The conversation presents a practical understanding of how each theme should be introduced to students, teachers, and parents. It guides teachers, parents, and students to implement attitude and interaction under the Covid 19 health protocol.

### **Development Phase**

The development phase of the study includes the evaluation by experts (Information Technology and Psychology in Education and Learning), assessment by elementary school teachers, parents, and students, and field trial. The assessment conducted by the expert of Information Technology focused on seven aspects, namely: 1) functionality, 2) reliability, 3) usability, 4) efficiency, 5) maintainability, and 6) portability. Qualitatively, the experts of information technology stated that:

- 1) The **Functionality** aspect of MSPT is very good in educating students/ children in following the limited face - to - face learning through their understanding of the life skills to obey the health protocol.

- 2) The **Reliability** aspect indicates that the MSPT is reliable enough to educate students/children to follow the limited face - to - face learning through their understanding of the life skills to obey the health protocol
- 3) The **Usability** aspect of MSPT shows that the media is friendly, easy, and not complicated to use in any condition.
- 4) The **Efficiency** aspect of MSPT indicates that the application can be used efficiently as it does need a long time to be accessed.
- 5) The **Maintainability** aspect of MSPT is good as it can be updated anytime to be renewed or developed as demanded.
- 6) The **Portability** aspect of MSPT allows the application to be used in any condition. Thus, it can be adapted to the learning environment of Elementary Schools, which are various in each region.

The assessment by experts focused on 1) the quality of life skill themes and 2) the quality of language. The quality of theme includes: (1) the accuracy of life skill theme concept, (2) the accuracy of the selection of life skill concept, (3) the suitability between life skills and the theme purpose, (4) the ease in choosing life skill themes, (5) the depth of life skill themes, (6) the theme order is consistent and systematic, (7) the feasibility of illustration presented in conversation in each theme, (8) the ease in understanding the important message in each theme. While aspects related to the language quality include: (1) the accuracy of language use in the theme, (2) the clarity of the language used in the theme, and (3) the ease of language used in the theme. The tabulation of score from the assessment performed by the expert of Information Technology is presented in Table 3 below:

Table 3.

Results of Assessment Done by Experts of Information Technology on MSPT Application

<b>Aspects</b>	<b>Scores*</b>	<b>Criteria</b>
Functionality	4.80	Very good
Reliability	4.25	Very good
Usability	5.00	Very good
Efficiency	4.33	Very good
Maintainability	4.60	Very good
Portability	4.80	Very good

\* score interval: 1 - 5

Limited trials were performed on three groups of users consisting of 45 parents, 45 teachers, and 45 students to measure their conceptual understanding of life skill values. The measurement was conducted using pretest before using the MSPT application and post - test at the end of the treatment. After the pretest, the MSPT application was shared with parents, teachers, and students to be installed on their phones and used as the media to mediate the interaction model that should be applied during limited face - to - face learning at school. Results of assessment by material experts are depicted in the following table:

Table 4.  
Results of Validation by Experts of Life skill Materials

No	Assessment Aspects	Scores from Validators
	Quality Aspects of Life Skill Themes	
1	accuracy of life skill theme concept	5
2	the accuracy of the selection of life skill concept	4
3	the suitability between life skills and the theme purpose	5
4	the ease in choosing life skill themes	5
5	the depth of life skill themes	4
6	The consistency and systematic of theme order	4
7	the feasibility of illustration presented in conversation in each theme	5
8	the ease in understanding the important message in each theme	5
	<b>Quality of Language</b>	
1	the accuracy of language use in the theme	4
2	the clarity of the language used in the theme	5
3	the ease of language used in the theme	5
	Total Scores	51
	Average	4.64
	Percentage	92.7%
	Criteria	<b>Very Valid</b>

Based on Table 4, analysis of the scores obtained from the experts of life skill material resulted in the value of 51 (92.7 %) with an average score of 4.64 (Very Valid). The

criteria show that the material experts categorized the life skill content as good and can be presented in the digital form in the application and accessed as an android application. The next assessment was performed by users, including teachers, parents, and students. Results of the assessment by those groups are presented in Table 5 below:

Table 5 Results of Validation of Life Skill Materials by Users

No	Assessment Aspects	Scores from Validators (Users)		
		Teachers	Parents	Students
1	accuracy of life skill theme concept	5	4	5
2	the accuracy of the selection of life skill concept	4	5	5
3	the suitability between life skills and the theme purpose	5	4	5
4	the ease to choose life skill themes	4	4	4
5	the depth of life skill themes	5	5	4
6	The consistency and systematic of theme order	4	5	5
7	the feasibility of illustration presented in conversation in each theme	4	4	5
8	the ease to understand the important message in each theme	5	5	5
9	the clarity of language used in the theme	4	5	5
10	the ease of language used in the theme	5	5	5
	Total score	45	46	48
	Average score	4.5	4.6	4.8
	Percentage	90 %	92 %	96 %
	Criteria	Very Valid		

In Table 5, it can be seen the results of analysis on the scores obtained from validation performed by teachers, parents, and students. Assessment by 45 teachers shows the percentage of 90 with an average value of 4.5 (very valid). Evaluation performed by 46 parents shows a percentage of 92, and the average score was 4.5 (very valid). An assessment conducted by 48 students resulted in 96% with a mean score of 4.8 (very valid). The criteria show that the three groups of users, including teachers, parents, and students, regarded the content of life skills as good and can be used in digital life skills to provide it through android application.

After a while, a post - test was conducted again by distributing similar instruments about the conceptual understanding of life skill values. Inferential statistic analysis was performed by calculating the N - gain score using equation (1), referring to the categorization of gain score in Table 2. The average scores of pretest and post - test evaluating the life skill values are presented in Figure 4. The score resulting from the limited trials on groups is 0.85. It indicates that students, teachers, and parents understood attitudes of discipline, responsibility, self - awareness, problem - solving, and other life skills related to attitudes obeying health protocols in interaction in the limited face - to - face learning at school.

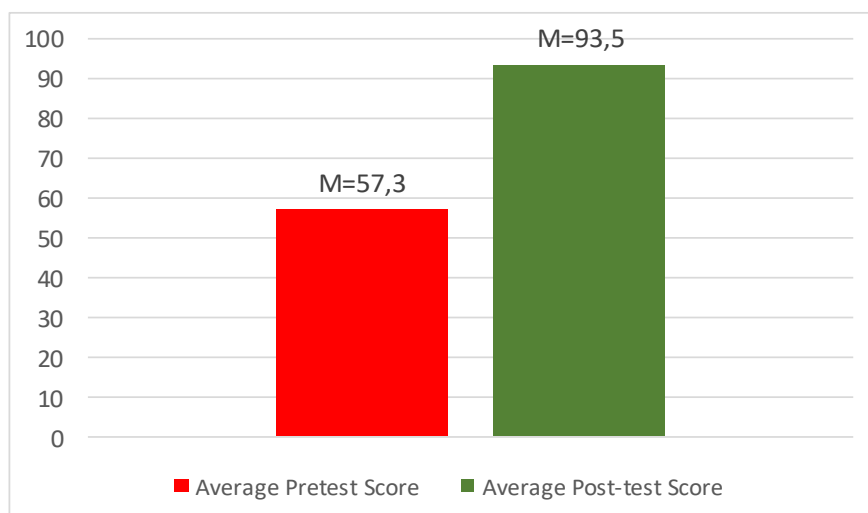


Figure 4. Comparison Between pretest and post - test scores and N - gain score

This study is in line with (Ahsani dan Mulyani, 2020; Livari et al., 2020; Bahfen, 2020; Velasco et al., 2021) discovering that many parents, teachers, and elementary school students need portable guidance that can be read or accessed anywhere and anytime when parents need to educate their children on social life skills they must have in learning during the Covid 19 pandemic. MSPT application is interesting for parents because the content is easy to understand, especially because it can be accessed using a handphone to be easily opened and read for guidance to obey the health protocol to prevent the spread of Covid 19. Furthermore, each character's information on each life skill theme has plots, like parents, including father and mother, teacher, and student or children. Each

character plays a role in visualizing real life at home and school. Findings show that social life skills strongly influence how someone establishes their personal concept, collaboration, self - awareness, self - regulation, and coping skills for social interaction (Wati et al., 2020; Helwida et al., 2021; Kirchhoff, 2021). Besides that, interactive media, which loads messages on life skills, assist everyone to receive information as part of positive media literacy to run their life role as an individual (Bancin & Ambarita, 2019; Saravanakumar, 2020).

The statement emphasizes that elementary school students who were missing to back school to study, and teachers and parents who were worried about the children to study at school for joining limited face - to - face learning could feel more optimistic due to the availability of applications that can educate students/ children how to join the limited face - to - face learning at school during the covid 19 pandemic era in the country as we know that children are the social group vulnerable to be infected with covid 19 virus because they have not had personal awareness, communication skill, personal regulation, and attitude to take a decision and problem - solving skills. Thus, they still need education from parents and teachers when they are at home or school attending limited face - to - face learning. Values discussed here refer to life skills that can form children's characters to be disciplined and responsible in managing themselves to behave and socialize through Guided instructions and training (Dorji & Yangzome, 2018; Mugo, 2018; Behera, 2020).

The development of android based MSPT with life skill content used the theory of learning media. Android - based multimedia applies the media constructivism learning theory in the industrial revolution era of industry 4.0, which presents material contents in portable digital form that is easy to be updated anywhere and anytime using a smartphone. The smartphone is used as a learning media because it has some advantages like 1) it can be used as e - learning that can connect between users (multi - users), 2) it provides access to an ebook that can be a reference used anytime and anywhere to inform positive content like life skill (Sam et al., 2017; Rather, 2019; David & Roberts, 2021). Besides that, the use of MSPT application as life skill learning application media is based on the theory of learning social by Albert Bandura that the learning process happens through observation and models others' behavior and attitude (Devi, 2017). Social learning in the family system will behaviorally form the attitude and become an external social stimulus to form the generation's character (Ainiyah, 2017; Yanto & Syaripah, 2017; Muali & Rohmatika 2019).

## **CONCLUSION**

The study developed a Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT) is an application providing life skill content about 1) Attitude and character; 2) Maintaining health and



*Author surnames go here*

15

balanced diet; 3) Communication and collaboration; 4) Self - regulation; 5) Creativity and innovation; 6) Self - awareness; 7) Cyberbullying; 8) Coping Skill; 9) Digital literacy, and 10) Problem - solving. The MSPT application presents a simple dialog with language that is easy to be understood by teachers, parents, and especially elementary school students. Assessments were performed by experts of Information Technology (IT), Psychology in Education and Guidance, users (teachers, parents, and students). The application is categorized as very good by the Information Technology expert and very valid by the material and users (teachers, parents, and students). A field trial was also performed on the limited group and based on the N - gain score analysis. The MSPT application can build understanding on values of life skills related to the discipline to comply with the Covid 19 spread prevention protocol in limited face - to - face learning at school. The study was limited to teachers, parents, and students residing in the town, considering their vulnerability to being infected with Covid 19 when studying at school. A further study should try to apply the application at Junior and High Schools in the province considering the vulnerability of Covid 19 spread.

#### **ACKNOWLEDGEMENT**

The study was funded by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology of the Republic of Indonesia through the Basic Research Grant Fund for Higher Education (PDUPT) (Grant Number: 127/E4.1/AK.04.PT/2021 and 116/UN36.9/LP2M/2021)

#### **REFERENCES**

- Aboagye, Emmanuel. Opoku, Ishmael Owen. Adum Nathanael. (2021). Senior High School Students' Perception on the Use of Masks to Prevent COVID - 19 in Ghana. *Social Education Research*. 2 (2). 268 - 277.
- Ahsani, Eva Fakhru Lutfi dan Mulyani, Siti Eni. (2020). The Implementation of Distance Learning Based E - Learning for Developing Student's Life Skills. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar DIDAKTIKA*. 3 (2), 115 - 120.
- Ainiyah, Q. (2017). Social learning theory dan perilaku agresif anak dalam keluarga. *Al - Ahkam: Jurnal Ilmu Syari'ah Dan Hukum*, 2(1).
- Ardhyani, S., & Khoiri, N. (2017). Project Based Learning Multi Life Skill for Collaborative Skills and Technological Skills of Senior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 824(1), 12010. IOP Publishing.
- Bahfen, Munifah., Fitri, Lailatul Nurul. (2020). Peranan Orang Tua dalam Mendampingi Anak Usia Dini Belajar di Rumah Selama Masa Pandemi Covid - 19. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 7 Oktober 2020. E - ISSN: 2745 - 6080.

Bancin, Aswin., Ambarita Biner (2019). Education Model Based on Life Skill (*a Meta - Synthesis*). *4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership* (AISTEEL 2019).

Barros, R. de S. N., Soares, A. B., & Hernandez, J. A. E. (2019). Social skills, empathy, love, and satisfaction in the family life cycle. *Estudos de Psicologia (Campinas)*, 36.

Behera, Amulya, Kumar. (2020). Life Skill Education in Classroom. *International Journal of Humanities and Social Science Invention (IJHSSI)*. 9 (8). 04 - 10.

Binkley, M., et al. (2012). "Defining TwentyFirst Century Skills" dalam *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. New York: Springer.

Blakemore, T., & Agllias, K. (2020). Social media, empathy and interpersonal skills: social work students' reflections in the digital era. *Social Work Education*, 39(2), 200–213.

Borg., Walter R & Gall, D. Meredith. (2003). *Education Research:an Introduction*. (7<sup>th</sup> Edition). Allyn Bacon

David, Meredith E. & Roberts James A. (2021). Smartphone Use during the COVID - 19 Pandemic: Social Versus Physical Distancing. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 18 (1034). 2 - 8.

Devi, B., Khandelwal, B., & Das, M. (2017). Application of Bandura's social cognitive theory in the technology enhanced, blended learning environment. *International Journal of Applied Research*, 3(1), 721–724.

Dorji, Phub., Yangzome. (2018). Life Skills Education as a Positive Disciplining Intervention for Students with Disciplinary Issues in the School. *Educational Journal CERD*. 19 (2). 18 - 37.

Etxebarria, Naiara Ozamiz. Santxo, Naiara Berasategi. Mondragon, Nahia Idoiaga, & Santamaría, María Dosil. (2021). The Psychological State of Teachers During the COVID - 19 Crisis: The Challenge of Returning to Face - to - Face Teaching. *Frontiers in Psychology*. 11 (620718). 1 - 10

Grundke, R., Marcolin, L., & Squicciarini, M. (2018). Which skills for the digital era?: Returns to skills analysis. *OECD Science, Technology and Industry Working Papers*, 2018(9), 0\_1 - 37.

Helwida., Mansur Abas., Rahman Imas Rahman., (2021). Peran *Life Skill* Dalam Menumbuhkan Wawasan dan Kemandirian SANTRI SMPIT As Syifa Boarding School Wanareja Subang. *Jurnal Ilmu Islam: Rayah Al - Islam*. 5 (1), 113 - 128.

Hira, Avneet & Anderson, Emma. (2021). Motivating Online Learning through Project - Based Learning During the 2020 COVID - 19 Pandemic. *Special Issue: COVID - 19: Education Response to a Pandemic*. 9 (2). 93 - 110

Author surnames go here

17

Hodge, C. J., Kanters, M. A., Forneris, T., Bocarro, J. N., & Sayre - McCord, R. (2017). A Family Thing: Positive Youth Development Outcomes of a Sport - Based Life Skills Program. *Journal of Park & Recreation Administration*, 35(1).

Huda, M., Jasmi, K. A., Hehsan, A., Mustari, M. I., Shahrill, M., Basiron, B., & Gassama, S. K. (2017). Empowering children with adaptive technology skills: Careful engagement in the digital information age. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 9(3), 693–708.

Kirchhoff, Esther and Keller, Roger. (2021). Age - Specific Life Skills Education in School: A Systematic Review. *Systematic Review:Frontiers in Educations*. 6 (660878), 1 - 15.

Livari, Netta., Sharma, Sumita., Olkkonen, Leena, Ventä. (2020). Digital Transformation Of Everyday Life – How COVID - 19 Pandemic Transformed The Basic Education Of The Young Generation And Why Information Management Research Should Care?. *International Journal of Information Management*. 55 (2020), 1 - 6.

Mantasiah, R. Yusri., Sinring, A., & Aryani, F. (2021). Assessing verbal positive reinforcement of teachers during school from home in the Covid - 19 pandemic era. *International Journal of Instruction*, 14(2), 1037 - 1050.

Muali, C., & Rohmatika, P. N. (2019). Kajian Refleksi Teori Pengembangan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Agama Perspektif Albert Bandura. *FIKROTUNA*, 9(1), 1031–1052.

Mugo, Titus K. (2018). Life Skills Education Implementation And Perceptions On Its Effect On Discipline In Secondary Schools In Kangema District, Murang'a County, Kenya. *International Journal of Education and Research*. 6 (5). 199 - 214.

Nivedita, & Singh, B. (2016). Life Skills Education: Needs and Strategies. *Scholarly Research Journal for Humanity Science & English Language*, 3(16), 3800–3806. Retrieved from [www.srjis.com](http://www.srjis.com)

Nwakaego, Dada Elizabeth & Amosu. (2021). Evaluation Of Covid - 19 Prevention and Control Protocol Compliance Among Pupil's In Ikenne Local Government Area, Ogun State. *African Journal of Health, Nursing and Midwifery*. 4 (3). 74 - 91.

Peters, P.T.G., Mokrova, I. L., Carr, R. C., & Vernon - Feagans, L. (2019). Early student (dis) engagement: Contributions of household chaos, parenting, and self - regulatory skills. *Developmental Psychology*.

Rather, Mudasir Khazer. (2019). Impact of Smartphones on Young Generation. *Library Philosophy and Practice (e - journal)*. 2384.

Sam, Aaseer, Thamby ., Parasuraman, Subramani., Yee, Stephanie Wong Kah., Chuon, Bobby Lau Chik., Ren, Lee Yu. (2017). Smartphone Usage And Increased Risk Of

Mobile Phone Addiction: A Concurrent Study. *International Journal of Pharmaceutical Investigation*. 7 (3). 125 - 131.

Saravanakumar, AR. (2020). Life Skill Education For Creative And Productive Citizens. *Journal of Critical Reviews*. 7 (9), 554 - 558.

Sumitha, S., & Jose, R. (2016). Requisite for Honing the Problem Solving Skill of Early Adolescents in the Digital Era. *Journal on Educational Psychology*, 10(1), 36–43.

Thiagarajan, Sivasailam. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Washinton DC: *National Center for Improvement Educational System*.

Trilling, B. & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times. San Francisco: Jossey - Bass A Wiley Imprint.

Velasco, V., Cominelli, S., Scattola, P., Celata, C. (2021). Life Skill Education At The Time Of Covid - 19: Perceptions And Strategies Of Italian Expert School Educators. *Health Education Research*. 00 (00), 1 - 19.

Wati, Eka Kurnia, Maruti Sri Maruti dan Budiarti, Melik. (2020). Aspek Kerjasama Dalam Keterampilan Sosial Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4 (2), 97 - 114.

Yanto, M., & Syaripah. (2017). Penerapan Teori Sosial Dalam Menumbuhkan Akhlak Anak Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Rejang Lebong. *TERAMPIL Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 65–85

# Luaran Wajib Artikel Accepted Scopus Q1

mail.google.com/mail/u/0/#inbox/FMfcgzGIMNdBhnKKpFpdCZGckgCxXJF

Gmail

Telusuri semua percakapan

Aktif

UNM

Tulis

2 dari 2.618

Your\_submission Eksternal Kotak Masuk X

International Journal of Instruction <editor.eji@gmail.com> kepada saya, farida.aryani, hartoto 10 Des 2021 05.21 (1 hari yang lalu)

Inggris Indonesia Terjemahkan pesan Nonaktifkan untuk: Inggris x

Dear Dr. Rais,

We are happy to announce that the IJI is now **Scopus Q1**.

We received your article, and thank you for submitting the article to *IJI* for publication.

After a pre-assessment with careful consideration by the members of the Editorial Board and Executive Committee, your article was decided to be accepted for further evaluation processes. But, our journal writing and referencing rules are to be taken into consideration for articles sent to us. We attached a sample "**iji\_model**". To use this template, **just delete the unwanted text and start typing or cutting and pasting**. Could you please revise your article according to this and re-send us **via e-mail** as an attached file?

Meanwhile, you will need to pay 1500 EUR for the expenses of your article if your article is accepted for publication. **If it is acceptable for you, let us know, and then we will start the article evaluation process.** We will send you payment information after the evaluation process, if your article is accepted for publication. (Note: 1500 EUR be paid by all authors of an article all together. Each author does not pay separately. The Journal management has the right to change the amount when it deems necessary.) Could you please confirm the receipt of this e-mail?

Sincerely yours,  
Editorial Office  
International Journal of Instruction

**Note:** International Journal of Instruction has a wide range of abstracting/indexing services. However, the index services have the right of one-sided termination of the contracts and not to publish any of the articles. Therefore, we do not accept any responsibilities caused by indexing problems.

---  
International Journal of Instruction  
<http://www.e-iji.net>  
<http://www.gate-academy.ch>

We are happy to announce that the IJI is now **Scopus Q1**.

First name: Muhammad  
Last name : Rais  
Title (Mrs/Ms/Dr etc): Dr  
Your email : m.rais@unm.ac.id  
Scope of the Article: teachereducation  
Article subject : Development of the Smart Parenting Teacher (MSPT) Mobile Application to Improve Understanding of Life Skills for Parents, Teachers and Elementary School Students During Limited Face-to-Face Learning  
Add article (doc, docx) : [https://www.e-iji.net/upload/2021\\_11\\_25\\_06\\_24\\_06\\_artikeljurnalinternasionalmspt2021inggris.docx](https://www.e-iji.net/upload/2021_11_25_06_24_06_artikeljurnalinternasionalmspt2021inggris.docx)



**Muhammad Rais UNM**

Dear Editorial Team of International Journal of Instruction Thank you for your great news. We agree to pay the publication fee. Along with this email, I attache

05.01 (9 jam yang lalu) ☆



**International Journal of Instruction**

kepada farida.aryani, hartoto, saya ▾

05.17 (8 jam yang lalu) ☆ ↶ ⋮

🗨️ Inggris ▾ > Indonesia ▾ Terjemahkan pesan

Nonaktifkan untuk: Inggris ✕

Dear Dr. Rais,

We received your article, but it needs much more revision. Ok, no problem, we will revise and fix your article and send it to reviewers.

Sincerely yours

---

International Journal of Instruction

<http://www.e-iji.net>

<http://www.gate-academy.ch>

We are happy to announce that the IJI is now **Scopus Q1**.

...

Dokumen pendukung luaran Tambahan #1

Luaran dijanjikan: Alat peraga

Target: Telah bersertifikat

Dicapai: Tersedia

Dokumen wajib diunggah:

1. Dokumentasi Luaran

Dokumen sudah diunggah:

1. Dokumentasi Luaran

Dokumen belum diunggah:

-

REPUBLIC INDONESIA  
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

# SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202164421, 15 November 2021

## Pencipta

Nama : **Dr. Muhammad Rais, M.T., M.P., Dr. Farida Aryani, M.Pd. dkk**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**  
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **Aplikasi Mobile Smart Parenting Teacher (MSPT)**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 1 Oktober 2021, di Makassar  
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000289542

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia  
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual  
u.b.  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.  
NIP.197112182002121001

## Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.



## LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Dr. Muhammad Rais, M.T., M.P.	Jln. A.P. Pettarani
2	Dr. Farida Aryani, M.Pd.	Jln. A.P. Pettarani
3	Hartoto, S.Pd., M.Pd.	Jln. A.P. Pettarani

