

USULAN PENELITIAN

HIBAH BERSAING



**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT
DAN EFEKTIF UNTUK ANAK USIA DINI DALAM UPAYA
MENYIAPKAN PONDASI DASAR ANAK MENJADI PEMIMPIN
BANGSA YANG BERKARAKTER**

TIM PENGUSUL

Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.

NIDN : 0231076801

Muhammad Akbar, S.Kom., M.I.T.

NIDN : 0217027201

Muhammad Sobri, M.Kom.

NIDN : 0218088801

**UNIVERSITAS BINA DARMA
APRIL 2014**

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Kegiatan : RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT DAN EFEKTIF UNTUK ANAK USIA DINI DALAM UPAYA MENYIAPKAN PONDASI DASAR ANAK MENJADI PEMIMPIN BANGSA YANG BERKARAKTER

Kode>Nama Rumpun Ilmu : 123 / Ilmu Komputer

Ketua Peneliti

A. Nama Lengkap : Dr. SUNDA ARIANA M.Pd dan M.M.

B. NIDN : 0231076801

C. Jabatan Fungsional : Lektor

D. Program Studi : Sastra Inggris

E. Nomor HP : 08153578000

F. Surel (e-mail) : sunda_ariana@mail.binadarma.ac.id

Anggota Peneliti (1)

A. Nama Lengkap : MUHAMAD AKBAR

B. NIDN : 0217027201

C. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma

Anggota Peneliti (2)

A. Nama Lengkap : MUHAMMAD SOBRI M.KOM

B. NIDN : 0218088801

C. Perguruan Tinggi : Universitas Bina Darma

Lama Penelitian Keseluruhan : 2 Tahun

Penelitian Tahun ke : 1

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 145.000.000,00

Biaya Tahun Berjalan :

- diusulkan ke DIKTI	Rp 70.000.000,00
- dana internal PT	Rp 0,00
- dana institusi lain	Rp 0,00
- inkind sebutkan	

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(M. Izhan Herdiansyah, ST., MM., Ph.D.)
NIP/NIK 990109088

Palembang, 30 - 4 - 2014,
Ketua Peneliti,

(Dr. SUNDA ARIANA M.Pd dan M.M.)
NIP/NIK 990101007

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

(P.H. SAKSONO ST., M.Sc., Ph.D.)
NIP/NIK 1101109348

ABSTRAK

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk membantu orang tua menyiapkan pendidikan anaknya sejak dini dalam suasana bermain dan menyenangkan menggunakan media komputer. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesesuaian materi pembelajaran dengan usia anak dan agar anak belajar sambil bermain. Kesesuaian materi dengan usia anak sangat penting untuk menyiapkan anak mengikuti pendidikan lanjut sesuai dengan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14, yang berbunyi ‘Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan yang digunakan sebagai dasar dalam merancang kesesuaian materi pembelajaran yang akan dikembangkan dan disesuaikan dengan usia anak. Tahun pertama, penelitian akan difokuskan pada analisis kebutuhan pendidikan anak usia dini. Pada tahun kedua, penelitian akan dikembangkan lagi dalam bentuk perangkat lunak dan panduan penggunaanya bagi orang tua agar pembelajaran dapat dilakukan di rumah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu orang tua, penyelenggara pendidikan anak usia dini, dan pemerintah dalam menyediakan materi pembelajaran anak usia dini yang sesuai dengan usia anak dan dalam suasana bermain dan menyenangkan sehingga anak belajar dalam keadaan bermain.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I. PENDAHULUAN	5
1.1. Latar Belakang.....	5
1.2. Tujuan Penelitian	7
1.3. Urgensi Penelitian.....	7
1.4. Temuan yang Ditergetkan	8
1.5. Luaran Penelitian	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III. METODE PENELITIAN	13
BAB IV. BIAYA DAN JADWAL PELAKSANAAN	16
DAFTAR PUSTAKA	17
LAMPIRAN	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah modal yang sangat penting bagi kemajuan sebuah Negara. Oleh karena itu, orang tua harus, bahkan wajib, mengikuti pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, maupun pendidikan tinggi. Sayangnya, di Indonesia, masih banyak orang tua yang mengabaikan pendidikan usia dini. Padahal, untuk membiasakan anak mengembangkan pola pikir anak, pendidikan anak usia dini mutlak dibutuhkan. Melalui pendidikan usia dini, selain mental, anak dipersiapkan untuk mempunyai keterampilan sendiri dan diharapkan dapat tampil di tengah-tengah masyarakat sebagai seorang pemimpin.

Pendidikan anak usia dini (0-6 tahun) sangat diperlukan karena pada fase ini adalah usia emas (*golden age*) di mana anak dapat menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Fase usia emas adalah fase formatif I karena pada fase inilah terjadi pembentukan pertumbuhan fisik dan perkembangan potensi anak. Selain itu, anak perlu dikembangkan sejak dini karena pada usia itulah mulai terbentuk karakter dasar anak. Pada periode emas ini, pendidikan dimaksudkan untuk mengenalkan berbagai fakta di lingkungannya yang dapat merangsang perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif, maupun sosial. Pemberian pendidikan anak pada usia dini juga merupakan upaya meletakkan pondasi yang menghasilkan kemampuan dan keterampilan dasar anak.

Pemberian pendidikan pada anak usia dini merupakan upaya untuk menyiapkan anak menghadapi masa yang akan datang. Pada usia ini, kemampuan anak beserta bakatnya mulai terasah. Berdasarkan hasil penelitian Putriyani (2006), kecerdasan yang dimiliki orang dewasa telah terbentuk ketika anak berusia 4 tahun. Sedangkan perkembangan jaringan otak terjadi dengan pesat pada saat anak berusia 8 tahun dan mencapai puncaknya ketika anak berusia 18 tahun. Setelah itu, walaupun dilakukan perbaikan nutrisi, tidak akan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif.

Sayangnya, masih banyak orang tua yang beranggapan bahwa pendidikan anak usia dini tidak terlalu penting karena mereka tidak mau anaknya stress dan kehilangan waktu bermain. Hal ini disebabkan karena masih banyak penyelenggara pendidikan anak usia dini yang tidak berupaya menciptakan suasana belajar yang kondusif. Padahal, pada saat belajar, suasana yang kondusif sangat diperlukan. Suasana kondusif pada saat belajar dibutuhkan untuk merangsang dorongan berprestasi.

Pembelajaran pada anak-anak harus berpedoman pada prinsip belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar (Depdiknas, 2004). Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi anak usia dini sehingga seharusnya belajar dilakukan dengan berbagai macam permainan dan dalam suasana yang menyenangkan dan merangsang anak untuk menjadi aktif. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang bertujuan untuk memberikan kesenangan sehingga mampu mengembangkan daya imajinasi anak (Sudono, 2000). Sedangkan belajar adalah aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta nilai sikap (Semiawan, 2008). Jadi, bermain sambil belajar merupakan kegiatan bermain yang di dalamnya terdapat unsur-unsur belajar.

Selain masih banyak penyelenggara pendidikan anak usia dini yang belum mengupayakan terciptanya suasana kondusif dalam belajar, masih terbatasnya jumlah penyelenggara pendidikan anak usia dini, terutama di daerah, juga menjadi kendala dalam membangun karakter anak sejak dini. Hal ini, salah satunya, disebabkan karena Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 28 ayat 1 berbunyi 'Pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar'. Namun, pada pasal 1 ayat 14, berbunyi 'Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan pendidikan lebih lanjut'.

Kebijakan pemerintah di atas agak bertentangan. Di satu sisi mengakui bahwa pendidikan anak usia dini diperlukan untuk menyiapkan anak menempuh

pendidikan lebih lanjut namun di sisi lain menyatakan bahwa pendidikan usia dini bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Hal ini, besar kemungkinan, adalah penyebab terbatasnya jumlah penyelenggara pendidikan anak usia dini.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan agar anak tetap dipersiapkan untuk menempuh pendidikan dasar tanpa harus melalui pendidikan di taman kanak-kanak adalah menciptakan media belajar yang mudah digunakan oleh orang tua untuk membimbing anaknya belajar di rumah. Lebih jauh lagi, media itu juga harus mampu menciptakan suasana bermain yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa sedang belajar. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan sebagai media untuk memenuhi kebutuhan dimaksud sehingga peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran yang Tepat dan Efektif untuk Anak Usia Dini dalam Upaya Menyiapkan Pondasi Dasar Anak Menjadi Pemimpin Bangsa yang Berkarakter ”**

1.2 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk membantu orang tua menyiapkan pendidikan anaknya sejak dini dalam suasana bermain dan menyenangkan menggunakan media komputer. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesesuaian materi pembelajaran dengan usia anak dan agar anak belajar sambil bermain.

1.3 Urgensi Penelitian

Saat ini, masih banyak orang tua yang tidak mau menyekolahkan anaknya pada usia dini karena kekhawatiran anaknya akan stres. Hal ini disebabkan karena masih banyak penyelenggara pendidikan anak usia dini yang memberikan materi pelajaran yang tidak sesuai dengan umur. Lebih jauh lagi, pembelajaran dilakukan tidak dalam suasana yang kondusif. Seharusnya, sekolah mampu menciptakan suasana bermain dan menyenangkan untuk anak usia dini sehingga mereka tidak tahu bahwa sedang belajar karena materi pembelajaran diberikan dalam keadaan bermain. Belum tersedianya media pembelajaran yang dapat digunakan orang tua di rumah yang sesuai dengan perkembangan usia anak juga menjadi alasan penelitian ini.

Kalau orang tua dilibatkan dalam menyiapkan pendidikan anak maka Kalau pun sudah ada, masih belum memenuhi kriteria pendidikan untuk anak usia dini.

Ketersediaan materi pembelajaran yang sesuai dengan umur anak usia dini dan dalam suasana bermain dan menyenangkan diharapkan dapat berdampak dalam upaya menyiapkan anak untuk sekolah lebih lanjut dan mengenalkan anak dengan komputer sejak dini agar anak lebih siap menghadapi era digitalisasi.

1.4 Temuan yang Ditargetkan

a) Tahun Pertama

Objek Penelitian	Segi Penelitian	Temuan yang Ditargetkan	Antisipasi yang Dikontribusikan pada Bidang Ilmu
Fase Perkembangan anak usia dini: 1-2 tahun (<i>infant</i>) 3-4 tahun (<i>toddler</i>) 5-6 tahun (<i>preschool/kindergarten</i>)	Merancang dan mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak usia dini.	Rancangan materi pembelajaran yang sesuai dengan usia anak usia dini	Meningkatkan kualitas materi pembelajaran untuk anak usia dini.

b) Tahun Kedua

Objek Penelitian	Segi Penelitian	Temuan yang Ditargetkan	Antisipasi yang Dikontribusikan pada Bidang Ilmu
Menentukan materi-materi apa saja yang cocok dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.	Merancang perangkat lunak yang dapat digunakan orang tua di rumah untuk menyiapkan anak sekolah lebih lanjut.	Perangkat lunak materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.	Meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang menyenangkan dengan media komputer.

1.5 Luaran Penelitian

Luaran penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Buku media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini untuk peningkatan kualitas materi pembelajaran.

2. Perangkat lunak materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sehingga anak tidak merasa sedang belajar.
3. Menjadi solusi alternatif bagi orang tua untuk membimbing dan menyiapkan anak ke sekolah yang lebih lanjut.
4. Publikasi dalam seminar nasional dan internasional dan menulis pada berkala ilmiah yang bereputasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Walaupun berdasarkan konvensi dunia, fase anak usia dini adalah 0-8 tahun, namun menurut konsep pendidikan yang ada di Indonesia (pasal 28 Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003), fase anak usia dini adalah 0-6 tahun.

Fase 0-2 tahun (*infant*): anak pada usia ini mulai belajar mendengar dan mengenal lingkungan sekitarnya dari rangsangan-rangsangan yang ditimbulkan melalui gerakan dan suara. Dalam fase ini, anak juga mulai belajar berbicara dan mengaplikasikan kosakata-kosakata baru yang didengar dari lingkungan sekitar.

Fase 3-4 tahun(*toddler*): pada tahapan ini, anak mulai menggunakan kalimat yang hampir lengkap. Hal ini dapat dilihat dari cara mereka mengajukan pertanyaan. Menurut Piaget (dikutip dalam Munadi, 2008), cara anak mengajukan pertanyaan menunjukkan perkembangan kognitifnya.

Fase 5-6 tahun(*preschool/kindergarten*): Anak sudah dapat dilatih untuk mengembangkan daya pikirnya dan pada fase ini pula dapat dilakukan penguatan daya pikir. Selain itu, anak juga sudah mulai diajarkan keterampilan untuk memecahkan masalah.

Pengetahuan tentang fase-fase perkembangan dan pertumbuhan anak dibutuhkan untuk merancang media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini. Apabila fase-fase perkembangan anak tidak diketahui maka pembelajaran yang diberikan pada fase yang salah memang akan mengakibatkan anak menjadi stres karena beratnya materi yang diberikan pada usianya yang masih dini.

Selain mempelajari fase perkembangan anak usia dini, perlu juga mengetahui macam-macam jenis perkembangan yang harus dipertimbangkan dalam merancang materi yang sesuai untuk anak pada usianya. Yang pertama adalah perkembangan motorik. Dengan bertambahnya usia anak maka perbandingan antar bagian tubuh mulai berubah. Bertambahnya usia anak mengakibatkan struktur tubuh menjadi tumbuh sehingga letak gravitasi anak makin berada di bawah tubuh. Dengan demikian, makin berkembang usia anak, keseimbangan badan ada pada tungkai bagian bawah. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan adalah menegakkan tubuh

dalam posisi berdiri, tangan dapat terjantai secara santai, mampu melangkah dengan menggunakan tungkai dan kaki. Untuk itu, perlu dipersiapkan permainan yang dapat melatih berbagai gerakan bagian bawah misalnya melompat, berlari, bermain jungkat-jungkit, dan lain-lain.

Selain perkembangan motorik kasar seperti yang telah disebutkan, perkembangan motorik halus juga terjadi pada anak usia dini. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil tubuh terutama tangan. Gerakan-gerakan yang dapat dilakukan untuk melatih motorik halus adalah menggabungkan kepingan pada saat bermain *puzzle*, menyusun balok-balok, membalik buku, menempel, dan lain-lain.

Selanjutnya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah perkembangan yang berhubungan dengan berpikir dan mengamati. Jadi, kognitif merupakan bentuk tingkah laku yang menyebabkan orang mendapatkan pengetahuan dan menggunakan pengetahuan itu dalam kehidupannya. Perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan dalam merancang, mengingat, mencari penyelesaian masalah, dan hal-hal lain yang menyebabkan anak mengasah keterampilannya untuk berpikir.

Seiring dengan pertumbuhan anak, perkembangan bahasanya turut meningkat dalam segi kuantitas maupun kualitas. Pada anak usia dini, umumnya, anak mulai dipengaruhi oleh faktor-faktor yang memengaruhi pemerolehan bahasanya. Keterampilan berbicara dilakukan dengan percakapan yang mampu menarik perhatian orang lain. Kemudian, secara perlahan-lahan, anak dapat melakukan ekspresi komunikasi yang dimulai dengan kemampuan berkomunikasi menggunakan gerak dan isyarat yang selanjutnya akan berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.

Yang terakhir adalah perkembangan emosi dan sosial. Setiap orang pasti memiliki emosi yang berupa rasa senang, marah, sedih, dan lain-lain. Dalam periode umur emas, anak dituntut untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya. Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Dalam periode ini, anak sudah dapat menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan keluarga, teman sebaya, dan lingkungan sekitar. Perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti kesadaran kognitifnya yang

telah mulai meningkat yang memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan akan berbeda dengan pengalaman sebelumnya. Daya imajinasi atau daya hayal anak akan makin berkembang sesuai dengan perkembangan emosi dan sosialnya.

Pendidikan anak usia dini yang sesuai dan efektif sangat dibutuhkan anak untuk menyiapkan mereka menghadapi masa depan. Pada usia dini, anak juga dapat diperkenalkan dengan komputer karena, dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, anak harus dipersiapkan untuk dapat hidup di masa depan dengan baik. Diperkirakan, pada masa depan nanti, penggunaan teknologi akan semakin mendominasi kehidupan manusia di segala bidang. Untuk itu, anak perlu dikenalkan dengan komputer sejak dini karena penguasaan teknologi akan menentukan kejayaan suatu bangsa (Byners, 2011).

Haughland (2000) yang dikutip Pribadi (2008) berpendapat bahwa anak pada usia 3-4 tahun adalah usia yang tepat untuk mengeksplorasi komputer. Pada usia itu, anak akan mengeksplor dan bereksperimen dengan sesuatu hal yang baru. Pada awal mengenalkan komputer, anak perlu bantuan orang dewasa. Minatnya akan meningkat dan frustrasi akan berkurang kalau didampingi orang dewasa. Selanjutnya, bantuan dan supervisi dapat perlahan-lahan dikurangi sesuai dengan masa pertumbuhan anak.

Doman (2010) juga berpendapat bahwa bagi anak usia 3-4 tahun, komputer memiliki manfaat untuk mempertinggi kreativitas, intelegensi, keterampilan nonverbal dan verbal, pengetahuan struktural, kecekatan tangan, ingatan jangka panjang, dan mengasah keterampilan konseptual. Pada fase ini, perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan emosi anak juga akan meningkat.

ROAD MAP PENELITIAN

TAHUN 1	TAHUN 2
Merancang dan membuat materi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini dengan menerapkan konsep belajar sambil bermain.	Menganimasikan materi pembelajaran yang sudah disusun sedemikian rupa yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak agar anak, selain dikembangkan keterampilan-keterampilan dasar yang mereka butuhkan, juga sekaligus mengenalkan anak dengan komputer agar mereka siap dalam menghadapi era teknologi di masa datang.

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam merancang materi dan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan (*need analysis*). Metode ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pengguna terhadap materi dan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis kebutuhan ini antara lain:

1. Melakukan identifikasi kebutuhan sesuai dengan fase pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.
2. Melakukan studi literatur/pustaka untuk lebih menguasai dan memahami dasar-dasar teori dan konsep-konsep yang mendukung penelitian.
3. Melakukan observasi permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Observasi dilakukan dengan beberapa langkah antara lain :
 - a) melakukan pengamatan dan menganalisis kondisi objek penelitian, terutama pada lingkungan pendidikan anak usia dini yang saat ini digunakan. Dari kondisi ini dilakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, model-model pembelajaran pendidikan anak usia dini, desain database yang digunakan, model penyimpanan data, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini yang ada.
 - b) melakukan wawancara pada beberapa pemangku kepentingan seperti anak, orang tua, guru, ahli pendidikan, dan psikolog. Skenario yang akan dilakukan untuk proses wawancara ini adalah sebagai berikut :
 - 1) menentukan orang-orang yang akan dijadikan sebagai sumber informasi (*informan*),
 - 2) membuat jadwal dan agenda dengan orang-orang yang disebutkan di atas.
 - 3) menyiapkan pertanyaan baik yang bersifat strategis ataupun teknis untuk mengetahui kebutuhan pengguna.
 - 4) menyiapkan alat bantu wawancara seperti buku catatan atau perekam suara,
 - 5) melakukan wawancara dan mencatat semua hasil yang didapatkan.

- c) Melakukan analisis pada dokumen-dokumen yang dimiliki dengan mengacu pada materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sehingga anak tidak merasa sedang belajar.

Dalam merancang dan menganimasikan perangkat lunak sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini, akan digunakan model prototipe. Sebuah prototipe adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Dengan menggunakan pendekatan ini, pengguna dan tim pengembang dapat mengklarifikasi kebutuhan dan interpretasi keduanya.

Tahapan-tahapan dalam *prototyping* yang dilakukan untuk membangun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini sehingga anak tidak merasa sedang belajar adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan, dimana pengembang mendefinisikan format, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun prototyping, yaitu membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna (misalnya dengan membuat input dan format output).
3. Evaluasi prototyping. Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.
4. Mengkodekan sistem. Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji media yang dibangun.

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

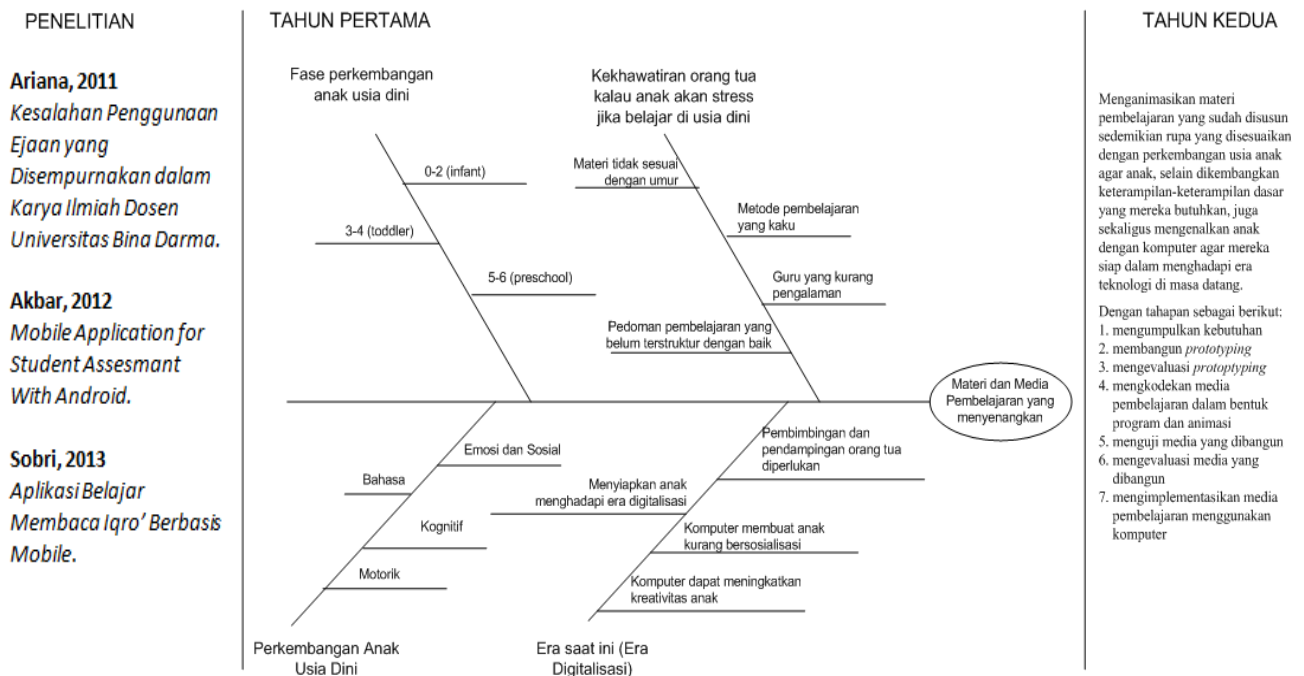
4. Evaluasi media yang dibangun.

Pengguna mengevaluasi apakah media pembelajaran yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan

7. Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Berikut ini adalah diagram *fishbone* penelitian yang akan dilakukan pada tahun pertama.



Gambar 1. Diagram *Fishbone* Metode Penelitian

DAFTAR RUJUKAN

- Byners, Sandralyn, 2011, *Saat Seminar Penganugrahan Australia's and International Teacher of the Year*.
- Doman, Glenn, 2010, *How to Multiply Your Child's Intelligence*. Leeds: Pergamon.
- Haugland dalam Pribadi, Benny, 2009, *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka
- Miarso, Yusuf Hadi, 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Pustekom.
- Putriani, Sadiman, 2006, *Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Humaniora
- Robert H. Blissmer, 1985, *Computer Annual, an Introduction to Information Systems 1985-1986 (2nd Edition)*, John Wiley & Sons
- Sudono, Dandi, 2000, *Membentuk Karakter Mandiri pada Anak*, Jakarta, Gramedia Pustaka Utama
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 14 dan 28
- V. Carl Hamacher, Zvonko G. Vranesic, Safwat G. Zaky, 2001, *Computer Organization (5th Edition)*, McGraw-Hill
- Wahana Komputer, 2008, *Kamus Lengkap Dunia Komputer*, Andi, Yogyakarta

LAMPIRAN 1
JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN (Tahun 1)

1.1 Gaji dan Upah (10 bulan)

No.	Nama Lengkap/ Peran/Bidang keahlian/ Tugas	Waktu Jam/ Minggu	Honor /Jam (Rp)	Anggaran (Rp)
1.	Dr. Sunda Ariana, M.Pd. M.M. Ketua Peneliti/Koordinator seluruh kegiatan, memimpin tim dalam setiap kegiatan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, membuat konsep, ide dan memaparkan ide sehingga hasil yang diperoleh dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.	10	700.000,00	7.000.000,00
2.	Muhammad Akbar, S.Kom, M.I.T/ Merancang dan membangun media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.	10	700.000,00	7.000.000,00
3	Muhammad Sobri, M.Kom. Merancang dan membangun media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.	10	700.000,00	7.000.000,00
Jumlah Biaya Gaji dan Upah				21.000.000,00

1.2 Bahan Habis Pakai

No	Nama	Spesifikasi	Kegunaan	Rincian	Total (Rp)
1	ATK	Kertas foto, CD, <i>flash disk</i> , pensil, spidol permanen	Penyimpan data, penulisan, editing, printing	2.000.000,00	2.000.000,00
2	Printer	Canon	Sarana untuk mencetak hasil laporan	1.300.000,00	1.300.000,00
3	Kertas A4	Kertas Merek Bola Dunia 80 gram	Untuk penulisan proposal dan laporan	50.000,00	500.000,00
4	Video Recorder	Iontech Mini	Sarana merekam kegiatan dan perilaku anak	2.200.000,00	2.200.000,00

5	Tape Recorder	Alpine	Sarana merekam wawancara yang dilakukan pada saat mengumpulkan data.	450.000,00	450.000,00
6	Laptop	Asus	Sarana pembuatan buku dan perangkat lunak media pembelajaran dengan spesifikasi yang dapat menganimasikan media tersebut.	4.850.000,00	4.850.000,00
Total					12.300.000,00

1. 3 Biaya Perjalanan

No.	Tujuan	Keperluan	Volume	Biaya/ Satuan (Rp)	Anggaran (Rp)
1	Transportasi ke Objek Penelitian	Transportasi	10 kali	75.000,00	7.500.000,00
2	Snack	Snack untuk peserta	1 kali	700.000,00	700.000,00
Jumlah Biaya Perjalanan					8.200.000,00

1. 4 Seminar dan Publikasi

No.	Tujuan	Keperluan	Volume	Biaya/ Satuan (Rp)	Anggaran (Rp)
1.	Palembang-Jakarta (2 orang) Memaparkan hasil penelitian dengan tim <i>reviewer</i> Dikti.	Seminar Hasil	2 orang	5.000.000,00	10.000.000,00
2	Palembang-Jakarta (<i>tentative</i>) (1 orang) Mendistribusikan hasil penelitian dalam forum seminar nasional yang diselenggarakan di Indonesia	Seminar Distribusi Hasil	1x2 hari	5.000.000,00	5.000.000,00
3	Jurnal Terakreditasi	Publikasi	1x	3.500.000,00	3.500.000,00
4	Seminar Internasional	Seminar Distribusi Hasil	1 Orang	10.000.000,00	10.000.000,00
Jumlah Biaya Perjalanan					28.500.000,00

JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN (Tahun 2)

1.1 Gaji dan Upah (10 bulan)

No.	Nama Lengkap/ Peran/Bidang keahlian/ Tugas	Waktu Jam/ Minggu	Honor /Jam (Rp)	Anggaran (Rp)
1.	Dr. Sunda Ariana, M.Pd. M.M. Ketua Peneliti/Koordinator seluruh kegiatan, memimpin tim dalam setiap kegiatan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, membuat konsep, ide dan memaparkan ide sehingga hasil yang diperoleh dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.	10	700.000,00	7.000.000,00
2.	Muhammad Akbar, S.Kom, M.I.T/ Merancang dan membangun media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.	10	700.000,00	7.000.000,00
3	Muhammad Sobri, M.Kom. Merancang dan membangun media pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini.	10	700.000,00	7.000.000,00
Jumlah Biaya Gaji dan Upah				21.000.000,00

1.2 Bahan Habis Pakai

No	Nama	Spesifikasi	Kegunaan	Rincian	Total (Rp)
1	ATK	Kertas foto, CD, <i>flash disk</i> , pensil, spidol permanen	Penyimpan data, penulisan, editing, printing	2.000.000,00	2.000.000,00
2	Kertas A4	Kertas Merek Bola Dunia 80 gram	Untuk penulisan proposal dan laporan	50.000,00	500.000,00
3	Catridge	Catridge Canon Warna dan Hitam serta Tinta	Untuk mencetak dokumen	1.000.000,00	1.000.000,00
4	Komunikasi	Pulsa	Untuk menghubungi Objek Penelitian	10 bulan x 100.000,00	1.000.000,00
5	Hard disk Eksternal	Seagate Bake Up	Untuk menyimpan softcopy dokumen	1 unit	1.000.000,00

6	Pembuatan Aplikasi	Aplikasi	Software pembelajaran	1 unit	10.000.000,00
7	Penggadaan Tutorial Aplikasi	Tutorial	Panduan penggunaan aplikasi	20 rangkap x 25.000,00	500.000,00
Total					16.000.000,00

1. 3 Biaya Perjalanan

No.	Tujuan	Keperluan	Volume	Biaya/ Satuan (Rp)	Anggaran (Rp)
1	Transportasi ke Objek Penelitian	Transportasi	10 kali	75.000,00	7.500.000,00
2	Snack	Snack untuk peserta	2 kali	1.250.000,00	2.500.000,00
Jumlah Biaya Perjalanan					10.000.000,00

1. 4 Seminar dan Publikasi

No.	Tujuan	Keperluan	Volume	Biaya/ Satuan (Rp)	Anggaran (Rp)
1.	Palembang-Jakarta (2 orang) Memaparkan hasil penelitian dengan tim <i>reviewer</i> Dikti.	Seminar Hasil	2 orang	5.000.000,00	10.000.000,00
2	Palembang-Jakarta (<i>tentative</i>) (1 orang) Mendistribusikan hasil penelitian dalam forum seminar nasional yang diselenggarakan di Indonesia	Seminar Distribusi Hasil	1x2 hari	5.000.000,00	5.000.000,00
3	Jurnal Terakreditasi	Publikasi	1x	3.000.000,00	3.000.000,00
4	Seminar Internasional	Seminar Distribusi Hasil	1 Orang	10.000.000,00	10.000.000,00
Jumlah Biaya Perjalanan					28.000.000,00

LAMPIRAN 2
TIM PENELITIAN DAN PEMBAGIAN TUGAS

No	Nama dan Gelar Akademik/NIDN	Instansi Asal	Bidang Keahlian	Alokasi Waktu Jam/mg	Uraian Tugas
1.	Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.	Universitas Bina Darma	Pendidikan Bahasa	10	Memimpin tim dalam setiap kegiatan dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, termasuk seminar dan penyusunan laporan penelitian dan artikel ilmiah.
2.	Muhammad Akbar, S.Kom., M.I.T.	Universitas Bina Darma	Pemrogram Komputer	10	Membantu ketua tim dalam merancang desain aplikasi komputer; pembuatan aplikasi
3.	Muhammad Sobri, M.Kom.,	Universitas Bina Darma	Pemrogram Komputer	10	Membantu ketua tim dalam merancang desain aplikasi komputer; pembuatan aplikasi

LAMPIRAN 3

DUKUNGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Penelitian ini akan dapat berjalan karena didukung oleh sarana dan prasarana yang ada. Adapun sarana pendukung yang dibutuhkan dapat dilihat di bawah ini.

1. Penggunaan perangkat komputer berupa laptop yang didukung oleh perangkat lunak untuk mendesain media pembelajaran (adobe photoshop CS6 dan Dreamweaver CS6).
2. Penggunaan video dan tape recorder yang digunakan sebagai sarana perekaman kegiatan dan perilaku anak serta sarana merekam kegiatan wawancara yang dilakukan pada saat mengumpulkan data.
3. Penggunaan perangkat printer yang digunakan untuk mencetak hasil penelitian berupa laporan penelitian.

LAMPIRAN 4 BIODATA PENELITIAN

4.1 Biodata Ketua Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama	Dr. Sunda Ariana, M.Pd, M.M.
2	Jabatan Fungsional	Lektor
3	Jabatan Struktural	Wakil Rektor 2
4	NIK	950101007
5	NIDN	0231076801
6	Tempat/Tgl. Lahir	Bogor, 31 Juli 1968
7	Alamat Rumah	Kompleks Tanjung Barangan no. 3, Palembang
8	Nomor Telepon/Faks/HP	08153578000
9	Fakultas/Jurusan	Fakultas Bahasa dan Sastra
10	Alamat Kantor	Universitas Bina Darma
11	Nomor Telepon/Faks	08153578000
12	E-Mail	sunda_ariana@mail.binadarma.ac.id
13	Lulusan yang Telah dihasilkan	
14	Mata Kuliah yang diampu	1. Aksiologi Pendidikan
		2. Teknologi Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

Jenjang	S1	S2	S3
Perguruan Tinggi	IKIP Jakarta	Universitas Sriwijaya	Universitas Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Pendidikan Bahasa	Pendidikan Bahasa	Manajemen Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1988-1993	1999-2003	2007-2010
Judul Skripsi/ Tesis/Disertasi	Pengaruh Membuat Catatan terhadap Hasil Membaca Pemahaman	Peribahasa Bahasa Besemah dan Pengaruhnya pada Pembelajaran Bahasa Inggris	Pengaruh Struktur Organisasi, Kepemimpinan, dan Motivasi terhadap Kinerja: Sebuah Studi Kausal terhadap Pimpinan Perguruan Tinggi swasta
Nama Pembimbing/ Promotor	Dra. Banu Pratitis, M.A. Dra. Pauline Tumassow, M.A.	Prof. Dr. Diemroh Ichsan Prof. Drs. Yuslizal Saleh, M.A.	Prof. Dr. I Made Putrawan Prof. Dr. Ir. Kazan Gunawan

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2008	Perjalanan Bisnis Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Pengelolaan Sumberdaya Manusia	Sendiri	
2	2010	Penggunaan Bahasa Inggris dan Bahasa Daerah pada Berita Utama Koran yang Terbit di Palembang	Sendiri	
3	2010	Penggunaan Bahasa Inggris pada Papan Nama dan Kain Rentang di Kota Palembang	LPPM-UBD	5
4	2011	Reduplikasi Bahasa Palembang	Sendiri	
5	2011	Kesalahan Penggunaan Ejaan yang Disempurnakan pada Karya Ilmiah Dosen Universitas Bina Darma	LPPM-UBD	5

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta Rp)
1	2008	Belajar Bahasa Inggris dengan Cepat dan Tepat	LPPM-UBD	0.5,-

E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam Jurnal Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor	Nama Jurnal
1	2008	Perjalanan Bisnis Keluarga dan Pengaruhnya terhadap Pengelolaan Sumberdaya Manusia	Vol. 8 no. 1 ISSN1412-0437	FORDEMA Terakreditasi 26/DIKTI/Kep/ 2005
2	2008	Manajemen Sumberdaya Manusia dalam Perusahaan Global	Vol. 12 no. 2 ISSN 0853-9286	Jurnal Manajemen dan Akuntansi Terakreditasi 134/DIKTI/Kep/ 2004

F. Pengalaman Penyampaian Makalah Secara Oral Pada Pertemuan / Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional Bahasa Ibu	Pelestraian Sastra Besemah Melalui Muatan Lokal	24-25 Februari Denpasar, Bali
2.	Seminar Internasional Austronesia	Bahasa Besemah: Kemarin dan Hari Ini	Lombok, NTB
3.	Orasi Ilmiah	Kehidupan Berbahasa di Perguruan Tinggi	03 April 2010 UBD, Palembang
4.	Seminar Internasional	Strengthening University, Industry, Government Linkages: Referring to South Korea Experience	22-23 Februari 2011 Jakarta

G. PENGALAMAN PENULISAN BUKU

Urutkan judul buku yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir dimulai dari buku yang paling diunggulkan menurut saudara sampai buku yang tidak diunggulkan:

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	2008	Manajemen Sumberdaya Manusia: Human Capital Approach		UBD Press

H. PENGALAMAN PEROLEHAN HKI

Urutkan judul HKI yang pernah diterbitkan selama 5 tahun terakhir:

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor Pendaftaran/ Sertifikat
-	-	-	-	-

I. PENGALAMAN RUMUSAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA

Urutkan judul rumusan kebijakan/rekayasa sosial lainnya yang pernah dibuat/ditemukan selama 5 tahun terakhir:

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

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

Palembang, 28 April 2014

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized loop followed by a small horizontal stroke.

Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.
NIDN: 0231076801

4.2 Biodata Anggota Tim Peneliti

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Akbar, S.Kom.,M.I.T.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	990109093
5	NIDN	0217027201
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Babdung / 17 Februari 1972
7	Email	akbar@mail.binadarma.ac.id
8	Nomor Telepon / HP	07117945425
9	Alamat Kantor	Jl. A. Yani No.12 Plaju Palembang
10	Nomor Telepon / Faks	0711515679
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 : 16 orang S2 : 4 S3 : 0
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Algoritma 2. Komunikasi Data

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Institut Teknologi Bandung	Curtin University
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Internet Studies
Tahun Masuk-Lulus	1991-1996	2003-2005
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Visualisasi Anatomi Manusia Menggunakan Visual Basic	
Nama Pembimbing/Promotor	Ir. Setyoko Ir. Yose Rizal	

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml(juta Rp)
1	2011	Pemanfaatan Jaringan WLAN untuk mendukung media e-learning (Studi kasus pada SMAKN 1 Indralaya Utara)		
2	2012	Rancang Bangun Palembang Tourism Spot Berbasis Mobile dengan Sistem Operasi Android		
3	2012	Aplikasi Absensi Perkuliahan Menggunakan File Spreadsheet sebagai Media Penyimpanan di Platform Android		

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml(juta Rp)
1	2011	Tim Penguji Ujian Nasional Praktek Kejuruan		
2	2012	Tim Juri Lomba Blogger Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika Propinsi Sumatera Selatan (Ketua Tim Juri)		
3	2012	UNit Pelaksana Teknis UBD		
4	2012	Pelatihan pembuatan email dan blog kepada pegawai kantor dinas kebudayaan dan pariwisata kota Palembang dan kelompok PNPM Mandiri Pariwisata se Kota Palembang		
5	2013	Ketua Tim Juri Lomba Design Blogger dan Hacker Dinas Kominfo Provinsi Sumatra Selatan		

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Jurnal Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun

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

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	SRITI 2008	Implementasi Teknologi Web Services Dalam Pengamanan Database Server Sistem Informasi Kendaraan Bermotor Unit Kepolisian SAMSAT Palembang	9 Agustus 2008 STMIK AKAKOM Jogjakarta
2	SNASTI	Creating Information Tenchology Masterplan of Bina Darma Uni to Support the Realization of Bina Darma 123	22 Oktober 2008 Surabaya
3	SNASTIK	Mobile Application for student Assessment with Android	29 Mei 2012 Jogjakarta

G. PENGALAMAN PENULISAN BUKU

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

H. PENGALAMAN PEROLEHAN HKI

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor Pendaftaran/ Sertifikat
-	-	-	-	-

I. PENGALAMAN RUMUSAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

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

Palembang, 28 April 2014
Anggota Pelaksana,



Muhammad Akbar, S.Kom., M.I.T.
NIP. 990109093

4.3 Biodata Anggota Tim Peneliti

B. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Muhammad Sobri, M.Kom.
2	Jenis Kelamin	L
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	110103318
5	NIDN	0218088801
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jua-Jua dan 18 Agustus 1988
7	Email	sobri@mail.binadarma.ac.id
8	Nomor Telepon / HP	081368577423
9	Alamat Kantor	Jl. A. Yani No.12 Plaju Palembang
10	Nomor Telepon / Faks	0711515679
11	Lulusan yang telah dihasilkan	S1 : 8 orang S2 : 0 S3 : 0
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Teori Graph 2. Pengantar Pemrograman Java

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Bina Darma	Universitas Bina Darma
Bidang Ilmu	Ilmu Komputer	Ilmu Komputer
Tahun Masuk-Lulus	2005-2009	2009-2011
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah Berbasis Mobile Menggunakan VB .NET	Analisis dan Perancangan Administrasi Basis Data Menggunakan Metode Objek Oriented Design (OOD)
Nama Pembimbing/Promotor	1.Afriyudi, M.Kom. 2.Hutrianto, M.Kom.,M.M.	1.Dr. Lin Yan Syah, M.Si. 2.Afriyudi, M.Kom.

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml(juta Rp)
1	2011	Analisis Efektivitas Pemanfaatan Hotspot di Universitas Bina Darma (Studi Kasus Mahasiswa Manajemen Informatika Universitas Bina Darma	Universitas Bina Darma	Rp.5.000.000
2	2013	Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas	DIKTI	Rp.14.500.000

		Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang)		
--	--	---	--	--

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml(juta Rp)
1	2010	Narasumber Talk Show “Teknologi Informasi” di Stasiun TVRI Palembang		
2	2012	Pelatihan Membuat Email bagi Siswa dan Guru SMP SMA Nurul Qomar Palembang		
3	2013	Pelatihan Pembuatan Proposal Bisnis dan Pengolahan Data Buku pada POS Baca El-Razy		
4	2013	Pelatihan Membuat Laporan Keuangan Sederhana Menggunakan Aplikasi Komputer		

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal 5 Tahun Terakhir

No.	Jurnal Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/Tahun
1.	Analisis Efektivitas Pemanfaatan Hotspot di Universitas Bina Darma (Studi Kasus : Mahasiswa Manajemen Informatika)	Matrik	Jurnal Matrik ISSN 1411-1624
2.	Aplikasi Belajar Membaca dan Mengucapkan Huruf Hijaiyah untuk Pocket PC	Matrik	Jurnal Matrik ISSN 1411-1624

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

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	Seminar Nasional Sains Matematika Informatika dan Aplikasinya (SN SMAIP) 2012	Rancang Bangun Aplikasi Bina Darma Entrepreneurship Center (BDEC) Berbasis Web Application	29 Juni 2012, Universitas Lampung
2.	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDI) 2013	Aplikasi Belajar Membaca Iqro' Berbasis Mobile	19 Januari 2013, STMIK Amikom Jogjakarta
3	Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (SESINDO) 2013	Rancang Bangun Aplikasi Bina Darma Niaga Berbasis Web	2 Desember 2013, STIKOM Bali
4	Seminar Nasional Teknologi	Pengukuran Kepuasan	8 Februari

	Informasi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDI) 2014	Pengguna Terhadap Penerapan Teknologi Informasi Pada Sistem HRIS Universita Bina Darma	2014, STMIK Amikom Jogjakarta
5	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SNASTIKOM) 2014	Aktivitas Pembelajaran Media Elearning Berbasis Web dan Konvensional terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa	12-13 Maret, STTH Medan

H. PENGALAMAN PENULISAN BUKU

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

H. PENGALAMAN PEROLEHAN HKI

No.	Tahun	Judul/Tema HKI	Jenis	Nomor Pendaftaran/ Sertifikat
-	-	-	-	-

I. PENGALAMAN RUMUSAN KEBIJAKAN PUBLIK/REKAYASA SOSIAL LAINNYA

No.	Tahun	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang telah diterapkan	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
-	-	-	-	-

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

Palembang, 28 April 2014
Anggota Pelaksana,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'MS' or 'Muhammad Sobri' in a stylized cursive script.

Muhammad Sobri, M.Kom
NIP. 110103318

LAMPIRAN 5
SURAT PENYATAAN KETUA PENELITIAN



SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITIAN / PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.
NIDN : 0231076801
Pangkat / Golongan : Penata Tingkat I / III.d
Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian Saya dengan judul **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN YANG TEPAT DAN EFEKTIF UNTUK ANAK USIA DINI DALAM UPAYA MENYIAPKAN PONDASI DASAR ANAK MENJADI PEMIMPIN BANGSA YANG BERKARAKTER** yang diusulkan dalam skim penelitian Hibah Bersaing untuk tahun anggaran 2015 bersifat original dan belum pernah dibayai oleh lembaga / sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka Saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian,

P.H. Saksono, S.T., M.Sc., Ph.D.

Palembang, 30 April 2014
Yang menyatakan,

Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M.