




Perpustakaan UM Surabaya

Hasil Turnitin Proposal Hibah BRIIN

 Gusmaniarti Proposal Hibah BRIIN
 DOSEN FKIP
 Universitas Muhammadiyah Surabaya

Document Details

Submission ID

trn:oid::1:3564662128

Submission Date

May 9, 2026, 12:02 PM GMT+7

Download Date

May 9, 2026, 12:18 PM GMT+7

File Name

PROPOSAL_HIBAH_BRIIN_LOLOS_Pembelajaran_Steam_Holistik_1.pdf

File Size

983.5 KB

45 Pages**12,807 Words****81,577 Characters**




17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text
- ▶ Internet sources
- ▶ Publications

Top Sources

- 0%  Internet sources
- 0%  Publications
- 17%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

- 0% Internet sources
- 0% Publications
- 17% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
Sriwijaya University		1%
2	Student papers	
Syiah Kuala University		1%
3	Student papers	
Universitas Negeri Padang		1%
4	Student papers	
Universitas Negeri Jakarta		1%
5	Student papers	
Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya		<1%
6	Student papers	
Universitas Riau		<1%
7	Student papers	
UIN Raden Intan Lampung		<1%
8	Student papers	
Lambung Mangkurat University		<1%
9	Student papers	
Universitas Islam Lamongan		<1%
10	Student papers	
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang		<1%
11	Student papers	
Universitas Negeri Semarang		<1%

12	Student papers	Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya	<1%
13	Student papers	Universitas Pendidikan Indonesia	<1%
14	Student papers	Cita Hati Christian High School	<1%
15	Student papers	State Islamic University of Alauddin Makassar	<1%
16	Student papers	STIE Perbanas Surabaya	<1%
17	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta	<1%
18	Student papers	Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur	<1%
19	Student papers	Universitas Mulawarman	<1%
20	Student papers	Universitas Muhammadiyah Surakarta	<1%
21	Student papers	Bournemouth University	<1%
22	Student papers	Universitas Dian Nuswantoro	<1%
23	Student papers	Sultan Agung Islamic University	<1%
24	Student papers	Universitas Negeri Surabaya	<1%
25	Student papers	Universitas Sebelas Maret	<1%

26	Student papers	Mauritius Institute of Education	<1%
27	Student papers	Universitas Pendidikan Ganesha	<1%
28	Student papers	University of Wollongong	<1%
29	Student papers	Universitas Sanata Dharma	<1%
30	Student papers	Cedar Valley College	<1%
31	Student papers	Universitas Lancang Kuning	<1%
32	Student papers	Nottingham Trent University	<1%
33	Student papers	Universitas Musamus Merauke	<1%
34	Student papers	Malaviya National Institute of Technology	<1%
35	Student papers	Universitas Djuanda	<1%
36	Student papers	Universitas Sultan Ageng Tirtayasa	<1%
37	Student papers	Universitas Pelita Harapan	<1%
38	Student papers	UM Surabaya	<1%

PROPOSAL
RISET DAN INOVASI UNTUK INDONESIA MAJU



BIDANG FOKUS: SOSIAL HUMANIORA
PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM HOLISTIK-INTEGRATIF
BERBASIS DIGITAL MELALUI PENDEKATAN METAKOGNITIF

Ketua Pengusul

Dr. Dra. BADRULI MARTATI, S.H., M.A., M.Pd

Anggota Pengusul

Dr. SHOFFAN SHOFFA, S.Pd., M.Pd.
GUSMANIARTI, S.Pd., M.Pd

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURABAYA
BADAN RISET INOVASI NASIONAL

TAHUN 2023

**HALAMAN PENGESAHAN
PROPOSAL PENDANAAN RISET DAN INOVASI
UNTUK INDONESIA MAJU**

1. Judul Proposal : Pengembangan Model Pembelajaran Steam Holistik-Integratif Berbasis Digital Melalui Pendekatan Metakognitif.

2. Ketua Periset

- a. Nama Lengkap : Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd
 b. Jenis Kelamin : Perempuan
 c. NIP/NIK/KTP : 3578036803660001
 d. Jabatan Struktural : Kepala Lab Microteaching & PPL
 e. Jabatan Fungsional : Lektor
 f. Institusi Periset : Universitas Muhammadiyah Surabaya
 g. Alamat : Jl. Sutorejo No. 59 Surabaya
 h. HP/Telepon/Faks : 031-3811966; 031-3813096
 i. Alamat Rumah : Perum Citra Surya Mas Blok J-4 Sukodono
 j. Telpon/Faks/Email : 081230323849/badrulimartati@um-surabaya.ac.id

3. Mitra Riset : Majelis Dikdasmen, PDM Surabaya
 Alamat Mitra Riset : Jln.Wuni No. Surabaya Jawa Timur

Anggota Riset

No	Nama	NIP/NIK	Asal Institusi
1.	Dr. Shoffan, S.Pd., M.Pd	0728028402	UMSurabaya
2.	Gusmaniarti, S.Pd.,M.Pd	2107087302	UMSurabaya

4. Pendanaan :

No	Uraian	BRIN	Sharing	Total
1	Tahun I	140.000.000	-	140.000.000
2	Tahun II	134.850.000	-	134.850.000

Menyetujui,
Kepala LPPM UMSurabaya



(Dede Nasrullah, S.Kep., Ns., M.Kep.)

Surabaya, 27 Maret 2023
Ketua Periset

(Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd)

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM HOLISTIK-INTEGRATIF BERBASIS DIGITAL MELALUI PENDEKATAN METAKOGNITIF

ABSTRAK

Perkembangan kognitif dengan cakupan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah pada siswa pendidikan dasar akan mempermudah mereka dalam menguasai pengetahuan umum, sehingga mereka dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas. Adanya pandemic covid-19 mengharuskan guru melakukan pembelajaran secara daring, guru disibukkan membuat materi berbasis digital, dampak positif pembelajaran di era pandemi, saat para pendidik dapat melakukan pembelajaran secara daring dan media pembelajaran berbasis digital. Perpindahan proses pembelajaran dan belajar siswa dari yang pada mulanya daring berpindah ke pembelajaran luring menyebabkan guru mengesampingkan pengembangan kemampuan intelegensi siswa pada ranah berpikir kritis, penalaran dan pemecahan masalah.

Peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran STEAM holistik- integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar. Tujuan penelitian: untuk menghasilkan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pada ranah berpikir kritis, penalaran dan pemecahan masalah yang dapat disebarakan skala besar

Penelitian pada tahun pertama menggunakan metode prosedur pengembangan (penjelasan langkah-langkah prosedur pengembangan pada model pengembangan Dick and Carey). Sedangkan penelitian tahun kedua menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-post test design. Sampel penelitian adalah siswa SD Muhammadiyah 26 Surabaya pada mata pelajaran matematika. Sekolah Muhammadiyah tersebut dibawah naungan Majelis Dikdasmen Pengurus Daerah Muhammadiyah Surabaya. Data dianalisis dengan menggunakan two groups, random selection, pre-test, post-test design pada kelas uji coba dan kelas kontrol. Uji model (sosialisasi skala besar) dilakukan dengan menggunakan *one groups, random selection, pre-test, post-test design*.

Penelitian ini ditargetkan untuk menghasilkan luaran wajib berupa artikel yang diterbitkan pada jurnal nasional JPPD UM Surakarta, international journal of evaluation and research in education (IJERE) dan HKI UMSurabaya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan keterampilan dalam menghadapi pendidikan abad 21 era digital, serta menghasilkan karya ilmiah yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kata kunci: digital; metakognitif; model pembelajaran; pengembangan model; STEAM holistik-integratif.

A. PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Pendidikan dasar merupakan satu tahap pendidikan yang cukup vital, dimana dalam tahap pendidikan ini, siswa mengalami berbagai perkembangan baik secara fisik, kognitif, sosial, emosional, dan spiritual (Hanafi & Sumitro, 2020; Handika et al., 2022). Perkembangan kognitif dengan cakupan berpikir kritis, penalaran, dan pemecahan masalah pada siswa pendidikan dasar akan mempermudah mereka dalam menguasai pengetahuan umum, sehingga mereka dapat menjalankan fungsinya dalam interaksi bermasyarakat secara luas (Ibda, 2018; Novitasari, 2018). Perkembangan tahap demi tahap menuju kesempurnaan atau kematangannya dalam berpikir, daya ingat, dan mengolah informasi memungkinkan seorang anak memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan (Menanti & Murad, 2017). Dengan demikian, perkembangan kognitif baik secara struktural maupun konstruktif akan turut membangun intelegensi disetiap tahap perkembangan anak.

Fakta yang ada banyak guru yang mengesampingkan dalam membangun kemampuan intelegensi siswa terutama pada pendidikan dasar. Hal tersebut sangat merugikan perkembangan generasi muda dimasa mendatang. Adanya pandemic covid-19 mengharuskan guru melakukan pembelajaran secara daring, guru disibukkan membuat bahan ajar berbasis digital, saat sekarang telah dilakukan pembelajaran luring yang menyebabkan guru disibukkan menyiapkan bahan ajar untuk tatap muka. Perpindahan proses pembelajaran dan belajar siswa dari yang asal mulanya pembelajarannya daring pindah ke pembelajarannya luring menyebabkan guru mengesampingkan pengembangan kemampuan intelegensi siswa.

Menghadapi era industri 4.0 sebagai seorang guru dituntut harus siap dan mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam menghadapi abad 21. Dimana kemampuan abad 21 yang harus dipenuhi oleh siswa antara lain kemampuan kolaboratif, komunikasi, kreatifitas, berpikir kritis, *problem solving*, dan *emotion intelegence* dan lain-lain. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut guru tidak boleh meninggalkan teknologi digital dalam mengemas sebuah pembelajaran meskipun pembelajaran sudah luring. Disini guru dituntut untuk mampu mengkolaborasikan pengembangan kemampuan intelegensi siswa melalui teknologi digital. Hasil penelitian menunjukkan keterlibatan literasi digital sangat penting dalam pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Banyak gerakan literasi digital yang dapat dilakukan oleh semua elemen pendidikan termasuk orang tua untuk meningkatkan literasi digital anak seperti memilih situs aplikasi dan tayangan lain yang berbasis edukatif, serta memfasilitasi perangkat digital yang mendukung. Literasi digital sangat penting dikembangkan oleh semua elemen dalam dunia pendidikan guna terlaksanakannya pembelajaran dengan baik (Ahsani et al., 2021; Ningsih et al., 2021).

Strategi pembelajaran yang mengkombinasikan antar ilmu dan teknologi untuk mengembangkan kemampuan siswa abad 21 dalam metakognitif adalah model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Model pembelajaran STEAM merupakan

model pembelajaran interdisipliner dimana sains, teknologi, seni, dan matematika diintegrasikan dengan fokus pada proses pemecahan masalah dalam kehidupan (Mu' et al., 2020; Nasrah et al., 2021; Wulandari, 2017) Model pembelajaran STEAM secara total melibatkan siswa dalam mengeksplorasi dan memahami substansi makna dari pelajaran (Nurhasanah & Zelela, 2021).

Model pembelajaran STEAM secara holistik-integratif pada pendidikan dasar sebagai model pembelajaran yang mengadopsi Peraturan Presiden No. 60 tahun 2013, dimana prinsip yang dikembangkan yakni pembelajaran yang bersifat menyeluruh dan terintegrasi, berkesinambungan dan konsisten, tidak ada diskriminasi dalam pelayanan, keterjangkauan, dan dapat diterima masyarakat berdasarkan budaya yang bersifat konstruktif (Roostin et al., 2022). Penerapan STEAM secara holistik-integratif melalui permainan dapat meningkatkan konsentrasi anak hiperaktif sehingga anak lebih lama berkonsentrasi kurang lebih satu jam (empat puluh menit lebih lama dari yang diperkirakan). Hal tersebut dapat dipahami bahwa holistik-integratif sebagai penunjang inovasi pendidikan dalam merumuskan/ pengorganisasian bahan ajar, strategi penyampaian, dan pengelolaan kegiatan dengan memperhatikan tujuan, hambatan, dan karakteristik peserta didik sehingga diperoleh hasil yang efektif, efisien, dan menampakkan daya tarik pembelajaran (Rochani, 2022)

Dalam hal memperkuat model pembelajaran STEAM secara holistik-integratif, maka diperlukan suatu pendekatan khusus, dimana siswa dapat mengembangkan kesadaran dan kemampuan untuk belajar, menilai kesukaran suatu masalah, mengamati tingkat pemahaman, dan menggunakan berbagai informasi untuk mencapai suatu tujuan secara mandiri. Pendekatan khusus tersebut adalah metakognitif. Dimana pendekatan metakognitif memiliki peran penting dalam mengatur dan mengontrol proses-proses kognitif seseorang dengan belajar dan berpikir, sehingga proses belajar dan berpikir seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Metakognitif memiliki kemampuan dalam *planning, monitoring, controlling*, dan evaluasi (Listiana et al., 2019). Pendekatan metakognisi menurut Pinritch (Indarini et al., 2013) mencakup pengetahuan tentang strategi serta pengetahuan kontekstual dan kondisional sehingga variabel individu yang berkaitan dengan komponen kognitif dan motivasi kinerja turut mendukung proses pembelajaran siswa yang tidak hanya berhenti sampai mengingat sebuah materi saja, namun juga mengkonstruksi kerangka pengetahuan, meretensi, dan mentransfer pengetahuan. Beberapa poin utama yang terkandung dalam pendekatan metakognitif meliputi: *metacognitive awareness inventory* (MAI), *memory and reasoning competence inventory* (MARCI), *motivated strategies for learning questionnaire* (MSLQ), dan *knowledge monitoring assessment* (KMA) (Hutauruk, 2017). Perkembangan kognitif dianggap sebagai penentu kecerdasan intelektual (intelegensi) anak, kemampuan kognitif terus berkembang seiring dengan proses pendidikan. Tentunya aspek kognitif tidak dapat berjalan sendiri secara terpisah tetapi perlu dikendalikan atau diatur sehingga jika seseorang akan menggunakan kemampuan kognitifnya maka perlu kemampuan untuk menentukan dan pengatur aktivitas kognitif apa yang digunakan. Oleh karena itu seseorang harus memiliki kesadaran tentang kemampuan berpikirnya sendiri serta mampu

untuk mengaturnya dan ini disebut dengan metakognitif. Setelah siswa mengalami proses metakognitif maka kemampuan intelegensi siswa akan mengatur aktivitas kognitif apa yang digunakan terutama dalam kemampuan berpikir logis, kemampuan bernalar, dan yang lainnya (Indarini et al., 2013). Dengan adanya pendekatan metakognitif melalui model pembelajaran STEAM holistik-integratif bisa melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan intelegensi terutama kemampuan bernalar, berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dalam hal memperkuat model pembelajaran STEAM secara holistik-integratif, maka diperlukan suatu pendekatan khusus, dimana siswa dapat mengembangkan kesadaran dan kemampuan untuk belajar, menilai kesukaran suatu masalah, mengamati tingkat pemahaman, dan menggunakan berbagai informasi untuk mencapai suatu tujuan secara mandiri. Pendekatan metakognisi menurut Pinritch dalam (Indarini et al., 2013) mencakup pengetahuan tentang strategi serta pengetahuan kontekstual dan kondisional sehingga variabel individu yang berkaitan dengan komponen kognitif dan motivasi kinerja turut mendukung proses pembelajaran siswa yang tidak hanya berhenti sampai mengingat sebuah materi saja, namun juga mengkonstruksi kerangka pengetahuan, meretensi, dan mentransfer pengetahuan. Beberapa poin utama yang terkandung dalam pendekatan metakognitif meliputi: *metacognitive awareness inventory* (MAI), *memory and reasoning competence inventory* (MARCI), *motivated strategies for learning questionnaire* (MSLQ), dan *knowledge monitoring assessment* (KMA) (Yuan et al., 2020).

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengembangkan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk optimalisasi kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu untuk menjawab tantangan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran agar bisa meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar. Khususnya dalam pembelajaran matematika diintegrasikan dengan fokus pada ranah berpikir kritis, penalaran dan pemecahan masalah. Rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana kualitas model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar dan apakah model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar.

2. Rumusan masalah dan hipotesis solusi

Bagaimana mengembangkan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar?

- a. Produk model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar.
- b. Model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk meningkatkan kemampuan intelegensi pada ranah berpikir kritis, penalaran dan pemecahan pada siswa sekolah dasar.

3. *State of the arts* dan kebaruan

4 Pelaksanaan pembelajaran inovatif STEAM yang efektif perlu memperhatikan prinsip adanya perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual (Nurhasanah & Ms, 2021). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, berbeda dengan usulan penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian pengembangan model. STEAM memberdayakan guru untuk menggunakan pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan lima disiplin ilmu (sains, teknologi, rekayasa, seni, matematika) dan menumbuhkan lingkungan belajar yang inklusif di mana semua siswa dapat terlibat dan berkontribusi. (Zubaidah, 2019). Penelitian Zubaibah merupakan studi literatur, sedangkan penelitian yang direncanakan melalui tahap studi literatur dan penerapan pada siswa SD.

17 Game simulasi "Warungku" bisa menjadi alternatif bagi orang tua untuk turut mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak (Haryadi & Aripin, 2015). Pemanfaatan teknologi dengan Game yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan anak lebih pada membuat Game, berbeda dengan usulan penelitian yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan sumber belajar dalam model pembelajaran STEAM-holistik integrative. Terdapat hubungan intelegensi dengan hasil belajar matematika, pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional dan regresi sederhana, penelitian ini berbeda dengan yg diusulkan dengan bukan hanya hasil belajar namun juga dihasilkan bahan ajar, modul, media pembelajaran yang divalidasi ahli. Dengan demikian penelitian yang dikembangkan menghasilkan sebuah produk (Putra & Sucitra, 2017)

Peneliti telah mengembangkan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi, dengan subjek penelitian mahasiswa. Pengalaman tersebut menjadi modal bagi pengusul untuk mengembangkan produk lain penelitian pada Pendidikan dasar dengan karakteristik siswa yang sangat membutuhkan pengembangan kecerdasan secara optimal (Martati, 2014, 2019; Martati et al., 2019)

Pengetahuan Metakognitif memiliki komponen penting di dalamnya yaitu Pengetahuan strategi pada belajar dan berpikir. diimplementasikan melalui model pembelajaran metakognitif yang terdiri dari lima komponen utama metakognitif, yaitu (1) mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran, (2) memilih dan menggunakan strategi, (3) menggunakan strategi serta melakukan pemantauan, (4) mengatur berbagai strategi, (5) mengevaluasi penggunaan strategi dan belajar (Pratiwi & Asyarotin, 2019; Silitonga, 2021). Kedua penelitian tersebut berbentuk kajian literatur (studi Pustaka). Berbeda dengan usulan penelitian yang memilih pendekatan lapangan atau studi empiris.

Memperhatikan kajian terhadap penelitian terdahulu, maka dipandang urgen sekali untuk mengembangkan model pembelajaran STEAM-Holistik berbasis teknologi dengan pendekatan metakognitif untuk siswa pendidikan dasar. Hal tersebut sebagai salah satu cara membantu perkembangan intelegensi secara optimal, sebagaimana diketahui bahwa mereka membutuhkan berbagai cara, metode agar dapat terfasilitasi segenap kemampuan yang dimilikinya.

Tabel 1 State of the art penelitian yang diusulkan

Judul penelitian	Peneliti	Tujuan penelitian untuk	Pendekatan	Hasil penelitian
Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar	Nurhasanah, A., Zelela, M.S., (2021)	menggambarkan penerapan pembelajaran inovatif STEAM di sekolah dasar kota Serang	Penelitian naratif dengan teknik wawancara dan dokumentasi.	Pelaksanaan pembelajaran inovatif STEAM yang efektif perlu memperhatikan prinsip adanya perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual
Hubungan Intelegensi Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 68 Pekanbaru	Zetra Hainul Putra, Wulan Sucitra (2015)	Mengetahui apakah ada hubungan antara intelegensi dengan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 68 Pekanbaru.	Metode korelasional dan regresi sederhana	Terdapat hubungan yang signifikan antara intelegensi dengan hasil belajar matematika yang ditunjukkan dengan semakin tinggi intelegensi yang diberikan maka akan semakin tinggi hasil belajar matematika.
Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi "Warungku"	Toto Haryadi, Aripin (2015)	Merancang game simulasi sebagai salah satu upaya untuk mengajak anak-anak bermain sambil belajar	Analisis ini dilakukan menggunakan metode Framing, yakni menganalisis pokok masalah tentang pendidikan dan game	Game simulasi "Warungku" bisa menjadi alternatif bagi orang tua untuk turut mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik pada anak
Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi	Martati, B. & Mukarrohmah, N. (2013,2014)	Memahami adanya resiko bencana, macam-macam bencana, cara menanggulangi bencana	Penelitian Pengembangan (Four- D Model)	Respon mahasiswa, sebanyak 98% menyatakan sangat berminat dengan model pembelajaran siaga bencana ini. Pembelajaran efektif dan dapat dijadikan acuan untuk pembelajaran siaga bencana
Pengetahuan metakognitif Untuk pendidik dan peserta didik	Endang Indarini, Tri Sadono, dan Maria Evangeli Onate (2013)	Menghadirkan pemaparan singkat mengenai pengetahuan metakognitif yang merupakan dimensi terpenting dari Revisi Taksonomi Bloom	Studi Pustaka	Pengetahuan Metakognitif memiliki komponen penting di dalamnya yaitu Pengetahuan strategi merujuk kepada pengetahuan strategi pada belajar dan berpikir. Pengetahuan akan tugas mereka konteks mereka menyajikan kembali pengetahuan tentang perbedaan

Judul penelitian	Peneliti	Tujuan penelitian untuk	Pendekatan	Hasil penelitian
				macam-macam tugas kognitif seperti kelas dan aturan budaya
Peranan metakognitif dalam pembelajaran dan pengajaran biologi di kelas	Lina Listiana, Ruspeni Daesusi, Sandha Soemantri (2019)	Menjabarkan Strategi metakognitif adalah proses-proses yang berfokus pada planning, monitoring, controlling dan evaluation.	Studi Pustaka	Strategi metakognitif dapat diimplementasikan melalui model pembelajaran metakognitif yang terdiri dari lima komponen utama metakognitif, yaitu (1) mempersiapkan dan merencanakan pembelajaran, (2) memilih dan menggunakan strategi, (3) menggunakan strategi serta melakukan pemantauan, (4) mengatur berbagai strategi, (5) mengevaluasi penggunaan strategi dan belajar.
Meningkatkan Kecerdasan Peserta Didik Melalui Implementasi Strategi Metakognitif	Haratua Tiur Maria Silitonga (2021)	Mengetahui efektifitas strategi metakognitif pemecahan masalah dibandingkan strategi metakognitif mengulang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik	Kuantitatif	Strategi metakognitif pemecahan masalah lebih efektif dari strategi metakognitif mengulang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini mengimplikasikan bahwa strategi metakognitif dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik.
Pengembangan E-Modul Berbasis STEAM untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	Pratiwi Kartika Sari, Sutihat (2022)	Efektifitas pengembangan E-modul berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada pembelajaran tematik di sekolah dasar	Research & development (R&D) yang mengacu pada model desain Dick and Carey.	Berdasarkan hasil uji coba lapangan modul elektronik berbasis STEAM ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik serta dapat dijadikan alat bantu dalam proses belajar mandiri

4. Tujuan dan Sasaran Riset

Untuk mengembangkan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar. Adapun untuk sasaran riset sebagai berikut.

- a. Menghasilkan produk model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif yang layak dapat meningkatkan kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar.
- b. Menganalisis kualitas model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk meningkatkan kemampuan intelegensi pada ranah berpikir kritis, penalaran dan pemecahan pada siswa sekolah dasar.
- c. Model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dapat disebarakan pada skala besar.

B. PETA JALAN DAN NILAI STRATEGIS

Intelegensi dapat mempengaruhi prestasi akademik seseorang, untuk menyatakan tinggi rendahnya tingkat intelegensi dengan menerjemahkan hasil tes intelegensi ke dalam angka yang dapat menjadi petunjuk mengenai kedudukan tingkat kecerdasan seseorang bila dibandingkan secara relatif terhadap suatu norma, dalam bentuk rasio (quotient) dan dinamai IQ (intelligence quotient). Dibuktikan dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intelegensi dengan hasil belajar matematika yang ditunjukkan dengan semakin tinggi intelegensi yang diberikan maka akan semakin tinggi hasil belajar matematika (Putra & Sucitra, 2017).

Salah satu peran intelegensi yaitu untuk mengembangkan kognitif siswa, kognitif merupakan suatu pokok bahasan yang berhubungan dengan kognisi, dengan tujuan akhir berupa pengetahuan yang didapat melalui percobaan, penelitian, penemuan, dan pengamatan. Pengetahuan yang diperoleh harus sesuai dengan fakta (faktual) dan pengalaman yang telah dilakukan (empiris), sehingga bisa dibuktikan kebenarannya. Kognitif berhubungan erat dengan pikiran, memori, nalar, intelektual, kemampuan berhitung, logika, eksakta, sains, numerik, dan akademik (Haryadi & Aripin, 2015). Dari hasil belajar di sekolah didapatkan pencapaian prestasi siswa yang disebut juga dengan prestasi akademik. Ada banyak faktor yang mempengaruhi prestasi akademik dari seorang siswa, diantaranya terdapat faktor internal yaitu tingkat intelegensi dan juga bakat yang dimiliki oleh setiap siswa tersebut (Afniola et al., 2020)

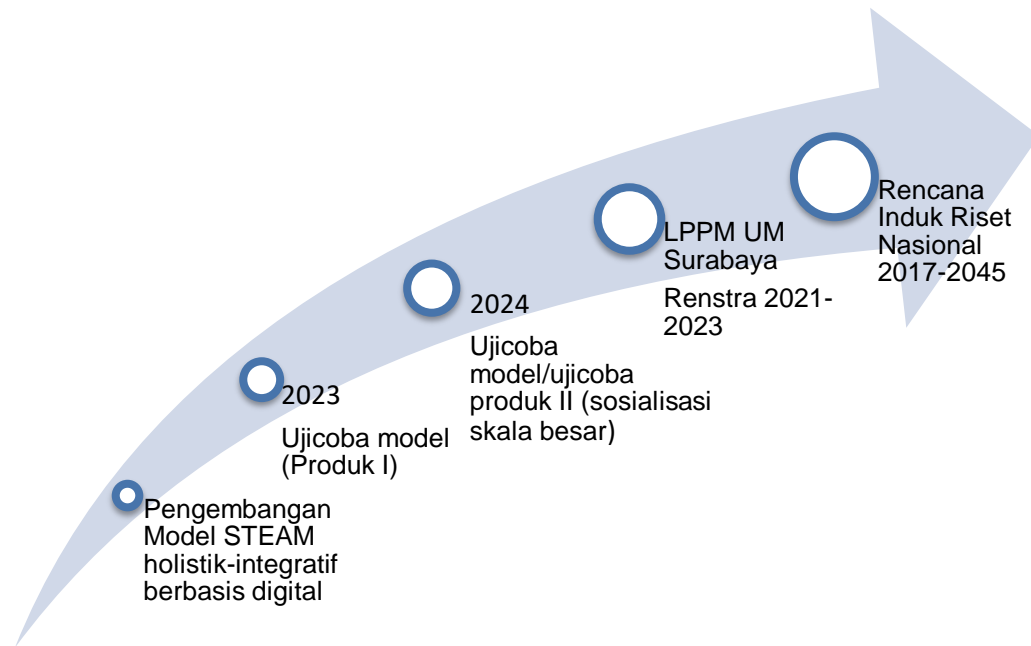
Keterampilan metakognitif merupakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, tentang bagaimana cara berpikir yang melibatkan proses kognitif yang perlu di kembangkan pada siswa. Keterampilan metakognitif dan prestasi belajar siswa memiliki hubungan yang positif. Siswa yang memiliki keterampilan metakognitif yang baik akan memiliki hasil belajar kognitif yang baik juga. Metakognitif merupakan kegiatan mengontrol secara sadar tentang proses kognitifnya sendiri. Beberapa penelitian menunjukkan keterkaitan hal tersebut, misalnya penelitian Antika, diperoleh hasil bahwa minat baca keterampilan metakognitif dan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran karena peningkatan ketiga variabel tersebut berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif (Antika, 2015). Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran biologi berbasis Remap-TmPS berpengaruh terhadap keterampilan metakognitif dan hasil belajar kognitif siswa (Rosyida et al., 2016). Dampak penerapan metakognitif dalam pembelajaran biologi sangat besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu kemampuan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir kritis dan berpikir kreatif

(Listiana et al., 2019). Dengan demikian keterampilan metakognitif sangat dibutuhkan siswa dalam mengembangkan kemampuan intelegensi siswa. Sangat penting untuk dipahami dan dilaksanakan oleh guru, khususnya dalam Pendidikan dasar.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi modalitas dapat terjadi ketika orang belajar lebih baik dari kombinasi gambar dan narasi daripada kombinasi gambar dan teks tertulis. Terlepas dari hasil empiris yang kuat dalam studi sebelumnya, efek modalitas kurang menonjol dalam studi selanjutnya tentang anak-anak dalam pengaturan yang serba cepat. Namun, generalisasi dari hasil ini dalam praktiknya mungkin terbatas karena penelitian menyertakan perbedaan yang mencolok dibandingkan dengan konteks kelas. Penelitian ini meneliti efek modalitas dalam konteks ruang kelas yang serba-pelajar. Dalam percobaan dalam mata pelajaran, siswa kelas lima belajar dari teks dan video bergambar dan menyelesaikan tes sebelum, sesudah, dan tertunda pada dua topik sains. Siswa dalam grup video mengungguli atau mendapatkan hasil belajar lebih baik daripada grup teks bergambar dalam retensi (Haavisto et al., 2023; Parida et al., 2023).

Model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics), banyak dilakukan penelitian dengan studi literatur ini menunjukkan bahwa model pembelajaran STEAM yang terdiri dari lima bidang bisa diimplementasikan dalam pembelajaran daring. Hasilnya model pembelajaran STEAM mampu mengembangkan kemampuan anak berpikir kritis, analitis, percaya diri, produktif, tanggung jawab dan kreatif. Guru mengimplementasikan pembelajaran STEAM dengan mempraktikkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, pembelajaran dengan model inkuiri dan berbasis masalah, evaluasi, refleksi, kolaborasi, serta melaksanakan pembelajaran yang terintegrasi baik secara konten maupun keterampilan. Terdapat yaitu pedagogik, teknis, fasilitas, sumber pembelajaran STEAM dan waktu pelaksanaan STEAM. Namun guru masih memerlukan pelatihan teknis berkaitan dengan teknis implementasi STEAM dan penyediaan fasilitas penunjang terutama fasilitas berbasis teknologi untuk mendukung implementasi STEAM di sekolah dasar (Naili, 2021; Nuragnia et al., 2021). Pembelajaran science, technology, engineering, arts, and Math merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi siswa untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui pemanfaatan teknologi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Amelia & Marini, 2022; Sari et al., 2021). Dengan demikian sangat diperlukan pengembangan model pembelajaran STEAM lebih banyak kajian literatur, sedangkan yang hasil riset lapangan realatif sedikit khususnya untuk Pendidikan dasar. Guru memiliki antisuasme yang tinggi terhadap STEAM, kephahaman yang baik mengenai konsep pembelajaran berbasis STEAM, melihat kesesuaian dengan pembelajaran tematik di SD. Tetapi guru masih memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk mewujudkan dalam pembelajaran.

Universitas Muhammadiyah Surabaya mempunyai rencana induk penelitian salah satunya yang berorientasi pada pengembangan riset unggulan yang dilaksanakan oleh LPPM adalah pengembangan komunitas yang terdidik, sadar hukum, humanis, dan multicultural. Penelitian ini sesuai Riset unggulan UMSurabaya 2017-2021, kluster (1) Kemajuan sosial. Bidang fokus: Kemajuan sosial, tema: Pendidikan masa depan.



Gambar 1. Peta *Jalan* dan Nilai Strategis penelitian pengembangan model STEAM holistik-integratif berbasis digital

Penelitian ini termasuk dalam riset unggulan tersebut. Berikut gambaran peta jalan penelitian yang diusulkan sehingga dapat menyelesaikan penelitian sesuai dengan linimasa yang direncanakan.

Tabel 2. Kegiatan Penelitian

Tahap penelitian	Target
Tahun 1	
1. Mengidentifikasi kompetensi kecakapan siswa (bahan ajar, metode dan media pembelajaran yang relevan dengan siswa usia sekolah dasar).	1. Informasi kompetensi kecakapan siswa SD
2. Mengembangkan rancangan penelitian survey dan pengembangan	2. Tersusunnya perangkat model pembelajaran
3. Menyusun rancangan model	3. Informasi tentang kualitas dan efektifitas model dan perangkat yang dihasilkan.
4. Uji coba model (uji perorangan, uji coba terbatas, dan uji coba skala luas) dan perangkat model	4. Didapatkan model yang efektif
5. Pendekatan yang dipilih adalah dengan menggunakan disain penelitian quasy eksperimen rancangan <i>pre-posttes group only</i> .	
Tahun 2	
6. Uji Model (sosialisasi skala besar) di 5 sekolah dasar	Review dan Revisi Produk Riset Final
7. Hasil uji coba	

C. METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah *research and development*. Educational Research and Development (R&D) is proses used to develop and validate educational product (Borg & Gall, 1983). R&D adalah proses atau langkah-langkah yang dapat digunakan pada penelitian pengembangan dalam pembelajaran untuk menghasilkan produk dan dapat diuji efektifitasnya (Sugiyono, 2012). Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk bahan ajar model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk optimalisasi kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar. Metode penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini memuat tiga komponen utama yaitu: model pengembangan (sebagai dasar dalam mengembangkan bahan ajar), (2) prosedur pengembangan (penjelasan langkah-langkah prosedur pengembangan pada model pengembangan Dick and Carey), (3) uji coba produk (desain uji coba, subjek uji coba, Teknik pengumpulan data dan instrument, serta teknik analisis data).

Tahun 1

1. Studi pendahuluan dan pengembangan meliputi:
 - a. Studi pustaka dan studi lapangan dilakukan untuk melihat capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, sumber belajar yang dipakai, kemampuan awal siswa, dan karakteristik siswa.
 - b. Desain produk meliputi buku model, penyusunan bahan ajar, penyusunan RPP, dan instrumen pendukung berdasarkan hasil dari studi pustaka dan studi lapangan.
 - c. Validasi produk dilakukan untuk mengetahui apakah buku model, bahan ajar, RPP, dan instrumen pendukung tersebut valid.
 - d. Realiasi produk dilakukan berdasarkan pada landasan teoritis dan empiris.
2. Uji coba perorangan dan uji coba terbatas ini dilakukan untuk menguji kepraktisan produk.
3. Uji coba skala luas dilakukan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan produk.
4. Publikasi artikel nasional berdasarkan dari hasil uji coba terbatas dan uji coba skala luas
5. Laporan kemajuan penelitian (monitoring dan evaluasi)
6. Laporan Akhir Buku ber ISBN

Tahun 2

1. Uji coba model (sosialisasi skala besar) dilakukan untuk melihat kepraktisan dan keefektifan produk di subyek yang berbeda di dua tempat.
2. Publikasi artikel internasional hasil uji coba model (sosialisasi skala besar)
3. Laporan kemajuan penelitian (monitoring dan evaluasi)

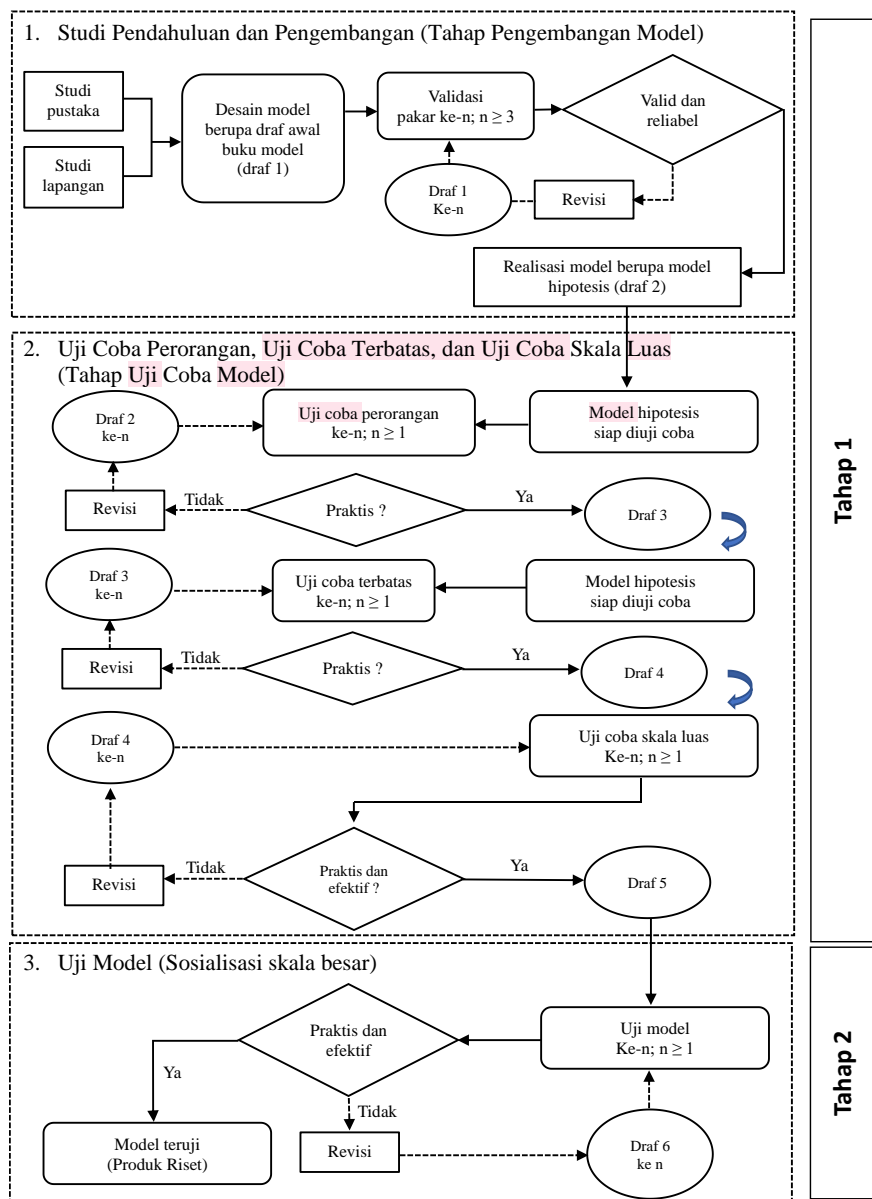
1. Model pengembangan

Penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini berorientasi pengembangan suatu produk tertentu dan menguji kualitas produk tersebut. Produk yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk optimalisasi kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar yang layak (valid), praktis, dan efektif sebagai upaya meningkatkan pembelajaran berpusat pada siswa, khususnya pembelajaran matematika yang diintegrasikan pada

pendekatan metakognitif untuk optimalisasi kemampuan intelegensi siswa.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti sepuluh tahapan yang mengacu pada model pendekatan sistem menurut Dick, Walter; Carey, Lou; Carey, (2015) yaitu sebagai berikut. (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran, (2) melakukan analisis pembelajaran, (3) menganalisis pelajar dan konteks pembelajaran, (4) menulis tujuan khusus pembelajaran, (5) mengembangkan instrumen pembelajaran, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan ajar, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif pembelajaran, (9) merevisi pembelajaran, (10) merancang dan melakukan evaluasi sumatif pembelajaran.



Gambar 2. Tahapan penelitian pengembangan model STEM holistik-integratif berbasis digital

3. Desain Uji Coba

Uji coba terbatas digunakan untuk menguji kepraktisan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif pada mata pelajaran matematika terhadap siswa sekolah dasar sebanyak satu kelas dengan 10 siswa. Kepraktisan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif meliputi tingkat keterlaksanaan model, dan aktivitas siswa.

Uji coba skala luas model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dilakukan dengan menggunakan two groups, random selection, pre-test, post-test design pada kelas uji coba dan kelas kontrol. Sedangkan untuk uji model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif (sosialisasi skala besar) dilakukan dengan menggunakan *one groups, random selection, pre-test, post-test design*. Uji coba skala luas dan uji model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dilakukan untuk melihat kesesuaian pembelajaran dan karakteristik siswa dalam jumlah terbatas. Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif terlebih dahulu dilaksanakan tes awal (*pre-test*), dan setelah melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dilakukan tes akhir (*post-test*).

4. Subjek Uji Coba

Populasi pada penelitian ini terdiri dari SD Muhammadiyah 8, SD Muhammadiyah 9, SD Muhammadiyah 16, SD Muhammadiyah 18, MI Muhammadiyah 5 dan MI Muhammadiyah 28 Surabaya pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena Kurikulum Merdeka 2022, pembelajaran di sekolah dasar berdasarkan mata pelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Guru perlu kreatif dalam menetapkan tujuan pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan yang disusun dalam bahan ajar.

Subjek penelitian pada uji coba perorangan dan uji coba terbatas dilakukan di SD Muhammadiyah 8 sebanyak 5 kali pertemuan pada satu kelas sebanyak 10 siswa. Uji coba skala luas dilakukan di SD Muhammadiyah 9 sebanyak 5 kali pertemuan pada 2 kelas masing-masing sebanyak 30 siswa. Pada uji model (sosialisasi skala besar) dilakukan di SD Muhammadiyah 16, SD Muhammadiyah 18, MI Muhammadiyah 5 Surabaya, dan MI Muhammadiyah 28 Surabaya masing-masing sebanyak 5 kali pertemuan dan pada 1 kelas. Pemilihan subjek uji coba melalui Teknik *puspositive sampling*.

5. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument

Pengumpulan data digunakan menjawab persoalan yang muncul dengan mencatat semua peristiwa, karakteristik, informasi dari sumber yang ada. Teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut: 1) Teknik tes pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur optimalisasi kemampuan siswa dengan menggunakan soal essay. Teknik tes dilakukan pre-

test dan post-test. 2) Observasi dilakukan pemberian lembar observasi yang berupa kerangka kerja dikembangkan dalam bentuk skala nilai atau berupa catatan dari temuan hasil penelitian yang berkaitan dengan keefektifan penerapan dalam pembelajaran. Kuesioner yang dikumpulkan melalui pemberian instrumen yang harus dijawab oleh responden.

Instrumen digunakan pengumpulan data dengan daftar cek masalah, jurnal kegiatan harian, dan instrument validasi model. Daftar cek masalah, jurnal kegiatan harian, lembar observasi keterlaksanaan dan lembar wawancara yang digunakan untuk penggalian informasi data lapangan. Instrumen validasi model digunakan untuk mengukur kelayakan model untuk mengukur komponen model yang meliputi penggunaan istilah, sistematika model, rumusan asumsi model, kejelasan struktur model, keterbacaan model, dan kesesuaian komponen antar model.

6. Teknik Analisis Data

Data yang telah diperoleh pada penelitian ini dianalisis berdasarkan valid, praktis dan efektif. Data hasil validasi perangkat pembelajaran model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif dianalisis menggunakan uji statistik inferensial (*interrater correlation coefficient* dan *Cronbach alpha*) dan deskriptif kualitatif. Data hasil uji coba terbatas dianalisis dengan cara deskriptif kualitatif, dan data hasil uji coba skala luas serta uji model (sosialisasi skala besar) dianalisis dengan cara analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif terdiri atas data pengamatan terhadap keterlaksanaan model, data aktivitas siswa, dan data respon siswa. Sedangkan data kuantitatif terdiri atas data tes kemampuan berpikir kritis (*pre-test* dan *post-test*) dan data kemampuan pemecahan masalah (*pre-test* dan *post-test*).

D. JANGKA WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

Jangka waktu yang diusulkan dari kegiatan penelitian ini yaitu selama dua tahunesuai dengan rincian kegiatan yang direncanakan.

TAHUN PERTAMA

No.	Indikator Kinerja Kegiatan	Target	Keterangan
1	Hasil yang dicapai dalam pengembangan bahan ajar model pembelajaran STEAM holistik-integratif berbasis digital melalui pendekatan metakognitif untuk optimalisasi kemampuan intelegensi siswa pendidikan dasar	100%	Validasi produk
2	Uji coba perorangan dan Uji coba terbatas	100%	Penerapan skala terbatas
3	Uji coba skala luas	100%	Penerapan skala luas
4	Proses yang dikerjakan penyusunan manuskrip artikel ilmiah nasional	100%	Artikel jurnal nasional terakreditasi sinta terpublish
5	Hasil akhir buku Ber ISBN	100%	Buku Modul dan Buku Ajar

TAHUN KEDUA

No.	Indikator Kinerja Kegiatan	Target	Keterangan
6	Uji Model (sosialisasi skala besar)	100%	Penerapan di tempat lain
7	Proses yang dikerjakan penyusunan manuskrip artikel ilmiah Internasional	100%	Artikel jurnal internasional bereputasi terpublish

E. LUARAN DAN INDIKATOR KINERJA RISET

Luaran	Status luaran		
	Tahun I	Tahun II	Tahun III
	<i>Submitted/Review/ Accepted</i>	<i>Submitted/Review/ Accepted</i>	-
Jurnal Nasional	2	-	-
Jurnal Internasional	-	1	-
Hak Cipta	1	-	-
Prototipe	Level TKT		
	2		

F. JADWAL KEGIATAN

Tahun ke-1

No.	Aktivitas	Deskripsi kegiatan	Bulan												Keterangan	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	Observasi dan FGD	Studi pendahuluan (pustaka dan lapangan) dan pengembangan	■	■	■											
2.	Uji coba perorangan dan Uji coba terbatas	Uji coba untuk melihat keefektifan di SD Muhammadiyah 8				■	■	■	■	■						
3	Uji coba skala luas	Uji coba untuk melihat keefektifan dan kepraktisan di SD Muhammadiyah 9									■	■	■			
3.	Menyusun artikel	Publikasi artikel nasional									■	■	■	■		
4.	Membuat laporan	Penyusunan laporan kemajuan penelitian (monitoring dan evaluasi)											■	■		
5.	Buku Ber ISBN	Penyusunan laporan Akhir Buku ber ISBN											■	■		

Tahun ke-2

No.	Aktivitas	Deskripsi kegiatan	Bulan												Keterangan	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	Uji model (sosialisasi skala besar)	Uji coba untuk melihat keefektifan dan kepraktisan di 5 sekolah SD Muhammadiyah	■	■	■	■	■	■	■	■						
2.	Menyusun artikel	Publikasi artikel internasional						■	■	■	■	■	■	■		
4.	Membuat laporan	Penyusunan laporan kemajuan penelitian (monitoring dan evaluasi)												■	■	

G. ANGGARAN

2

RINCIAN ANGGARAN BIAYA	TAHUN KE1
-------------------------------	------------------

Judul Riset : Pengembangan Model Pembelajaran Steam Holistik-Integratif Berbasis Digital Melalui Pendekatan Metakognitif
 Bidang Fokus RIIM : Sosial Humaniora
 Ketua Periset : Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd
 Asal Institusi : Universitas Muammadiyah Surabaya
 Mitra Riset : Majelis Didasmen kota Surabaya
 Total Usulan Waktu : 2 tahun
 Pendanaan

22

A.	Komponen Biaya Riset/ Aktivitas Riset/ Justifikasi Kebutuhan	Indikator Kinerja Riset/ Luaran	Volume	Frekuensi	Harga Satuan (Rp)	Satuan	Jumlah	Proporsi Pendanaan	
								LPDP	Mitra
								Tahun I	Tahun I
Pengadaan Bahan									
A.1	Kegiatan A	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	ATK Lengkap	peralatan pendukung dokumen dan laporan serta arsip	10	2	30.000	Pcs	600.000	600.000
	2	Kertas HVS 70gr	digunakan menyelesaikan dokumen dan laporan serta arsip	1	20	47.500	Pcs	950.000	950.000
	3	Tinta Printer Epson lengkap	peralatan pendukung dokumen dan laporan serta arsip	1	1	2.500.000	Pcs	2.500.000	2.500.000
	4	Paket Internet	operasional data penunjang komunikasi	1	12	200.000	Pcs	2.400.000	2.400.000
	5	Pulsa	operasional data penunjang komunikasi	1	12	100.000	Pcs	1.200.000	1.200.000
	6	Kuota Zoom Meeting	operasional data penunjang komunikasi	1	8	100.000	Pcs	800.000	800.000
	Sub Total A.1							8.450.000	8.450.000
Pengadaan Bahan									
A.2	Kegiatan B	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	Sewa Audio Recorder	dokumentasi penelitian	1	15	300.000	Pcs	4.500.000	4.500.000
	2	Sewa Kamera	dokumentasi penelitian	1	20	250.000	Pcs	5.000.000	5.000.000
	3	Hard Disk	media penyimpanan data	1	1	850.000	Pcs	850.000	850.000
	Sub Total A.2							10.350.000	10.350.000

A.3		Kegiatan C	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
1	Desain rancangan Model Pembelajaran STEAM Holistik-Integratif Berbasis Digital Melalui Pendekatan Metakognitif	Mendesain rancangan Model Pembelajaran STEAM Holistik- Integratif Berbasis Digital Melalui Pendekatan Metakognitif (Prototype)	1	1	10.000.000	sampel	10.000.000	10.000.000		
2	Instrumen dan Kuisoner Penelitian	Penyusunan instrumen dan kuisoner dalam Bentuk aplikasi	2	3	1.000.000	sampel	6.000.000	6.000.000		
3	FGD rancangan media pembelajaran dengan nara sumber	penyusunan media pembelajaran	2	3	1.000.000	sampel	6.000.000	6.000.000		
4	FGD rancangan mdel pembelajaran dengan nara sumber	draft design model pembelajaran	2	3	1.000.000	sampel	6.000.000	6.000.000		
Sub Total A.3							28.000.000	28.000.000		
A.4		Kegiatan D	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
1	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian (observasi + Wawancara)	Menyerahkan intrunen ke validator	2	1	2.000.000	sampel	4.000.000	4.000.000		
2	Pembuatan Instrumen penelitian (observasi)	Melakukan FGD Bersama tim peneliti dan nara sumber untuk penyusunan instrumnt	2	3	500.000	sampel	3.000.000	3.000.000		
3	Pembuatan Instrumen penelitian (wawancara)	Melakukan FGD Bersama tim peneliti dan nara sumber untuk penyusunan instrumnt	2	3	500.000	sampel	3.000.000	3.000.000		
4	pelatihan/FGD untuk para observer	para observer terlatih dalam melakukan pengambilan data	3	10	50.000	sampel	1.500.000	1.500.000		
Sub Total A.4							11.500.000	11.500.000		
Sub Total A							58.300.000	58.300.000		

B.		Honor Tenaga Lapangan									
B.1		Kegiatan A	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut								
1	uang harian rapat diluar kantor	koordinasi progres lapangan dengan para tim peneliti	20	7	80.000	OH	11.200.000	11.200.000			
2	honorarium observer pengambilan data	pengambilan data penelitian	30	7	80.000	OH	16.800.000	16.800.000			
3	honorarium pembantu peneliti	membantu peneliti selama proses penelitian	30	3	80.000	OH	7.200.000	7.200.000			
4					80.000	OH	0	0			
Sub Total B.1							35.200.000	35.200.000			
B.2		Kegiatan B	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut								
1	honorarium pengelola data penelitian	mengelola data penelitian	1	1	3.000.000	OH	3.000.000	3.000.000			
2					80.000	OH	0	0			
3					80.000	OH	0	0			
4					80.000	OH	0	0			
Sub Total B.2							3.000.000	3.000.000			
Sub Total B							38.200.000	38.200.000			
C.		Perjalanan Dinas Terkait Riset									
C.1		Aktivitas A (contoh: Perjalanan Dinas Jakarta - Jogja)	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut								
1	transport observer dalam kota	pengambilan data penelitian	7	20	20.000	kali	2.800.000	2.800.000			
2	transport pembantu peneliti dalam kota	pengecekan data dan pengawasan pengambilan data	3	20	20.000	kali	1.200.000	1.200.000			
3	transport observer luar kota	koordinasi dan pengecekan data	7	10	80.000	kali	5.600.000	5.600.000			
4	transport pembantu peneliti luar kota	koordinasi dan pengecekan data	3	10	80.000	kali	2.400.000	2.400.000			
Sub Total C.1							12.000.000	12.000.000			
C.2		Aktivitas B	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut								
1	konsumsi observer	snack, makan siang, minum	7	20	50.000	kali	7.000.000	7.000.000			
2	konsumsi pembantu peneliti	snack, makan siang, minum	3	30	50.000	kali	4.500.000	4.500.000			
3	konsumsi rapat/FGD	snack, makan siang, minum	10	20	50.000	kali	10.000.000	10.000.000			
4	konsumsi sosialisasi	snack, makan siang, minum	4	50	50.000	kali	10.000.000	10.000.000			
Sub Total C.2							31.500.000	31.500.000			
Sub Total C							43.500.000	43.500.000			
TOTAL BIAYA								140.000.000	140.000.000		

2

RINCIAN ANGGARAN BIAYA	TAHUN KE2
------------------------	-----------

Judul Riset : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM HOLISTIK-INTEGRATIF BERBASIS DIGITAL MELALUI PENDEKATAN METAKOGNITIF

Bidang Fokus : Sosial Humaniora

RIIM

Ketua Periset : Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd

Asal Institusi : Universitas Muammadiyah Surabaya

Mitra Riset : Majelis Didasmen kota Surabaya

Total Usulan : 2 tahun

Waktu

Pendanaan

Komponen Biaya Riset/ Aktivitas Riset/ Justifikasi Kebutuhan	Indikator Kinerja Riset/ Luaran	Volume	Frekuensi	Harga Satuan (Rp)	Satuan	Jumlah	Proporsi Pendanaan		
							LPDP	Mitra	
							Tahun II	Tahun II	
A.	Pengadaan Bahan								
A.1	Kegiatan A	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	ATK Lengkap	peralatan pendukung dokumen dan laporan serta arsip	10	3	30.000	Pcs	900.000	900.000
	2	Kertas HVS 70gr	digunakan menyelesaikan dokumen dan laporan serta arsip	10	2	47.500	Pcs	950.000	950.000
	3	kertas HVS 80gr	peralatan pendukung dokumen dan laporan serta arsip	5	2	50.000	Pcs	500.000	500.000
	4	Paket Internet	operasional data penunjang komunikasi	1	5	200.000	Pcs	1.000.000	1.000.000
	5	Pulsa	operasional data penunjang komunikasi	2	5	100.000	Pcs	1.000.000	1.000.000
	6	Kuota Zoom Meeting	operasional data penunjang komunikasi	1	5	100.000	Pcs	500.000	500.000
	Sub Total A.1						4.850.000	4.850.000	
A.2	Kegiatan B	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	tinta printer epson lengkap	penunjang penelitian	1	4	100.000	pcs	400.000	400.000
	2	sewa kamera	dokumentasi peneltitaa n	1	20	250.000	pcs	5.000.000	5.000.000
	3						L	0	0
	4						gr	0	0
	Sub Total A.2						5.400.000	5.400.000	
A.3	Kegiatan C	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	FGD penyempurnaan model pembelajaran	diskusi dengan nara sumber	2	10	200.000	sampel	4.000.000	4.000.000
	2	pembuatan instrumen evaluasi produk	pengukuran produk	2	7	200.000	sampel	2.800.000	2.800.000
	3	validasi instrumen evaluasi produk	menyerahkan instrumen ke validator	1	2	1.000.000	sampel	2.000.000	2.000.000
	4						sampel	0	0
	Sub Total A.3						8.800.000	8.800.000	
A.4	Kegiatan D	Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut							
	1	sosialisasi skala luas model pembelajaran lokasi 1	implemetasi model pembelajaran	10	7	300.000	sampel	21.000.000	21.000.000
	2	sosialisasi skala luas model pembelajaran lokasi 2	implemetasi model pembelajaran	10	7	300.000	sampel	21.000.000	21.000.000
	3	sosialisasi skala luas model pembelajaran lokasi 3	implemetasi model pembelajaran	10	7	300.000	sampel	21.000.000	21.000.000
	4	FGD hasil sosialisasi dengan nara sumber	diskusi dengan nara sumber	2	7	200.000	sampel	2.800.000	2.800.000
	Sub Total A.4						65.800.000	65.800.000	
Sub Total A						84.850.000	84.850.000		

B. Honor Tenaga Lapangan									
B.1	Kegiatan A		Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut						
	1	honor pengambilan data evaluasi produk lokasi 1	pengumpulan data	10	7	80.000	OH	5.600.000	5.600.000
	2	honor pengambilan data evaluasi produk lokasi 2	pengumpulan data	10	7	80.000	OH	5.600.000	5.600.000
	3	honor pengambilan data evaluasi produk lokasi 3	pengumpulan data	10	7	80.000	OH	5.600.000	5.600.000
	4	honor nara sumber	diskusi produk	2	3	500.000	OH	3.000.000	3.000.000
	Sub Total B.1							19.800.000	19.800.000
B.2	Kegiatan B		Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut						
	1	honorarium pengelola data penelitian	mengolah data penelitian	1	1	3.000.000	OH	3.000.000	3.000.000
	2					80.000	OH	0	0
	3					80.000	OH	0	0
	4					80.000	OH	0	0
	Sub Total B.2							3.000.000	3.000.000
Sub Total B								22.800.000	22.800.000
C.	Perjalanan Dinas Terkait Riset								
C.1	Aktivitas A (contoh: Perjalanan Dinas Jakarta - Jogja)		Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut						
	1	Transport dalam kota TIM	transportasi kegiatan tim dalam pelaksanaan penelitian	30	7	20.000	kali	4.200.000	4.200.000
	2	transport Nara sumber penyempurnaan produk	transportasi nara sumber	2	3	100.000	kali	600.000	600.000
	3	transport Nara sumber media pembelajaran	transportasi nara sumber	2	3	100.000	hari	600.000	600.000
	4	Transport validator	transportas validator	1	3	100.000	OH	300.000	300.000
	Sub Total C.1							5.700.000	5.700.000
C.2	Aktivitas B		Tuliskan Indikator Kinerja Riset/Luaran yang akan dihasilkan dari aktivitas tersebut						
	1	konsumsi pengambilan data evaluasi	snack, minuman dan makan siang	20	7	50.000	kali	7.000.000	7.000.000
	2	konsumsi rapat /FGD	snack, minuman dan makan siang	4	10	50.000	kali	2.000.000	2.000.000
	3	konsumsi sosialisasi	Snack dan minuman	10	50	25.000	kali	12.500.000	12.500.000
	4						kali	0	0
	Sub Total C.2							21.500.000	21.500.000
Sub Total C								27.200.000	27.200.000
TOTAL BIAYA								134.850.000	134.850.000

H. DAFTAR PUSTAKA

- Afniola, S., Ruslan, R., & Artika, W. (2020). INTELEGENSI DAN BAKAT PADA PRESTASI SISWA. *Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.v6i1.844>
- Ahsani, E. L. F., Romadhoni, N. W., Layyiatussyifa, E. L., Ningsih, W. N. A., Lusiana, P., & Roichanah, N. N. (2021). PENGUATAN LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR INDONESIA DEN HAAG. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1115>
- Ahsanulhaq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik Melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/JKP/article/view/4312>
- Amelia, W., & Marini, A. (2022). URGENSI MODEL PEMBELAJARAN SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ARTS, AND MATH (STEAM) UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1947>
- Antika, L. T. (2015). Hubungan antara minat baca, keterampilan metakognitif, dan keterampilan berpikir kritis dengan hasil belajar biologi siswa yang diajar dengan model reading concept map-Think Pair Share (TPS) / Linda Tri Antika [Masters, Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/60530/>
- Haavisto, M., Jaakkola, T., & Lepola, J. (2023). Video outperforms illustrated text: Do old explanations for the modality effect apply in a learner-paced fifth-grade classroom context? *Computers & Education*, 199, 104775. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104775>
- Hanafi, I., & Sumitro, E. (2020). PERKEMBANGAN KOGNITIF MENURUT “JEAN PIAGET” DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3. <https://doi.org/10.24929/alpen.v3i2.30>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), Article 2. <http://dx.doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Haryadi, T., & Aripin, A. (2015). Melatih Kecerdasan Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Anak Sekolah Dasar Melalui Perancangan Game Simulasi “Warungku.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), Article 02. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i02.963>
- Hutauruk, A. J. (2017). PENDEKATAN METAKOGNITIF DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Repository FKIP Unswagati*, 0, Article 0. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/repository/article/view/302>
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru Pada Guru Madrasah Ibtidayah Dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1(1). <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1753880&val=18675&title=PENGUATAN LITERASI BARU PADA GURU MADRASAH IBTIDAIYAH DALAM MENJAWAB TANTANGAN ERA REVOLUSI INDUSTRI 40>
- Indarini, E., Sadono, T., & Onate, M. E. (2013). PENGETAHUAN METAKOGNITIF UNTUK PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK. *Satya Widya*, 29(1), Article 1. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p40-46>
- Listiana, L., Daesusi, R., & Soemantri, S. (2019). Peranan metakognitif dalam pembelajaran dan pengajaran biologi di kelas. *Symposium on Biology Education (Symbion)*, 2(0), Article 0. <https://doi.org/10.26555/symbion.3504>
- Martati, B. (2014). Penerapan Hak Asasi Manusia Melalui Model Pembelajaran Siaga Bencana. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VI (Ting VI)*. Universitas Terbuka, Jakarta, 1.408-1.417. ISBN 978-979-011-923-9, 1408. <http://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/3563>

- Martati, B. (2019). *Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal* (1st ed.). Mavendra Pers.
- 8 Martati, B., Suryaningtyas, W., & Hariyadi, M. (2019). Moral Value Of Local Wisdom-Based Learning At University Of Muhammadiyah Surabaya: Indonesian Case. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(3).
<https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7356>
- Menanti, A., & Murad, A. (2017). TINGKAT PERTIMBANGAN MORAL REMAJA. *JURNAL PSIKOLOGI KOGNISI*, 1(1), Article 1.
<https://doi.org/10.22303/kognisi.1.1.2016.24-32>
- Mu', I. H., minah, & Suryaningsih, Y.-. (2020). Implementasi Steam (Science, TECHNOLOGY, Engineering, Art and Mathematics) Dalam Pembelajaran Abad 21. *Bio Educatio*, 5(1), 377702. <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2105>
- Naili, S. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN STEAM PADA PEMBELAJARAN DARING. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 7(2), Article 2.
- Nasrah, N., Amir, R. H., & Purwanti, Rr. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics) Pada Siswa Kelas IV SD. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1).
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/view/4166>
- 1 Ningsih, I. W., Widodo, A., & Asrin, A. (2021). Urgensi kompetensi literasi digital dalam pembelajaran pada masa pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.35912>
- 1 13 Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), Article 01.
<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- 13 1 Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). PEMBELAJARAN STEAM DI SEKOLAH DASAR: IMPLEMENTASI DAN TANTANGAN. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), Article 2. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.2388>
- 1 11 Nurhasanah, A., & Ms, Z. (2021). Penerapan Pembelajaran Inovatif STEAM di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(2), Article 2.
<https://doi.org/10.26858/jkp.v5i2.20309>
- 11 Parida, S., Dhakal, S. P., Dayaram, K., Mohammadi, H., Ayentimi, D. T., Amankwaa, A., & D'Cruz, D. (2023). Rhetoric and realities in Australian universities of student engagement in online learning: Implications for a post-pandemic era. *The International Journal of Management Education*, 21(2), 100795.
<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2023.100795>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1).
<http://journal.unpad.ac.id/jkip/article/view/20066/10525>
- 27 Putra, Z. H., & Sucitra, W. (2017). HUBUNGAN INTELEGENSI DENGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 68 PEKANBARU. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 1–18. <https://doi.org/10.18592/jpm.v2i2.1171>
- Rochani, D. (2022). Strategi Layanan PAUD Holistik Integratif dalam Memenuhi Kebutuhan Esensial Anak di KB Tunas Harapan, Ponjong. *Media Manajemen Pendidikan*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.30738/mmp.v5i2.12053>
- Roostin, E., Sumantri, M. S., & Dhieni, N. (2022). Analisis Kompetensi Pedagogik Pendidik PAUD dalam Pengembangan Pembelajaran. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47453/eduprof.v4i2.163>
- Rosyida, F., Zubaidah, S., & Mahanal, S. (2016). KETERAMPILAN METAKOGNITIF DAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DENGAN PEMBELAJARAN READING CONCEPT MAP-TIMED PAIR SHARE (REMAP-TMPS). *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), Article 4.
<https://doi.org/10.17977/jp.v1i4.6207>
- 31 Sari, P. N., Jumadi, & Ekayanti, A. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN STEAM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, ART, AND MATH) UNTUK

- PENGUATAN LITERASI-NUMERASI SISWA. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.53769/jai.v1i2.90>
- Silitonga, H. T. M. (2021). Meningkatkan Kecerdasan Peserta Didik Melalui Implementasi Strategi Metakognitif. *Prosiding Seminar Nasional Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*, 1–5. <https://doi.org/10.26418/pipt.2021.48>
- Wulandari, R. (2017). IMPLEMENTASI KEBIJAKAN GERAKAN LITERASI SEKOLAH DI SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU LUKMAN AL HAKIM INTERNASIONAL. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*, IV(3).
- Yuan, D.-P., Xu, X., Hong, W.-J., Wang, S., Jia, X., Liu, Y., Shuang, L., Li, Z., Sun, Q., Qiong, M., Li, S., Jung, K.-H., Wei, S., & Xuan, Y. (2020). Transcriptome analysis of rice leaves in response to *Rhizoctonia solani* infection and reveals a novel regulatory mechanism. *Plant Biotechnology Reports*, 14. <https://doi.org/10.1007/s11816-020-00630-9>

I. DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. KETUA PENGUSUL

Nama : Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd
 NIP/ NIK : 012.02.1966.90.003/3578036803660001
 Tempat, Tanggal lahir : Madiun, 28 Maret 1966
 Jenis kelamin : Perempuan
 Golongan/ pangkat : IIID/Penata tingkat 1
 Jabatan akademik : Lektor
 Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya
 Alamat rumah : Perum Citra Surya Mas Blok J 4 Sidoarjo
 Telp/ Faks : 081230323849
 Alamat surel : badrulimartati@um-surabaya.ac.id

1. RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
1989	S1: Sarjana Pendidikan	IKIP Malang	FPIPS: PMP-KN
1994	S1: Sarjana Hukum	Univ.Sunan Giri Surabaya	Ilmu Hukum
2006	S2: Magister Studi Islam	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Magister Agama/Psikologi Pendidikan Islam
2009	S2: Pascasarjana	Universitas Negeri Surabaya (UNESA)	Pendidikan Dasar
2020	S3: Pascasarjana	Universitas Negeri Jakarta (UNJ)	Pendidikan Dasar

2. PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/ Anggota Tim	Sumber Dana
2011	Pembelajaran Kontekstual Sebagai Upaya Pembangunan Kultur Sadar Bencana Siswa Sekolah Dasar Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi	Ketua	Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Dalam Rangka Pelaksanaan Program Penelitian Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2011 Nomor: 137/SP2HP/PL/Dit.Litabmas/IV/2011 tertanggal 14 April 2011
2013	Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi	Ketua	Dibiayai oleh KOPERTIS Wilayah VII Jawa Timur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program Penelitian Nomor: 089/SP2H/PDSTR/L/K7/KL/III/2013 Tanggal 08 Maret 2013
2014	Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan	Ketua	Surat perjanjian pelaksanaan Hibah penelitian Bagi dosen Perguruan Tinggi Swasta Kopertis VII TA 2014 No. 010/SP2H/P?K7/KM/2014 tanggal 19 Mei 2014

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/ Anggota Tim	Sumber Dana
	Demokrasi (Tahun II)		
2016	Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal (Tahun I)	Ketua	DP2M Dikti Kemendikbud
2017	Pendidikan Koperasi Terintegrasi dalam Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Mempersiapkan <i>Entrepreneur Generation</i> di era MEA (Tahun II)	Anggota	DP2M Dikti Kemendikbud
2018	Pendidikan Koperasi Terintegrasi dalam Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Mempersiapkan <i>Entrepreneur Generation</i> di era MEA	Anggota	DP2M Dikti Kemendikbud
2018	Pengaruh Pembelajaran AI Islam- Kemuhammadiyahan dan Karakter Terhadap Kecerdasan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Surabaya	Ketua	Majelis Dikti PP Muhammadiyah No.090/1.3/D/2018
2020	Pengembangan Model Pembelajaran untuk Implementasi Disiplin Protokol Kesehatan Siswa SD dengan Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Di Area Zona Merah Covid-19	Ketua	Majelis Dikti PP Muhammadiyah
2021	Pembudayaan Nilai-nilai Karakter Utama Melalui Literasi Pada Siswa SD/MI Muhammadiyah Jawa Timur	Ketua	Majelis Dikti PP Muhammadiyah

3. PENGALAMAN PENGABDIAN

Tahun	Judul Pengabdian	Ketua/ anggota Tim	Sumber Dana
2010	Pemberdayaan Masyarakat	Anggota	Damandiri
2012	IbM Panti Asuhan	Anggota	DP2M Dikti Depdiknas
2018	PKM Literasi Berbasis Multikulturalisme untuk SD di PCM Mulyorejo dan PCM Wiyung	Ketua	Ristekdikti
2018	Pendampingan Kampung Pendidikan Kampunge Arek Suroboyo (KP-KAS)	RW IV Kel Kutisari Kec Tenggilis Kota Surabaya	Juni-Agustus 2019

Tahun	Judul Pengabdian	Ketua/ anggotaTim	Sumber Dana
2022	Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Kurikulum Merdeka	Anggota	Majelisdikti PP Muhammadiyah

4. PUBLIKASI ILMIAH

Tahun	Judul	Penerbit
2017	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Pola Garis Lurus Di TkAr-Rasyid Surabaya	http://repository.um-surabaya.ac.id/1486/
2018	Social Attitudes Of Student's In Values Clarification Technique And Expository Learning	2 nd International Conference on History Education 2018
2018	Karyacipta Mahasiswa Dari Output Mata Kuliah Kewirausahaan Terintegrasi Koperasi Untuk Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Era MEA	http://prosiding.unipma.ac.id/
2018	Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar	ELSE Vol 2 No.1
2018	Strategi Pembelajaran Kontekstual Learning Dapat Menumbuhkan <i>Entrepreneur Generation</i> ' Di Kalangan Mahasiswa Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Mea	PROSIDING Seminar Nasional MKWU/MKWI Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu Universitas Negeri Surabaya
2019	Pelatihan Penulisan Cerita Pendek Berbasis Multikulturalisme untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah di Surabaya	JPP IPTEK, Vol 2 No.1
2019	Moral Value Of Local Wisdom-Based Learning At University Of Muhammadiyah Surabaya: Indonesian Case	Humanities & Social Sciences Reviews eISSN: 2395-6518, Vol 7, No 3, 2019, pp 382-388
2019	Values Clarification Technique And Self-Concept In Instilling Elementary Students' Social Attitudes	Handayani Vol. 10 No. 2
2019	Modul Menulis Cerita Anak Berbasis Pendidikan Multikulturalisme	http://repository.um-surabaya.ac.id/3538/
2019	Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal	http://repository.um-surabaya.ac.id/3537/
2020	An Analysis Of Independent	Widyagogik Vol 8 No 1

Tahun	Judul	Penerbit
	Character Of Primary School Students In Learning From Home During The Covid-19 Pandemic (A Case Study At Sd Muhammadiyah 8 Surabaya)	
2020	Relevansi Metode Pembelajaran dengan Konsep Diri Siswa Sekolah Dasar	Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya
2020	Discovering The Concept Of ReligiousMoral Values For Young Learners	International Seminar on Education "Education Trendsfor Future Society"
2021	Analisis Penyebab Temper TantrumPada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 Surabaya	PEDAGOGI Vol 7 No. 1 http://journal.um-surabaya.ac.id
2021	Analisis Metode menghafal Al-QuranPada Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Paciran Lamongan	PEDAGOGI Vol 7 No. 1
2021	Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 14 Surabaya	PEDAGOGI Vol 7 No. 1
2021	The Influence of Learning Video Media On Protocol Health Knowledge Covid-19 Elementary School Students	STRADA Vol 10 No. 1
2021	Analisis Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Nilai Gotong RoyongSiswa SD Pacar Keling I Surabaya	Inventa Vol 5 No. 1
2021	Analisis Karakter Religius Siswa Dalam Belajar Dari Rumah PadaMasa Pandemi Covid-19	Jurnal Review PendidikanDasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 5 No 1
2021	Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa Mi Muhammadiyah 27 Surabaya	Jurnal Review PendidikanDasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 7 No 1
2022	Analisis Karakter Mandiri Siswa Kelas I Saat Belajar Dari Rumah Pada Masa Pandemi di SD Muhammadiyah 3 Surabaya"	https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index
2022	Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi	Jurnal PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon, Vol. 8, No. 1, Juni 2022, Hal. 58-72
2022	Analisis Perkembangan Sosio-Emosional Anak	EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Vol. 6, No. 1, Maret

Tahun	Judul	Penerbit
	Kelas V Selama Pelaksanaan Belajar Dari Rumah	2022, Hal. 333-339
2022	Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Siswa SD Muhammadiyah 29 Surabaya Kelas II di Era Pandemi Covid-19	Jurnal Handayani, PGSD FIP Universitas Negeri Medan, Vol. 13, No. 1, Juni 2022, Hal. 21-26
2022	Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI MI Muhammadiyah 5 Surabaya	ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, PGSD FKIP Universitas Wiraraja, Vol. 5, No. 2, Januari 2022, Hal. 123-133
2023	Teachers and Parents Collaboration in Literacy and The Student Character Learning	Journal of Nonformal Education, Prodi Pendidikan Nonformal, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Vol. 9, No. 1, Februari 2023, Hal. 97-105 = 9 hal (Jurnal Terakreditasi Sinta 2)
2023	Penerapan Karakter Religius, Nasionalis, dan Integritas Dalam Budaya Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Glasster, FKIP Univ. Muhammadiyah Luwuk, Vol. 7, No. 1, Januari 2023
2023	Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group Dalam Peningkatan Kearifan Siswa SD	Al-Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Amuntai, Vol. 7, No. 1, Januari 2023

1. KARYA BUKU

Tahun	Judul	Penerbit
2010	Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan:Strategi Penanaman Nilai (Buku satu)	ISBN:978-979-9475-63-3 Bandung: Genesindo
2010	Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan:Strategi Penanaman Nilai (Buku kedua)	ISBN:978-979-9475-60-2 Bandung: Genesindo
2019	Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal	Mavendra Pers, ISBN: 978-623-90948-3-6
2019	Modul Menulis Cerita Anak Berbasis Pendidikan Multikulturalisme	Mavendra Pers, ISBN: 978-602-52911-9-7
2020	Buku: Kampus Merdeka Seri 6: Penerapan Kurikulum Kampus Merdeka di Era COVID- 19 Dalam Prespektif Tenaga Didik Subbab: Urgensi Konsep Diri Mahasiswa Dalam Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19 SebagaiUpaya Pendidikan Karakter	Syiah Kuala University Press, ISBN 978-623-264-172-3 dan 978-623-264-171-6 (PDF)

Tahun	Judul	Penerbit
2021	Kontribusi Kampus Untuk Negeri Di Era Pandemi. Subbab: Peran Akademisi Dalam Mengedukasi Masyarakat untuk Menghadapi Pandemi Covid-19	Edulitera , ISBN: 978-623-6146-42-2

2. PUBLIKASI & DISEMINASI HASIL RISET

https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=SmSCUYwAAAAJ&view_op=list

[works&authuser=2](#)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. KETUA PENGUSUL

Nama : Dr. Dra. Badruli Martati, S.H., M.A., M.Pd
 NIP/ NIK : 012.02.1966.90.003/3578036803660001
 Tempat, Tanggal lahir : Madiun, 28 Maret 1966
 Jenis kelamin : Perempuan
 Golongan/ pangkat : IIID/Penata tingkat 1
 Jabatan akademik : Lektor
 Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya
 Alamat rumah : Perum Citra Surya Mas Blok J 4 Sidoarjo
 Telp/ Faks : 081230323849
 Alamat surel : badruli.martati@fkip.um-surabaya.ac.id

1. RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Program Pendidikan (diploma, sarjana, magister, spesialis, dan doktor)	Perguruan Tinggi	Jurusan/Program Studi
1989	S1: Sarjana Pendidikan	IKIP Malang	FPIPS: PMP-KN
1994	S1: Sarjana Hukum	Univ.Sunan Giri Surabaya	Ilmu Hukum
2006	S2: Magister Studi Islam	Universitas Muhammadiyah Yogyakarta	Magister Agama/Psikologi Pendidikan Islam
2009	S2: Pascasarjana	Universitas Negeri Surabaya (UNESA)	Pendidikan Dasar
2020	S3: Pascasarjana	Universitas Negeri Jakarta (UNJ)	Pendidikan Dasar

2. PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/ Anggota Tim	Sumber Dana
2011	Pembelajaran Kontekstual Sebagai Upaya Pembangunan Kultur Sadar Bencana Siswa Sekolah Dasar Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi	Ketua	Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Departemen Pendidikan Nasional, sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Dalam Rangka Pelaksanaan Program Penelitian Hibah Bersaing Tahun Anggaran 2011 Nomor: 137/SP2HP/PL/Dit.Litabmas/IV/2011 tertanggal 14 April 2011
2013	Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi	Ketua	Dibiayai oleh KOPERTIS Wilayah VII Jawa Timur Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program Penelitian Nomor: 089/SP2H/PDSTRL/K7/KL/III/2013 Tanggal 08 Maret 2013
2014	Pengembangan Perangkat Pembelajaran PKn	Ketua	Surat perjanjian pelaksanaan Hibah penelitian Bagi dosen Perguruan Tinggi Swasta Kopertis VII TA 2014

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/ Anggota Tim	Sumber Dana
	Berbasis Karakter Siaga Bencana Dalam Rangka Pendidikan Demokrasi (Tahun II)		No. 010/SP2H/P?K7/KM/2014 tanggal 19 Mei 2014
2016	Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Anak Usia Dini Berbasis Kearifan Lokal (Tahun I)	Ketua	DP2M Dikti Kemendikbud
2017	Pendidikan Koperasi Terintegrasi dalam Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Mempersiapkan <i>Entrepreneur Generation</i> di era MEA (Tahun II)	Anggota	DP2M Dikti Kemendikbud
2018	Pendidikan Koperasi Terintegrasi dalam Mata Kuliah Kewirausahaan di Perguruan Tinggi untuk Mempersiapkan <i>Entrepreneur Generation</i> di era MEA	Anggota	DP2M Dikti Kemendikbud
2018	Pengaruh Pembelajaran Al Islam- Kemuhammadiyah dan Karakter Terhadap Kecerdasan siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Kota Surabaya	Ketua	Majelis Dikti PP Muhammadiyah No.090/1.3/D/2018
2020	Pengembangan Model Pembelajaran untuk Implementasi Disiplin Protokol Kesehatan Siswa SD dengan Kolaborasi Guru Dan Orang Tua Di Area Zona Merah Covid-19	Ketua	Majelis Dikti PP Muhammadiyah

3. PENGALAMAN PENGABDIAN

Tahun	Judul Pengabdian	Ketua/ anggota Tim	Sumber Dana
2010	Pemberdayaan Masyarakat	Anggota	Damandiri
2012	lbM Panti Asuhan	Anggota	DP2M Dikti Depdiknas
2018	PKM Literasi Berbasis Multikulturalisme untuk SD di PCM Mulyorejo dan PCM Wiyung	Ketua	Ristekdikti
2018	Pendampingan Kampung Pendidikan Kampunge Arek Suroboyo (KP-KAS)	RW IV Kel Kutisari Kec Tenggilis Kota Surabaya	Juni-Agustus 2019

4. PUBLIKASI ILMIAH

Tahun	Judul	Penerbit
2017	Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Menggunting Pola Garis Lurus Di TkAr-Rasyid Surabaya	http://repository.um-surabaya.ac.id/1486/
2018	Social Attitudes Of Student's In Values Clarification Technique And Expository Learning	2 nd International Conference on History Education 2018
2018	Karyacipta Mahasiswa Dari OutputMata Kuliah Kewirausahaan Terintegrasi Koperasi Untuk Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Di Era MEA	http://prosiding.unipma.ac.id/
2018	Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Menumbuhkan Nilai Moral Siswa Sekolah Dasar	ELSE Vol 2 No.1
2018	Strategi Pembelajaran Kontekstual Learning Dapat Menumbuhkan <i>Entrepreneur Generation</i> ' Di Kalangan Mahasiswa Dalam Menghadapi Tantangan Di Era Mea	PROSIDING Seminar Nasional MKWU/MKWI Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu Universitas Negeri Surabaya
2019	Pelatihan Penulisan Cerita Pendek Berbasis Multikulturalisme untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Muhammadiyah di Surabaya	JPP IPTEK, Vol 2 No.1
2019	Moral Value Of Local Wisdom-Based Learning At University Of Muhammadiyah Surabaya: Indonesian Case	Humanities & Social Sciences Reviews eISSN: 2395-6518, Vol 7, No 3, 2019, pp 382-388
2019	Values Clarification TechniqueAnd Self-Concept In Instilling Elementary Students' Social Attitudes	Handayani Vol. 10 No. 2
2019	Modul Menulis Cerita Anak Berbasis Pendidikan Multikulturalisme	http://repository.um-surabaya.ac.id/3538/
2019	Model Desain Pembelajaran Pengembangan Moral Berbasis Kearifan Lokal	http://repository.um-surabaya.ac.id/3537/
2020	An Analysis Of Independent Character Of Primary School Students In Learning From Home During The Covid-19 Pandemic (A Case Study At Sd Muhammadiyah 8 Surabaya)	Widyagogik Vol 8 No 1
2020	Relevansi Metode Pembelajaran dengan Konsep Diri Siswa Sekolah Dasar	Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya
2020	Discovering The Concept Of Religious Moral Values For Young Learners	International Seminar on Education "Education Trends for Future Society"

Tahun	Judul	Penerbit
2021	Analisis Penyebab Temper Tantrum Pada Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 52 Surabaya	PEDAGOGI Vol 7 No. 1 http://journal.um-surabaya.ac.id
2021	Analisis Metode menghafal Al-Quran Pada Anak Usia Dini (Taud Saqu) Pondok Pesantren Paciran Lamongan	PEDAGOGI Vol 7 No. 1
2021	Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Busthanul Athfal 14 Surabaya	PEDAGOGI Vol 7 No. 1
2021	The Influence of Learning Video Media On Protocol Health Knowledge Covid-19 Elementary School Students	STRADA Vol 10 No. 1
2021	Analisis Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka dan Nilai Gotong Royong Siswa SD Pacar Keling I Surabaya	Inventa Vol 5 No. 1
2021	Analisis Karakter Religius Siswa Dalam Belajar Dari Rumah Pada Masa Pandemi Covid-19	Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 5 No 1
2021	Analisis Dampak Gadget Pada Pembentukan Karakter Dalam Masa Pandemi Covid 19 Siswa MI Muhammadiyah 27 Surabaya	Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Vol 7 No 1
2022	Penguatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Literasi	Jurnal PGSD, FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon, Vol. 8, No. 1, Juni 2022, Hal. 58-72
2022	Analisis Perkembangan Sosio-Emosional Anak Kelas V Selama Pelaksanaan Belajar Dari Rumah	EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Enrekang, Vol. 6, No. 1, Maret 2022, Hal. 333-339
2022	Implementasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) pada Siswa SD Muhammadiyah 29 Surabaya Kelas II di Era Pandemi Covid-19	Jurnal Handayani, PGSD FIP Universitas Negeri Medan, Vol. 13, No. 1, Juni 2022, Hal. 21-26
2022	Pembelajaran Daring Berbasis Google Classroom Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VI MI Muhammadiyah 5 Surabaya	ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar, PGSD FKIP Universitas Wiraraja, Vol. 5, No. 2, Januari 2022, Hal. 123-133
2023	Teachers and Parents Collaboration in Literacy and The Student Character Learning	Journal of Nonformal Education, Prodi Pendidikan Nonformal, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Vol. 9, No. 1, Februari 2023, Hal. 97-105 = 9 hal (Jurnal Terakreditasi Sinta 2)

Tahun	Judul	Penerbit
2023	Penerapan Karakter Religius, Nasionalis, dan Integritas Dalam Budaya Sekolah Dasar	Jurnal Pendidikan Glasster, FKIP Univ. Muhammadiyah Luwuk, Vol. 7, No. 1, Januari 2023
2023	Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Kolaboratif Tipe Buzz Group Dalam Peningkatan Kearifan Siswa SD	Al-Madrasah : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Al-Qur'an Amuntai, Vol. 7, No. 1, Januari 2023

5. KARYA BUKU

Tahun	Judul	Penerbit
2010	Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan:Strategi Penanaman Nilai(Buku satu)	ISBN:978-979-9475-63-3 Bandung: Genesindo
2010	Metodologi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan:Strategi Penanaman Nilai(Buku kedua)	ISBN:978-979-9475-60-2 Bandung: Genesindo
2019	Model Desain Pembelajaran PengembanganMoral Berbasis Kearifan Lokal	Mavendra Pers, ISBN: 978-623-90948-3-6
2019	Modul Menulis Cerita Anak Berbasis PendidikanMultikulturalisme	Mavendra Pers, ISBN: 978-602-52911-9-7
2020	Buku: Kampus Merdeka Seri 6: Penerapan Kurikulum Kampus Merdeka di Era COVID-19 Dalam Prespektif Tenaga Didik Subbab: Urgensi Konsep Diri Mahasiswa Dalam Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19 Sebagai Upaya Pendidikan Karakter	Syiah Kuala University Press, ISBN 978-623-264-172-3 dan 978-623-264-171-6 (PDF)
2021	Kontribusi Kampus Untuk Negeri Di Era Pandemi. Subbab: Peran Akademisi Dalam Mengedukasi Masyarakat untuk Menghadapi Pandemi Covid-19	Edulitera , ISBN: 978-623-6146-42-2
2022	Pengembangan Konsep Diri Dalam Upaya Pendidikan Karakter Melalui Teknik Klarifikasi Nilai	Bunga Rampai Asosiasi Doktor Pendidikan Dasar Indonesia "Teori, Implikasi, dan Penerbit: CV. Pena Persada Implementasi di Kelas" ISBN : 978-623-455-010-8

6. PUBLIKASI & DISEMINASI HASIL RISET

https://scholar.google.com/citations?hl=en&user=SmSCUYwAAAAJ&view_op=ist_works&authuser=2

B. ANGGOTA PENGUSUL

1. Identitas Diri

- | | |
|-----------------------------------|--|
| 1. Nama Lengkap (dengan gelar) | Dr. Shoffan Shoffa, S.Pd., M.Pd. |
| 2. NIP/NIK/Identitas lainnya | 012.02.1.1984.14.091 |
| 3. NIDN | 0728028402 |
| 4. Tempat dan Tanggal Lahir | Lamongan, 28 Februari 1984 |
| 5. Jenis Kelamin L/P | Laki-laki |
| 6. Agama | Islam |
| 7. Jabatan Fungsional | Asisten Ahli |
| 8. Golongan/ Pangkat | III b/Penata Muda TK I |
| 9. E-mail | shoffanshoffa@gmail.com |
| 10. Intitusi | Universitas Muhammadiyah Surabaya |
| 11. Alamat Kantor | Jl. Sutorejo No.59 Surabaya |
| 12. Nomor Telepon/Faks | 031-3811966/031-3813096 |
| 13. Alamat Rumah | Medayu Utara XIII/4, Medokan Ayu, Rungkut-Surabaya |
| 14. Nomor Telepon/HP | 082141201983 |
| 15. Lulusan yang Telah Dihilaskan | S-1 = 30 orang |
| 16. Mata Kuliah yg Diampu | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan Bahan Ajar 2. Perencanaan Pengajaran 3. Keterampilan Dasar mengajar (<i>Microteaching</i>) 4. Produksi Bahan Pembelajaran Berbasis Online 5. Strategi Belajar Mengajar 6. TIK dan Pendidikan 7. Manajemen Pendidikan 8. Pengantar Pendidikan 9. Pengembangan Kurikulum Dst |

2. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	UNESA	UMS	UNESA
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Manajemen Pendidikan	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	2001-2008	2011-2014	2017-2022
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan PMR pada pokok Bahasan Jajar Genjang Dan Belah Ketupat	Kontribusi Kepemimpinan, Budaya Organisasi, Dan Komitmen Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Secara Tidak Langsung Melalui Kinerja Karyawan Di Universitas Muhammadiyah Surabaya	Pengembangan Model Pembelajaran DOCAR untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa SMP
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Ismail, M.Pd.	Dr. Suyatmini, M.Si. Dr. Sumadi, M.Si.	Prof. Mustaji, M.Pd. Dr. Fajar Arianto, M.Pd.

3

3. Jabatan Dalam Pengelolaan Institusi

Peran/Jabatan	Institusi (Univ, Fak, Jurusan, Lab, Studio, Manajemen Sistem Informasi Akademik dll)	Tahun ... s.d. ...
GPM (Gugus Penjamin Mutu)	FKIP UMSurabaya	2016 s.d. 2021
Chief Editor Jurnal Aksiologi	LPPM UMSurabaya	2017 s.d. 2021
Kaprodi	Pendidikan Matematika FKIP UMSurabaya	2021 s.d. sekarang

4. Pengalaman Penelitian

Tahun	Judul Penelitian	Ketua/ Anggota Tim	Sumber Dana	Luaran
2014	Pengembangan Perangkat Pembelajaran "BUSAKA" (Buku Saku Statistika) dengan Model 4d-thiagarajan	Anggota	SIMLITABMAS	Proseding
2014	Pengembangan Buku Ajar Operation Research Model Plomp	Ketua	SIMLITABMAS	Artikel Jurnal Nasional
2017	Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Metode Numerik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw	Ketua	BIMA	Artikel Jurnal Nasional
2017	Pengaruh Pembelajaran Geometri Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Dengan Pendekatan Al-Qur'an Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Mahasiswa	Anggota	BIMA	Proseding
2018	Pengaruh Pembelajaran Geometri Berbasis Creative Problem Solving (CPS) Dengan Pendekatan Al-Qur'an Terhadap Karakter Dan Hasil Belajar Mahasiswa	Anggota	BIMA	Proseding
2022	The Influence Of The Docar Model On The Critical Thinking Of Junior High School Students	Ketua	Mandiri	Artikel Jurnal Internasional
2022	The Effect Of The Docar Learning Model On The Problem- Solving Ability Of Mathematics Students In Junior High School	Ketua	Mandiri	Artikel Jurnal Internasional

5. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan
			Sumber*
1.	Genap 2013/2014	TIM Task Force Pendampingan Sekolah	FKIP UM Surabaya
2.	Gasal 2014/2015	Pendampingan Lesson Study di SD Muhammadiyah 8 dan SMP Muhammadiyah 10 Surabaya sebagai pendamping bidang studi matematika	FKIP UM Surabaya
3.	2014	Dosen Pendamping Lapangan KKN 2014 yang	UM Surabaya

38

5

15

15

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan
			Sumber*
		dilaksanakan di Surabaya, Kab.Sidoarjo, dan Kab.Bojonegoro	
4.	2014	Pemateri dalam Pelatihan Pendidikan Karakter (Kepramukaan dan PMR) Tingkat SMP Se-Jawa Timur Tahap I tahun 2014, selama 22 Jam di Hotel Batu Suki Kota Batu Jawa Timur	Dinas Propinsi
5.	2014	Pemateri dalam Pelatihan Pendidikan Karakter (Kepramukaan dan PMR) Tingkat SMP Se-Jawa Timur Tahap II tahun 2014, selama 22 Jam di Hotel Batu Suki Kota Batu Jawa Timur	Dinas Propinsi
6.	2014	Pemateri dalam Pelatihan Pendidikan Karakter (Kepramukaan dan PMR) Tingkat SMP Se-Jawa Timur Tahap III tahun 2014, selama 22 Jam di Hotel Batu Suki Kota Batu Jawa Timur	Dinas Propinsi
7.	2014	Pemateri dalam kegiatan LDKS PMR di MAN Babat tahun 2014	MAN Babat
8.	2015	Pelatih dalam Kegiatan Kemah Pramuka Pendidikan Karakter SMA Tingkat Propinsi Tahun 2015, selama 30 Jam di Kota Batu-Jawa Timur	Dinas Propinsi
9.	2015	Fasilitator dalam Kegiatan Kemah Pramuka Pendidikan Karakter SMA Tingkat Propinsi Tahun 2015, selama 30 Jam di Kota Batu-Jawa Timur	Dinas Propinsi
10.	2015	Fasilitator dalam Kegiatan Kemah Pramuka Pendidikan Karakter SMA Tingkat Propinsi Tahun 2015, selama 30 Jam di Kota Batu-Jawa Timur	Dinas Propinsi
11.	2015	Fasilitator dalam Kegiatan Kemah Pramuka Pendidikan Karakter SMA Tingkat Propinsi Tahun 2015, selama 30 Jam di Kota Batu-Jawa Timur	Dinas Propinsi
12.	2016	Pemateri dalam Workshop Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Prodi Pendidikan Matematika, FKIP-UM Surabaya	Prodi Mat FKIP UMSurabaya
13	2017	Menjadi fasilitator pembinaan ustadz-ustadzah lembaga pendidikan al-falah Surabaya, 17-18 desember 2017	Lembaga Pendidikan Al-Falah

6. Publikasi Artikel Ilmiah

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1.	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan PMR Pada Pokok Bahasan Jajargenjang dan Belahketupat Penulis: Shoffan Shoffa	Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Penelitian.	Vol. 8 No. 3 Hal 1 – 67 Oktober 2009 ISSN 1412-5889 (<i>print</i>); ISSN 2614-0578 (<i>online</i>)
2.	Penerapan Media Puzzle Cerdas untuk meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman Kanak-Kanak dalam Berhitung Penulis: Shoffan Shoffa	Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini.	Vol. 1 No. 1 Hal 1 – 67, Agustus 2014, ISSN 2338-8943 (<i>print</i>); ISSN 2599-042X (<i>online</i>), 30-38 (9 Halaman)
3.	Implementasi Lesson Study Berbasis	Didaktis: Jurnal	Vol. 14 No. 1 Hal 1 –

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
	Karakter Pada Mata Kuliah Statistika Dasar dengan Menggunakan Media GABUZ Penulis: Wahyuni Suryaningtyas ¹ , Endang Suprapti ² , Agus Solikin ³ , Shoffan Shoffa ⁴	Pendidikan dan Penelitian.	129, Februari 2014, ISSN 1412-5889 (<i>print</i>); ISSN 2614-0578 (<i>online</i>), 45 – 65 (21 Halaman)
4.	Implementasi Direct Instructon dalam Meningkatkan Aktivitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kalkulus I Melalui Program Lesson Study Penulis: Shoffan Shoffa ¹ , Agus Solikin ² , Endang Suprapti ³ , Wahyuni Suryaningtyas ⁴ , Syifa'ul Khudriyah ⁵ , Sandha Soemantri ⁶	Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Penelitian.	Vol. 15 No. 2 Hal 1 – 102, Juni 2015, ISSN 1412-5889 (<i>print</i>); ISSN 2614-0578 (<i>online</i>), 58 – 67 (10 Halaman)
5	Penerapan Model Co-operative Learning Tipe TAI Pada Mata Kuliah Geometri Netral Melalui Program Lesson Study Penulis: Shoffan Shoffa ¹ , Agus Sholikin ² , Endang Suprapti ³ , Wujud SD ⁴ , Sanda Soemantri ⁵	Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Penelitian.	Vol. 15 No. 3 Hal 1 – 116, Oktober 2015, ISSN 1412-5889 (<i>print</i>); ISSN 2614-0578 (<i>online</i>), 17 – 32 (16 Halaman)
6	Penerapan Strategi Meaningful Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika UM Surabaya pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan Penulis: Shoffan Shoffa	MUST: journal of mathematics education, science, and technology	Vol. 1 No. 2 Hal 137 – 143, Desember 2016, ISSN 2541-6057 (<i>print</i>); ISSN 2541-4674 (<i>online</i>)
7	Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Metode Numerik dengan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Penulis: Shoffan Shoffa ¹ , Endang Suprapti ²	MUST: journal of mathematics education, science, and technology	Vol. 2 No. 2 Hal 178 – 188, Desember 2017, ISSN 2541-6057 (<i>print</i>); ISSN 2541-4674 (<i>online</i>)
8	Lesson Study Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Mengajar Dosen dan Kualitas Pembelajaran dalam Perkuliahan Mata Kuliah Kalkulus I Penulis: Chusnal Ainy ¹ , Shoffan Shoffa ² , Sandha Soemantri ³	Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)	Vol. 1 No. 2 Hal 50-105 full April 2018, ISSN 2581-0480 (online)
9	The effect of creative problem-solving learning model using geometry transformation book based on Al-Qur'an on students' van Hiele thinking level and learning outcome Penulis: Febriana Kristanti ¹ , Chusnal Ainy ² , Shoffan Shoffa ³	Journal of Physics: Conference Series	Conf. Series 1088 (2018) 012053 doi :10.1088/1742-6596/1088/1/012053
10	Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Model Kooperatif Tipe Tgt-Hots (Teams Games Tournament-High Order Thinking Skill) Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma	PROCEEDING UMSURABAYA	2020

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
	Muhammadiyah 4 Surabaya Penulis: I Lestari ¹ , S Shoffan ² , W Suryaningtyas ³		
11	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Penulis: PK Putri, A Hidayatullah, S Shoffa ¹	JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah STKIP Muhammadiyah Kuningan	Vol 6 No 1 (2020): Edisi Vol. 6 No. 1 Mei 2020 e-issn 2654-833X, p- issn 2443-3500
12	Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Kreatif dengan Media Hanger Play terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Surabaya Penulis: NR Hidayat, S Shoffa ² , H Mursyidah, I Holisin	MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology	Vol 6, No 1 (2021): JULY ISSN 2541-6057 (print); ISSN 2541- 4674 (online)
13	Meta analisis: Model pembelajaran Project Based learning Penulis: L Syarifah, I Holisin, S Shoffa ³	JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)	Vol 14, No 2 (2021) p-ISSN: 1979-3545; e- ISSN: 2528-628X.
14	Pembelajaran matematika model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa: Kajian meta analisis Penulis: A Kholili, S Shoffa ² , S Soemantri	JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)	Vol 4, No 6 2021
15	Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning dengan Pendekatan STEM dalam Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Penulis: Suhastantin, S Shoffa ² , E Suprapti	Cartesian: Jurnal Pendidikan Matematika	Vol 1, No 2 2022
15	The Influence of the DOCAR Model on the Critical Thinking of Junior High School Students Penulis: S Shoffa ¹ , M Mustaji, F Arianto	International Journal of Social Science And Human Research	Vol 5, No 6 2022
17	The Effect of the DOCAR Learning Model on the Problem- Solving Ability of Mathematics Students in Junior High School Penulis: S Shoffa ¹ , M Mustaji, F Arianto	International Journal of Progressive Sciences and Technologies	Vol 33, No 1 2022
18	Meta Analisis: Metode Resitasi Pada Pelajaran Matematika Jenjang SMP Penulis: SFP Wardani, I Holisin, S Shoffa ³	JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)	Vol 15, No 2 2022 p-ISSN: 1979-3545; e-ISSN: 2528-628X
19	Meta Analisis: Model Pembelajaran Hybrid Learning di Masa Pandemi Penulis: I Rosidah, I Holisin, S Shoffa ³	JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)	Vol 15, No 2 2022
20	Meta Analisis Pendekatan Realistic Mathematic Education Terhadap	Vygotsky: Jurnal Pendidikan	Vol 4, No 2 2022

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
	Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Penulis: S Shoffa ¹	Matematika dan Matematika	
21	Meta Analisis: Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Ditinjau Dari Cara Memecahkan Masalah Matematika Penulis: EAMA Erfanda, S Shoffa ² , E Suprapti	Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika	Vol 7, No 2 2022
22	Pengaruh Penggunaan Metode Active Knowledge Sharing Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematika Siswa SMP Penulis: AM Janna, S Shoffa ² , W Suryaningtyas	Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika	Vol 7, No 2 2022
23	Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dengan Lms Google Classroom Dan Media Zoom Meeting pada Mata Pelajaran Matematika Penulis: S Shoffa ¹ , E Suprapti	J-SES: Journal of Science, Education and Studies	Vol 1 No 2 2022
24	Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita: Sebuah Penelitian Meta-Ethnography Penulis: E Thrisseany, F Kristanti, S Shoffa ³	Journal of Education and Teaching (JET)	Vol 4, No 2 2023

7. Karya Buku

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	Buku "Keterampilan Dasar Mengajar" (Microteaching) Cetakan pertama ISBN: 978-602-60598-1-9 Sebagai Penulis	2016	102	Mavendra Pers
2.	Buku "Keterampilan Dasar Mengajar" (Microteaching) Cetakan kedua ISBN: 978-602-51442-5-7 Sebagai Penulis	2018	102	Mavendra Pers
3	Buku "Ajar Geometri Transformasi Dengan Pendekatan Al-Quran" ISBN: 978-602-51442-6-4 Sebagai Penulis	2018	325	Mavendra Pers
4	Book Chapter "Abdimas untuk negeri: implementasi kinerja dosen dalam bentuk pengabdian di masyarakat" ISBN: 978-623-26110-7-8 Sebagai Penulis dkk	2020	448	Samudra Biru, CV, Yogyakarta
5	Book Chapter "Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi" ISBN: 978-623-95887-3-1 Sebagai Penulis dkk	2021	166	CV. Agrapana Media, Bojonegoro
6	Book Chapter "Strategi Belajar Mengajar: Konsep Dasar dan Implementasinya"	2021	235	CV. Agrapana Media, Bojonegoro

No.	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
	ISBN: 978-623-95887-7-9 Sebagai Penulis dkk			

7. Penyunting/Editor/Reviewer/Resensi

Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
2011	<i>Proceeding National Seminar on Soft Skill and Character Building UM Surabaya</i> ISSN: 2087-8672 Sebagai <i>Editor</i>	UM Surabaya
2017	Struktur Aljabar 1 ISBN: 978-602-60598-3-3 Sebagai Penyunting	Mavendra Pers
2017	Evaluasi Proses dan Hasil Pembelajaran Matematika ISBN: 978-602-6580-79-5 Sebagai <i>Editor</i>	Adi Buana University Press
2018	Strategi Belajar Mengajar Matematika ISBN: 978-602-51442-1-9 Sebagai <i>Editor</i>	Mavendra Pers
2017	Aksiologiya “Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat” Sebagai <i>Chief Editor</i>	UMSurabaya Publishing
2017	MUST “ <i>Journal Of Mathematics Education, Science, And Technology</i> ” Sebagai <i>Editor Layout</i>	UMSurabaya Publishing
2017	Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA Sebagai <i>Reviewer</i>	UNY Press
2018	International Conference of Islamic Education “Multifaceted Education Dimension in Millenial Era” Sebagai <i>Reviewer</i>	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2018	FGD Hasil Pengembangan Program/Model Pelatihan Ketgerampilan Kreatif Cinderamata Dari Bahan Limbah Sebagai: Narasumber	BP-PAUDNI dan Dikmas Jawa Timur

8. PUBLIKASI & DISEMINASI HASIL RISET

<https://scholar.google.com/citations?hl=en&authuser=2&user=ALSesPwAAAA>
J

C. ANGGOTA PENGUSUL

Nama : Gusmaniarti, S.Pd., M.Pd
 NIP/ NIK : 012.02.1973.19.274/ 3515074708730005
 Tempat, tanggal lahir : Jakarta, 07 Agustus 1973
 Jenis kelamin : perempuan
 Golongan/ pangkat : IIIB
 Jabatan akademik : Asisten Ahli
 Perguruan tinggi : Universitas Muhammadiyah Surabaya
 Alamat rumah : Perum YKP Pandugo II Blok K 12 penjaringan sari
 rungkut sTelp/ Faks : 08113394994
 Alamat surel : gusmaniarti01@gmail.com

1. RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun lulus	Program pendidikan	Perguruan Tinggi	Jurusan
1995	Diploma 3 (D3)	UPN "Veteran" Jakarta	Akuntansi
2012	Sarjana (S1)	Universitas Adi Buana Surabaya	Bimbingan konseling
2016	Pasca Sarjana (S2)	Universitas Negeri Surabaya	Pendidikan anak usia dini

2. PENGALAMAN PENELITIAN

Tahun	Judul penelitian	Jabatan	Sumber dana
2018	Pengaruh pembelajaran sentra seni dan kreatifitas terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok A di RA Roudlotul Hamdi Rembang Pasuruan	ketua	mandiri
2019	Analisis perilaku home service orang tua terhadap perkembangan kemandirian dan tanggungjawab anak	ketua	mandiri
2020	Pengaruh pembelajaran sentra agama terhadap perkembangan nilai moral agama pada anak di RA darul ulum pandean Kec. Rembang	ketua	mandiri
2023	Implementasi Permainan Edukatif Berbasis Budaya Lokal untuk Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Harum Kota Surabaya	Anggota	Mandiri
2023	Pengaruh Metode Eksperimen (Gejala Alam Banjir) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Anak di TK Aisyiyah Bebekan	ketua	Mandiri
2022	Analisa kegiatan berhitung pada anak dengan media spindle box di tk aisyiyah 18 asemjajar	Ketua	Mandiri
2022	Resilience-based islamic program as a promising intervention on diabetes fatigue and health-related quality of life	Anggota	LPDP
2022	Prevalence and determinants of diarrhea among under-five children in	Anggota	LPDP

37

Tahun	Judul penelitian	Jabatan	Sumber dana
	five Southeast Asian countries: Evidence from the demographic health survey		
2022	What I felt as a diabetes fatigue survivor: a phenomenology study	Anggota	LPDP
2022	Meningkatkan keingintahuan anak melalui kegiatan bercerita pada kelompok a di tk tamansari surabaya	Ketua	Mandiri
2020	Pengaruh pembelajaran sentra agama ter hadap perkembangan nilai moral agama pada anak di RA darululum pandean Kec. Rembang	Ketua	Mandiri
2019	Analisis perilaku home service orangtua terhadap perkembangan kemandirian dan tanggungjawab Anak	Ketua	Mandiri
2018	Pengaruh Pembelajaran Sentra Seni Dan Kreatifitas Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di Ra Roudlotul Hamdi Rembang Pasuruan	Ketua	Mandiri

3. PUBLIKASI & DISEMINASI HASIL RISET

<https://scholar.google.com/citations?hl=en&authuser=2&user=oala2ewAAAAJ>