



PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

***EDUTAINMENT* SEBAGAI STRATEGI BARU
UNTUK PENYULUHAN ANTI NARKOBA**

**BIDANG KEGIATAN
PKM-GT**

DISUSUN OLEH:

ADITYA NUGRAHA NIM. 09518241024 / 2009
RISKI PUTRI HARSANTI NIM. 10501244035 / 2010
DIMAS MAULANA AHSAN NIM. 09306144021 / 2009

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2011

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : *EDUTAINMENT* SEBAGAI STRATEGI BARU
UNTUK PENYULUHAN ANTI NARKOBA
2. Bidang Kegiatan : () PKM-AI (✓) PKM-GT
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Aditya Nugraha
 - b. NIM : 09518241024
 - c. Jurusan : Pendidikan Teknik Mekatronika
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Negeri Yogyakarta
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jalan Bhineka Nomor 10, Kapek Atas
Gunungsari, Lombok Barat, NTB
 - f. No. Telp./HP : 081904189778
 - g. Alamat email : sadhitz@yahoo.co.id
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 2 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Didik Hariyanto, M.T
 - b. NIP : 19770502200312 1 001
 - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Perum. Taman Sedayu Blok I Nomor
1A, Sedayu, Bantul, DIY
 - d. No. Telp./HP : 08170413587

Yogyakarta , 21 Februari 2011

Menyetujui,

Pembimbing
Unit Kegiatan Mahasiswa

Dr. Heri Retnowati
NIP. 19730103 200003 2 001

Pembantu Rektor III UNY

Prof. Dr. H. Herminarto Sofyan
NIP. 19540809 197803 1 005

Ketua Pelaksana Kegiatan

Aditya Nugraha
NIM. 09518241024

Dosen Pendamping

Didik Hariyanto, M.T
NIP. 19770502200312 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT kami panjatkan atas terselesaikannya Karya Tulis Ilmiah berupa *Essay* yang berjudul “*Edutainment* sebagai Strategi Baru untuk Penyuluhan Anti Narkoba”. Karya tulis ini dibuat untuk ikut berpartisipasi aktif dalam usulan PKM-GT 2011 yang dilaksanakan oleh DIKTI.

Terimakasih diucapkan kepada yang saya hormati :

1. DIRJEN DIKTI DEPDIKNAS yang telah memberi kesempatan untuk ikut berpartisipasi dalam pembuatan karya tulis PKM-GT 2011.
2. Bapak Prof. Dr. Herminarto Sofyan selaku Pembantu Rektor III Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi ijin, kesempatan dan fasilitas dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini.
3. Bapak, Didik Hariyanto, M.T., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini.
4. Semua pihak, Bapak Ibu Dosen dan khususnya teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Yogyakarta yang senantiasa memberi semangat hingga terwujudnya karya tulis ilmiah ini.

Akhir kata, kritik dan saran selalu diharapkan, untuk penyempurnaan karya tulis ilmiah ini.

Yogyakarta, 21 Februari 2010

Tim Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR PUSTAKA	iv
RINGKASAN	v
PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Tujuan	1
3. Manfaat	1
GAGASAN	
1. Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan	2
2. Solusi yang Pernah Ditawarkan	2
3. Gagasan yang Diajukan	2
4. Pihak-pihak yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan	3
5. Langkah-langkah Strategis untuk Mengimplementasikan Gagasan	4
KESIMPULAN	4
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

RINGKASAN

Data dari Badan Narkotika Nasional (BNN) tercatat pengguna narkoba di Indonesia tahun 2008-2010 mencapai 3,6 juta jiwa. Umur 15-19 tahun merupakan pengguna teraktif dan 15.000 orang meninggal dunia karena menggunakan NAPZA (Anonim, 2011). Penyuluhan kesehatan khususnya pencegahan narkoba atau anti narkoba dengan metode ceramah interaktif sangat berguna tetapi sering membosankan para peserta. Diperlukan strategi baru yang lebih menyenangkan sangat diperlukan untuk penyuluhan anti narkoba pada anak sekolah. Sebagai bagian dari kampanye nasional penyuluhan anti narkoba untuk anak-anak sekolah perlu alternatif dan dikemas dalam bentuk permainan yang penuh tantangan dan menarik sesuai dengan usianya. Bentuk permainan macam apakah yang cocok untuk penyuluhan narkoba untuk anak-anak tingkat SMP dan SMA/SMK? Sementara itu dana untuk penyediaan ular tangga relatif murah dan permainan ini telah akrab dengan anak-anak SMP. Adapun untuk anak SMA/SMK dipilih *game* karena bekal keterampilan komputer telah dimiliki dan di setiap sekolah SMA/SMK sudah tersedia komputer.

Tujuan dari karya tulis ilmiah ini adalah memberi penyuluhan bahaya narkoba bagi kesehatan dalam suasana menyenangkan sehingga proses pembelajaran bagi anak sekolah lebih mudah mencapai tujuan.

Edutainment merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yang merupakan kependekan dari gabungan *education* dan *entertainment*. *Edutainment* merupakan suatu konsep penyelenggaraan kegiatan atau cara yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan kesehatan. Menurut Riza Adirza (2005), beberapa jenis *edutainment* antara lain adalah permainan. Pengaruh buruk narkoba pada sistem syaraf pusat, jantung, pembuluh darah, paru-paru, organ pencernaan, dan potensi munculnya AIDS (Luw How Kwe, 2008).

Metode penulisan karya tulis ilmiah ini menggunakan konsep *research and development*, yaitu berupa sosialisasi, seminar, workshop, uji coba terbatas (ular tangga dan *game*), perbaikan produk, dan uji coba produk secara luas.

Permainan yang menyenangkan dipadukan dengan diskusi sangat cocok untuk pembelajaran / penyuluhan tentang bahaya narkoba bagi kesehatan tubuh. Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1997), model penyuluhan memerlukan peran aktif dari peserta agar tidak membosankan. Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003), perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok, maupun masyarakat. Oleh sebab itu, upaya preventif untuk menumbuhkan perilaku anti narkoba pada anak-anak yang sangat diperlukan melalui penyuluhan yang menarik, tidak membosankan menggunakan strategi yang baru berupa *edutainment*.

Edutainment merupakan strategi baru dalam mencegah penyalahgunaan narkoba pada anak-anak usia sekolah SMP dan SMA. Untuk siswa SMP sangat cocok menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan untuk siswa SMA/SMK menggunakan *game* berbasis komputer *Macromedia Flash MX*.

Adapun rekomendasi dari karya tulis ini adalah *edutainment* anti narkoba dapat dilaksanakan rutin minimal satu bulan sekali pada saat mata pelajaran Bimbingan Konseling/ ekstrakurikuler atau even even tertentu dan wajib pada masa orientasi siswa baru SMP dan SMA/SMK dengan bimbingan guru di sekolah masing-masing.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Badan Narkotika Nasional (BNN) mencatat pengguna narkoba di Indonesia tahun 2008-2010 mencapai 3,6 juta jiwa. Umur 15-19 tahun merupakan pengguna teraktif dan 15.000 orang meninggal dunia karena menggunakan NAPZA (Anonim, 2011). Penyuluhan kesehatan khususnya pencegahan narkoba atau anti narkoba dengan metode ceramah interaktif sangat berguna tetapi sering membosankan para peserta. Selama kegiatan penyuluhan, penceramah sering menggunakan media *Microsoft Powerpoint LCD*, foto, dan gambar, namun tetap peserta khususnya anak-anak di bangku sekolah tetap saja merasa bosan.

Strategi baru yang lebih menyenangkan sangat diperlukan, tanpa menambah sumber dana yang bermakna. Sebagai bagian dari kampanye nasional penyuluhan anti narkoba untuk anak-anak sekolah perlu alternatif dan dikemas dalam bentuk permainan yang penuh tantangan dan menarik sesuai dengan usianya.

Edutainment merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris yang merupakan kependekan dari gabungan *education* dan *entertainment*. *Edutainment* merupakan suatu konsep penyelenggaraan kegiatan atau cara yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan kesehatan. Menurut Riza Adirza (2005), beberapa jenis *edutainment* adalah bincang-bincang (*talkshow*) di radio dan televisi, cerita pendek di radio dan televisi, hiburan tradisional seperti wayang, kuis, pameran, dan permainan. Di antara berbagai jenis *edutainment* yang paling cocok dengan perkembangan anak adalah permainan yang memiliki tantangan, sehingga anak-anak sebagai target sasaran dapat bertahan lama di tempat.

Bertitik tolak dari fakta tersebut di atas, maka persoalan yang muncul adalah bentuk permainan macam apakah yang cocok untuk penyuluhan narkoba untuk anak-anak tingkat SMP dan SMA/SMK? Ular tangga merupakan alternatif *edutainment* penyuluhan anti narkoba untuk anak tingkat SMP dan *game* berbasis komputer program *Macromedia Flash MX* untuk anak tingkat SMA/SMK. Adapun alasan pemilihan ular tangga dan *game* karena dua permainan itu sangat akrab bagi anak-anak dan sarana tersedia di sekolah masing-masing.

Tujuan

Memberi penyuluhan bahaya narkoba bagi kesehatan dalam suasana menyenangkan sehingga proses pembelajaran bagi anak sekolah lebih mudah mencapai tujuan.

Manfaat

Dapat memberi penyuluhan bahayanya narkoba bagi kesehatan melalui *edutainment* bagi anak sekolah dalam suasana menyenangkan sehingga mudah untuk mencapai tujuan yaitu terbentuknya generasi muda yang anti narkoba.

GAGASAN

Kondisi Kekinian Pencetus Gagasan

Jumlah pengguna narkoba saat ini di Indonesia mencapai 3,6 juta jiwa dan usia 15-19 tahun merupakan usia teraktif, yaitu usia sekolah SMP dan SMA/SMK. Data dari BNN menunjukkan bahwa 60% dari pengguna narkoba terserang AIDS dan 15.000 jiwa/tahun meninggal dunia karena penyalahgunaan narkoba (Anonim, 2011). Yogyakarta masuk 5 besar kasus narkoba (Asta, 2011).

Metode ceramah interaktif saat ini yang banyak dipilih untuk penyuluhan antinarkoba bagi siswa baru seluruh SMP dan SMA/SMK pada Masa Orientasi Sekolah (MOS). Namun, dampak dari penyuluhan tersebut hingga kini belum signifikan hasilnya. Pengguna teraktif saat ini justru semakin muda yaitu 15-19 tahun dan jumlahnya semakin meningkat serta telah mulai merambah ke pelosok desa.

Menurut pendapat Smith dalam Anonim (2009), *edutainment* berupa *electronic game* memiliki beberapa keunggulan yaitu respon yang sangat bagus dan menarik bagi pemain. Ketentuan yang harus diikuti dalam *edutainment* adalah *the rule*, *strategic situation* dan *player pay off*. *Edutainment* sangat tepat untuk menyampaikan pesan bahayanya narkoba bagi kesehatan tubuh untuk usia anak-anak, namun saat ini belum ada dan belum pernah dicoba dirancang untuk penyuluhan.

Solusi yang Pernah Ditawarkan

Solusi yang pernah ditawarkan selama ini sudah cukup bervariasi untuk mencegah meluasnya kasus penyalahgunaan narkoba. Melalui jalur pendidikan, keagamaan, penyuluhan bagi masyarakat, sanksi hukum, penghargaan untuk daerah yang bebas narkoba, namun belum memuaskan hasilnya. Melalui jalur pendidikan, penyuluhan anti narkoba dilakukan dengan metode ceramah setiap tahun pada saat masa orientasi siswa baru.

Gagasan yang Diajukan

Metode bermain dan diskusi sangat cocok untuk pembelajaran / penyuluhan tentang bahaya narkoba bagi kesehatan tubuh. Sesuai dengan pendapat Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1997) bahwa model penyuluhan memerlukan peran aktif dari peserta agar tidak membosankan. Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2003), perilaku merupakan faktor terbesar kedua setelah faktor lingkungan yang mempengaruhi kesehatan individu, kelompok, maupun masyarakat. Oleh sebab itu, upaya preventif untuk menumbuhkan perilaku anti narkoba pada anak-anak yang sangat diperlukan melalui penyuluhan yang menarik, tidak membosankan menggunakan strategi yang baru berupa *edutainment*.

Sesuai dengan perkembangan usia dan kondisi psikologis sasaran, maka jenis *edutainment* yang dipilih dalam karya tulis PKM-GT ini juga berbeda. Anak-anak SMP menggunakan mainan ular tangga dengan materi, bahaya narkoba bagi kesehatan tubuh. Adapun untuk anak-anak SMA menggunakan *game* berbasis komputer menggunakan program Macromedia Flash MX dengan materi bahaya, mekanisme masuknya racun ke dalam tubuh, dan komplikasi medis serta akibat penyalahgunaan narkoba. Pengaruh buruk narkoba pada sistem syaraf pusat, jantung, pembuluh darah, paru-paru, organ pencernaan, dan potensi munculnya AIDS (Luw How Kwe, 2008).

Permainan ini menggunakan jumlah skor perolehan selama bermain. Adapun jumlah pemain 2 (dua) anak untuk sekali bermain. Pemenang dalam permainan ular tangga maupun *Macromedia Flash MX* adalah memiliki jumlah skor tertinggi dan mendapat penghargaan.

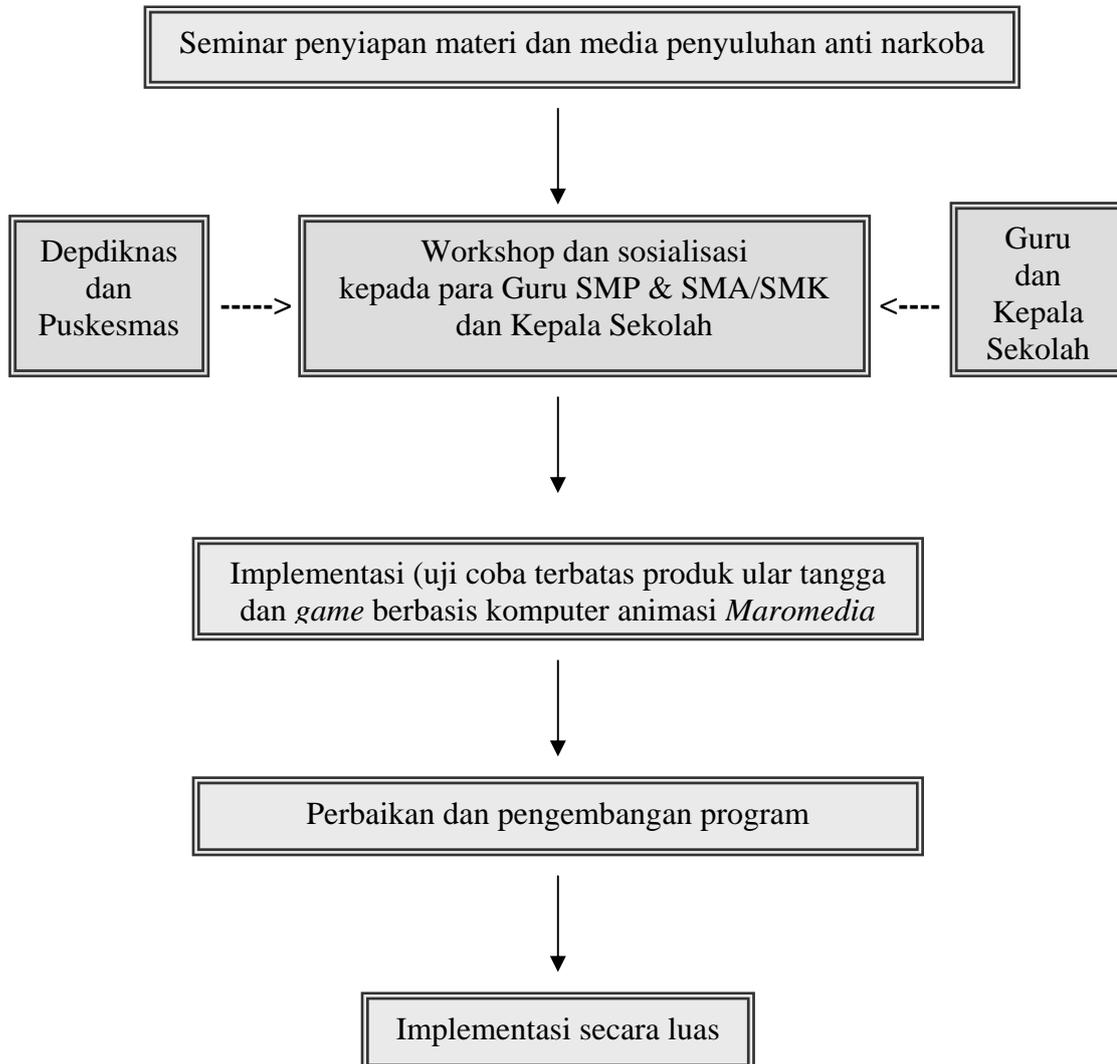
Promosi kesehatan melalui sekolah seperti pencegahan penyalahgunaan narkoba memiliki beberapa keunggulan. Menurut Agus Priyanto (2008) dipilihnya komunitas sekolah karena beberapa alasan, yaitu :

- 1) Target siswa adalah multikomunitas.
- 2) Usia sekolah merupakan tahapan strategis untuk promosi kesehatan.
- 3) Rasio murid dengan guru (sebagai fasilitator) cukup seimbang.
- 4) Hubungan kedekatan guru dan murid.
- 5) Hubungan sekolah, orang tua, dan komite sekolah.
- 6) Kurikulum sekolah dimungkinkan untuk diintegrasikan dengan pendidikan kesehatan khususnya promosi kesehatan seperti gerakan anti narkoba.

Pihak-pihak yang Dapat Membantu Mengimplementasikan Gagasan

1. Guru Bimbingan Konseling dan Guru Teknologi Informasi / Keterampilan Komputer
Membantu dalam pelaksanaan penyuluhan anti narkoba menggunakan *edutainment* bagi siswa-siswi di sekolah masing-masing
2. Kepala Sekolah
Menyediakan sarana yang diperlukan dan mengizinkan para guru sebagai pembimbing para siswa untuk pelaksanaan *edutainment* penyuluhan anti narkoba.
3. Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas)
Memfasilitasi sarana dan prasarana yang diperlukan oleh sekolah.
4. Puskesmas
Sebagai konsultan / ahli materi khususnya bahaya narkoba bagi kesehatan yang siap mendampingi pelaksanaan *edutainment* di sekolah.

Langkah-langkah Strategis



KESIMPULAN

Edutainment merupakan strategi baru dalam mencegah penyalahgunaan narkoba pada anak-anak usia sekolah SMP dan SMA. Untuk siswa SMP sangat cocok menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan untuk siswa SMA/SMK menggunakan *game* berbasis komputer *Macromedia Flash MX*.

Prediksi hasil adalah 80% tercapai tujuan yang telah ditetapkan karena *edutainment* cocok untuk anak-anak. Adapun materi yang dipilih adalah bahaya penyalahgunaan narkoba. Manfaat *edutainment* jangka pendek dapat diukur dengan instrumen peningkatan aspek kognitif dan jangka panjang akan terjadi pembentukan sikap anti narkoba. Dampak positifnya adalah akan terbentuk generasi penerus bangsa yang sadar untuk tidak melakukan penyalahgunaan narkoba.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirsa, Riza. 2005. *Education and Entertainment (Prosiding Temu Ilmiah Kongres XIII Persagi dan Festival Gizi, 20-24 November 2005 di Grand Inna, Bali Beach, Sanur-Bali)*. Bali : Dewan Pimpinan Pusat Persatuan Ahli Gizi Indonesia (Persagi)
- Anonim. 2009. *Pinnacle Studio Version 12*.
<http://globaltechvideopc.indonetwork.co.id> , diakses 20 Februari 2011
- _____. 2011. *Jumlah Pengguna Narkoba di Indonesia*. www.berita8.com ,
diakses 26 Februari 2011
- Asta. 2011. *Yogya Masuk 5 Besar Kasus Narkoba*. Yogyakarta : Harian Kedaulatan Rakyat, 4 Februari 2011
- Lum How Kwe. 2007. *Drug Use is Abuse of Life*. Singapore : Paerson Education Asia Pte Ltd
- Priyanto, Agus. 2008. *Health Promotion Technique and Application in Society*. Yogyakarta : Fakultas Kedokteran Universitas Gadjah Mada
- Rohani Ahmad dan Ahmadi Abu. 1997. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. KETUA

Nama Lengkap : Aditya Nugraha
NIM : 09518241024
Prodi/Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Mekatronika /
Pendidikan Teknik Elektro / Fakultas Teknik
Tempat/Tanggal Lahir : Mataram, 3 Juli 1991

Karya Ilmiah yang pernah dibuat :

No.	Judul Karya Tulis Ilmiah	Penyelenggaraan		Kedudukan	Kejuaraan	
		Instansi	Waktu		Tingkat	Peringkat
1.	Tongkat Otomatis bagi Penyandang Tunanetra untuk Mendeteksi Bahaya Api Menggunakan Sensor Api dan Alarm Bunyi	DIRJEN DIKTI	Okt. 2010	Kelompok (Anggota)	Nasional se-Indonesia	- (gagal)

Penghargaan yang pernah diraih :

No.	Jenis Lomba	Penyelenggaraan		Kejuaraan	
		Instansi	Waktu	Tingkat	Peringkat
1.	Parade <i>Band</i> se-Mataram	SMA N 2 Mataram	2007	Kabupaten	Juara 2
2.	Olimpiade Fisika	DIKNAS	2008	Provinsi	Juara 1

Yogyakarta, 21 Februari 2011

Yang Membuat :

Aditya Nugraha

2. Anggota 1. :

Nama Lengkap : Riski Putri Harsanti
Tempat Tanggal Lahir : Yogyakarta, 13 Oktober 1990
NIM : 10501244035
Prodi/Jurusan/Fakultas : Pendidikan Teknik Elektro / Pendidikan Teknik Elektro / Fakultas Teknik - S1

Daftar Judul Karya Tulis Ilmiah dan Penghargaan yang Pernah Diraih :

No	Judul Karya Tulis Ilmiah	Penyelenggaraan		Kedudukan	Kejuaraan	
		Instansi	Waktu		Tingkat	Peringkat
1	Andai Aku jadi Menteri Pertanian, Akan Kugalakkan Program Diversifikasi Konsumsi Pangan untuk Mengatasi Ketergantungan pada Beras	Universitas Sarjanawiyata (UST) Yogyakarta	Sept. 2007	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 1
2.	Potensi Uwi sebagai “Prepared Food” untuk Mengembangkan Agriindustri & Mendukung Diversifikasi Konsumsi Pangan Lokal di DIY	Fakultas Teknologi Pertanian IPB	Des. 2007	Mandiri	Nasional Se-Indonesia	Juara 2
3.	Jalur Cepat Pengembangan Bio-Fuel Memanfaatkan Tanaman Potensial di DIY untuk Mewujudkan Desa Mandiri Energi	Fakultas Teknologi Pertanian UGM	Januari 2008	Kelompok (Ketua)	DIY-Jawa Tengah	Juara Harapan I
4.	Revitalisasi Posyandu Melalui Model Pengembangan “Kegiatan Lokal Spesifik” Berdasarkan Variasi Latar Belakang Masyarakat dan Potensi Daerah	Fakultas Kedokteran UGM	Feb. 2008	Mandiri	Nasional Se-Indonesia	Juara 1
5.	Promosi Kesehatan bagi Remaja Putri tentang Personal Hygiene Menggunakan Multi Metode Ceramah, Bermain, dan Curah Pendapat	Fakultas Kedokteran UGM	Feb. 2008	Kelompok (Ketua)	Nasional se-Indonesia	Finalis 10 besar
6.	Kontribusi “Nasi Kucing” untuk Pemenuhan Energi Makanan Sehari-hari Pelajar dan Mahasiswa di DIY	Dinas Pendidikan Provinsi DIY	Maret 2008	Kelompok (Ketua)	DIY	Juara Harapan I
7.	“Perawat Keluarga”,	STIKES	April	Mandiri	DIY	Juara 3

	Profesi Mulia yang Menjanjikan & Prospektif di Masa Depan	Aisyiyah (Yogyakarta)	2008			
8.	Masih Adakah Air Bersih untuk Anak Cucu Kita?	Fak. Farmasi Universitas Sanata Dharma (Yogyakarta)	April 2008	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 2
9.	Kiat Mencegah Petaka bagi Remaja yang Sering “Berselancar di Dunia Maya”	Fak. Bahasa UAD Yogyakarta	April 2008	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 1
10	Pemanfaatan Biji Nangka (“Beton”) untuk Bahan Baku Pembuatan “Emping TonJo-plus”	FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)	Mei 2008	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 2
11	Pengembangan Industri Pengolahan Pangan Non-beras sebagai Respon Lokal Menghadapi Kemungkinan Krisis Pangan	Universitas Atmajaya Yogyakarta (UAJY)	Mei 2008	Kelompok (Ketua)	DIY	Juara Harapan I
12	Pengembangan Agroindustri untuk Ketahanan Pangan	Fak.Tknologi Pertanian UGM	Nov. 2008	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 3
13	Dampak Positif dan Negatif Internet bagi Remaja (Studi Kasus pada Pelajar di Yogyakarta)	STMIK El Rahma Yogyakarta	Des. 2008	Mandiri	DIY-Jawa Tengah	Juara 1

Yogyakarta, 21 Februari 2011

Yang Membuat :

Riski Putri Harsanti

Anggota 2. :

Nama Lengkap : Dimas Maulana Ahsan
NIM : 09306144021
Prodi/Jurusan/Fakultas : Fisika/ Pendidikan Fisika/Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam-S1
Tempat/Tanggal Lahir : Yogyakarta, 1 Januari 1991
Karya Ilmiah yang pernah dibuat : -
Penghargaan yang pernah diraih : -

Yogyakarta, 21 Februari 2011

Yang Membuat :

Dimas Maulana Ahsan

Dosen Pembimbing :

Nama Lengkap : Didik Hariyanto, M.T.

Tempat/Tanggal Lahir : Surabaya, 2 Mei 1977

NIP : 19770502 200312 1 001

Pangkat dan Golongan : Penata Muda Tk 1 / III b

Jabatan Fungsional Akademik : Lektor

Karya Ilmiah yang pernah dibuat :

No.	Tahun	Judul Artikel	Nama Majalah/ Jurnal/Forum	Ketua/ Anggota
1.	2004	Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Pada Mata Kuliah Rekayasa Perangkat Lunak Melalui Penelitian Tentang Pengembangan Kamus Multimedia Bahasa Inggris-Bahasa Indonesia Untuk Anak-Anak	Jurnal Edukasi@Elektro	Ketua
2.	2005	Pengembangan <i>e-Learning</i> Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran via Internet	Jurnal Edukasi@Elektro	Ketua
3.	2005	Pengembangan Perangkat Lunak Kamus Bahasa Inggris-Bahasa Indonesia Berbasis Web Menggunakan Active Server Pages	Jurnal Edukasi@Elektro	<i>Ketua</i>
4.	2006	Pengembangan Modul Praktikum Aplikasi <i>Interfacing I/O Serial-Paralel</i> Untuk Pengendalian Unit Pada Jaringan Lokal	Jurnal Edukasi@Elektro	<i>Anggota</i>
5.	2007	Pengembangan Media Promosi Program Studi Teknik Elektro FT UNY dengan Memanfaatkan Teknologi Multimedia	Jurnal Edukasi@Elektro	<i>Anggota</i>
6.	2007	Pengembangan Modul Praktikum Robotika untuk Pengenalan Pola Ruang dengan Metode <i>Edge Detection</i>	Jurnal Edukasi@Elektro	<i>Anggota</i>
7.	2009	Studi Penentuan Nilai Resistor Menggunakan Seleksi Warna Model HSI Pada Citra 2D	Jurnal Telkomnika UAD	Penulis tunggal

Yogyakarta, 21 Februari 2011

Yang Membuat :



Didik Hariyanto