



LAPORAN AKHIR PKM-M

AGRI-JOURNEY: MENJELAJAHI NUSANTARA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN POTENSI AGROINDUSTRI INDONESIA PADA ANAK-ANAK

oleh:

NUR KHOLIQ	(NIM F34110105/ Angkatan 2011)
ANDRIYAN NOVADIANSYAH	(NIM F34110064/ Angkatan 2011)
MUHAMMAD RAJA IHSAN	(NIM F34110118/ Angkatan 2011)
MOH. ACHOR MARDLIYAN	(NIM F34100005/ Angkatan 2010)
GINANJAR UMMI PRATIWI	(NIM F34100141/ Angkatan 2010)

Dibiayai oleh:

Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Program Kreativitas Mahasiswa
Nomor : 050/SP2H/KPM/Dit.Litabmas/V/2013, tanggal 13 Mei 2013

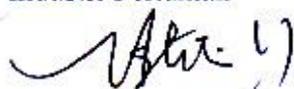
**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2013**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

1. Judul Kegiatan : *Agri-journey* : Menjelajahi Nusantara Melalui Permainan Edukatif untuk Mengenalkan Potensi Agroindustri Indonesia pada Anak-Anak
2. Bidang Kegiatan : () PKM-P (✓) PKM-M () PKM-KC
() PKM-K () PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Nur Kholiq
- b. NIM : F34110105
- c. Jurusan : Teknologi Industri Pertanian
- d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
- e. Alamat Rumah/No. HP : Wisma Mahadewa, Jalan Babakan Tengah, 085749710359
- f. Alamat email : noer.kholiq@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang
5. Dosen Pembimbing
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Prof. Dr. Ir. Ani Suryani, DEA
- b. NIDN : 0026105809
- c. Alamat Rumah No. dan No.Telpon/HP : Taman Yasmin Sektor V Jl. Palem Putri I 20, Bogor/ 0811112979
6. Biaya Kegiatan Total
- a. Dikti : Rp 8.800.000,-
- b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

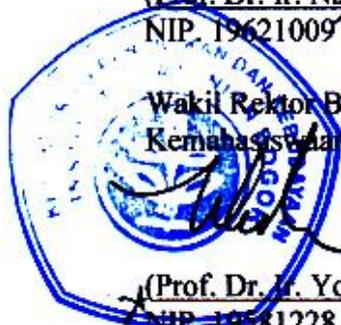
Bogor, 22 Juli 2013

Menyetujui,
Ketua Departemen Teknologi
Industri Pertanian



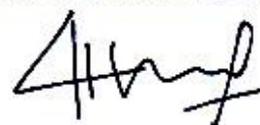
(Prof. Dr. Ir. Nasiti Siswi Indrasti)
NIP. 19621009 198903 2001

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan



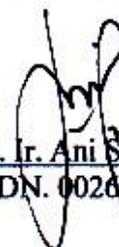
(Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS)
NIP. 19581228 198503 1003

Ketua Pelaksana Kegiatan



(a.n Andriyan Novadiansyah)
NIM. F34110064

Dosen Pendamping



(Prof. Dr. Ir. Ani Suryani, DEA)
NIDN. 0026105809

AGRI-JOURNEY: MENJELAJAHI NUSANTARA MELALUI PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENGENALKAN POTENSI AGROINDUSTRI INDONESIA PADA ANAK-ANAK

Nur Kholiq⁽¹⁾, Andriyan Novadiansyah⁽²⁾, Muhammad Raja Ihsan⁽³⁾, Mohammad Achor Mardliyan⁽⁴⁾, Ginanjar Umami Pratiwi⁽⁵⁾.

¹Teknologi Industri Pertanian, Teknologi Pertanian, Institut Pertanian Bogor
email: noer.kholiq@gmail.com

²Teknologi Industri Pertanian, Teknologi Pertanian, Institut Pertanian Bogor
email: andriannova88@gmail.com

³Teknologi Industri Pertanian, Teknologi Pertanian, Institut Pertanian Bogor
email: rajaihsan@ymail.com

⁴Teknologi Industri Pertanian, Teknologi Pertanian, Institut Pertanian Bogor
email: mohammadachor@gmail.com

⁵Teknologi Industri Pertanian, Teknologi Pertanian, Institut Pertanian Bogor
email: tiwi.giginanjar@gmail.com

Abstract

Agriculture has an important role for developing Indonesia, unfortunately people don't have enough knowledge and ability to utilize the potential we have. In addition, many people has override agriculture sector than the other sectors. We need to introduce agriculture and agroindustry to all people in Indonesia, so we all realize that agriculture is important for us. Introducing starts from children. Use interesting education game to make the internalization easier. Children don't feel bored as long as we give them information regarding the agriculture. After all the programs, children's knowledge increasing. Before they knew traditional products which is familiar on their daily life. And in the end of program, they know more agricultural products and commodities from some parts in Indonesia.

Keywords: *agroindustry, agriculture, agryjourney*

KATA PENGANTAR

Pertanian merupakan sektor yang dapat dijadikan andalan dalam memajukan perekonomian Indonesia. Tanah yang gembur disertai iklim tropis membuat Indonesia memiliki tingkat biodiversitas yang tinggi. Artinya banyak keragaman sumber daya alam hayati yang potensial untuk dikembangkan dan memiliki nilai tambah. Hal ini membuat agroindustri sangat potensial untuk dipraktekkan di Indonesia.

Namun, keberadaan sumber daya yang melimpah ini cenderung kurang dimanfaatkan oleh warga negara Indonesia sendiri dan malah dimanfaatkan oleh negara asing. Hal ini dapat disebabkan karena kurangnya pengetahuan dan rasa cinta terhadap pertanian Indonesia sendiri.

Oleh karena itu, harapannya melalui program PKM Agrijourney yang telah kami laksanakan dapat menambah pengetahuan tunas-tunas muda Indonesia terhadap pertanian Indonesia sendiri sehingga kedepannya akan termotivasi untuk berkarya dalam membuat produk-produk olahan pertanian yang bermanfaat bagi Indonesia.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Agroindustri merupakan industri hasil pertanian yang mengolah komoditas pertanian menjadi produk baru, baik menjadi bahan setengah jadi maupun bahan jadi, guna memberikan nilai tambah pada komoditas tersebut. Surahman (2007) mengemukakan bahwa dewasa ini peran agroindustri dirasakan sangat penting dan memiliki nilai strategis dalam upaya peningkatan dan percepatan pertumbuhan masyarakat, khususnya di pedesaan. Mengingat Indonesia adalah negara agraris dengan berbagai macam komoditas pertanian yang siap diolah melalui kegiatan agroindustri. Salah satu komoditas lokal Indonesia adalah singkong. Komoditas ini biasanya diolah menjadi tapioka, gaplek, dan kripik. Agroindustri mampu mengubah singkong menjadi berbagai macam tepung *Cassava* sebagai substituen tepung terigu.

Agroindustri ikut berkontribusi dalam peningkatan devisa negara. Hal ini dapat dilihat dari nilai ekspor produk kelapa sawit dan turunannya tahun 2011 mencapai US\$ 11,61 milyar naik 17,75% atau US\$ 2,5 milyar pada tahun sebelumnya, demikian juga dengan volume sebanyak 21,2 ton CPO meningkat 14,23% dari tahun sebelumnya (Deptan, 2011). Diperkirakan ekspor produk kelapa sawit dan turunannya akan terus mengalami kenaikan baik volume maupun nilainya. Keunggulan pertanian Indonesia tidak sebatas pada kelapa sawit saja, komoditas pertanian lain seperti kakao dan kopi juga menjadi unggulan Indonesia.

Masyarakat seharusnya memberikan respon positif terhadap pertanian dan agroindustri, dengan cara merasa memiliki dan bangga pada pertanian. Namun masyarakat cenderung meremehkan pertanian. Ketika diulas tentang pertanian, hal yang ada pada pikiran masyarakat adalah kotor, panas, lelah, murah, dan masih banyak lagi respon negatif yang muncul. Masyarakat pun beranggapan bahwa pertanian itu adalah sektor yang kurang prospektif, sehingga enggan untuk terjun pada sektor pertanian kelak. Pola pikir inilah yang harus dihilangkan mulai sekarang.

Sebuah tindakan yang bijak jika seluruh masyarakat mengetahui dan mencintai potensi yang dimiliki, karena dengan begitu masyarakat mampu berkontribusi untuk kemajuan negara. Oleh karena itu, diperlukan adanya sebuah pengenalan pertanian dan agroindustri kepada masyarakat. Anak usia 7–12 tahun adalah sasaran yang paling tepat dalam pengenalan agroindustri. Para ahli berpendapat bahwa anak-anak pada usia tersebut merupakan pengamat-pengamat yang teliti dan serius karena pandangan anak-anak yang realistis terhadap dunia, serta pandangan anak-anak yang serius terhadap segala sesuatu yang terjadi di sekitarnya. Anak usia 9–10 tahun mulai terbuka minatnya, penglihatan lebih realistis dan lebih teliti, analisisnya lebih tajam dan lebih kritis. Segala yang dibacanya ingin diketahui seluk-beluknya, kemudian pada usia 11–12 tahun anak-anak sudah mulai merasa cukup mempunyai dasar untuk menelaah ilmu pengetahuan (Endraswara, 2007). Berdasarkan pada kenyataan tersebut, pengenalan agroindustri pada anak-anak efektif untuk mengubah pola pikir masyarakat dalam jangka panjang.

Bagi sebagian besar anak, mendengarkan dan menulis penjelasan seseorang merupakan suatu kegiatan yang membosankan. Sehingga

diperlukan sebuah metode penyampaian yang menyenangkan, kreatif, dan berbeda. Penyampaian informasi dalam sebuah permainan dapat menjadi alternatif, dengan memainkannya anak-anak mendapatkan pengetahuan dan kesenangan sekaligus. Melalui permainan *Agri-Journey* ini, diharapkan proses penyampaian pengetahuan tentang agroindustri menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Perumusan Masalah

1. Masyarakat tidak mengetahui bahwa produk pertanian yang diolah dapat dijadikan berbagai produk turunan yang belum pernah terpikirkan sebelumnya.
2. Kurangnya minat anak muda untuk terjun di sektor agroindustri.

Tujuan Program

Pelaksanaan program ini bertujuan:

1. Mengenalkan agroindustri dalam pengolahan komoditas pertanian lokal menjadi produk turunan.
2. Mengubah pola pikir masyarakat, sejak dini, terhadap agroindustri.
3. Meningkatkan kecintaan masyarakat pada produk agroindustri Indonesia.
4. Mengetahui komoditas unggulan pertanian di berbagai daerah di Indonesia.

Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah:

1. Peningkatan pengetahuan dan pengalaman pada anak-anak seputar agroindustri di Indonesia.
2. Masyarakat yang loyal terhadap komoditas pertanian lokal beserta produk turunannya.
3. Masyarakat yang mempunyai pola pikir mengaplikasikan agroindustri sederhana untuk meningkatkan nilai guna komoditas pertanian lokal.

Kegunaan Program

1. Memberikan permainan yang edukatif kepada anak-anak.
2. Meningkatkan pengetahuan agroindustri kepada anak melalui permainan.
3. Meningkatkan kecintaan anak pada komoditas pertanian lokal dan produk turunannya.

II. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT

Sekitar 10 km dari kampus IPB, Dramaga terdapat sebuah perkumpulan pendidikan anak-anak non-formal, yang dikelola oleh beberapa warga setempat, tepatnya di Desa Pabuaran, Kecamatan Ciampea. Perkampungan ini jauh dari kebisingan kendaraan bermotor, lingkungan yang masih asri, dan terbentang ladang pertanian lengkap dengan pemandangan pematang sawah. Akses jalan ke daerah ini pun masih berupa tanah berbatu. Beberapa masyarakat masih memanfaatkan kolam dan air sungai pemandian umum untuk mandi dan mencuci baju.

Anak-anak di Pabuaran adalah anak yang memiliki semangat besar dalam menuntut ilmu, walau tidak seperti sekolah pada umumnya. Rata-rata usia

anak-anak tersebut adalah 5-12 tahun, dengan jumlah total sekitar 50 anak. Setiap sore anak-anak Pabuaran belajar di sebuah ruang belajar, dibantu oleh beberapa pengajar dari kalangan warga. Sehari-hari anak-anak di Pabuaran belajar membaca, menulis, dan tilawah Al-Quran. Sebagian besar dari anak-anak tersebut juga mengikuti pendidikan formal sekolah dasar pada pagi hari sampai siang hari. Lokasi sekolah dasar cukup jauh dari tempat tinggal anak-anak, butuh lebih dari satu jam perjalanan jika ditempuh dengan jalan kaki.

Pendidikan non-formal ini berada tepat di samping sawah. Terdapat banyak komoditas pertanian yang tumbuh di sana, seperti singkong dan beragam sayuran. Namun masyarakat hanya menggarap lahan pertanian tersebut kemudian menjualnya secara langsung, karena masyarakat tidak tahu cara mengolah komoditi menjadi sebuah produk baru.

III. METODE PENDEKATAN

Metode pendekatan yang kami gunakan terdiri dari lima langkah yaitu pengenalan komoditi pertanian melalui gambar dan games interaktif, menyajikan video pembuatan suatu produk, melakukan praktik langsung (demo) pembuatan produk agroindustri sederhana, mengenalkan komoditi, produk olahannya, dan daerah penghasil terbanyaknya melalui permainan Agri-journey, dan terakhir evaluasi dan perpisahan.

Pengenalan Komoditi Pertanian Melalui Gambar dan Games Interaktif

Dalam minggu pertama pelaksanaan program Agrijourney ini kami mengenalkan berbagai komoditi pertanian dengan gambar-gambar yang dipakai dalam games interaktif. Langkah ini bertujuan untuk mengajak anak-anak supaya aktif, sekaligus menguji tingkat pengetahuan mereka mengenai komoditas pertanian dan produk olahannya.

Menyajikan Video Pembuatan Suatu Produk Agroindustri

Pada langkah berikutnya kami menyajikan video pembuatan suatu produk olahan dari komoditas pertanian. komoditi pertanian yang diterangkan melalui video adalah kelapa. Dalam video tersebut diperlihatkan pembuatan santan dari kelapa, minyak kelapa, dan nata de coco. Setelah disajikan video, anak-anak diberi pertanyaan yang berkaitan dengan video tersebut dan diberikan hadiah juga bagi yang bisa menjawabnya. Dengan begitu dapat diukur pemahaman anak-anak tentang video tadi.

Melakukan Praktuk Langsung (demo) Pembuatan Produk Agroindustri Sederhana

Setelah disajikan video di minggu sebelumnya, berikutnya dikenalkan cara pembuatan produk agroindustry sederhana yaitu nata de coco. Mengingat banyaknya anak-anak yang akan diberikan tutorial pembuatan nata de coco ini, kami mengajak pengurus Himpunan Mahasiswa Teknologi Industri (HIMALOGIN) untuk bekerja sama dalam pengenalan proses pembuatan nata de coco ini. Melalui kegiatan ini anak-anak diperlihatkan bahan-bahannya, proses pembuatannya dan dipersilahkan untuk ikut membuat nata de coco sehingga mereka dapat mengetahui tentang nata de coco lebih banyak, dan tertarik untuk membuat dengan keluarganya di kemudian hari.

Adapun demo ini berfungsi sebagai visualisasi dari materi-materi yang diberikan selama program Agri-journey, selain itu juga sebagai refreshing karena kegiatan ini dilakukan di luar kelas. Demo ini juga menanamkan *mindset* bahwa banyak produk agroindustry yang bisa kita lah sendiri dengan teknologi sederhana.

Mengenalkan Komoditi, Produk Olahannya, dan Daerah Penghasil Terbanyaknya Melalui Permainan Agri-journey

Pada kegiatan berikutnya kami menggunakan permainan Agri-journey sebagai media pengenalan dan pemberian pengetahuan mengenai komoditi pertanian dan produk olahannya. Papan permainan Agri-journey yang digunakan sebagai media ini ditujukan untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga informasi yang diberikan dapat diserap dengan baik. Permainan dilakukan dengan tetap dibimbing oleh tim PKM Agri-journey agar teratur dan tidak saling berebut untuk bermain papan permainan tersebut.

Evaluasi dan Perpisahan

Evaluasi dilaksanakan diakhir setiap kegiatan dan di akhir program. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan dan kecintaan anak-anak terhadap produk agroindustry Indonesia. Termasuk juga antusias peserta yang ditandai dengan jumlah peserta tiap minggunya dan proses komunikasi yang berjalan secara interaktif.

IV. PELAKSANAAN PROGRAM

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan PKM-M Agrijourney berlangsung mulai dari bulan Maret sampai dengan Juli 2013 dengan tempat pelaksanaan yaitu di TPQ Bani Salip yang beralamat di Kp. Pabuaran RT 2 RW 1 Desa Ciaruteun Ilir, Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor.

Tahapan Pelaksanaan / Jadwal Faktual Pelaksanaan

Adapun jadwal faktual dari PKM-M Agrijourney adalah sebagai berikut:

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Persiapan Program	■				
2	Pengenalan komoditi pertanian melalui games interaktif sebagai pendahuluan		■			
3	Penyajian video pembatan produk agroindustry			■		
4	Pelatihan dan praktik pembuatan nata de coco			■		
5	Pengenalan permainan Agrijourney dan kegiatan memainkannya				■	
6	Evaluasi		■	■	■	
7	Perpisahan, pemberian award dan pemberian kenang-kenangan					■

8	Pre-Test
9	Post-Test

Instrumen Pelaksanaan

Digunakan beberapa set papan permainan bernama Agri-journey sebagai media pengenalan agroindustry dan pertanian kepada anak-anak. Papan permainan ini dilengkapi dengan kartu, dadu, dan pion permainan.

Latar belakang papan permainan adalah gambar kepulauan Indonesia yang terdapat lokasi komoditas khas suatu daerah. Hal ini dimaksudkan untuk mengenalkan komoditas pertanian dari masing-masing daerah di Indonesia, sehingga anak-anak mengetahui daerah di Indonesia beserta komoditas pertanian utamanya.

Selain sebagai alat menambah seru permainan, kartu permainan adalah media penyampai informasi paling utama. Terdapat 3 isi utama kartu permainan, *did you know*, *must do*, dan *imun*. Kartu *did you know* inilah yang akan memberikan pengetahuan pertanian dan agroindustry kepada pemain. Kartu *must do* dan *imun* adalah kartu tambahan untuk menambah variasi jalannya permainan.

Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

a. Pemasukan

No.	Sumber Pemasukan	Tanggal	Pemasukan
1	Dana DIKTI	Juni 2013	8.800.000,-
TOTAL			8.800.000,-

b. Pengeluaran dan Saldo

No.	Transaksi	Tanggal	Pengeluaran
1	Print dan Fotocopy	19-Feb-13	2.500,-
2	1 lem stick @3000 dan 1 buku @2500	20-Feb-13	5.500,-
3	1 spidol whiteboard @6500 dan 1 k.metalik @1000	13-Apr-13	7.500,-
4	Bensin	13-Apr-13	10.000,-
5	Konsumsi snack	13-Apr-13	32.000,-
6	Print A3 HVS (4 lembar) @5000	20-Apr-13	20.000,-
7	Peniti	20-Apr-13	5.000,-
8	Kertas tik (6 lembar) @500	20-Apr-13	3.000,-
9	Laminating (2 buah @2500) dan print	20-Apr-13	7.000,-
10	Angkot 3 orang @9000	20-Apr-13	27.000,-
11	Sewa LCD proyektor	20-Apr-13	60.000,-
12	Pembuatan desain Agri-Journey	20-Apr-13	200.000,-
13	Cetak desain Agri-Journey	20-Apr-13	398.000,-
14	Snack (stik balado, ciko bods, macaroni pedas @1kg, plastic 1 pcs, es batu 2)	4-May-13	95.000,-
15	Bahan membuat es buah dan nata de coco	4-May-13	194.300,-

16	Sewa 3 angkot	4-May-13	285.000,-
17	Transportasi 2 orang @10000	25-May-13	20.000,-
18	Cat minyak 4, kuas 2	25-May-13	37.000,-
19	Pion dan dadu permainan	25-May-13	48.000,-
20	Tinta printer	25-May-13	64.000,-
21	Pembuatan papan mainan	25-May-13	300.000,-
22	Map batik	17-Jul-13	2.000,-
23	Print Sertifikat	17-Jul-13	3.500,-
24	Trashbag	17-Jul-13	5.000,-
25	Boneka Horta 3 buah	17-Jul-13	67.500,-
26	Isi Parcell	17-Jul-13	92.700,-
27	Risoles + dus	17-Jul-13	165.000,-
28	Teh gelas + air mineral + chocolates	17-Jul-13	120.000,-
29	Gery Wafelatos	17-Jul-13	50.000,-
30	Nasi Box	17-Jul-13	945.000,-
31	Tiket PP Monev Kholiq	22-Jul-13	760.000,-
32	Tiket PP Monev Tiwi	22-Jul-13	350.000,-
33	Dresscode Tim Agrijourney	22-Jul-13	250.000,-
34	Souvenir Agrijourney	22-Jul-13	180.000,-
35	Biaya Desain Papan dan Kartu	22-Jul-13	300.000,-
36	CD R + Burning	22-Jul-13	13.000,-
37	Bahan Demo Nata de Coco	22-Jul-13	215.000,-
38	Print Berkas Monev	22-Jul-13	14.000,-
39	Cetak Spanduk Demo Produk	22-Jul-13	105.000,-
40	Transport motor PP Ciareteun ilir	22-Jul-13	80.000,-
41	Cetak Foto + Bingkai	22-Jul-13	90.000,-
TOTAL			5.628.500,-
SALDO			3.171.500,-

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi kami dilakukan melalui pre-test, post-test, star system, dan tingkat kehadiran. Penjelasannya melalui tabel berikut:

No.	Proses Observasi	Presentase Keberhasilan					
		0%	20%	40%	60%	80%	100%
1	Pre-Test (tingkat pertanyaan sangat mudah)						√
2	Post Test (tingkat pertanyaan sulit)					√	
3	Star system					√	
4	Kehadiran						√

Adapun proses pre-test merupakan test yang diberikan untuk menguji pengetahuan awal peserta tentang komoditi pertanian. Soal-soal yang diberikan sangat mudah yaitu hanya berkaitan dengan komoditi pertanian dan produk agroindustri sederhana, dan hasilnya 100% anak mampu menjawab soal-soal yang diberikan pada pre-test dengan benar.

Post test dilakukan setelah semua rangkaian kegiatan berakhir. Observasi ini dilakukan untuk menguji kepehaman peserta akan komoditi pertanian, produk olahannya, dan daerah penghasil terbanyak suatu komoditi melalui semua materi yang telah diberikan melalui papan permainan agrijourney dan alat bantu lainnya. Soal yang diberikan juga cukup sulit karena tidak lagi ditanyakan tentang komoditinya namun lebih kepada produk agroindustri yang dihasilkan. Tingkat keberhasilan dari post test ini yaitu 80%, menurun dari hasil pre test. Hal ini dapat terjadi karena perbedaan tingkat kesulitan soal, kemudian pada saat penyampaian materi peserta ada yang kurang memperhatikan dan tidak maksimal dalam keikutsertaan bermain papan permainan Agri-journey.

Dalam kegiatan PKM ini, kami menggunakan *star system* yang berupa pemberian hadiah berupa pin berbentuk bintang yang berwarna emas dan putih sebagai proses observasi. Warna emas untuk keaktifan yang dilakukan dengan sendiri dan warna putih untuk keaktifan yang dilakukan secara berkelompok. Bintang tersebut kemudian dihitung di akhir pelaksanaan PKM. Sampai saat ini sudah 80% anak-anak mendapat bintang sebagai hadiah keaktifan mereka, artinya mayoritas anak-anak yaitu sebanyak 80% sudah aktif dan antusias pada saat pemberian materi dalam PKM ini.

Keterarikan dan kecintaan anak-anak tersebut diukur dengan menggunakan persentase kehadiran anak-anak tiap pertemuan, dan hasilnya hampir tidak ada pengurangan jumlah anak-anak yang datang untuk mendapatkan materi dari Tim Agri-journey sehingga tingkat keberhasilannya dapat dikatakan mencapai 100%.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Setelah program selesai dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan permainan Agri-Journey dapat menambahkan pengetahuan anak-anak pada komoditas pertanian dan agroindustri. Pengetahuan anak-anak seputar pertanian dan agroindustri meningkat, yaitu dari pengetahuan komoditas pertanian beserta daerah penghasilnya hingga produk-produk hasil olahan pertanian.

Saran

Ketika melakukan kegiatan bersama anak-anak, hendaknya kita mencoba mengetahui psikologis anak. Selain itu penggunaan kalimat-kalimat sederhana dalam berkomunikasi dengan anak-anak, kalau perlu gunakan perumpamaan-perumpamaan yang dapat mempermudah internalisasi pengetahuan anak.

LAMPIRAN



Gb.1 Tiga jenis kartu yang digunakan pada permainan agri-journey



Gb.2 (kiri-kanan) Tampilan depan dan belakang papan permainan agrijourney

No. 2/22

Telah terima dari

Dang sejumlah

Untuk pembayaran

Pinjam Kanvas Lina Pelah Bina Kipah
pendaftaran masuk dan prestasi kelas.

Regor, 27 Jul, 2013.

Dp. 200.000,00

NOTA NO. 2013-29

27 Jul 2013

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	bag. kanvas		}
	Pinus Cakrawala		
	Timberlang		

Jumlah Rp. 10.500

Tanda Terima

Normal Sami

NOTA NO. 30

27 Jul 13

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH	
1	kerita		}	

Jumlah Rp. 17.000

Tanda Terima

Normal Sami

NOTA NO. 31-33

27/7

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	Pizzoli		}
	Rokok golden		
	TEL gelas		
	Asy Mineral		
	Chocolates		
	Gery Wafelitas		

Jumlah Rp. 417.000

Tanda Terima

Normal Sami

NOTA NO. 34-35

27 Jul 2013

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	keras		}
	Souvenir		

Jumlah Rp. 430.000

Tanda Terima

Normal Sami

NOTA NO.

SARANAN	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Amal		20.000

Jumlah Rp. 20.000

Tanda Terima

Hartal Kanti



NOTA NO. 7-8-3

SARANAN	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Amal		20.000
2	Meatun 4x4		2000
3	Camperong 4x4		7000

Jumlah Rp. 17.000

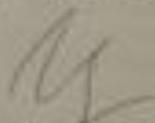
Tanda Terima

Hartal Kanti



Sewa Angkot

Rp. 27.000



20 April 2013

NOTA NO. 17

SARANAN	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	Sech Buleto		}
2	Cara bed		
3	Maharati pedas		
4	plastik		
5	es lenti		

Jumlah Rp. 25.000

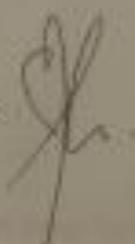
Tanda Terima

Hartal Kanti

20 April 2013

Sewa LCD

Rp. 60.000



No. 12/13/11

Telah terima dari

Gumayar U.P.

Dang sejumlah

Gembelan Petas Pibu Pasrah

Untuk pembayaran

Perbuatan dengan Anggur, cetak desain, desain

Angon dan Amal

Bogor, 22 Jul 2013, 6.30 hr

Dp. 200.000,00



No. 30
Terdik terima dari *Universitas U.P.*
Yang sejumlah *Empat Ratus Empat Puluh Ribu Rupiah*
Untuk pembayaran *penggantian kendaraan Motor Dik.*

Rp. 400.000,-

Bogor, 22 Juli 2013
[Signature]

Gb.3 Nota pengeluaran selama kegiatan PKM Agrijourney





Gb.4 Dokumentasi kegiatan PKM Agrijourney