



LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA
POTTOYS: POT TANAMAN BERBENTUK MAINAN SEBAGAI
MEDIA KREATIVITAS UNTUK MENINGKATKAN BUDAYA
BERCOCOK TANAM BAGI ANAK-ANAK DESA CIBANTENG
BOGOR

BIDANG KEGIATAN:
PKM-PENGABDIAN MASYARAKAT

Disusun oleh:

Acep Muhamad	A34110066	2011
Ikbal Aviansyah	A34110027	2011
Nurul Nisa A Amin	A34110032	2011
Devita Fitriani	A34120027	2012
Jauharoh Maknunah	A34120052	2012

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

BOGOR

2014

LEMBAR PENGESAHAN PKM-M

1. Judul kegiatan : POTTOYS:Pot Tanaman Berbentuk Mainan Sebagai Media Kreativitas Untuk Meningkatkan Budaya Bercocok Tanam Bagi Anak-Anak Desa Cibanteng Bogor
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Acep Muhamad
 - b. NIM : A34110066
 - c. Jurusan : Proteksi Tanaman
 - d. Universitas : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat rumah dan No.Hp : Gg. Bara 5 Dramaga, Bogor 085659452378
 - f. Alamat email : lamp.arif@gmail.com
4. Anggotapelaksana kegiatan : 4 orang
5. Dosen pendamping
 - a. Nama lengkap dan gelar : Bonjok Istiaji
 - b. NIDN : 0027077406
 - c. Alamat rumah dan No.Hp : kebon kopi Rt 01 Rw 02
6. Biaya Kegiatan Total : Rp. 5.250.000
 - a. DIKTI : Rp. 5.250.000
 - b. Sumber lain :-
7. Jangka waktu pelaksanaan : 14 minggu
Bogor, 20 Mei 2014

Menyetujui
Ketua Departemen



Dr. Ir. Abdjad Asih Nawangsih, MSi
NIP. 19650621 198910 2 001



Rektor Bidang Akademik dan
Kewilayahan IPB

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS
NIP. 19581228 198503 1 003

Ketua Pelaksana Kegiatan



Acep Muhamad
NIM. A34110066

Dosen Pendamping



Bonjok Istiaji SP. M.Si
NIP. 198003182008122001

RINGKASAN

Pot tanaman berbentuk mainan anak yang dibuat dari barang bekas atau sampah (POTTOYS) merupakan media pembelajaran bagi anak-anak desa Cibanteng. Tujuan dari program pengabdian masyarakat dengan topik Pottoys ini adalah membentuk karakter khususnya anak-anak desa Cibanteng menjadi anak-anak yang peduli akan kehidupan sosial dan lingkungan sekitar. Harapannya, selain anak-anak yang menjadi binaan, seluruh masyarakat sekitar merasakan dampak positif dari adanya kegiatan ini. Wujud nyata yang ingin dicapai diantaranya adalah anak-anak menjadi cinta akan budaya menanam, hubungan anak dan orang tua yang harmonis, anak-anak mengisi waktu luangnya dengan bermain antarsesama di halaman sekitar rumah bukan tergantung dengan jenis-jenis permainan modern yang ada serta bisa berkumpul dengan keluarga dirumah.

Memanfaatkan barang bekas dalam pembuatan pot, merupakan salah satu cara untuk memberikan pendidikan terhadap anak tentang peduli lingkungan. Sementara pot tanaman yang dibuat bertujuan agar anak gemar dan cinta menanam.

Metode yang akan digunakan dalam Program Kreatifitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat adalah metode *Participatory Action Research* (PAR) yang merupakan metode penyadaran masyarakat dalam kegiatan ini adalah anak-anak terhadap potensi dan masalah yang dimiliki yang menekankan pada keikutsertaan masyarakat pada kegiatan yang dilaksanakan. Dengan metode ini, harapannya tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
BAB I.PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
BAB II. Tinjauan Pustaka	2
BAB III. METODE PELAKSANAAN	3
BAB IV.HASIL YANG DICAPAI	5
4.1 Kemajuan kegiatan	5
4.2 Ketercapaian Target	6
4.3 Permasalahan dan Penyelesaian	6
BAB V. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	7
DAFTAR PUSTAKA	8
LAMPIRAN.....	9
Lampiran 1. Penggunaan anggaran Dana	
Lampiran 2. Rekapitulasi Anggaran Dana	
Lampiran 3. Bukti- bukti Pendukung Kegiatan	
Lampiran 4. Kerjasama	

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Salah satu contoh dari kemajuan internet sekarang ini ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, contohnya adalah *game online* (Rab, 2006). Permainan ini hampir bisa ditemukan di berbagai tempat di Indonesia, baik di perkotaan maupun di pedesaan. *Game online* sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya pada anak-anak di usia sekolah dasar. Dampaknya adalah waktu yang dihabiskan anak-anak terutama pada saat liburan menjadi kurang produktif. Dimana sekitar 3-4 jam di hari sekolah dan 5-6 jam di hari libur. Selain *Game online*, *Play Station* juga hadir menjadi permainan yang sangat digemari anak-anak. Dampak yang diakibatkannya hampir sama dengan *Game online*. Yang lebih mengerikan adalah adanya penyelewengan baik di warnet sebagai tempat bermain *game online* ataupun di tempat rental *Play Station*. Beberapa sumber data menyebutkan adanya peredaran narkoba ke tempat-tempat tersebut.

Hubungan sosial anak usia sekolah 10-12 tahun dengan teman sebaya sehari-hari memberikan interaksi sosial paling penting (Wong, 2009). Beberapa pengaruh buruk dari *game online* bagi anak, yaitu terhadap kesehatan, kepribadian, pendidikan/prestasi, serta terhadap keluarga dan masyarakat (Rini, 2011). Semakin maraknya permainan-permainan tersebut, maka semakin sedikit waktu yang digunakan anak-anak bersama keluarga, untuk belajar, bermain dengan teman sebaya secara langsung dan untuk melakukan kegiatan-kegiatan positif lainnya.

Sarana untuk memfasilitasi kreativitas anak-anak sangat diperlukan. selain untuk meminimalkan waktu yang diperlukan untuk bermain games, diharapkan anak-anak juga bisa menuangkan bakat-bakat yang dimiliki. Salah satunya adalah pemanfaatan barang bekas untuk dijadikan Pot tanaman yang berbentuk mainan (*POTTOYS*) dengan bentuk mainan yang sesuai dengan apa yang mereka gemari

dalam hal ini prinsip *Re-Cycle* menjadi proses pemanfaatan sampah yang dikerjakan dalam kegiatan ini.

Sampah menjadi salah satu masalah yang belum terpecahkan sampai saat ini. Terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Volume sampah harian mencapai satu juta meter kubik. 300.000 ton diantaranya tidak bisa diangkut dan diolah dengan baik (Bappenas, 2012). Data Program Lingkungan PBB (UNEP) memperkirakan, jumlah konsumsi plastik dan sampah plastik akan terus meningkat dalam sepuluh tahun ke depan. Sekitar 50% plastik yang ada di pasaran saat ini digunakan hanya untuk satu kali pemakaian. Tidak hanya di darat, jumlah sampah plastik yang masuk ke laut juga semakin besar. Dengan adanya pemanfaatan sampah atau barang bekas ini menjadi pot tanaman berbentuk mainan akan sedikit mengurangi jumlah sampah khususnya yang ada di lingkungan sekitar kegiatan PKM berlangsung.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Mahfoedi (1977) (ahli pertanian Indonesia) menyatakan bahwa pekarangan mempunyai hubungan pemilikan atau fungsional dengan penghuninya. Pemanfaatan pekarangan dapat mendukung penyediaan aneka ragam pangan di tingkat rumah tangga, sehingga terwujud pola konsumsi pangan keluarga yang beragam, bergizi seimbang dan aman (Afrinis, 2009). Salah satu dalam mewujudkan hal tersebut adalah dibuatnya produk POTTOYS. Dimana anak-anak akan terbiasa dan cinta akan menanam dan membawa kebiasaan menanamnya tersebut ke lingkungan keluarga. Sehingga terwujud sebuah budaya cinta menanam dan terpenuhinya kebutuhan pangan dan nilai estetika tingkat rumah tangga di lingkungan masyarakat dimana kegiatan ini berlangsung.

Sebagai bahan referensi adalah kegiatan yang memiliki tujuan yang hampir serupa, yang telah dilaksanakan di lingkungan sekitar desa ini. Dimana anak-anak dan masyarakat sekitar meningkat kepekaannya dan kepeduliannya terhadap dunia pertanian, pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh dari media pembelajaran berupa permainan tradisional. Oleh sebab itu, harapannya program

pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan kali ini menjadi program yang akan terus meningkatkan kualitas sumberdaya manusia yang ada di lingkungan tersebut.

BAB III METODE

Metode yang akan digunakan dalam Program Kreatifitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat adalah metode *Participatory Action Research* (PAR) yang merupakan metode penyadaran masyarakat dalam kegiatan ini adalah anak-anak terhadap potensi dan masalah yang dimiliki yang menekankan pada keikutsertaan masyarakat pada kegiatan yang dilaksanakan.

Pembuatan pot tanaman berbentuk mainan akan dibuat langsung oleh anak-anak binaan di setiap minggu pertemuan. Dengan menggunakan bahan dasar yang berbeda di setiap pertemuannya, di sertai bimbingan dari pelaksana kegiatan diharapkan anak-anak bisa mengasah keterampilan, kreativitas dan inovasi yang dimiliki dan menuangkannya dalam bentuk mainan yang berkualitas. Yaitu selain berfungsi sebagai pot tanaman, juga memiliki nilai estetika, keunikan bahkan nilai jual. Sebelumnya anak-anak juga berlatih membuat desain pot mainan. Beberapa hal mendasar seperti perlunya pot dilubangi di bagian dasar, komposisi penyusun media tanam berupa campuran tanah dan bahan organik lain adalah bagian yang tidak dilewatkan untuk dijelaskan kepada anak-bimbingan.

Bercocok tanam akan dilakukan oleh setiap orang anak dengan menggunakan pot yang telah mereka buat sendiri untuk kemudian akan dijadikan taman pekarangan. Selain itu akan ada simulasi bercocok tanam, membuat gambar, dan merancang taman pekarangan tersebut di sekitar pusat kegiatan. Pekarangan sehat di desain berdasarkan bentuk, luas dan lanskapnya dengan mempergunakan tanaman yang ditanam untuk pemenuhan gizi anak-anak, sebagai tanaman obat dan kemudian diterapkan di samping saung tempat bermain anak-anak sebagai kawasan hijau pekarangan.

Minggu ke duabelas, anak-anak binaan diajak untuk melihat salah satu kampung percontohan di Jakarta yaitu kampung hijau binaan Ibu Harini Bambang

Wahono. Selain anak-anak, Sebagian dari Ibu-ibu juga diajak ikut serta. Harapannya, Ibu-ibu sebagai orang tua dari anak binaan juga mendapatkan pelajaran dan pengalaman sehingga ketika pulang ke desa, aktivitas sehari-hari di rumah dapat bersinergi dengan anak-anaknya. Kampung yang sudah mendapat penghargaan dari dalam dan luar negeri ini diharapkan akan membuat anak-anak dan orang tua tergerak untuk menjadikan kampung halaman sekitar yang ada di desa ke depannya menjadi kampung yang serupa atau tetap melestarikan lingkungan sekitar dengan terus menggalakan gerakan pemanfaatan sampah dan menanam tanaman di pekarangan rumah.

Setelah empat belas minggu pengabdian dilaksanakan secara terstruktur, program lanjutan dari PKM Pottoys akan terus berlanjut dengan kegiatan yang sifatnya memantau dan mengingatkan. Agar pengaruh dari pelaksanaan PKM tidak begitu saja mudah di tinggalkan, maka dukungan berupa bantuan moril dan materi seperti benih tanaman, aktifator pupuk diberikan untuk membantu aktivis desa dalam bergerak. Dengan cara seperti itu, harapannya ketercapaian target dari program PKM-Pottoys dapat diraih. Sementara itu, testimoni atau kuisioner evaluasi kegiatan dilakukan di minggu ke lima belas dengan sistem wawancara langsung dan tertulis untuk anak-anak binaan, juga pihak Rt, dan Orang tua dari anak-anak binaan.

BAB IV HASIL YANG DICAPAI

Kemajuan kegiatan

Seluruh agenda yang direncanakan secara tertulis dalam proposal secara umum sudah dilaksanakan. Namun ada beberapa kegiatan dalam setiap minggunya yang sedikit berubah.

Anak-anak sebagai objek utama pengabdian sudah mampu membuat pot yang berbentuk mainan sesuai dengan bentuk yang sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Jumlah pot yang sudah dibuat anak-anak adalah sekitar 100 pot dengan variasi bentuk yang berbeda. Namun, capaian tersebut bukan menjadi indikator utama berhasilnya program pengabdian ini.

Selain produk berupa pot berbentuk mainan, anak-anak juga semakin mengerti akan pentingnya menjaga lingkungan sekitar, khususnya dari berbagai sampah anorganik seperti plastik, styrofoam dan lain-lain. Sebelum program PKM ini berjalan, anak-anak di desa belum mengerti bagaimana memanfaatkan sampah anorganik yang masih dapat dimanfaatkan. Setelah adanya program, setidaknya anak-anak sudah mampu memanfaatkan sampah untuk dibuat sebagai pot tanaman. Dalam keseharian, lingkungan sekitar semakin bersih. Karena anak-anak melakukan bersih-bersih lingkungan sekitar setiap minggunya.

Ilmu tentang pembuatan kompos rumah tangga diperoleh secara langsung pada saat kunjungan ke kampung hijau. Anak-anak dan orang tua mencoba langsung membuat dengan bimbingan ibu Harini. Dengan praktek langsung tersebut, anak-anak dapat melakukan pembuatan kompos rumah tangga yang terbuat dari sampah organik basah, kering, pupuk jadi dan aktifator dengan baik. Harapannya, dalam keseharianpun mereka dapat melakukan kegiatan tersebut dan di aplikasikan untuk pot yang sudah mereka buat sendiri. Tentu saja itu harus terus mendapat bimbingan dari pelaksana kegiatan dan pemerintah desa setempat.

Pemerintah setempat, dalam hal ini yang diwakili oleh Ketua RT 01. Menyatakan bahwa kegiatan PKM ini sangat membantu masyarakat sekitar khususnya anak-anak. Dimana anak-anak sudah lebih aktif dan percaya diri. Khususnya dalam menjaga kelestarian lingkungan. Anak-anak yang awalnya masih

ada yang bermain game online, Jalan-jalan ke tempat main yang cenderung kurang bermanfaat, mendapatkan tempat bermain dan belajar pada saat melaksanakan kegiatan PKM. Pembuatan sarana saung dan halaman yang disesuaikan juga terus diusahakan oleh pihak pemerintah setempat.

Ketercapaian Target

Target yang sudah dicapai diantaranya adalah ; anak-anak mengisi waktu luang dengan hal yang lebih bermanfaat, intensitas mereka untuk bermain game online atau game elektronik lainnya berkurang, anak-anak sudah bisa membuat pot sendiri (untuk anak-anak diatas usia tujuh tahun), terciptanya lingkungan yang ramah, hijau, asri dan mendukung untuk anak-anak dalam bermain dan belajar di lingkungan. Anak-anak juga sudah faham tentang pentingnya mencintai dan menjaga lingkungan sekitar. Untuk anak-anak dibawah usia tujuh tahun setidaknya punya ketertarikan untuk membuatnya di kemudian hari. Anak-anak peka terhadap kebersihan lingkungan. Hal tersebut dapat dilihat dari kebersihan saung dari minggu ke minggu. Ketertarikan anak-anak untuk melestarikan lingkungan atau untuk menanam dapat dilihat dari semakin antusiasnya anak-anak untuk bertanya. Pertanyaan pertanyaan yang muncul seperti pertanyaan jenis-jenis tanaman, keberadaan hewan di sekitar tanaman, bagaimana cara membuat tanaman tumbuh baik, gejala-gejala kerusakan pada tanaman pun tidak luput menjadi pertanyaan. Hal tersebut menjadikan pelaksana kegiatan juga terus berusaha untuk memberikan jawaban terbaik kepada anak-anak bimbingan.

Permasalahan dan Penyelesaian

Pelaksanaan kegiatan PKM Pottoys ini tentunya mengalami kendala. Jadwal pelaksanaan yang bentrok dengan field trip dan kegiatan wajib kampus lainnya menjadi salah satunya. Solusi untuk masalah tersebut adalah dengan tetap melaksanakan kegiatan walaupun dengan jumlah anggota kelompok yang tidak lengkap. Selain itu, hadirnya volentir dari teman-teman dan kerjasama program sangat membantu pelaksanaan kegiatan.

Permasalahan lain yang terjadi adalah anak-anak yang kadang susah diatur, tidak memperhatikan pada saat penjelasan, dan tidak konsistensi hadir setiap minggu. Solusi untuk mengatasi permasalahan itu adalah dengan menciptakan suasana yang tidak membosankan seperti bermain beberapa games kreatifitas, imajinasi, dan lain-lain. Membuat lagu berjudul "POTTOYS" diharapkan dapat mengingatkan tentang program pengabdian yang sudah dilaksanakan.

Kekompakan dalam tim pelaksana juga masih menjadi permasalahan. Untuk itu selalu diusahakan untuk meningkatkan kinerja masing-masing mulai dari komunikasi antar anggota.

BAB V RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Rencana kegiatan yang akan dilaksanakan setelah program terstruktur selesai lebih ditekankan untuk program pemantauan, bimbingan dan bantuan baik berupa fisik, moril, maupun materi. akan dibuat juga tempat untuk penyimpanan pot-pot tanaman yang telah dibuat oleh anak-anak binaan. Harapannya, pembuatan pot tersebut akan terus dilakukan oleh masyarakat sekitar sehingga setiap pekarangan dihiasi oleh tanaman-tanaman yang bermanfaat. Pemberian tambahan kegiatan yang diperlukan seperti belajar bahasa inggris, ngaji, dan kebutuhan lain yang sekiranya masyarakat sekitar butuhkan juga akan terus diberikan. Tentu saja hal tersebut disesuaikan dengan kondisi. Baik masyarakatnya, maupun mahasiswa sebagai fasilitator. Kehadiran seorang kader baik dari anak-anak bimbingan maupun dari orang tua sangat penting. Mereka yang akan melanjutkan program selanjutnya setelah program kerjasama berakhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams,E and Rollings. A.(2003). *On game Design*.USA. New reader publishing.
- Afrinis Nur. 2009. *Pengaruh Program Home Gardening dan Penyuluhan Gizi Terhadap Pemanfaatn Pekarangan dan Konsumsi Pangan Balita*. Tesis. Program Pasca Sarjana IPB. Bogor. 60 hal
- Afrizal Malik dan Sania Saenorig. 1999. *Perbaikan Sistem Usahatani Pekarangan. Hasil-hasil Penelitian SADP*. Jayapura.
- Mahfoedi M. 1977. *Ekologi Pekarangan dan Produktivitas Tanaman Pekarangan. Lokakarya Intensifikasi Pekarangan Penunjang UPGK*. 9-20 November 1977. UNICEF, IPB. Dirjen Tanaman Pangan Departemen Pertanian Bogor
- Peny D H, Ginting Benneth. 1984. *Final Report an Evaluation Study of Home and Village Garden Programe in Nutrition Invention Pilot Project Areas*. Vol I, II, III. Jakarta
- Rukmana Rahmat. 2005. *Bertanam Sayur Dipekarangan*. Kanisius. Yogyakarta.
- Rini A. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Sajogyo. 1977. *Garis Kemiskinan dan Kebutuhan Minimum Pangan*. LPSP. IPB. Bogor
- Terra G.J.A. 1949. *Tuinbouw : Van Hall en C. Van de. Koppel : De Landbouw in de indische archpel.IIA*.
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Edisi 6*. EGC : Jakarta

Lampiran

1. Penggunaan dana

Tabel 1 Rincian penggunaan dana seluruh kegiatan

No.	Pengeluaran	Biaya
1	Alat dan bahan	Rp835.800
2	Konsumsi	Rp365.000
3	Transportasi	Rp544.000
4	Lain-lain	Rp265.000
5	Survey	Rp200.000
6	<i>Field trip</i>	Rp2.400.000
Total		Rp4.609.800

2. Rekapitulasi Anggaran Dana

Tabel 2 Rincian penggunaan dana untuk alat dan bahan

No.	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah (Unit)	Harga Barang
1	Benih bayam	Rp15.000	2	Rp30.000
2	Benih cabai	Rp15.000	2	Rp30.000
3	Benih terong	Rp15.000	1	Rp15.000
4	Benih tomat	Rp18.000	1	Rp18.000
5	Benih kangkung	Rp10.000	1	Rp10.000
6	Tray 120 L	Rp15.000	3	Rp45.000
7	Cocopit	Rp5.000	1	Rp5.000
8	Thinner	Rp17.000	1	Rp17.000
9	Pupuk kandang	Rp15.000	1	Rp15.000
10	Sprayer	Rp35.000	1	Rp35.000
11	Balok kayu ukuran 3x5x200	Rp19.000	6	Rp114.000
12	Balok kayu ukuran 2x4,5x200	Rp13.000	12	Rp156.000
14	Lem	Rp5.000	1	Rp5.000
15	Cutter	Rp2.500	6	Rp15.000
16	Gunting	Rp3.500	9	Rp31.500
17	Selotip	Rp4.500	1	Rp4.500
18	Lakban	Rp9.800	3	Rp29.400

No.	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah (Unit)	Harga Barang
19	Spidol	Rp6.000	1	Rp6.000
20	Pensil	Rp2.000	15	Rp30.000
21	Penghapus	Rp2.000	10	Rp20.000
22	Lem okey	Rp17.500	1	Rp17.500
23	Papan tulis	Rp50.000	1	Rp50.000
24	Gunting e50	Rp5.000	1	Rp5.000
25	Lem korea	Rp5.000	1	Rp5.000
26	Secrool wb	Rp6.000	2	Rp12.000
27	Penghapus wb	Rp4.000	1	Rp4.000
28	Rautan	Rp1.000	5	Rp5.000
29	Kuas	Rp1.500	6	Rp9.000
30	Cat poster	Rp8.500	5	Rp42.500
31	Staples besar	Rp13.500	1	Rp13.500
32	Staples kecil	Rp4.900	1	Rp4.900
33	Refill staples besar	Rp2.500	1	Rp2.500
34	Refill staples kecil	Rp1.500	1	Rp1.500
35	Sapu lidi gagang	Rp10.000	1	Rp10.000
36	Sapu lidi biasa	Rp5.000	1	Rp5.000
37	Pengki	Rp5.000	1	Rp5.000
38	Trash bag	Rp1.000	5	Rp5.000
Total				Rp835.800

3. Bukti-bukti pendukung kegiatan

Pertemuan I



Pertemuan II



Pertemuan III



Pertemuan V



Pertemuan VI



Pertemuan VII



Pertemuan VIII



Pertemuan ke IX



Pertemuan X (Fieldtrip)



4. Kerjasama

No	Organisasi	Keterangan	Bentuk Kerjasama
1.	CSS MORA	(Organisasi mahasiswa santri penerima beasiswa Depag di IPB)	Kunjungan, Sumber Daya Manusia, Bantuan Berupa tanaman dan Sosialisasi Games
2	HIMASITA	Himpunan Mahasiswa Proteksi Tanaman (HIMASITA) IPB	Sumber Daya Manusia (pembimbing tambahan), peralatan Penunjang, dan

			sosialisasi dan publikasi kegiatan
3	Paguyuban Bidik Misi Faperta	Kumpulan Mahasiswa Penerima beasiswa Bidikmisi Fakultas pertanian IPB	SDM (sukarelawan pembimbing), sosialisasi dan publikasi kegiatan.
4	Kampung Hijau Banjarsari Jaksel	Kampung pimpina Ibu Harini Bambang Wahono yang mendapat penghargaan nasional dan Internasional termasuk UNESCO, bergerak di bidang pelestarian lingkungan sekitar khususnya dalam pengelolaan Sampah dan pemanfaatan pekarangan.	Fasilitas/tempat Kunjungan, materi tematik tentang lingkungan dan bahan baku.
5	Mahasiswa Sukarelawan	Mahasiswa yang memiliki ketertarikan dalam mengabdikan, diluar pelaksana dan organisasi yang sudah tertulis	Menjadi pembimbing tambahan, sosialisasi dan publikasi kegiatan.