



**LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**“EduAgri GAME” (*Education of Agricultural Game*): Permainan Edukasi
Pertanian Berbasis 4 Kecerdasan (IQ, EQ, SQ, KQ) Berbahan Dasar Limbah
dalam Rangka Membangun Karakter Anak**

**BIDANG KEGIATAN :
PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Disusun oleh :

Ketua	: Wilda Karima Khusna	I14110062	2011
Anggota	: Ida Mafaza	F24110042	2011
	Umi Khasanah	H44110027	2011
	Fajar Muhaimin Abdha	E34110102	2011
	Ahmad Arnian Putra	G34120057	2012

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**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR**

1. Judul Kegiatan : "EduAgri GAME" (*Education of Agricultural Game*) :
Permainan Edukasi Pertanian Berbasis Empat
Kecerdasan (IQ, EQ, SQ, KQ) Berbahan Dasar Limbah
dalam Rangka Membangun Karakter Anak
2. Bidang Kegiatan : () PKM-P () PKM-M () PKM-KC
() PKM-K () PKM-T
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
a. Nama Lengkap : Wilda Karima Khusna
b. NIM : I14110062
c. Jurusan : Gizi Masyarakat
d. Universitas/ Institut/ Politeknik : Institut Pertanian Bogor
e. Alamat rumah dan No. Tel/ HP : Tirto Indah 6 No. 25 Pekalongan/
085641803167
f. Alamat email : wilda_gmsk_ipb_48@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Rimbawan
b. NIDN : 0006046212
c. Alamat Rumah dan No. Tel/HP : Bukit Asri Blok C8/No. 10 Ciomas,
Bogor /0818705159
6. Biaya Kegiatan Total : Rp 8.500.000,-
a. DIKTI : Rp 8.500.000,-
b. Sumber Lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Bogor, 20 Juli 2013

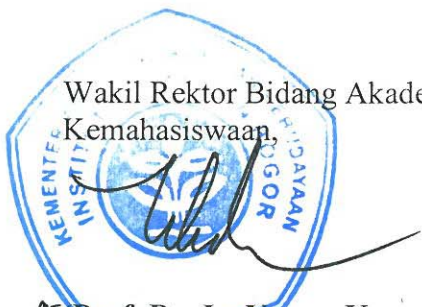
Menyetujui,
Ketua Departemen

(Dr. Ir. Budi Setiawan, M.Si)
NIP. 19621218 198703 1 001

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Wilda Karima Khusna)
NIM. I14110062

Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan



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

Dosen Pendamping

Dr. Rimbawan
NIDN. 0006046212

ABSTRAK

EduAgri GAME merupakan sebuah permainan edukasi pertanian yang menggabungkan potensi kecerdasan intelektual (IQ), emosional (EQ), spiritual (SQ), dan kinestetik (KQ). Permainan tersebut muncul sebagai media alternatif bermain dan belajar anak khususnya menyangkut wawasan pertanian. EduAgri sebagai bentuk media belajar dan bermain ini berkembang seiring dengan meredupnya permainan tradisional. Kenyataan di lapangan membuktikan bahwa saat ini sebagian besar anak Indonesia lebih menggemari permainan yang berbasis teknologi seperti *games computer/games online*. Jika ditelusuri lebih jauh, permainan yang berbasis teknologi tersebut sebenarnya lebih banyak memberi dampak negatif terutama dalam hal moral dan kepribadian anak. Berbagai dampak negatif tersebut diantaranya dapat menumbuhkan sifat individualisme, mengurangi rasa empati dan daya sosial anak, serta dapat mengganggu kesehatan mata akibat terlalu sering berhadapan dengan komputer. Di sisi lain, generasi muda Indonesia juga perlu dikenalkan dengan dunia pertanian mengingat bahwa sektor terbesar negara Indonesia adalah pertanian. Hal tersebut bertujuan agar mereka mampu mencintai pertanian dalam negeri dan dapat mengembangkan potensi pertanian yang dimiliki. Dengan berbagai persoalan tersebut dibuatlah sebuah inovasi yaitu permainan edukasi pertanian dengan menggabungkan potensi kecerdasan yang ada pada manusia (IQ, EQ, SQ, KQ) serta dimanfaatkannya barang-barang bekas sebagai bahan dalam permainan tersebut bertujuan untuk memanfaatkan limbah sampah yang sudah tidak terpakai. Keunikan permainan EduAgri ini terletak pada perpaduan antara wawasan pertanian dengan menggabungkan empat potensi kecerdasan manusia (IQ, EQ, SQ, dan KQ) yang dirancang untuk menanamkan nilai moral (*moral value*) dan pengembangan karakter (*character building*) dengan memanfaatkan barang-barang bekas.

Kata Kunci : Permainan Edukasi, pertanian, kecerdasan, limbah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan penulisan laporan akhir Program Kreativitas Mahasiswa Bidang Pengabdian Masyarakat yang Berjudul “EduAgri GAME” (*Education of Agricultural Game*): Permainan Edukasi Pertanian Berbasis 4 Kecerdasan (IQ, EQ, SQ, KQ) Berbahan Dasar Limbah dalam Rangka Membangun Karakter Anak”.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada segenap pihak yang telah membantu dalam pembuatan laporan tersebut terutama kepada dosen pembimbing kami serta tim penulis yang telah berusaha keras dalam menyelesaikan laporan program kegiatan ini. ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan pula kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (DIKTI).

Akhir kata “Tiada Gading yang Tak Retak”. Kami sadar bahwa masih banyak kekurangan baik dari kegiatan yang kami lakukan maupun dari laporan akhir ini. Oleh karena itu kami sangat menghargai kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar kami dapat lebih baik untuk kedepannya. Semoga laporan akhir dan rangkaian program ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bogor, 22 Juli 2013

Tim Penulis

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi, perkembangan teknologi mengalami kemajuan yang cukup pesat. Hal tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam sarana yang memanfaatkan ilmu dan teknologi secara langsung, salah satunya yaitu permainan. Kenyataan di lapangan membuktikan bahwa saat ini sebagian besar anak Indonesia lebih menggemari permainan yang berbasis teknologi seperti *games computer/games online*. Persentase yang bisa diukur adalah sekitar minimal 80% anak mengisi warnet hanya untuk bermain *game online* (Patmonodewo 2000).

Jika ditelusuri lebih jauh, permainan yang berbasis teknologi tersebut sebenarnya lebih banyak memberi dampak negatif terutama dalam hal moral dan kepribadian anak. Berbagai dampak negatif permainan berteknologi ini diantaranya dapat menumbuhkan sifat individualisme, mengurangi rasa empati dan daya sosial anak, serta dapat mengganggu kesehatan mata akibat terlalu sering berhadapan dengan komputer. Berbagai permainan modern yang berkembang saat ini belum banyak yang mengarah ke bidang pertanian. Padahal menanamkan pendidikan pertanian pada anak sejak dini sangat diperlukan. Mengingat bahwa sektor utama Indonesia tertumpu pada bidang pertanian, maka perlu adanya cara untuk menumbuhkan rasa cinta anak terhadap pertanian Indonesia.

Seperti yang diketahui negara Indonesia dikenal kaya akan sumberdaya alam. Kekayaan alam yang dimiliki Indonesia sangat melimpah dan sudah terkenal di seluruh dunia, bahkan pada zaman kerajaan Sriwijaya dan Majapahit Indonesia dikenal sebagai negara agraris, yaitu negara yang sebagian besar penduduknya berkarya di sektor pertanian. Sektor pertanian merupakan sektor yang mempunyai peranan strategis dalam struktur pembangunan perekonomian nasional. Namun sayangnya saat ini kondisi sektor pertanian di Indonesia kurang baik.¹

Keadaan pertanian yang demikian membutuhkan perhatian khusus, tidak hanya dari pemerintah tetapi juga dari seluruh masyarakat Indonesia. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa pertanian merupakan hal yang sangat penting karena dari pertanianlah sumber bahan pangan dapat diperoleh. Perlu adanya pendidikan pertanian sejak dini yang ditanamkan pada anak supaya generasi muda dapat lebih mengenal pertanian Indonesia.

Oleh karena itu, dengan adanya berbagai persoalan tersebut telah dirancang sebuah inovasi yang menghubungkan pertanian dengan permainan yang berbasis edukasi bagi anak. Di samping itu, anak perlu

¹<http://aldorahman.blogspot.com/2010/05/peran-pertanian-dalam-perekonomian.html>

diberi pendidikan sosial dan agama untuk menumbuhkan kepribadian dan karakter yang unggul sehingga dirancanglah permainan edukasi yang berbasis IQ (*Inteleget Quotion*), EQ (*Emotional Quotion*), SQ (*Spiritual Quotion*), dan KQ (*Kinestetic Quotion*). Selain itu, dimanfaatkan barang-barang yang sudah tidak terpakai sebagai bahan pembuatan permainan tersebut. Tujuannya untuk memanfaatkan limbah sampah yang sudah tidak terpakai. Keunikan permainan EduAgri ini terletak pada perpaduan antara pendidikan pertanian dengan pengembangan karakter anak dengan empat kecerdasan (IQ, EQ, SQ, dan KQ) melalui permainan yang dirancang untuk mengembangkan kepribadian anak berbahan dasar limbah.

B. Perumusan Masalah

Permainan edukasi yang telah dirancang ini dibuat karena melihat adanya permasalahan yang terjadi khususnya pada generasi muda yang ditandai oleh melemahnya pendidikan karakter. Seperti yang diketahui bahwa generasi muda merupakan aset bangsa yang perlu diberi pendidikan dan pembekalan agar menjadi pribadi yang unggul dan cerdas. Ironisnya saat ini kondisi yang terjadi pada generasi muda cukup memprihatinkan. Dampak dari perkembangan zaman yang ditandai oleh kecanggihan teknologi menyebabkan kemudahan dalam mengakses teknologi bagi siapa saja termasuk pada anak. Teknologi yang berkembang saat ini dirasa memberi dampak kurang sehat bagi anak bila tidak dipergunakan dengan benar.² Contoh kasus yang sering ditemukan saat ini pada anak yaitu merebaknya *games online*. *Games online* yang ada saat ini dapat berbahaya bagi perkembangan mental dan spiritual anak jika tidak dipantau oleh orang tua. Namun, kondisi yang ada saat ini membuktikan bahwa anak lebih bebas mengakses games tersebut tanpa dampingi orang tua. Secara umum, anak juga akan cenderung kurang bersosialisasi dengan lingkungan luar sehingga kemampuan emosionalnya akan berkurang. Selain itu, dampak yang lain yaitu dapat merusak kesehatan mata pada anak dan dapat pula menurunkan semangat belajar.

Permasalahan yang lain yaitu kebanyakan anak kurang mengetahui sumberdaya alam yang dimiliki bangsanya, khususnya pada sektor pertanian. Sebenarnya permasalahan ini tidak begitu rumit, namun dampaknya akan besar jika generasi muda tidak bisa menggali potensi besar yang dimiliki bangsanya karena sektor pertanian yang dimiliki Indonesia sangat berpotensi besar untuk memajukan bangsa Indonesia. Permasalahan selanjutnya yaitu kondisi lingkungan sekitar yang kurang dapat memanfaatkan barang yang sudah tidak terpakai seperti limbah atau sampah.

²<http://indoagribisnis.wordpress.com/2008/09/21/pentingnya-pembangunan-pertanian/>

C. Tujuan Program

Tujuan Umum

Menyediakan sarana edukasi pertanian yang mendidik dalam rangka mengembangkan karakter, moral, intelegensi, serta spiritual anak.

Tujuan Khusus

1. Menumbuhkan rasa cinta terhadap pertanian Indonesia.
2. Mengurangi kecenderungan anak bermain *games onlie* komputer.
3. Menumbuhkan jiwa kepemimpinan pada anak.
4. Memberikan motivasi untuk mengembangkan karakter anak.
5. Membangun keseimbangan kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual.
6. Menumbuhkan rasa empati dan solidaritas anak terhadap sesama.
7. Memanfaatkan limbah menjadi barang yang memiliki nilai guna.

D. Luaran yang Diharapkan

1. Mampu memberikan sarana edukasi pertanian yang bermoral, berintelektual, dan berwawasan spiritual.
2. Mampu memberikan sarana permainan yang mengedepankan pengembangan karakter dan spiritual anak.

E. Kegunaan Program

Inovasi yang telah dirancang ini mempunyai kegunaan besar dalam mengembangkan karakter anak, diantaranya melatih kemampuan bekerja sama, menumbuhkan jiwa kepemimpinan, meningkatkan pengetahuan umum maupun agama. Selain itu, dari permainan ini wawasan anak mengenai dunia pertanian dapat lebih terbuka sehingga dapat menumbuhkan kecintaan anak pada pertanian.

II. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Kampung Cirangkong Rt.18 Rw.07, Desa Cemplang, Kecamatan Cibungbulang, Kabupaten Bogor adalah mitra kerjasama yang sebelumnya telah disurvei, yaitu sebuah desa yang kondisi masyarakatnya masih kurang dari segi ekonomi. Masyarakat Desa Cemplang mayoritas bekerja sebagai buruh serabutan. Desa ini memiliki potensi besar dalam bidang pertanian, contohnya seperti lahan persawahan dan lahan kosong yang cukup luas. Namun pengelolaannya belum dilakukan secara maksimal. Lahan pertanian yang ada di desa tersebut tidak dikelola oleh warga sekitar melainkan dikelola oleh orang dari luar Desa Cemplang. Sasaran yang dituju adalah anak usia sekolah SD, SMP, SMA yang berdomisili di desa tersebut.

III. METODE PENDEKATAN

Rangkaian kegiatan yang diberikan dalam PKM-M ini adalah sebagai berikut :

1. Persiapan alat dan bahan Setelah desain permainan dibuat, alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan EduAgri GAME disiapkan. Spanduk besar dan kardus yang tidak terpakai juga disediakan.
2. Pre test
Sebelum penyuluhan diadakan terlebih dahulu beberapa kuisisioner disiapkan untuk diisi oleh para peserta sebagai indikator untuk mengukur tingkat pemahaman anak mengenai pendidikan pertanian, moral, etika, dan spiritual.
3. Bermain EduAgri GAME
Sebelumnya akan dilakukan *briefing* untuk pemberian materi pengetahuan pertanian, religi, *softskill* dan pemantauan kepemimpinan. Setelah dilakukan pre test, anak-anak diajak untuk bermain secara langsung. Anak menjadi pelaku utama dalam permainan. Anak bebas bergerak dan menentukan jawaban. Permainan ini juga mengasah kekompakan sebuah tim dalam bermain. Kemudian dalam permainan ini juga diberikan sistem *reward* (hadiah) dan *punishment* (hukuman).
4. Pembekalan/Training motivasi
Pada sesi kedua diberikan pembekalan/training motivasi mengenai kepemimpinan, pendidikan pertanian, karakter yang baik dari segi moral maupun agama, serta keterampilan dalam bersosialisasi.
5. Bermain dan belajar di sawah
Pada sesi ini setelah para peserta diberikan pengarahan *softskill* pertanian serta pendidikan moral etika dan kepemimpinan, peserta diarahkan untuk mempraktikkan hasil pelatihan di tempat yang telah disediakan untuk mengasah langsung sejauh mana perkembangan pengetahuan yang di dapatkan, serta diajarkan untuk bersahabat dengan mengenal lingkungan alam sekitar.
6. Post test
Post test dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada masing-masing anak Desa Cemplang. Kuisisioner ini berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengarah pada tingkat kesadaran mereka mengenai pengetahuan moral dan etika. Dengan kata lain post test ini merupakan keberlanjutan dari pre test. Tujuan dari pelaksanaan post test ini adalah sebagai indikator untuk mengetahui sejauh mana perkembangan moral dan karakter anak setelah adanya program yang diberikan.
7. Evaluasi
Evaluasi dilaksanakan untuk memantau sudah sejauh mana program yang dilakukan dapat dikategorikan berhasil. Selain itu juga sebagai bahan pembelajaran untuk perbaikan selama pelaksanaan program sehingga tidak terjadi kesalahan yang sama.

IV. PELAKSANAAN PROGRAM

Tabel Rangkaian Pelaksanaan Program

No.	Kegiatan	Hari/Tanggal	Tempat	Instrumen	Sasaran
1	Pembuatan dan Persiapan EduAgri Game	23 Februari-3 Maret 2013	Sekitar Rektorat IPB	Spanduk bekas, kardus bekas, cat, kertas bekas, kain perca	-
2	Permainan EduAgri GAME	Jum'at, 29 Maret 2013	Majelis Ta'lim Kampung Cirangkong	Permainan EduAgri	Anak-anak usia 7-13 tahun
3.	Pembekalan dan training motivasi	Sabtu, 30 Maret 2013	Majelis Ta'lim Kampung Cirangkong	Materi motivasi pertanian	Anak-anak usia 7-13 tahun
4.	Bermain di sawah	Minggu, 31 Maret 2013	Sawah di Desa Cirangkong	Benih padi, bibit dan sawah	Anak-anak usia 7-13 tahun
5.	Program Pengenalan Buah Lokal	Minggu, 12 Mei 2013	Halaman Masjid Desa Cirangkong	Buah lokal dan buah impor	Anak-anak usia 9-14 tahun
6.	Program Penanaman <i>Moral Value</i>	Sabtu, 25 Mei 2013	Majelis Ta'lim Kampung Cirangkong	Permainan EduAgri	Anak-anak usia 9-14 tahun
7.	Program sosialisasi EduAgri GAME ke SDN di kabupaten Bogor	Selasa, 25 Juni 2013	RK AGB 301 FEM IPB	Materi dan EduAgri GAME	Anak kelas 5 anak SD kelas 5 beserta guru pengajar
8.	Pengajuan Hak Cipta Karya	Selasa, 26 Maret 2013	HKI IPB	Berkas, miniature permainan	-
9.	Konsultasi dengan pendiri Rumah Moral	Senin, 01 Juli 2013	Taman Senaman Indah Blok A No. 26 Cengkareng. Tangerang	Materi	-

A. Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

No	Tanggal	Pemasukan	Pengeluaran	Saldo	Keterangan
1		Rp 8.500.000		Rp 8.500.000	Biaya dari DIKTI
2	02-03-2013		Rp. 71.000		Pembuatan EduAgri Game
3	10-03-2013		Rp. 383.000		Pembuatan EduAgri Game
4	12-03-2013		Rp. 19.800		Pembuatan EduAgri Game
5	16-03-2013		Rp. 10.000		Pembuatan EduAgri Game
6	17-03-2013		Rp. 95.000		Pembuatan EduAgri Game
7	27-03-2013		Rp. 253.500		Biaya pelaksanaan Program permainan EduAgri GAME
8	29-03-2013		Rp.1.812.900		Biaya pelaksanaan

					Program training motivasi dan praktik penanaman
9	11-05-2013		Rp. 322.600		Biaya Pelaksanaan Program buah lokal
10	24-05-2013		Rp. 143.000		Biaya pelaksanaan Program Buah lokal
11	31-05-2013		Rp. 8.000		Biaya Poster
12			Rp. 16.000		Biaya pembuatan laporan
13	24-05-2013		Rp. 80.000		Biaya pelaksanaan program <i>moral value</i>
14	25-06-2013		Rp.1.308.200		Biaya pelaksanaan Program sosialisasi EduAgri Game ke SD
15	22&23-07-2013		Rp. 1.000.000		EduAgri Goes To Cirangkong Again
16	27 sd 29-03-2013		Rp. 100.000		Sewa tempat majelis taqlim desa
17	27-03 Sd 24-05-2013		Rp. 650.000		Transportasi
18	20,21,22-07-2013		Rp. 200.000		Biaya internet
19	01-07-2013		Rp. 360.000		EduAgri Goes To LSM Rumah Moral
20	03-07-2013		Rp. 350.000		Pembelian atribut kekompakan tim
21	26-03-2013		Rp. 350.000		Biaya administrasi pendaftaran hak cipta
22	27-03-2013		Rp. 500.000		Biaya peliputan
23	23-05-2013		Rp. 300.000		Biaya poster untuk pameran
24	27-06-2013		Rp. 50.000		Scanning dan upload
25	01-08-2013		Rp. 217.000		Pengajuan Program ke Dinas Pendidikan
Total			Rp. 8.500.000	0	

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian program yang telah dilakukan dapat diukur hasilnya melalui pendekatan langsung pada sasaran. Beberapa kegiatan yang telah dilakukan antara lain; program permainan EduAgri, program pembekalan dan training motivasi, bermain di sawah, program pengenalan buah lokal, program penanaman *moral value*, dan program sosialisasi EduAgri ke SDN. Dari pelaksanaan yang telah dilakukan tersebut diperoleh hasil peningkatan ketercapaian program. Selain itu, diberikan indikator keberhasilan yang bertujuan untuk menjadi parameter keberhasilan program tersebut. Pencapaian program pertama hingga terakhir mengalami kemajuan.

Berikut ini tabel hasil ketercapaian rangkaian program yang telah dilakukan:

Tabel Hasil Ketercapaian Program EduAgri GAME

Jenis Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Tujuan Kegiatan	Indikator Keberhasilan	Ketercapaian program
Permainan EduAgri	Kegiatan permainan yang mengasah pengetahuan tentang pertanian berbasis 4 kecerdasan (IQ, EQ, SQ, KQ) yang dimainkan secara langsung oleh peserta sebagai pelaku utama.	Mampu mengenali potensi pertanian Indonesia, menumbuhkan solidaritas dalam bekerja, dan mampu mengasah potensi IQ, EQ, dan SQ, KQ dalam bermain.	Minimal 75% peserta memahami dan mencintai pertanian dalam negeri, minimal 75% peserta mampu merespon kegiatan ini dengan baik, .	80% peserta mampu melaksanakan permainan dan mampu merespon kegiatan dengan baik 75% peserta memahami ilmu pertanian dan mampu menerapkan.
Pembekalan dan training motivasi	Kegiatan pemberian motivasi tentang pertanian yang dihubungkan dengan moral, kepribadian, dan spiritual.		Minimal 75% peserta aktif mendengarkan dan berdiskusi bersama, minimal 75% peserta mengikuti training (pelatihan) dengan baik.	75% peserta aktif mendengarkan dan berdiskusi bersama 75% peserta mengikuti training (pelatihan) dengan baik
Bermain di sawah	Kegiatan yang melibatkan peserta secara langsung di sawah		Minimal 75% peserta mengetahui cara bercocok tanam yang baik, minimal 75% peserta mampu mengolah lahan dengan baik,	80% peserta mengetahui cara bercocok tanam yang baik 75% peserta mampu mengolah lahan dengan baik
Program pengenalan buah lokal	Kegiatan pengenalan manfaat dan keunggulan buah lokal dibandingkan dengan buah <i>impor</i>	Mampu mengetahui manfaat dan keunggulan buah lokal serta lebih mencintai produk pertanian dalam negeri	minimal 80% peserta mengenal produk pertanian dalam negeri	80% peserta mengenal produk pertanian dalam negeri, 83% peserta aktif bertanya, dan 77% peserta mampu menerapkan.
Program penanaman <i>moral value</i>	Kegiatan ini merupakan kegiatan meriview kembali materi yang telah diberikan sebelumnya serta memberikan pengembangan karakter moral		minimal 75% peserta mengaplikasikan <i>moral value</i> dari game ini dalam kehidupan sehari-hari	83% peserta mengaplikasikan <i>moral value</i> dari game ini dalam kehidupan sehari-hari, 87% peserta aktif bertanya dan berdiskusi, 77% peserta mampu memahami materi.
Program sosialisasi EduAgri	Kegiatan pengenalan EduAgri GAME	Mensosialisasikan program permainan EduAgri GAME agar	Minimal 80% peserta mampu memahami dan	80% peserta mampu memahami dan menerapkan

GAME ke SDN	melalui stakeholder (guru)	program ini dapat diterapkan di sekolah masing-masing melalui kegiatan ekstrakurikuler	memainkan program dengan baik Minimal 80% peserta merespon program ini dengan baik Minimal 80% peserta menerapkan program ini di sekolah	program ini di sekolah 90% peserta merespon program ini dengan baik 87% peserta menerapkan program ini di sekolah
-------------	----------------------------	--	--	---

VI. KESIMPULAN

Rangkaian kegiatan EduAgri telah berjalan 100% dan program tersebut dapat dikatakan berhasil dengan melihat respon dan pencapaian dari rangkaian program yang sudah dilakukan. Program ini juga telah didaftarkan lewat hak cipta dengan nomor registrasi 201301726. Program EduAgri juga telah diliput oleh Green TV pada tanggal 29 Maret 2013.

VII. LAMPIRAN



Gambar 1.1 : Proses pembuatan EduAgri



Gambar 1.2 : Proses pembuatan EduAgri



Gambar 1.3 : Proses pelaksanaan permainan EduAgri



Gambar 2.1 : Proses pelaksanaan permainan EduAgri



Gambar 2.2 : Proses pelaksanaan training motivasi



Gambar 2.3 : Proses pelaksanaan training motivasi



Gambar 3.1 : Proses pelaksanaan belajar di sawah



Gambar 3.2 : Proses pelaksanaan belajar di sawah



Gambar 3.3 : kegiatan program lanjutan



Gambar 4.1 : program sosialisasi EduAgri ke guru-guru dan anak-anak SD



Gambar 4.2 : program sosialisasi EduAgri ke guru-guru dan anak-anak SD



Gambar 4.3 : Kegiatan program lanjutan

10-03-2013

GEBYAR Stationery
 Pusat Alat Tulis Kantor
 Jl. Babakan Raya No. 150
 Kampus Dalam IPD Dronaga - Bogor
 Tlp. 0231 - 8628954

Tanggal: 10/03/2013

No.

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
12	RANTAI		6000
15	P-JOKKO		6000
12	BK KECIL	13.200	158.400
10	LANTARAN HITAM	8000	80.000
			1
			Jumlah Rp. 90.300

Tanda Terima, Hormat Kami,

TOKO BESI & BAHAN BANGUNAN
KURNIA UTAMA
 Jl. Raya Dronaga Km. 7 No. 4
 Telp. (0251) 8627191, 7173196 - Bogor

Bogor, 2/3/2013
 Kepada Yang Terhormat,

Menjual: Besi Beton, Kunci, Kayu, Triplex, Pasir, Bata Merah, Bataco, Genteng, Ceramic, Cat, dll.

NOTA KONTAN

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
100	Cat 1kg		8000
24	Kurs 2 1/2 + 1		9000
			5
Tanda Terima,			Total Rp. 17.000 -

Hormat Kami,

PERHATIAN: Barang-barang yang sudah dibeli tidak dapat diukur atau dikembalikan.

2/3/2013

GEBYAR Stationery
 Pusat Alat Tulis Kantor
 Jl. Babakan Raya No. 150
 Kampus Dalam IPD Dronaga - Bogor
 Tlp. 0231 - 8628954

Tanggal: 2/3/2013

No.

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
1	SDRLOI Permanen		14.500
1	trmta		7.500
3	PUIDLY	1000	3000
3	orgami	2000	18.000
1	PoniO 4100A		11.000
			1
			Jumlah Rp. 54.000

Tanda Terima, Hormat Kami,

SOLUSI hardware electric
 nemat dan bersahabat...

✓ Harjunal: macan2 gembok, obeng, palu, kunci sepeda, kunci pas, motoran, instalasi listrik, kabel, lampu, antenna, kipas angin, magiccom, strika, dispenser, remot TV, elektronik dll.
 ✓ Berisi elektronik
 ✓ Duplikat kunci

Phone: 08569836137
 date: 10/03/13

Qty	Product	Priez	Total
2	Car Care	7000	14.000
2	Kurs	4000	8.000
2	Kurs 6	3000	6.000
3	Kurs tulis	2500	7.500
Terima Kasih			Jumlah 35.500

KUITANSI SEWA PERALATAN

Peminjam: Fajar No. Hp: 085768446582
 Organisasi: PKM - M Acara: PKM

Tanggal	Nama Peralatan	Jumlah	Lama Penggunaan	Biaya
31 Mar	LCD	1	3 jam	100.000
				Total 100.000

Lunas LCD Kabel Power Kabel VGA
 Sisa : Rp. Mik Wireless Mik Kabel Audio Jack 3,5

SOP Peminjaman:
 > DP 100% (Harus Lunas)
 > Barang diambil 1 jam sebelum dan sesudah jadwal peminjaman, keterlambatan pengembalian kena ch sesuai waktu terlamba
 > Peminjam meninggalkan KTM/KTP/SIM
 > Sebelum barang diambil, PETUGAS wajib meng kelengkapan barang
 Bogor, 30 Mar 2013
 Hormat kami,
 Do Re Mi Corp
 Cp. Abu 0856921366