



PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM

**PENANGKARAN MASAL (PENINGKATAN KARAKTER ANAK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL) DESA BALESARI KECAMATAN BANSARI
KABUPATEN TEMANGGUNG**

BIDANG KEGIATAN:

PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Diusulkan oleh:

Ani Lestari (4201413057/2013)

Atikah (4201413005/2013)

Ulfi Lutfiani Putri (4201413089/2013)

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

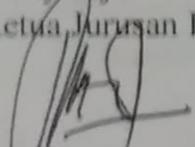
SEMARANG

2015

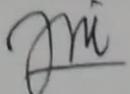
PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : Penangkaran Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung
 2. Bidang Kegiatan : PKM-M
 3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Ani Lestari
 - b. NIM : 4201413057
 - c. Jurusan : Fisika
 - d. Universitas : Universitas Negeri Semarang
 - e. Alamat Rumah dan No.Hp : Kalensari RT 04/RW 02, Balesari Bansari, Temanggung
 - f. Alamat E-mail : anilestari08@gmail.com
 4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 3 orang
 5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Suharto Linuwih, M.Si.
 - b. NIDN : 0014076811
 - c. Alamat Rumah dan No. Hp : Kp. Plumbungan, No. 32, Krajan Kulon, Kaliwungu, Semarang, Jawa Tengah
- Semarang, 05 Oktober 2015

Menyetujui
Ketua Jurusan Fisika


(Dr. Khumaedi, M.Si.)
NIP: 196306101989011002

Ketua Pelaksana


(Ani Lestari)
NIM: 4201413057

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan


(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si.)
NIP: 196012171986011001

Dosen Pendamping


(Dr. Suharto Linuwih, M.Si.)
NIDN: 001407681



DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Ringkasan	iv
Bab I. Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Luaran yang Diharapkan	3
1.5 Kegunaan Program	3
Bab II. Gambaran Umum Masyarakat Sasaran	4
Bab 3. Metode Pelaksanaan	6
Bab 4. Biaya dan Jadwal Kegiatan	7
4.1 Anggaran Biaya	7
4.2 Jadwal Kegiatan	7
Lampiran	9
1. Biodata Ketua, Anggota, dan Dosen Pembimbing.....	9
2. Justifikasi Anggaran Kegiatan	14
3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas	16
4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana	17
5. Surat Pernyataan Kesiediaan dari Mitra	18

RINGKASAN

Kemajuan IPTEK yang cukup pesat saat ini ternyata turut mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak menjadi lebih sering bermain permainan yang berkaitan dengan teknologi canggih dari smartphone, laptop ataupun games online. Permainan yang menggunakan teknologi saat ini sering disebut dengan permainan modern. Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Terutama dampak yang ditimbulkan dari kecanduan akibat teknologi tersebut.

Penurunan karakter anak menjadi salah satu akibat dari kecanduan teknologi modern yang ada. Jika sudah kecanduan maka anak tidak akan segan-segan untuk membolos sekolah hanya untuk sekedar bermain game. Bukan hanya itu, mereka akan dengan senang hati menolak permintaan atau suruhan orang tua hanya dengan alasan permainannya belum selesai. Hal seperti itulah yang seharusnya diperhatikan khususnya oleh orang tua yang memfasilitasi anak dengan peralatan canggih seperti itu.

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak. Akan tetapi permainan tradisional yang selama ini ada mulai ditinggalkan anak-anak. Oleh sebab itu, perlu adanya penyuluhan kepada para orang tua agar mereka memperhatikan kegiatan bermain anak dan mengajak anak-anak untuk memainkan kembali permainan tradisional sebagai alternatif permainan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kemajuan IPTEK yang cukup pesat saat ini ternyata turut mempengaruhi aktivitas bermain anak. Anak menjadi lebih sering bermain permainan yang berkaitan dengan teknologi canggih dari *smartphone*, laptop ataupun *games online*. Permainan yang menggunakan teknologi saat ini sering disebut dengan permainan modern. Permainan modern lebih dipilih anak-anak karena lebih efisien dari segi waktu maupun tenaga. Anak-anak hanya perlu duduk manis di dalam ruangan tanpa harus berpanas-panasan hanya untuk bermain. Selain itu jenis permainan yang disediakan juga cukup banyak sehingga membuat anak menjadi lebih betah untuk berlama-lama memainkan game ataupun yang lainnya dari teknologi yang mereka miliki.

Kesan modern ternyata tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Di berbagai media baik cetak maupun elektronik saat ini, marak diberitakan tentang berbagai dampak permainan digital pada anak, khusus-nya *games online*. Anak yang bermain *games online* tanpa adanya kontrol, khususnya dari orang tua, cenderung mengalami kecanduan. Akibatnya, sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain *games online*.

Penurunan karakter anak juga menjadi salah satu akibat dari kecanduan teknologi modern yang ada. Jika sudah kecanduan maka anak tidak akan segan-segan untuk membolos sekolah hanya untuk sekedar bermain game. Bukan hanya itu, mereka akan dengan senang hati menlak permintaan atau suruhan orang tua hanya dengan alasan permainannya belum selesai. Hal seperti itulah yang seharusnya diperhatikan khususnya oleh orang tua yang memfasilitasi anak dengan peralatan canggih seperti itu.

Di balik banyaknya dampak negatif yang telah ditimbulkan oleh permainan digital yang memiliki kesan modern ini, sebenarnya bangsa Indonesia memiliki permainan anak yang kaya akan nilai dan berdasarkan hasil penelitian permainan anak tradisional dapat menstimulasi tumbuh kembang anak, bahkan dapat digunakan sebagai sarana edukasi pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat mestimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak

menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak. Oleh karena itu, pelestarian permainan tradisional penting untuk dilakukan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, disertai dengan upaya penyadaran kepada pihak-pihak terkait khususnya orang tua akan bahaya games. Orang tua adalah pihak yang memiliki peran penting terkait dengan masalah kecanduan games online pada anak karena orang tua adalah pihak yang paling dekat dan paling bertanggung jawab terhadap anak, yang seharusnya memiliki waktu paling banyak bersama anak dengan perhatian dan kasih sayangnya.

Berdasarkan paparan diatas, kami tim dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang mencoba menawarkan ide kami, yaitu melakukan penyuluhan kepada orang tua dan mengajak anak-anak di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk kembali memainkan permainan tradisional yang ada.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah kami paparkan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang dihadapi, antara lain :

- a. Bagaimana cara mengurangi kegemaran anak dalam bermain game berteknologi ?
- b. Bagaimana mengajak orang tua Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk lebih memerhatikan anak-anak mereka ketika bermain ?
- c. Bagaimana cara menarik kembali minat anak-anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung terhadap permainan tradisional yang ada ?

1.3. TUJUAN PROGRAM

Tujuan dari program pengabdian masyarakat Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung ini antara lain :

- a. Mengurangi aktivitas berlebihan anak bermain game digital dan untuk mencegah terjadinya kecanduan.
- b. Mengoptimalkan peran orang tua dalam memerhatikan kegiatan anak-anak mereka.

- c. Meningkatkan ketertarikan kembali anak-anak terhadap permainan tradisional yang sudah mulai ditinggalkan.

1.4. LUARAN YANG DIHARAPKAN

Dengan adanya Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) yang berupa penyuluhan bagi orang tua dan mengajak anak-anak di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung untuk kembali memainkan permainan tradisional, diharapkan memperoleh luaran sebagai berikut :

- a. Berkurangnya aktivitas negatif anak-anak yang disebabkan oleh aktivitas bermain game berlebihan.
- b. Penghematan pengeluaran masyarakat terutama orang tua karena tidak perlu lagi membelikan gadget yang mahal hanya untuk memenuhi permainan anak mereka.
- c. Tumbuhnya karakter anak-anak melalui permainan tradisional yang ada.
- d. Orang tua meningkatkan perhatian mereka terutama terhadap aktivitas bermain anak-anak.

1.5. KEGUNAAN PROGRAM

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat antara lain :

- a. Kegunaan ditinjau dari segi ekonomi:
Meminimalisasi pengeluaran orang tua dalam membelikan gadget untuk anak.
- b. Kegunaan ditinjau dari segi sosial:
 - 1. Meningkatkan perhatian orang tua terhadap aktivitas bermain anak.
 - 2. Meningkatkan sosialisasi anak dengan anak seusianya dengan anak bermain di luar rumah.
 - 3. Meningkatkan karakter anak melalui permainan tradisional yang ada.
- c. Kegunaan ditinjau dari segi budaya:
Melestarikan permainan tradisional yang ada agar tidak punah begitu saja.

BAB II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT

Masyarakat yang dijadikan sasaran dari Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian masyarakat (PKMM) ini adalah masyarakat di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung yang sebagian besar masyarakatnya berprofesi sebagai petani sawah. Desa Balesari sendiri merupakan salah satu desa yang berada dikaki Gunung Sindoro, sehingga banyak lahan persawahan yang berada disekitarnya. Lahan persawahan itulah yang dijadikan sebagai sumber mata pencaharian utama masyarakat Desa Balesari. Sistem pertanian di Desa Balesari berbeda dari kebanyakan sistem pertanian di Indonesia ini. Hal tersebut disebabkan karena tanah pegunungan yang subur memberikan manfaat tersendiri untuk bisa ditanami berbagai macam tumbuhan dalam sekali waktu. Berbeda dengan persawahan lainnya yang hanya bisa ditanami satu macam tumbuhan saja untuk sekali produksi. Jika Temanggung dikenal sebagai kota tembakau, maka Desa Balesari termasuk salah satu penghasil tembakau terbesar di Kabupaten Temanggung. Bukan hanya Desa Balesari sebenarnya, desa-desa sekitar yang memiliki tanah dingin juga menghasilkan banyak tembakau. Oleh karena itu ketika musim tembakau tiba maka akan ditemukan pemandangan tersendiri dari masyarakat di desa-desa Kabupaten Temanggung.

Desa Balesari sendiri terdiri atas empat dusun dimana setiap dusunnya terdiri kurang lebih 150 kepala keluarga. Seperti yang diketahui pekerjaan sebagai petani mengharuskan masyarakat untuk banyak berada di sawah. Bagi masyarakat yang mempunyai anak kecil tentu saja hal itu menjadi sebuah masalah karena waktu untuk bersama anak-anak berkurang. Sebenarnya biasanya anak-anak ditinggal ke sawah ketika mereka sudah bersekolah, karena kebanyakan dari orang tua berfikir anak-anak akan mempunyai teman yang diajak bermain setelah pulang sekolah nanti. Tapi dari sini lah akar permasalahan muncul yaitu kurangnya perhatian orang tua yang sebenarnya sangat diperlukan anak terutama dimasa pertumbuhan mereka.

Jika dilihat sekarang, di pelataran rumah ataupun lapangan di sekitar Desa Balesari semakin jarang dilihat anak-anak bermain permainan tradisional. Bahkan ketika anak-anak ditanya tentang permainan yang pernah jaya sekitar sepuluh tahun yang lalu, sebagian dari mereka menjawab tidak tahu. Desa menjadi terasa sepi tanpa adanya suara tawa anak-anak bermain. Dan jika dilihat lagi, bahkan dari anak TK di sana sudah memiliki handphone

pribadi. Itulah pemandangan yang akan dilihat pada anak-anak masa kini. Dan yang lebih lagi sebagian dari orang tua memberikan fasilitas tablet pada anak kecil mereka. Tentu saja kebanyakan dari mereka belum bisa memanfaatkan kegunaan dari peralatan canggih tersebut dengan baik. Hal itu juga yang dilakukan anak-anak Desa Balesari yang hanya memanfaatkan peralatan canggih tersebut untuk bermain game sehingga menyebabkan mereka jarang bermain keluar dan lebih memilih bermain dirumah dengan gadget yang mereka miliki.

Dampak yang ditimbulkan dari hal tersebut antara lain kurangnya sosialisasi antar anak, belum lagi menurunnya karakter yang disebabkan karena bermain game yang berlebihan. Oleh karena itu diperlukan alternatif sebagai ajang pengurangan aktivitas bermain game anak-anak di Desa Balesari dengan memainkan kembali permainan tradisional yang ada. Selain untuk meningkatkan sosialisasi juga dalam rangka melestarikan permainan tradisional agar tidak punah.

BAB III

METODE PELAKSANAAN PROGRAM

Program Kreativitas Mahasiswa bidang Kewirausahaan ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan, dan (3) tahap monitoring.

Pada tahap yang pertama, yaitu tahap persiapan, meliputi perijinan dari pihak universitas maupun desa tujuan, persiapan tempat untuk penyuluhan (dalam hal ini akan dilakukan di Balai Desa Balesari), dan persiapan lokasi yang mewadahi kegiatan permainan tradisional (dalam hal ini dilakukan di perkarangan rumah dan lapangan masing-masing dusun) .

Pada tahap yang kedua, yaitu tahap pelaksanaan, meliputi penyuluhan langsung kepada masyarakat terutama orang tua anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung dan bermain permainan tradisional bersama anak-anak di Desa Balesari di masing-masing dusun.

Pada tahap ketiga adalah tahap monitoring, dimana peserta dipantau oleh tim secara langsung baik oleh tim pelaksana program maupun tim evaluator dari pusat. Dalam kegiatan penyuluhan pada orang tua dan bermain bersama anak-anak, serta evaluasi hasil yang telah dilakukan selama pelatihan akan dilakukan penyusunan dan penyerahan laporan oleh tim pelaksana program kepada tim pemantau atau evaluator dari pusat.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. ANGGARAN BIAYA

1. Pembelian Peralatan Penunjang	Rp. 280.000,00
2. Pembelian Konsumsi Kegiatan	Rp. 4.800.000,00
3. Lain-lain	Rp. 2.920.000,00
	+
Total Biaya	Rp. 8.000.000,00

Rincian

1. Pembelian Peralatan Penunjang		
Bahan dan peralatan permainan tradisional:		
a. Karet	3 kg @ Rp. 20.000,00	Rp. 60.000,00
b. Bekel	200 buah @ Rp. 500,00	Rp. 100.000,00
c. Bola bekel	20 buah @ Rp.2000,00	Rp. 40.000,00
d. Tongkat kasti	2 buah @ Rp.20.000,00	Rp. 40.000,00
e. Bola kasti	6 buah @ Rp.7.500,00	Rp. 40.000,00
		+
Sub Total		Rp. 280.000,00
2. Pembelian Konsumsi Kegiatan		
a. Konsumsi penyuluhan	300 x @Rp.8000,00	Rp. 2.400.000,00
b. Konsumsi anak	300 x @Rp.8000,00	Rp. 2.400.000,00
		+
Sub Total		Rp. 4.800.000,00
3. Lain-lain		
a. Sewa tempat		Rp. 500.000,00
b. Pembicara		Rp. 2.000.000,00
c. Transportasi		Rp. 270.000,00
d. Dokumentasi		Rp. 150.000,00
		+
Sub Total		Rp. 2.920.000,00

4.2. JADWAL KEGIATAN

Program kreatifitas ini direncanakan dalam waktu 4 bulan pada tahun 2015. Perkiraan waktu dan kegiatan pokok program pengabdian masyarakat disajikan dalam tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No.	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1.	Perijinan dari terkait, persiapan tempat penyuluhan, dan persiapan alat dan bahan untuk bermain permainan tradisional.	✓			
2.	Penyuluhan pada orang tua anak	✓			
3.	Bermain permainan tradisional dengan anak		✓	✓	
4.	Pemantauan, evaluasi dan penyusunan laporan.				✓

Tim Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Masyarakat akan melakukan beberapa kegiatan pasca pelaksanaan program, sebagai rasa tanggung jawab kami dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Kewirausahaan ini. Pengawasan dan pemantauan terjadwal akan kami lakukan meskipun masa Program Kreatifitas Mahasiswa Kewirausahaan telah usai selama 3 bulan.

Harapan kami setelah program PKMK selesai adalah karakter anak-anak Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung tumbuh menjadi lebih baik. Dan permainan tradisional yang selama ini tela hada sejak dahulu tidak begitu saja lenyap termakan oleh jaman.

Upaya-upaya tersebut kami lakukan agar tetap terjalinnya tali silaturahmi antara tim PKMM dengan pihak mitra yaitu masyarakat di Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung sebagai wujud pengabdian mahasiswa kepada masyarakat.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata ketua, anggota, dan dosen pembimbing

A. Identitas Diri Ketua

1.	Nama Lengkap	Ani Lestari
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Fisika
4.	NIM	4201413057
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Temanggung, 13 juni 1995
6.	Email	anilestari08@gmail.com
7.	Nomor Telepon/HP	089662483528

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN Balesari	SMPN 1 Parakan	SMAN1 Temanggung
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

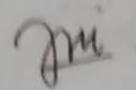
No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penangkaran Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung.



(Ani Lestari)

A. Identitas Diri Anggota 1

1.	Nama Lengkap	Atikah
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Fisika
4.	NIM	4201413005
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Batang, 30 Agustus 1995
6.	Email	o_katwaa@yahoo.co.id
7.	Nomor Telepon/HP	085643254936

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 2 Manguneng	SMP N 2 Warungasem	SMAN 4 Pekalongan
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2001-2007	2007-2010	2010-2013

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

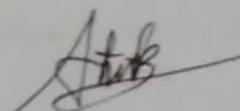
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penangkaran Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung.

Semarang, 6 Oktober 2015

Pengusul,



(Atikah)

A. Identitas Diri Anggota 2

1.	Nama Lengkap	Ulfi Lutfiani Putri
2.	Jenis Kelamin	P
3.	Program Studi	Fisika
4.	NIM	4201413089
5.	Tempat dan Tanggal Lahir	Pemalang, 15 Desember 1994
6.	Email	ulfilutfiani@gmail.com
7.	Nomor Telepon/HP	085742660998

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi	SDN 5 Wanarejan	SMP N 4 Pemalang	SMAN 1 Pemalang
Jurusan			IPA
Tahun Masuk-Lulus	2000-2006	2006-2009	2009-2012

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	-	-	-

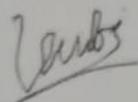
D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.	-	-	-

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penangkaran Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung.

Semarang, 6 Oktober 2015
Pengusul,



(Ulfi Lutfiani Putri)

A. Identitas Diri Dosen Pembimbing

1.	Nama Lengkap	Dr. Suharto Linuwih, M.Si.
2.	Jenis Kelamin	L
3.	NIP	196807141996031005
4.	Tempat dan Tanggal Lahir	
5.	Email	
6.	Nomor Telepon/HP	081325749643

B. Riwayat Pendidikan

	SD	SMP	SMA
Nama Institusi			
Jurusan			
Tahun Masuk-Lulus			

C. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.			
2.			
3.			

D. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			

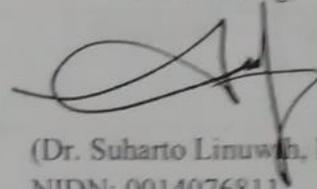
3.			
----	--	--	--

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penangkaran Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung.

Semarang, 6 Oktober 2015

Pembimbing,



(Dr. Suharto Linuwih, M.Si.)

NIDN: 0014076811

Lampiran 2. Justifikasi Anggaran Kegiatan

1. Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp.)	Jumlah (Rp.)
Karet	Sebagai penunjang permainan	3 kg	20.000,00	60.000,00
Bekel	Sebagai penunjang permainan	200 buah	500,00	100.000,00
Bola bekel	Sebagai penunjang permainan	20	2000,00	40.000,00
Tongkat kasti	Sebagai penunjang permainan	2 buah	20.000,00	40.000,00
Bola kasti	Sebagai penunjang permainan	6 buah	7.500,00	40.000,00
SUB TOTAL (Rp.)				280.000,00

2. Perjalanan

Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp.)	Jumlah (Rp.)
Perjalanan ke Desa Balesari	Meminta izin kepada kades, pelaksanaan dan monitoring	3	45.000,00	135.000,00
Perjalanan kembali ke Semarang	Selesai	3	45.000,00	135.000,00
SUB TOTAL (Rp.)				270.000,00

3. Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp.)	Jumlah (Rp.)
Sewa tempat	Untuk	1	500.000,00	500.000,00

	mengumpulkan masyarakat			
Pembicara	Pembicara penyuluhan	1	2.000.000,00	2.000.000,00
Dokumentasi	Sebagai bukti	1	150.000,00	150.000,00
Konsumsi	Untuk konsumsi masyarakat dan anak-anak	600	9000,00	4.800.000,00
SUB TOTAL (Rp.)				7.450.000,00
Total Keseluruhan				8.000.000,00

Lampiran 3. Susunan Organisasi Tim Kegiatan dan Pembagian Tugas

No	Nama/ NIM	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/minggu)	Uraian Tugas
1	Ani Lestari	Pendidikan Fisika	Humaniora	Minggu ke 1, 2, 3, dan 4	Persiapan, penyuluhan, permainan, evaluasi
2	Atikah	Pendidikan Fisika	Humaniora	Minggu ke 1 dan 4	Persiapan, penyuluhan, evaluasi
3	Ulfi Lutfiani putri	Pendidikan Fisika	Humaniora	Minggu ke 2 dan 3	Permainan, evaluasi

Lampiran 4. Surat Pernyataan Ketua Peneliti/Pelaksana



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508091-91, Rektorat: 024-8508081, Fax. 024-8508082
Laman: <http://unnes.ac.id>

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ani Lestari

NIM : 4201413057

Program Studi : Pendidikan Fisika

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa proposal PKM-M saya dengan judul Penangkarasan Masal (Peningkatan Karakteristik melalui Permainan Tradisional) Desa Balesari Kecamatan Bansari Kabupaten Temanggung yang diusulkan untuk tahun anggaran 2015 bersifar original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Semarang, 6 Oktober 2015

Mengetahui,

Yang menyatakan,

Wakil Rektor
Bidang Kemahasiswaan,



(Dr. Bambang Budi Raharjo, M.Si.)

NIP. 196012171986011001

(Ani Lestari)

NIM. 4201413057

Lampiran 5. Surat Pernyataan Kesediaan dari Mitra

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJASAMA DARI MITRA USAHA
DALAM PELAKSANAAN PROGRAM KREATIFITAS MAHASISWA**

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Jumariyah
Pimpinan Mitra Usaha : Kepala Desa Balesari
Bidang Usaha : Humanoria
Alamat : Desa Boresan, Desa Balesari

Dengan ini menyatakan **Bersedia untuk Bekerjasama** dengan Pelaksana Kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian kepada Masyarakat

Nama Ketua Tim Pengusul : Ani Lestari
Nomor Induk Mahasiswa : 4201413057
Program Studi : Pendidikan Fisika
Nama Dosen Pembimbing : Dr. Suharto Linuwih, M.Si.
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Semarang

guna menerapkan dan/atau mengembangkan IPTEKS pada tempat usaha kami.

Bersama ini pula kami nyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara pihak Mitra Usaha dan Pelaksana Kegiatan Program tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan ikatan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Balesari, 25 September 2015

Yang menyatakan,



Jumariyah