



**LAPORAN KEMAJUAN
JUDUL PROGRAM**

**Taktiktak (Otak Atik Otak) Mainan Edukatif, Efektif dan Interaktif
pada Siswa Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang**

**BIDANG KEGIATAN:
PKM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Diusulkan oleh:

- | | |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. Dessy Purnama Sari | 115090501111010 / 2011 |
| 2. Windy Antika Antis Watin | 115090500111064 / 2011 |
| 3. Fitri Nor Maulidya | 115090501111006 / 2011 |
| 4. Nina Milasari | 115090500111002 / 2011 |
| 5. Amirul Mukhlisin | 125090507111024 / 2012 |

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG**

2014

PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

1. Judul Kegiatan : Taktiktak (Otak Atik Otak) Mainan Edukatif, Efektif dan Interaktif pada Siswa Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Dessy Purnama Sari
 - a. NIM : 115090501111010
 - b. Jurusan : Matematika
 - c. Universitas/Institut/Politeknik : Universitas Brawijaya
 - d. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Dusun Kotta Blater RT. 003/ RW. 016 Curahnongko, Tempurejo, Jember / 085746441432
 - e. Alamat email : purnama.s_dessy@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 4 Orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Darjito,S. Si.,M.Si.
 - b. NIDN : 0008077005
 - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Perum Permata Asri C-10, Wagir Kebun Agung Malang
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Dikti : Rp 7.500.000,00
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 Bulan

Malang, 27 Juni 2014

Menyetujui,

Ketua Jurusan Matematika

(Drs. Abdul Rouf A.,M. Sc.,Ph. D)

NIP. 196709071992031001

Pembantu Wakil Rektor

(Ir. B. Airurrasjid, MS)

NIP. 1955061811981031002

Ketua Pelaksana Kegiatan

(Dessy Purnama Sari)

NIM. 115090501111010

Dosen Pendamping

(Darjito,S. Si.,M.Si)

NIP. 197007081995031001

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1. PENDAHULUAN	1
BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN	2
BAB 3. METODE PENELITIAN	3
BAB 4. HASIL YANG DICAPAI	4
BAB 5. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	7
DAFTAR PUSTAKA	7
LAMPIRAN	8
Penggunaan Dana	8
Bukti-bukti Pendukung Kegiatan	12

RINGKASAN

Permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa SD adalah belajar. Belajar menjadi momok tersendiri bagi mereka, sehingga mereka cenderung menghabiskan waktu luang untuk bermain. Oleh karena itu dibuat program kreativitas ini dengan manfaat yakni membuat mainan taktiktak yang tidak hanya sebagai sarana bermain saja tetapi juga sebagai sarana belajar serta pelestarian budaya Indonesia pada siswa SD. Sehingga dalam permainan ini menyelesaikan 2 permasalahan besar bangsa Indonesia yaitu **masalah pendidikan** dan **masalah kebudayaan bangsa Indonesia**. Mainan taktiktak ini dibuat sebagai mainan baru kombinasi antara mainan monopoli dan ular tangga serta didesain dengan *background* budaya Indonesia bagi siswa SD dengan sistem permainan baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa SD. Mainan taktiktak ini tidak hanya memberikan perasaan senang kepada siswa SD, tetapi juga memiliki nilai tambah yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan menanamkan sifat nasionalisme budaya Indonesia pada siswa SD dengan bermain sambil belajar. Mainan taktiktak ini adalah mainan edukasi yang efektif dan interaktif. Luaran yang diharapkan dari program kreativitas mahasiswa ini adalah membuat karya kreatif dan inovatif berupa mainan taktiktak dalam bidang pendidikan dan kebudayaan sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan menanamkan rasa nasionalisme sejak dini pada siswa SD di Indonesia khususnya di SD Brawijaya Smart School serta membuat mainan taktiktak yang komersil sebagai salah satu mainan yang mendidik siswa SD untuk belajar dan berkreaitivitas. Sasaran program kreativitas mahasiswa ini adalah siswa-siswi SD Brawijaya Smart School mulai dari kelas satu hingga kelas enam. Adapun metode pelaksanaan program ini adalah persiapan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, pembuatan laporan, cara membuat mainan dan aturan permainan. Aturan main dalam permainan ini terbagi menjadi 3 tahap. Tahap pertama, pemain harus berusaha menjawab pertanyaan untuk mendapatkan dana. Tahap kedua, pemain mengelola uang untuk mengembangkan usahanya (meliputi; membeli petak tanah, menabung di bank, dan lain-lain). Tahap ketiga yaitu pemberian uang sebesar Rp 10.000 bagi pemain yang mencapai *finish* pada setiap kelas.

BAB 1. PENDAHULUAN

Masa usia sekolah dasar merupakan masa akhir kanak-kanak yang berkisar antara enam tahun sampai dua belas tahun, dimana usia tersebut terbagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu siswa kelas rendah (kelas I, II, III) dan siswa kelas tinggi (kelas IV, V, VI). Masa ini terjadi ketika anak mulai memasuki bangku sekolah dasar dan mulai terbentuk sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya, serta masa dimana anak akan memasuki dunia baru yaitu masa pengenalan lingkungan sosial yang lebih luas (Hurlock, 2004). Permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa SD adalah belajar. Belajar menjadi momok tersendiri bagi mereka, sehingga mereka cenderung menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain (Desta, 2005).

Malas belajar adalah hal yang masih wajar terjadi di kalangan siswa SD. Malas belajar dapat diartikan sebagai penyakit mental yang menghinggapi diri seseorang karena keengganan seseorang untuk belajar (Santoso, 2001). Permasalahan yang sering terjadi adalah anak cenderung lebih suka bermain daripada belajar. Namun anak usia sekolah harus menjalankan tugas mereka sebagai siswa diantaranya adalah mengulang kembali pelajaran yang sudah diberikan di sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah (PR), ataupun mempelajari hal-hal lain di luar pelajaran sekolah seperti penanaman sifat nasionalisme melalui pengenalan terhadap budaya bangsa (Suliswati, 2007).

Karakteristik dari anak diantaranya adalah bermain, berlatih dan bereksplorasi (Artantri, 2005). Dunia anak sebagian besar adalah bermain, sehingga bermain mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan anak (Firmansyah, 2003). Hal ini sesuai dengan pernyataan Seto pada tahun 2010 yakni “Bermain dapat memberikan kesempatan pada individu untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak”. Sehubungan dengan penjelasan di atas, pengalaman yang didapat oleh anak melalui kegiatan bermain akan memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan kemampuan mereka.

Permasalahan lain dari bangsa Indonesia saat ini adalah kurangnya jiwa nasionalisme pada setiap individu. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya plagiarisme budaya Indonesia oleh bangsa lain. Pada artikel yang berjudul “Bangsa Reaktif Butuh Provokatif: Evaluasi Kasus Klaim Budaya oleh Malaysia” tanggal 18 Juli 2012 menyatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara yang kaya akan kebudayaan. Tidak ada yang meragukan kekayaan budaya Indonesia yang terdiri atas berbagai suku bangsa. Musuh utama budaya Indonesia ada dua. Musuh pertama generasi muda yang kurang berminat untuk melestarikan budaya Indonesia. Generasi muda sebagian besar hanya sekedar tahu secara kognitif tentang budaya Indonesia. Untuk mencintai

secara afektif dan mempraktekkan (misalnya untuk tari-tarian adat) atau menggunakan (misalnya pakaian adat, bahasa daerah) kesadaran tersebut masih sangat rendah. Generasi muda hanya sekedar memiliki budaya tersebut secara kognitif tidak sampai afektif ataupun konatif. Musuh kedua adalah klaim negara lain terhadap kepemilikan budaya Indonesia. Negara yang paling aktif mengklaim budaya Indonesia sebagai miliknya adalah Malaysia. Telah terdapat banyak contoh budaya Indonesia yang diklaim Malaysia. Misalnya reog Ponorogo, batik, dan terakhir adalah tari Tor-Tor.

Manfaat program kreativitas ini yakni membuat mainan yang tidak hanya sebagai sarana bermain saja tetapi juga sebagai sarana belajar serta pelestarian budaya Indonesia serta mendukung kurikulum 2013. Mainan taktiktak ini merupakan mainan edukatif, efektif dan interaktif bagi siswa SD yang dibuat sebagai mainan baru kombinasi antara mainan monopoli dan ular tangga serta didesain dengan *background* budaya Indonesia bagi siswa SD dengan sistem permainan baru yang dapat meningkatkan minat belajar siswa SD. Mainan taktiktak ini tidak hanya memberikan perasaan senang kepada siswa SD, tetapi juga memiliki nilai tambah yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan menanamkan sifat nasionalisme budaya Indonesia pada siswa SD dengan bermain sambil belajar. Mainan taktiktak ini adalah mainan edukasi yang efektif dan interaktif.

Luaran yang diharapkan dari program kreativitas mahasiswa ini adalah membuat karya kreatif dan inovatif berupa mainan taktiktak dalam bidang pendidikan dan kebudayaan sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan menanamkan rasa nasionalisme sejak dini pada siswa SD di Indonesia khususnya di SD Brawijaya Smart School serta membuat mainan taktiktak yang komersil sebagai salah satu mainan yang mendidik siswa SD untuk belajar dan berkreaitivitas. Di samping itu luaran yang diharapkan dari program kreativitas taktiktak ini adalah mampu menunjang kurikulum 2013 dengan tujuan untuk memajukan pendidikan bangsa, mengeksplorasi kemampuan siswa, dan meningkatkan kreativitas siswa SD Brawijaya Smart School.

BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Lokasi

Lokasi pengabdian masyarakat berada di SD Brawijaya Smart School yang terletak di Jalan Cipayung 8 – 10 Kelurahan Lowok Waru Kecamatan Ketawanggede Malang.

Sasaran

Sasaran program kreativitas mahasiswa bidang pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada siswa-siswi SD Brawijaya Smart School yang memperoleh mata pelajaran tematik, yakni kelas 1 dan 4. Kelas 1 terdiri atas kelas A, B, C, dan D, sedangkan kelas 4 terdiri atas kelas A, B,

dan C. Berdasarkan pembagian kelas tersebut tim pelaksana mengambil sampel kelas, yaitu kelas 1 C, 1 D, dan 4C SD Brawijaya Smart School Malang untuk diterapkan pengabdian masyarakat taktiktak.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan untuk menjalankan program kreativitas pengabdian masyarakat ini terdiri atas 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

1. Menentukan calon lokasi (SD) pengabdian masyarakat yang strategis dengan universitas, yaitu SDN Ketawanggede 1 Malang, SDN Ketawanggede 2 Malang, dan SD Brawijaya Smart School.
2. Melakukan wawancara dengan salah satu guru di masing-masing SD mengenai cara belajar siswa, kesulitan belajar siswa, dan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa.
3. Menentukan lokasi pengabdian masyarakat berdasarkan hasil wawancara mengenai program kreativitas yang akan dijalankan (taktiktak). Lokasi pengabdian masyarakat adalah SD Brawijaya Smart School.
4. Kerjasama dengan pihak SD Brawijaya Smart School bahwa akan melaksanakan pengabdian masyarakat pada kelas 1 dan kela 4 karena taktiktak ini dapat mendukung pembelajaran kurikulum 2013.

Tahap Pelaksanaan

1. Membuat dan menyebarkan kuisioner ketertarikan siswa terhadap minat belajar, bermain, belajar sambil bermain, serta permainan yang sering dilakukan pada kelas 1 dan 4.
2. Merekap hasil kuisioner dan menentukan sub kelas yang dipilih. Kelas yang terpilih adalah kelas 1C, 1D, dan 4C. Pemilihan kelas didasarkan atas analisis secara deskriptif mengenai minat terhadap permainan.
3. Melakukan *pre-test* sebelum melaksanakan pengabdian masyarakat untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penerapan pengabdian masyarakat taktiktak pada kelas 1 dan 4.
4. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan bertahap setiap sabtu per minggu. Pertemuan pertama dilaksanakan di kelas 1D, pertemuan kedua dilaksanakan di kelas 1C, dan pertemuan ketiga dilaksanakan di kelas 4C. Begitupun seterusnya hingga terdapat 2 kali pertemuan setiap kelasnya.
5. Melakukan *post-test* setelah melaksanakan pengabdian masyarakat untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum penerapan pengabdian masyarakat pada kelas 1 dan 4.

6. Membuat dan menyebarkan kuisioner ketertarikan terhadap taktiktak pada kelas 1C, 1D, dan 4C.
7. Merekap hasil kuisioner ketertarikan terhadap taktiktak pada kelas 1C, 1D, dan 4C.
8. Melakukan analisis terhadap hasil *pre-test*, hasil *post-test*, kuisioner ketertarikan siswa terhadap minat belajar, bermain, belajar sambil bermain, serta permainan yang sering dilakukan, dan kuisioner ketertarikan terhadap taktiktak.
9. Wawancara penerapan pengabdian masyarakat guru kelas 1C, 1D, dan 4C sebagai data pendukung laporan dan bahan presentasi.

Tahap Evaluasi

1. Pembuatan laporan awal.

Pembuatan laporan awal disesuaikan dengan hasil yang telah dicapai selama melakukan pembinaan terhadap siswa-siswi SD Brawijaya Smart School.

2. Revisi laporan.

Revisi laporan dilakukan apabila terjadi kesalahan pada pembuatan laporan awal.

3. Pembuatan laporan akhir

Pembuatan laporan akhir dilakukan setelah melakukan revisi laporan agar dalam penyusunan laporan akhir diperoleh hasil yang lebih baik.

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI

Pelaksanaan program kreativitas pengabdian masyarakat di SD Brawijaya Smart School Malang ini sangat berhasil dan dapat dibuktikan dengan tabel 4.1 dan tabel 4.2.

Tabel 4.1 Kesesuaian dengan Logbook dan Indikator Keberhasilan Jangka Pendek.

No	Uraian Kegiatan	Kesesuaian dengan Logbook dan IKJP
1	Pembagian kerja (<i>job description</i>) tim pelaksana.	Sesuai
2	Konsultasi dengan dosen pembimbing.	Sesuai
3	Persiapan alat taktiktak yang meliputi <i>design deck</i> , <i>quetion card</i> , <i>idea card</i> , hak milik, pion, dadu, dan uang.	Sesuai
4	Mencetak alat taktiktak yang meliputi <i>design deck</i> , <i>quetion card</i> , <i>idea card</i> , hak milik, pion, dadu, uang, aturan main (alat taktiktak).	Sesuai
5	Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang meliputi pemberian kuisioner ketertarikan terhadap permainan,	Sesuai

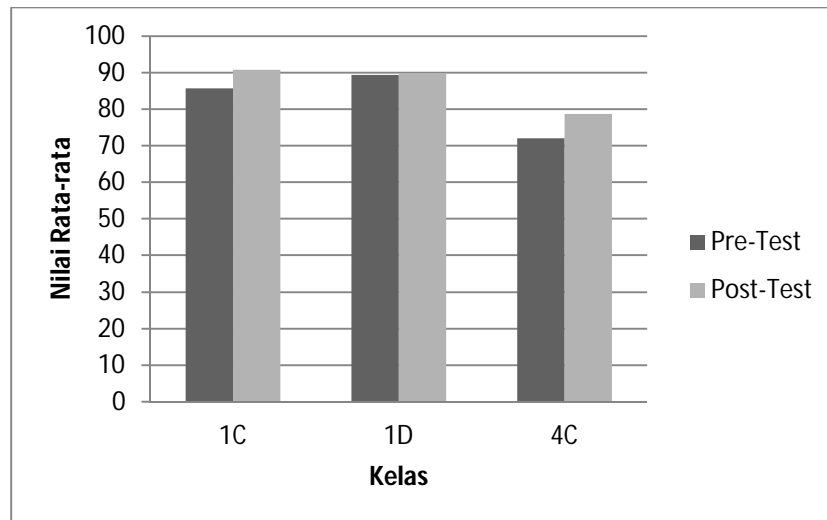
	<i>pre-test, post-test</i> , kuisisioner ketertarikan terhadap taktiktak, dan analisis hasil.	
6	Luaran yang diharapkan yakni, meningkatkan kualitas pendidikan, membuat mainan edukatif, meningkatkan kreativitas siswa, dan membantu siswa kesulitan belajar.	Sesuai

Tabel 4.2 Persentase Ketercapaian Traget Luaran

No	Kesesuaian Target	Persentase Kesesuaian
1	Pembagian tugas tim pelaksana.	10%
2	Koordinasi tim pelaksana dengan dosen pembimbing dan pihak SD Brawijaya School Malang.	15%
3	Penyebaran kuisisioner terhadap ketertarikan bermain dan kuisisioner terhadap ketertarikan taktiktak pada siswa kelas 1 dan 4 SD Brawijaya Smart School Malang.	20%
4	Pemberian soal <i>pre-test</i> dan soal <i>post-test</i> untuk mengetahui pengaruh pengabdian masyarakat dengan menggunakan taktiktak.	15%
5	Pelaksanaan pengabdian masyarakat taktiktak yang telah dilaksanakan pada kelas 1C, 1D, dan 4C SD Brawijaya Smart School Malang.	30%
Jumlah presentase		90%

Hasil analisis kuisisioner mengenai minat belajar siswa kelas 1 dan 4 SD Barwijaya Smart School Malang menjelaskan bahwa rata-rata 53% siswa sangat gemar belajar, 40% siswa gemar belajar, dan 7% siswa tidak gemar belajar. Rata-rata 59% siswa menggunakan waktu untuk belajar, 20% siswa menggunakan waktu untuk bermain, dan 21% siswa menggunakan waktu untuk bermain sambil belajar. Rata-rata terdapat 58% siswa sering mengalami kesulitan, 22% siswa pernah mengalami kesulitan, dan 20% siswa tidak pernah mengalami kesulitan dan rata-rata cara belajar siswa kelas 1 dan 4 adalah 54% membaca, 33% menulis, dan 13% menghafal. Siswa kelas 1 dan 4 SD Barwijaya Smart School Malang rata-rata 56% sangat suka bermain, 29% suka bermain, dan 15% tidak suka bermain. Rata-rata 39% siswa sangat suka bermain sambil belajar, 32% siswa suka bermain sambil belajar, dan 29% siswa tidak suka bermain sambil belajar.

Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa kelas yang mendapatkan pengabdian masyarakat taktiktak yaitu kelas 1C, 1D, dan 4C disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Nilai Rata-rata *Pre-Test* dan *Post-Test*.

Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada gambar 1 menunjukkan kenaikan baik pada kelas 1C, 1D, maupun 4C. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas 1C dari 85,85 menjadi 90,89, rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas 1D dari 89,59 menjadi 90,13, dan rata-rata *pre-test* dan *post-test* kelas 4C dari 72,12 menjadi 78,81. Berdasarkan hasil ini dapat dikatakan bahwa pengabdian masyarakat taktiktak di SD Brawijaya Smart School Malang khususnya pada kelas 1C, 1d, dan 4C dapat meningkatkan nilai akademik siswa.

Wali kelas 1D dan 4C berpendapat bahwa mainan taktiktak ini dapat membantu dalam proses belajar dikarenakan siswa dapat menerima materi pelajaran dengan bermain taktiktak dan siswa dapat mengingat materi yang terdapat pada mainan taktiktak baik di dalam maupun di luar kelas sehingga siswa tidak merasakan belajar yang sulit. Mainan taktiktak ini sangat membantu pembelajaran kurikulum 2013 karena dapat membentuk karakteristik siswa, misalkan berperilaku adil, jujur, menyusun strategi, bersosialisasi dengan teman, dan menabung.

Hasil analisis kuisioner terhadap ketertarikan mainan taktiktak pada kelas 1C, 1D, dan 4C SD Barwijaya Smart School Malang yaitu rata-rata 85% siswa sangat suka bermain dan belajar menggunakan taktiktak dan 15% suka bermain dan dan belajar menggunakan taktiktak. Rata-rata 90% siswa sangat senang pada mainan taktiktak dan 10% siswa senang pada mainan taktiktak. Rata-rata 78% siswa sangat tertarik pada mainan taktiktak, dan 22% siswa tertarik pada maian taktiktak, dan rata-rata 97% siswa mengatakan bahwa maian taktiktak memudahkan proses belajar dan 3% siswa mengatakan bahwa maian taktiktak tidak memudahkan proses belajar. Rata-rata 81% siswa sangat ingin memiliki mainan taktiktak, 10% siswa ingin memiliki mainan taktiktak, dan 3% siswa tidak ingin memiliki mainan taktiktak.

BAB 5. RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Rencana tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan pada program kreativitas pengabdian masyarakat taktiktak adalah pembuatan laporan akhir, persiapan presentasi, dan latihan presentasi.

DAFTAR PUSTAKA

Artantri. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Handika, Irwan Fajar. 2013. *Peningkatan Kemampuan Mengukur Sudut Siswa Kelas V Sdn Kawedanan 2 Magetan Dengan Media LCD Proyektor*. Madiun: IKIP PGRI Madiun.

Hurlock. 2004. *Media Pengajaran*. Bandung : CV Sinar Baru.

Seto. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Penggunaan Dana

Pemasukkan

No	Tanggal	Pemasukan	Sumber
1	26 Februari 2014	Rp 2.500.000	Pinjaman dari Universitas Brawijaya
2	28 Februari 2014	Rp 2.000.000	Pinjaman dari Fakultas MIPA
TOTAL		Rp 4.500.000	

Pengeluaran

Tanggal	Keperluan	Pengeluaran (Rp)	Keterangan
25 Februari 2014	Print dan Foto Kopi Panduan	13.400	Belanja Bahan
26 Februari 2014	Foto kopi kuisisioner	15.700	Belanja Bahan
	Amplop	2.000	Belanja Bahan
	Buku kelas 1 dan 4 (Tema 5, 6, 7)	97.200	Belanja Bahan
	Uang transportasi	9.000	Belanja perjalanan Lainnya
27 Februari 2014	Foto kopi buku kendali dan map	3.000	Belanja Bahan
03 Mei 2014	Print Soal Pretest	11.400	Belanja Bahan
06 Maret 2014	Bensin	14.000	Belanja perjalanan Lainnya
	Foto kopi soal pretes	5.700	Belanja Bahan
08 Maret 2014	Transportasi	12.000	Belanja perjalanan Lainnya
11 Maret 2014	Print deck simulasi	5.000	Belanja Bahan
13 Maret 2014	Print dan foto kopi pretest	116.250	Belanja Bahan
14 Maret 2014	Beli Dadu	2.000	Belanja Bahan
	Amplop coklat	10.500	Belanja Bahan
	5 buah gunting	15.000	Belanja Bahan
	3 Buah straples besar	30.000	Belanja Bahan

	Alat tulis (1 Paket)	50.000	Belanja Bahan
	3 Buah cutter	12.000	Belanja Bahan
	Plastik kemasan	20.000	Belanja Bahan
	Lem besar	8.000	Belanja Bahan
28 Maret 2014	Print hak milik card dan uang	210.600	Belanja Bahan
	Print ID card	12.000	Belanja Bahan
04 Maret 2014	Potong uang	44.000	Belanja Bahan
04 April 2014	Tali ID card	6.000	Belanja Bahan
	Print ID card	15.000	Belanja Bahan
	Hadiah Nilai Tertinggi Pretest	83.850	Belanja Bahan
	Print idea dan question card	52.000	Belanja Bahan
	Print Deck (7 deck)	210.000	Belanja Bahan
	Sewa kamera 2 bulan	100.000	Belanja Bahan
	Flash Disk 8 GB	50.000	Belanja Bahan
	Kotak besar 3 buah	60.000	Belanja Bahan
05 April 2014	Transportasi PP BSS kelas 1D	30.000	Belanja perjalanan Lainnya
08 April 2014	Print Question card tambahan + parkir	169.000	Belanja Bahan
	Jasa potong uang taktiktak	44.000	Belanja Bahan
12 April 2014	Transportasi PP BSS kelas 1C	30.000	Belanja perjalanan Lainnya
	Beli dadu 8	8.000	Belanja Bahan
	Tinta printer	81.000	Belanja Bahan
	1 rim kertas HVS	35.000	Belanja Bahan
	Karet HVS	3.500	Belanja Bahan
	Isi Straples	8.000	Belanja Bahan
18 April 2014	Print question card kelas 4 dan tambahan uang 5 ribu	228.000	Belanja Bahan
	Bensin	5.000	Belanja perjalanan Lainnya

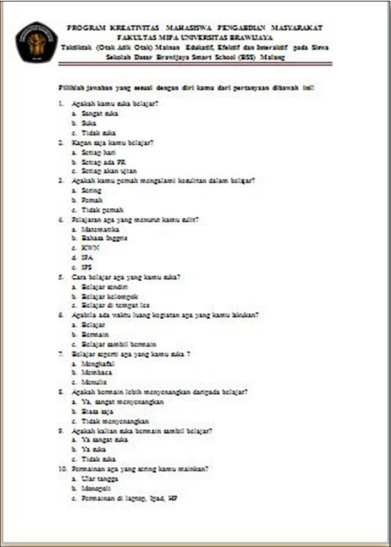


19 April 2014	Transportasi Pergi BSS kelas 4D	9.000	Belanja perjalanan Lainnya
	Transportasi pulang dari BSS kelas 4D	9.000	Belanja perjalanan Lainnya
26 April 2014	Transportasi PP BSS kelas 1D	30.000	Belanja perjalanan Lainnya
03 Mei 2014	Transportasi PP BSS kelas 1C	9.000	Belanja perjalanan Lainnya
	Konsumsi tim pelaksana	11.000	Honorarium
17 Mei 2014	Transportasi PP BSS kelas 4D	24.000	Belanja perjalanan Lainnya
21 Mei 2014	Foto kopi Post Test	116.250	Belanja Bahan
	Amplop coklat	12.000	Belanja Bahan
23 Mei 2014	Foto kopi kuisisioner setelah permainan taktiktak	11.900	Belanja Bahan
	Amplop coklat	1.500	Belanja Bahan
24 Mei 2014	Transportasi PP BSS kelas 1 dan 4 Post test dan kuisisioner	21.000	Belanja perjalanan Lainnya
	Konsumsi makan tim pelaksana	8.000	Honorarium
	Konsumsi minum anggota tim taktiktak	16.000	Honorarium
29 Mei 2014	Jilid Laporan Kemajuan +Map+Klip	8.000	Belanja Bahan
30 Mei 2014	Print 30 Lembar dan Jilid	25.500	Belanja Bahan
	Print Kuisisioner	17.400	Belanja Bahan
	Biaya Bensin	7.000	Belanja Bahan
06 Juni 2014	7 buah map	7.000	Belanja Bahan
	2 Plakat Akrilik	300.000	Belanja Bahan
08 Juni 2014	Bensin	10.000	Belanja Bahan
15 Juni 2014	210 Bolpoin sebagai hadiah bagi siswa yang sudah berpartisipasi	420.000	Belanja Bahan
16 Juni 2014	Print Hasil Rekap Nilai	17.600	Belanja Bahan

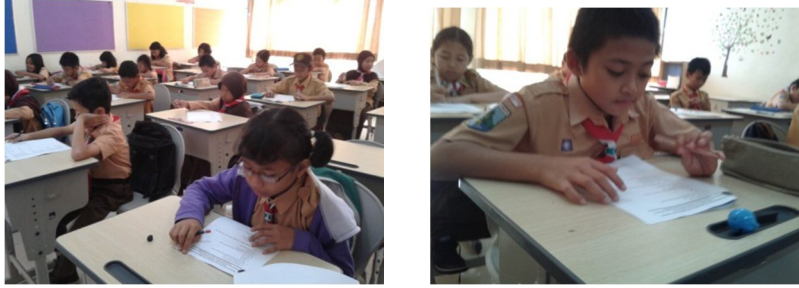

	Pretest dan Posttest		
21 Juni 2014	20 lembar fotokopi lembar logbook	3.000	Belanja Bahan
	7 buah tas	7.000	Belanja Bahan
22 Juni 2014	Pointer	19.800	Belanja Bahan
	Bensin	7.000	Belanja Bahan
25 Juni 2014	Kostum Monev	48.000	Belanja Bahan
Total Pengeluaran		1.386.950	

Rekapitulasi

No	Jenis	Pengeluaran (Rp)
1	Honor Output Kegiatan	35.000
2	Belanja Barang Non Operasional Lainnya	0
3	Belanja Bahan	2.876.050
4	Belanja Perjalanan Lainnya	202.000
Total Pengeluaran		3.113.050
Saldo		1.386.950

Lampiran 2. Bukti-bukti Pendukung Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bentuk Dokumentasi
1	Kuisisioner I	
2	Pra-Test	
3	Pengabdian Masyarakat 1C, 1D, 4C	

4	<i>Post-Test</i>	
5	Kuisisioner II	 <p>PROGRAM KREATIVITAS MARIASOWA PENGABDIAN MASYARAKAT FAKULTAS MIPA UNIVERSITAS BRANWIDAYA TAMBAK (Otonomi, Otonomi, Mandiri, Mandiri dan Inovatif) pada Sema Siswa di Sema: Berprestasi Smart School (BSS) Malang</p> <p>Pilihlah jawaban yang paling tepat untuk pertanyaan-pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (x)!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah kalian suka bermain dan belajar menggunakan TAKTERTAK ? <ol style="list-style-type: none"> a. Sangat suka b. Suka c. Tidak suka 2. Menurut kalian bagaimana permainan TAKTERTAK ? <ol style="list-style-type: none"> a. Sangat menyenangkan b. Menyenangkan c. Tidak menyenangkan 3. Apakah kalian teman bermain TAKTERTAK ? <ol style="list-style-type: none"> a. Sangat teman b. Teman c. Tidak teman 4. Apakah permainan TAKTERTAK memudahkan kalian dalam belajar? <ol style="list-style-type: none"> a. Iya mudah b. Tidak mudah c. Sangat tidak mudah 5. Apakah kalian ingin memiliki mainan TAKTERTAK untuk belajar dan bermain ? <ol style="list-style-type: none"> a. Sangat ingin b. Iya ingin c. Tidak ingin