

Pengenalan Hortikultura, Ternak Unggas Dan Perikanan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Siswa SDN 36 Rejang Lebong

Muhammad Subhan Hamka^{1*}, Kiky Nurfitri Sari², Nining Suningsih³, Indriati Meilina Sari⁴, Nur'aini⁵, Andika Prawanto⁶

^{1,2,3,4,5,6}Akademi Komunitas Negeri Rejang Lebong, Rejang Lebong, Bengkulu
Email: m.s.hamka@akrel.ac.id^{1*}

Abstrak

Pertanian sebagai ladang yang menghasilkan makanan manusia secara otomatis memainkan peran yang sama. Kabupaten Rejang Lebong merupakan salah satu daerah produksi pertanian terbesar di Provinsi Bengkulu. Terletak di ketinggian 500 hingga 1.300 meter di atas permukaan laut, Rejang Lebong memiliki kekayaan potensi sumber daya alam, sebagian besar masyarakat bekerja sebagai petani atau buruh tani. Rendahnya minat pemuda melanjutkan kuliah maupun untuk menekuni pekerjaan di bidang pertanian tidak bisa dibiarkan begitu saja, mengingat peran penting dari sektor pertanian. Berdasarkan hal itu, penulis merasa perlu diadakan sosialisasi dan pelatihan mengenai pertanian kepada generasi muda. Pengenalan terhadap suatu pengetahuan akan lebih efektif jika dilakukan sedini mungkin. Melihat hal tersebut pengabdian merancang sebuah permainan edukasi agar siswa sekolah dasar bisa terlibat aktif dan menambah pengetahuannya terkait pertanian, peternakan dan perikanan. Kegiatan pengabdian dilakukan bentuk permainan edukasi ular tangga pada siswa sekolah dasar. Hasil kegiatan menunjukkan peserta mengapresiasi media yang digunakan dan menerima informasi dengan baik.

Keywords: *Pertanian, Peternakan, Perikanan, Permainan edukasi, Ular tangga*

PENDAHULUAN

Pertanian sebagai ladang yang menghasilkan makanan manusia secara otomatis memainkan peran yang sama. Pertanian yang baik tidak hanya menghasilkan makanan, tetapi juga merupakan sarana untuk menghasilkan oksigen dan menopang tanah. Tanah tentu saja memegang peranan penting dalam keberlangsungan kehidupan di Bumi. Kabupaten Rejang Lebong merupakan salah satu daerah produksi pertanian terbesar di Provinsi Bengkulu. Terletak di ketinggian 500 hingga 1.300 meter di atas permukaan laut, Rejang Lebong memiliki kekayaan potensi sumber daya alam, sebagian besar masyarakat bekerja sebagai petani atau buruh tani. Namun minat masyarakat memulai berkurang, rendahnya minat pemuda melanjutkan kuliah maupun untuk menekuni pekerjaan di bidang pertanian tidak bisa dibiarkan begitu saja, mengingat peran penting dari sektor pertanian. Berdasarkan hal itu, pengabdian merasa perlu diadakan sosialisasi dan pelatihan mengenai pertanian kepada generasi muda. Pengenalan terhadap suatu pengetahuan akan lebih efektif jika dilakukan sedini mungkin. Melihat hal tersebut pengabdian merancang sebuah permainan edukasi agar siswa sekolah dasar bisa terlibat aktif dan menambah pengetahuannya terkait pertanian, peternakan dan perikanan.

Oleh pengenalan peran penting dari sektor pertanian pada anak sangat penting dilakukan. Hal ini dikarenakan masa perkembangan anak merupakan awal dari pembentukan perilaku. Pada usia 10-12 tahun minat belajar anak tinggi, didukung oleh ingatan yang kuat serta kemampuan dalam memahami materi yang diberikan (Tandilangi, Mintjelungan, & Wowor, 2016).

Adapun media yang cocok untuk anak sekolah dasar adalah ular tangga edukatif. Hal ini dikarenakan menarik, mudah ditangkap dan menyenangkan. Media ular tangga edukatif merupakan media penyuluhan yang dapat meningkatkan pengetahuan anak sekolah dasar. Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain dan ular tangga dapat membantu aspek perkembangan kecerdasan anak (Handayani, Lubis, & Aritinang, 2018).

Pemilihan sekolah dasar di desa Talang Ulu sebagai tempat pelaksanaan pengabdian karena desa tersebut sebagian besar penduduknya bermata pencaharian sebagai petani. Kondisi petani yang sebagian besar hanya berpendidikan tamat SD dan tidak tamat SD juga terjadi di desa Talang Ulu. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan bermitra sekolah dasar diharapkan dapat memberikan informasi sedini mungkin kepada siswa mengenai betapa pentingnya peranan pertanian, sehingga nantinya dapat menumbuhkan kecintaan mereka terhadap dunia yang mulai terkesampingkan ini.

METODE KEGIATAN

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mengaktualisasikan kegiatan pengabdian ini dibagi dalam tiga tahap kegiatan yaitu:

1. Tahap Persiapan, berupa: membentuk tim pengabdian beserta tugasnya; mengumpulkan bahan/ literatur terkait pertanian, ternak unggas dan perikanan; membuat kartu informasi dan kartu tantangan sesuai dengan bahan yang telah dikumpulkan; mengobservasi lapangan, dengan melihat calon mitra kemudian dilanjutkan dengan kesepakatan waktu pelaksanaan kepada pihak sekolah sebagai mitra; menyusun jadwal kerja; mempersiapkan kuesioner serta panduan dan set permainan ular tangga.
2. Tahap Pelaksanaan, berupa: memberikan pengarahan kepada siswa terkait tata cara bermain ular tangga; memberikan kuesioner awal kepada seluruh siswa, dilanjutkan dengan bermain ular tangga; setelah permainan berakhir kembali diberikan kuesioner akhir untuk melihat ada tidaknya peningkatan pengetahuan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ular tangga merupakan salah satu permainan yang biasa dimainkan oleh dua orang atau lebih, setiap pemain diberikan giliran untuk melemparkan dadu. Pemain berjalan sesuai dengan nilai mata dadu yang keluar. Karpet permainan ular tangga berukuran 3x3 meter yang tersusun atas kotak-kotak yang sudah diberi nomor dan beberapa gambar seperti ular dan tangga, yang menghubungkan antar satu kotak dengan kotak lainnya. Jika pemain berdiri di ekor ular, maka pemain melanjutkan langkahnya turun hingga ke kotak kepala ular berada. Jika pemain berdiri di ujung tangga, maka pemain melanjutkan langkahnya naik ke kotak ujung tangga yang lain. Keunikan permainan ular tangga ini adanya kotak tambahan berupa kotak informasi, jika pemain berdiri di kotak ini maka pemain harus membaca informasi yang terdapat pada kartu informasi terkait hortikultura, ternak unggas, dan perikanan. Selain itu terdapat kotak tantangan, jika pemain berdiri di kotak tersebut maka pemain boleh menjawab sendiri atau melemparkan pertanyaan yang terdapat pada kartu tantangan pada pemain lain. Adapun langkah-langkah permainan ular tangga ini, sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 orang;
2. Urutan pemain ditentukan dengan hompimpa atau suit;
3. Setiap pemain melemparkan dadu, dan melangkah sesuai jumlah mata dadu yang keluar;
4. Jika pemain berhenti di kotak ekor ular, maka pemain harus turun hingga ke kotak kepala ular;
5. Jika pemain berhenti di kotak tangga, maka pemain harus naik hingga ke kotak ujung tangga lainnya;
6. Jika pemain berhenti di kotak informasi, maka pemain wajib mengambil kartu informasi yang dikocok terlebih dahulu, dan membaca informasi dibalik kartu yang diambilnya;
7. Jika pemain berhenti di kotak tantangan, maka pemain wajib mengambil kartu tantangan yang telah dikocok sebelumnya, dan menjawab pertanyaan dibalik kartu yang diambilnya;
8. Pertanyaan pada kartu tantangan harus dijawab oleh pemain atau dilemparkan ke pemain lain yang dipilih, jika jawaban salah, maka harus mundur sesuai bentuk pertanyaan dan jika benar maka tetap di atas kotak;
9. Pemain yang sampai ke garis Selesai dinyatakan sebagai pemenang



Gambar 1. Karpet ular tangga yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat

Gambar 1 di atas menunjukkan karpet permainan ular tangga yang dilengkapi dengan kotak tambahan yang memuat materi terkait hortikultura, ternak unggas, dan perikanan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh siswa kelas VI SDN 36 Rejang Lebong, diawali dengan pengarahan kepada siswa terkait cara bermain ular tangga beserta kegunaan kartu informasi dan kartu tantangan, kemudian dilanjutkan dengan pembagian kuesioner awal kepada siswa dan mengisi kuesioner tersebut (Gambar 2), lalu dilanjutkan bermain ular tangga sesuai dengan kelompok yang dibentuk (Gambar 3). Setelah permainan berakhir siswa diminta untuk mengisi kuesioner akhir.



Gambar 2. Pengisian kuesioner awal terkait pengetahuan tentang hortikultura, ternak unggas dan perikanan



Gambar 3. Siswa bermain ular tangga

Kegiatan pengabdian ini dinilai mampu menumbuhkan sikap positif siswa terhadap agrokomples (hortikultura, ternak unggas, dan perikanan). Melalui permainan, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan mengeksplorasi sesuatu yang baru. Jika dilakukan dengan perasaan senang maka semua kegiatan bermain akan menghasilkan proses belajar pada siswa (Mutiah, 2015). Menurut Nurrahmah & Ningsih (2018) pada dasarnya, belajar melalui pendekatan permainan yang kreatif memiliki tujuan yang utama yaitu mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dan anak-anak.

Hasil kuesioner yang digunakan hanya 15 siswa dari total keseluruhan siswa yang ikut dalam rangkaian kegiatan pengabdian pada masyarakat, seperti yang disajikan pada Tabel 1 berikut ini

Tabel 1. Tingkat Pengetahuan Siswa mengenai Hortikultura, Ternak Unggas, dan Perikanan

Variabel	Pre-test	Post-test
Nilai rerata	65,33	76,89
Nilai minimum	46,67	66,67
Nilai maksimum	80,00	93,33

Dari tabel di atas menunjukkan terjadi peningkatan pengetahuan siswa sebanyak 11,56% dengan nilai minimum pada pre test sebesar 46,67 dan nilai maksimum 80,00 sedangkan nilai minimum pada post-test sebesar 66,67 dan nilai maksimum 93,33. Media permainan ini diapresiasi oleh siswa karena dengan menggunakan media ini siswa sangat bersemangat dan bisa menerima informasi dengan baik. Permainan ular tangga ini dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas, karena seluruh siswa akan terlibat aktif dalam belajar. Siswa tidak akan merasa bosan karena aktivitas belajarnya dikemas dalam alat permainan, melalui permainan, maka terjadi rangsangan-rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak untuk mengembangkan kecerdasannya (Seruni et al., 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan hortikultura, ternak unggas, dan perikanan dengan media permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini disambut baik oleh pihak sekolah baik kepala sekolah, guru, maupun siswa. Mitra menyampaikan bahwa kegiatan ini sangat menyenangkan dan informatif sehingga dapat menambah pengetahuan siswa terkait hortikultura, ternak unggas, dan perikanan. Permainan ular tangga ini dapat pula dijadikan

media untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, dan dapat dikreasikan kembali oleh guru dengan mengaitkannya dengan bermacam-macam materi pelajaran.

Saran setelah pelaksanaan pengabdian ini diharapkan pada mitra dapat melanjutkan dengan pengembangan ataupun modifikasi lain dengan penambahan konsep mata pelajaran lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala SDN 36 Rejang Lebong yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah, Direktur Akademi Komunitas Negeri Rejang Lebong, Kepala Pusat Penelitian, Pengabdian pada Masyarakat dan Penjaminan Mutu Akademi Komunitas Negeri Rejang Lebong, serta semua pihak yang membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Mutiah D. 2015. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Penada Media Group.
- Handayani, I., Lubis, Z., & Aritinang, E. Y. (2018). Alumni Program Studi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat USU. *Penel Dosen Prodi Magister Ilmu Kesehatan Masyarakat Universitas Sumatera Utara Email.*, 3(1), 115– 123.
- Mutiah, D. (2015). Psikologi bermain anak usia dini. Kencana.
- Nurrahmah A., & Ningsih R. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Berbasis Matematika. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 43. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v2i2.631>
- Seruni, Mulyanta F., Nurrahmah A. 2019. PKM Inovasi Matematika SD/MI melalui Permainan Ular Tangga. Selaparang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 76-80. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>.
- Tandilangi, M., Mintjelungan, C., & Wowor, V. N. S. (2016). Efektivitas dental health education dengan media animasi kartun terhadap perubahan perilaku kesehatan gigi dan mulut Siswa SD Advent 02 Sario Manado. *E-GIGI*, 4(2). <https://doi.org/10.35790/eg.4.2.2016.13503>.