JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)
http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm
Vol. 9, No. 2, April 2025, Hal. 2342-2355
e-ISSN 2614-5758 | p-ISSN 2598-8158
Crossref :https://doi.org/10.31764/jmm.v9i2.29468

A LITTLE FARMER'S: PROGRAM PENGENALAN PROFESI PETANI PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE STORY TELLING INTERAKTIF

Dwi Laila Maulida[1*], Endang Yektiningsih[2], Mirza Ramadhani[3], Yennyka Leilasariyanti[4], Putri Nurmalita Sari[5], Akbar Hariputra[6]
[1,3,4,5,6]Program Studi Agribisnis, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Indonesia
[2]Program Studi Manajemen, Institut Kesehatan dan Bisnis Surabaya, Indonesia
dwi.laila.fp@upnjatim.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: *A Little Farmer's* adalah program yang dibuat sebagai upaya untuk pengenalan dan edukasi tentang profesi petani pada anak yang disesuaikan dengan kemampuan, kebutuhan, dan metode yang menarik sehingga menciptakan ketertarikan pada anak terhadap profesi petani. Seperti yang kita ketahui bahwa regenerasi petani masih menjadi isu klasik dalam sektor pertanian yang ditandai dengan rendahnya minat generasi muda terhadap pertanian. Salah satu penyebab utama rendahnya minat generasi muda yaitu kurangnya pengetahuan dan pemahaman tentang profesi petani sejak dini. Kegiatan pengabdian tentang pengenalan profesi petani bertujuan utuk meningkatkan kreativitas, melatih sensori dan motorik anak serta memberikan edukasi tentang alat alat pertanian yang digunakan petani sehingga terbentuk ketertarikan anak terhadap profesi petani. Metode *Story Telling* interaktif dikemas dalam bentuk sosialisasi dan pendampingan untuk Anak TK. Jumlah peserta yang mengikuti sosialisasi sebanyak 50 orang. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui observasi langsung untuk melihat seberapa jauh pemahaman siswa tentang profesi petani. Hasil menunjukkan bahwa 78 % siswa mampu untuk menceritakan kembali bagaimana pengalaman yang sudah didapat di depan kelas.

Kata Kunci: *Little Farmer's*; Regenerasi Petani; *Story Telling*; Anak Usia Dini.

Abstract: *A Little Farmer's is an educational program designed to introduce children to the farming profession through approaches tailored to their age, needs, and interests. This program aims to foster children's enthusiasm for farming through interactive and engaging methods. The regeneration of farmers remains a longstanding challenge in the agricultural sector, marked by the low interest of younger generations in pursuing farming careers. One of the main causes of this low interest is the lack of knowledge and understanding about the farming profession from an early age. Through the A Little Farmer's program, children are encouraged to explore the farming profession while enhancing their creativity, developing sensory and motor skills, and learning about the tools commonly used by farmers. This is achieved through interactive storytelling sessions presented in the form of socialization and hands-on guidance, specifically designed for kindergarten students. The program was attended by 50 children, and its success was evaluated through direct observation to assess how well they understood the farming profession. The results showed that 78% of the participants were able to confidently share their experiences in front of the class.*

Keywords: *Little Farmer's; Farmer Regeneration; Story Telling; Early Childhood.*

Article History:
Received: 24-01-2025
Revised : 05-04-2025
Accepted: 07-03-2025
Online : 25-04-2025

This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Profesi petani memiliki peran yang sangat vital dalam kehidupan masyarakat, khususnya dalam menyediakan kebutuhan pangan. Namun, pada era modern ini, kesadaran akan pentingnya profesi petani semakin berkurang, terutama di kalangan generasi muda (Nawawi et al., 2022). Hal ini diperparah dengan berkurangnya minat generasi penerus untuk melanjutkan profesi petani, yang pada akhirnya dapat mengancam keberlanjutan sektor pertanian di masa depan. Rendahnya minat generasi muda terhadap sektor pertanian menyebabkan tidak adanya regenerasi dalam bidang pertanian. Bidang pertanian sebagai pemasok bahan pangan bagi manusia dimungkinkan tidak akan mengalami perkembangan karena generasi muda sebagai generasi yang kaya akan ide-ide sedikit yang terjun dalam bidang pertanian. Menurut Gulo (2018) tidak berkembangnya sektor pertanian akan berimbas pada menurunnya jumlah bahan pangan yang dihasilkan. Di sisi lain kita melihat bahwa jumlah penduduk di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan, Hal ini tentunya akan menimbulkan ketidakseimbangan antara jumlah penduduk dengan jumlah bahan pangan yang ada. Sehingga dapat dipastikan akan terjadi kekurangan pangan.

Data yang diperoleh dari Kementrian Pertanian bahwa kontribusi pertanian dalam serapan tenaga kerja Indonesia sebesar 35,3% atau sektor pertanian juga mampu menyerap 40,69 juta orang atau 29,36 persen tenaga kerja pada Februari 2023 dan memiliki peran yang sangat strategis, karena berhasil menyumbang 11,8 persen terhadap total Produk Domestik Bruto (PDB) nasional. Menurut Salamah et al. (2021) bahwa peranan usia dalam sektor pertanian terdiri dari petani usia tua (>55 tahun) meningkat dan tidak diimbangi dengan tenaga kerja berusia muda. Survei sensus 2018 membuktikan bahwa kelompok umur kepala rumah tangga di atas 54 tahun berjumlah 10.379.211 sedangkan petani muda berumur 25-34 tahun sebanyak 2.722.446. Efek penurunan tenaga kerja pada tahun 2017 ke tahun 2018 cukup besar dari 36.956.111 jiwa hingga sebesar 1.080.722 pada tahun 2018. Indonesia sangat erat kaitannya dengan sistem pewarisan sehingga akan timbul masalah baru dan hilangnya pertanian di Indonesia.

Rendahnya regenerasi menjadikan salah satu kendala yang dihadapi oleh dunia pertanian (Nawawi et al., 2022). Menurut Prayoga et al. (2024) beberapa faktor utama penyebabnya melibatkan persepsi negatif terhadap pekerjaan petani yang dianggap kuno, minimnya dukungan, serta kendala seperti lahan terbatas dan akses terhadap modal yang terbatas. Selain itu, penurunan minat generasi muda terhadap bidang pertanian akan menyebabkan pengembangan keilmuan dalam bidang pertanian terhambat. Terutama bagi anak usia dini yang tinggal di kawasan perkotaan seperti kota Surabaya dengan wilayah yang sudah mulai dipadati oleh deretan rumah dan Gedung serta fasilitas umum lainnya karena pertambahan jumlah penduduk. Sehingga wajar bila banyak dari mereka yang tidak bercita cita

sebagai petani dan masih beranggapan bahwa pertanian hanya identik dengan kotor dan miskin. Oleh karenanya akan berdampak buruk bagi pertanian Indonesia dimasa yang akan mendatang. Disisi lain Sektor pertanian menjadi motor bagi sektor lainnya, sehingga edukasi pertanian menjadi sangat penting disampaikan bagi generasi penerus. Untuk mengatasinya diperlukan kebijakan antara lain mengoptimalkan kelembagaan petani dengan meningkatkan peran pemuda dalam sektor pertanian dengan pengenalan pertanian melalui Pendidikan anak usia dini, pengembangan kurikulum dan ekstrakurikuler berbasis pertanian di sekolah umum serta peningkatan kualitas pelaku pertanian melalui pelatihan dan pendampingan dengan mengembangkan pertanian terpadu atas penguatan cooperative farming yang meliputi asuransi pertanian dan jaminan (Nugroho & Waluyati, 2018).

Anak usia dini merupakan masa emas dalam pembentukan karakter dan wawasan. Pada usia ini, anak anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta kemampuan untuk menyerap informasi dengan cepat (Nurhidayah & Utami, 2023). Oleh karena itu, pengenalan profesi petani sejak dini menjadi langkah strategis untuk menanamkan penghargaan terhadap profesi ini, serta membangun kesadaran akan pentingnya sektor pertanian dalam kehidupan sehari-hari. Namun diperlukan adanya metode yang tepat agar apa yang kita sampaika dapat di serap oleh anak. Salah satunya dengan bermain dan bercerita, hal ini bertujuan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak secara lebih optimal. Metode storytelling interaktif menjadi salah satu pendekatan yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak usia dini (Wardiah, 2017). Melalui cerita, anak anak dapat diajak untuk memahami profesi petani secara menyenangkan dan mendalam. Interaksi yang terjadi selama proses storytelling juga dapat meningkatkan partisipasi anak, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menanamkan nilai-nilai positif seperti kerja keras, cinta alam, dan tanggung jawab.

Program *A Little Farmer's* dirancang sebagai upaya pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengenalan profesi petani kepada anak usia dini dengan menggunakan metode story telling interaktif. Program ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan profesi petani, tetapi juga untuk menumbuhkan apresiasi terhadap hasil kerja petani, sekaligus menginspirasi anak anak untuk lebih peduli terhadap lingkungan dan ketahanan pangan. Dengan menggunakan metode story telling interaktif diharapkan anak dapat menangkap dan menyimak apa yang disampaikan sehingga pesan yang terkandung dalam cerita dapat diterima secara utuh oleh para siswa. Pratiwi et al. (2024) mengatakan bahwa penggunaan *Digital Story Telling* yang interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam aspek berbicara dan menyimak. Hal ini dikarenakan cerita yang disampaikan melalui media digital dapat memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara. *Digital Story Telling* menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang

disampaikan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Dita et al. (2024) menggunakan model pembelajaran Story telling, hasil yang diperoleh dikategorikan sangat baik.

Pengenalan profesi petani sejak dini terutama pada anak yang tinggal di perkotaan menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan untuk membangun minat, pemahaman serta memberikan edukasi tentang profesi petani yang bisa menjadi profesi utama yang dipilih bukan menjadi pilihan profesi terakhir setelah tidak ada profesi alternatif lainnya. Oleh karena itu, program *A Little Farmer's* dilakukan di TK RA YAA BUNAYYA Surabaya. TK tersebut merupakan salah satu TK yang berada ditengah kota Surabaya tepatnya di Jl. Gunung Anyar Jaya I No.30, Gn. Anyar, Kec. Gn. Anyar, Surabaya, Jawa Timur. Jumlah siswa pada TK tersebut berjumlah 50 Orang siswa baik yang berada di kelas TK A maupun TK B. seluruh siswa menjadi target pengabdian yang akan dilakukan sebab keseluruhan siswa masih belum mendapatkan materi terkait pengenalan profesi "Petani".

Dengan pendekatan yang menyenangkan dan edukatif, diharapkan program ini dapat memberikan dampak positif bagi pembentukan karakter anak, serta turut mendukung upaya penguatan sektor pertanian melalui generasi penerus yang lebih peduli dan menghargai profesi petani. Melalui program *A Little Farmer's* konteks pembelajaran nyata, relevan, inovatif dan interaktif, dimana para siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan menyimak serta menganalisis data melalui cara yang lebih menyenangkan. *Metode Story Telling* tidak hanya meningkatkan keterampilan dan kemampuan akademis siswa, tetapi mengajarkan nilai nilai seperti Kerjasama, tanggung jawab, dan cinta lingkungan (Sukma et al., 2024). Tujuan dari program pengabdian ini antara lain untuk meningkatkan kreativitas, melatih sensori dan motorik anak serta memberikan edukasi tentang alat alat pertanian yang digunakan petani. Program *A Little Farmer's* diharapkan dapat membantu siswa untuk dapat memahami Profesi Petani sehingga menumbuhkan minat siswa terhadap sektor pertanian.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan metode sosialisasi dan pendampingan pada anak usia dini. Sosialisasi dikemas dengan model *Digital Story Telling* yang menarik untuk meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak usia dini. Menurut Sarjiyani (2020) metode bercerita menggunakan media dapat memacu kemampuan menyimak pada anak usia dini. Hal ini dikarenakan melalui kegiatan bercerita anak akan menyimak ucapan yang disampaikan guru, dimana semakin banyak dan sering mendengarkan cerita, maka anak semakin banyak menyimak kosakata, pola kalimat, intonasi dan sebagainya. Shelton et al. (2017), Perlu adanya penggunaan *Digital Story Telling* agar anak menjadi lebih fokus dan tertarik untuk mendengarkan *Story Telling* yang disampaikan. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam

pembelajaran juga menjadi salah satu cara untuk memenuhi tuntutan pembelajaran pada abad ke-21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi.

Mitra yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah anak anak TK RA di Surabaya. Mitra dipilih karena TK ini menjadi salah satu TK yang memiliki kurikulum islami dengan mengedepankan output anak yang berkualitas dan peduli terhadap lingkungan. TK ini sudah berdiri sejak 2 tahun yang lalu sehingga masih diperlukan adanya pengembangan kurikulum anak sesuai dengan perkembangan zaman tanpa meninggalkan syariah islam. Jumlah siswa yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian sebanyak 50 orang yang terdiri dari siswa kelas TK A dan TK B. Alasan pemilihan target pengabdian antara lain para siswa belum menerima materi terkait pengenalan profesi petani serta menjadi salah satu kegiatan untuk mengisi masa pekan ceria di akhir semester. Tahapan kegiatan dilaksanakan mulai dari Pra kegiatan, kegiatan berlangsung, serta pasca kegiatan. Berikut bagan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, seperti terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan Pegabdian

Pra Kegiatan	1. Survey lokasi dan analisis situasi. 2. Penandatanganan kerjasama mitra. 3. Pembuatan Modul dan perangkat pembelajaran.
Kegiatan Berlangsung	1. Observasi langsung untuk mengetahui kemampuan awal anak. 2. Pemutaran Video "Pengenalan Profesi Petani". 3. Bermain Game's "Tebak gambar" alat pertanian, sayur tanaman. 4. Mengulas kembali apa yang sudah diperlajari.
Paska kegiatan	1. Monitoring dan evaluasi kemampuan anak dalam menceritakan kembali profesi petani (Observasi langsung). 2. Pengisian kuesioner kepuasan mitra.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan mulai bulan November-Desember 2024 dengan pemateri yang berasal dari Tim PkM sendiri. Kegiatan monitoring dan evaluasi dilakukan setelah kegiatan berlangsung dengan cara observasi langsung maupun penyebaran kuesioner kepuasan mitra pengabdian. Kegiatan observasi langsung dipilih sesuai dengan kondisi sasaran pengabdian yaitu anak usia dini, sehingga lebih mudah menilai secara langsung dengan mengulas kembali apa yang sudah didapat dan mereka bisa menceritakan kembali apa gambaran profesi petani menurut pemikiran mereka. Sedangkan kepuasan mitra dilakukan dengan beberapa indikator seperti kesesuaian materi dan kurikulum, metode pengajaran, serta output yang diharapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat didahului dengan pra kegiatan penentuan lokasi pengabdian yang dilakukan dengaan melakukan survey lokasi untuk selanjutnya melakukan analisis situasi (Indriyanti & Ahwan, 2021). Kegiatan survey dilakukan pada awal bulan November 2024 oleh Tim PkM. Berdasarkan hasil survey dan analisis situasi yang dilakukan, TK RA di Surabaya menjadi lokasi yang tepat, sebab terletak di tengah perkotaan dimana anak anak yang bersekolah masih minim pengetahuan dan ketertarikan pada bidang pertanian padahal kegiatan pertanian yang berhubungan dengan alam dapat meningkatkan kecerdasan dan kemampuan siswa serta membangun kecintaan terhadap alam sekitar. Selain itu, masih belum ada kurikulum yang mengeksplor tentang profesi dan yang berkaitan dengan pertanian.

Setelah survey dan analisis situasi dilakukan, selanjutnya Tim PkM melaksanakan penandatanganan MoU dengan mitra sebagai bentuk kerjasama berkelanjutan. Adanya kerjasama tersebut dapat menjadi peluang untuk mengeksplor apa yang bisa dilakukan selanjutnya dengan begitu akan ada kesinambungan dan nantinya bisa tercipta kurikulum tambahan berkaitan dengan pertanian. Selanjutnya, modul pengajaran disusun agar dapat memperjelas apa yang perlu disampaikan, kegiatan apa saja yang dilakukan, serta output yang akan dicapai apa saja. Hal tersebut akan membantu dalam pelaksanaan pengabdian. Modul yang telah dibuat selanjutnya di konsultasikan dengan mitra agar dapat disesuaikan kembali dengan aturan dan kebutuhan dari mitra. Setelah itu, dilakukan diskusi terkait dengan perangkat pembelajaran yang akan dipakai, bahan games serta video pembelajaran yang digunakan.

2. Kegiatan Berlangsung

a. Observasi Langsung

Kegiatan awal yang dilakukan adalah mengobservasi langsung kemampuan awal anak sehingga kita dapat menilai perubahan yang didapatkan setelah kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, para siswa masih belum bisa menjelaskan apakah yang dimaksud dengan profesi petani dengan jelas dan gamblang. Namun sebagian besar siswa sudah pernah bercocok tanam, entah itu aktivitas yang dilakukan selama dirumah bersama orang tua maupun praktek menanam di sekolah. Hampir semua siswa aktif berpendapat terkait dengan apa yang mereka konsumsi sehari hari yaitu nasi, namun belum paham bagaimana proses penanaman padi hingga menjadi nasi yang mereka konsumsi sehari-hari. Siswa juga belum bisa menyebutkan siapa pahlawan pangan yang berjasa dalam menyediakan pangan sehat yang mereka konsumsi.

Hal ini menandakan bahwa anak sudah paham mengenai konsep bercocok tanam maupun pangan sehat. Namun mereka masih belum paham mengenai profesi petani dan hal hal yang berkaitan dengan konsep pertanian. Kondisi ini juga bisa ditimbulkan karena mereka belum terlalu familiar dengan profesi tersebut, hal tersebut didukung dengan minimnya lahan pertanian di daerah perkotaan mereka tinggal. Sehingga jarang melihat proses penanaman terutama di lahan sawah. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh Syaleha et al. (2023) dimana anak yang tinggal diperkotaan relatif minim pengetahuan dan minat pada profesi petani, akibat banyak nya alih fungsi lahan yang menyebabkan terkikisnya pertanian di perkotaan. Sehingga masih diperlukan adanya materi pengenalan profesi petani dan konsep pertanian agar siswa memiliki ketertarikan di bidang pertanian (Irwansyah et al., 2024).

b. Pemutaran Video "Pengenalan Profesi Petani"

Digital story telling dipilih dalam pengabdian ini untuk menarik minat siswa agar lebih memperhatikan dan menyimak apa yang akan disampaikan. Menurut Pratiwi et al., (2024) pada proses perkembangan anak usia dini akan mengalami beberapa perubahan terhadap kemampuan yang dimilikinya, salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Pada aspek perkembangan kemampuan bahasa termuat beberapa kemampuan, diantaranya adalah kemampuan menulis, kemampuan membaca, kemampuan berbicara serta kemampuan menyimak. Pada kategori usia dini, kemampuan yang paling diharapkan dapat berkembang secara maksimal pada aspek kemampuan bahasa adalah kemampuan berbicara dan kemampuan menyimak. Kegiatan pemutaran video pada pengabdian ini dipandu oleh fasilitator, dimana sesekali fasilitator akan memberikan umpan pertanyaan kepada para siswa agar mereka lebih memahami apa yang disampaikan pada layar seperti terlihat pada Gambar 1.

Gambar 1. *Digital Story Telling* Interaktif

Pada Aspek kemampan menyimak, hal tersebut merupakan suatu kemampuan yang perlu dimiliki anak usia dini, seperti pada kegiatan menyimak cerita. Rahma et al. (2022) kemampuan menyimak adalah

kemampuan yang dimiliki anak untuk mendengarkan, mengenal, dan mengekspresikan apa yang diucapkan oleh pembaca atau dibacakan oleh seseorang. Oleh karena itu, kemampuan menyimak pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui metode pembelajaran yang tepat. Pada aspek perkembangan bahasa, salah satu kemampuan yang diharapkan meningkat pada jenjang anak usia dini adalah kemampuan menyimak. Namun, kemampuan menyimak terkadang anak didik mengalami kesulitan dalam proses stimulasinya. Termasuk kemampuan guru juga kurang memberikan metode yang bervariasi untuk menstimulasi dengan tepat kemampuan menyimak anak.

Berdasarkan hasil pegamatan yang dilakukan, Tim PkM menampilkan video cerita tentang profesi petani kepada anak anak terlebih dahulu, kemudian fasilitator menghentikan video sejenak dan meminta anak aak meniru kata atau suara yang telah muncul di video. Setelah itu fasilitator memberikan evaluasi setelah video selesai mengenai alur cerita didalam video, siapa tokoh petani dan alat alat pertanian yang digunakan oleh petani. Sesekali fasilitator akan melemparkan pertanyaan kepada anak untuk mengamati tingkat fokus siswa menerima materi. Penggunaan *Digital Story Telling* dapat mengembangkan kemampuan menyimak pada anak usia dini dikarenakan cerita yang disampaikan melalui media digital dapat memberikan pengalaman bagi anak melalui gambar yang jelas dan didukung dengan suara. *Digital Story Telling* menjadikan anak lebih fokus dalam memperhatikan cerita yang disampaikan. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahma Dita et al. (2024) menggunakan model pembelajaran *Story Telling*, hasil yang diperoleh dikategoikan sangat baik. Sejalan dengan hal tersebut, Nurelah & Nuraeni (2024) menyatakan bahwa metode *Digital Story Telling* dapat meningkatkan pengetahuan anak dan menambah perbendaharaan kata untuk mengungkapkan maksud dan tujuan, anak dapat bertanya dan mampu menjawab pertanyaan pendidik ataupun temannya, anak mampu menceritakan kembali apa yang didengar melalui media *Digital Story Telling*, dan bahkan diharapkan anak dapat menggali dan mengeksplor kata atau kalimat baru tanpa mengubah makna dari media *Digital Story Telling*.

c. Bermain Game's 'Tebak gambar" alat pertanian, sayur tanaman

Setelah pemutaran video dilakukan, selanjutnya fasilitator memberikan games games untuk mengetahui pemahaman siswa terkait daya ingat dan memicu daya tangkap siswa. Games yang dilakukan juga dapat melatih kerjasama tim, fokus, dan kemampuan sensori maupun motorik siswa. Games tebak gambar dan bisik bisik dipilih karena dinilai dapat manrik siswa mengikuti kegiatan dengan antusias. Kegiatan games dimulai dengan fasilitator menampilkan

gambar gambar alat pertanian maupun sayuran yang sudah ditampilkan didalam video pembelajaran dan siswa diajak untuk aktif berpendapat dalam mengenali gambar gambar yang ditampilkan. Selanjutnya, games bisik bisik dilakukan dengan mencari peserta yang selanjutnya akan dibuat beberapa kelompok kompetisi, seperti tersaji pada Gambar 2.

Gambar 2. Pelaksanaan Games Tebak Gambar dan Bisik Bisik

Setelah kelompok untuk games bisik bisik terbentuk, selanjutnya fasilitator akan membisikkan kata kata berkaitan dengan pertanian dan diteruskan secara berantai kepada teman kelompok. Teman kelompok terakhir akan menyampaikan dengan lantang apa yang dibisikkan. Selain melatih daya ingat, permainan ini juga melatih kerjasama tim dan kepercayaan satu sama lain (Pratiwi et al., 2021). Sehingga kemampuan anak akan meningkat. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, para siswa sangat antusias dalam mengikuti games yang diberikan. Para siswa berlomba untuk maju kedepan dan menyampaikan pendapat masing – masing. Hal tersebut menandakan bahwa siswa memiliki daya ingat yang cukup kuat dan mampu menangkap apa yang disampaikan di dalam video pembelajaran.

d. Mengulas kembali apa yang sudah diperlajari

Kegiatan penutup dilakukan dengan mengulas kembali apa yang telah disampaikan dan kegiatan apa saja yang telah dilakukan. Fasilitator mencoba untuk menyimpulkan apa yang mereka pelajari dari awal hingga akhir sehingga mereka lebih memahami garis besar materi yang disampaikan. Fasilitator juga mencoba untuk mengajak 3 siswa untuk menyampaikan apa saja yang sudah didapatkan hari ini serta bagaimana perasaan mereka setelah belajar pada hari tersebut. Hasil menunjukkan bahwa 2 dari 3 siswa yang maju kedepan dapat menyampaikan dengan lantang perasaan dan dapat mengulas kembali apa yang mereka dapatkan pada hari tersebut. Sedangkan 1 siswa masih perlu di tuntun dalam penyampaiannya. Doludea & Nuraeni (2018) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa terlihat dampak perubahan yang terjadi setelah anak mendapatkan materi melalui metode *storytelling* dengan alat peraga. Respon positif anak terhadap

metode tersebut dapat dilihat pada saat anak mampu menceritakan kembali dengan sederhana apa yang sudah mereka simak dari cerita yang diberikan oleh gurunya. Anak usia dini sangat memerlukan variasi metode pembelajaran yang menarik sehingga mereka lebih mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan.

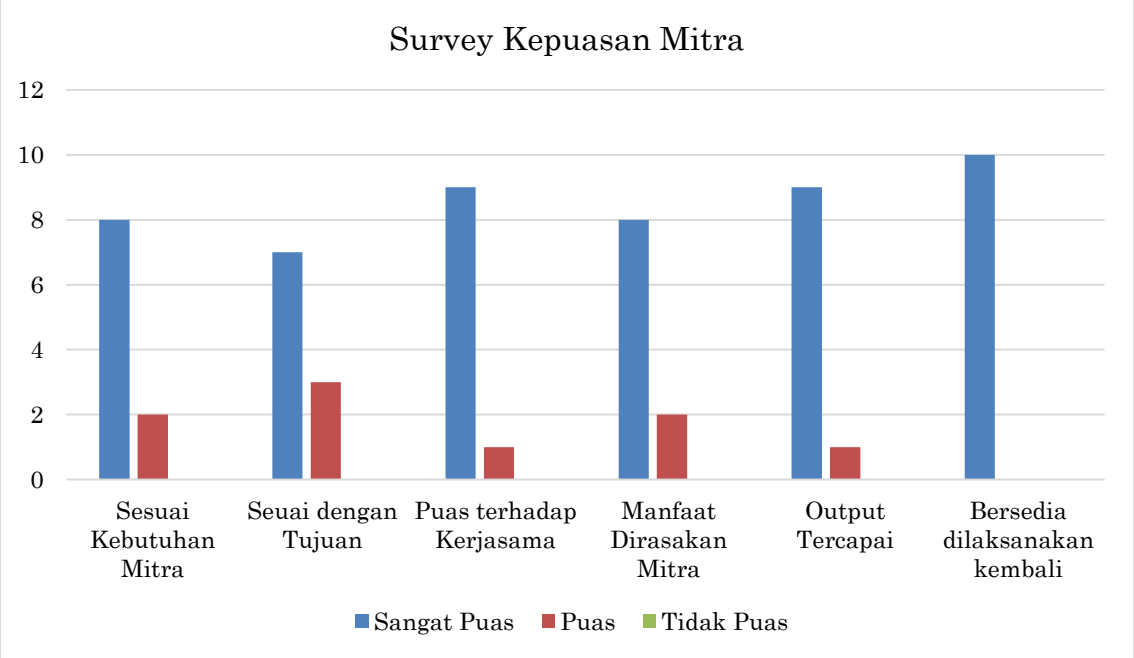
3. Pasca Kegiatan

Monitoring dan evaluasi merupakan proses terakhir dalam pengabdian yang penting dilakukan untuk mengukur dan memastikan bahwa program *A Little Farme's* telah berjalan dengan baik serta memberikan dampak positif bagi peserta pengabdia. Pelaksanaan monitoring dan evaluasi pada program *A Little Farmer's* di TK RA di Surabaya dilakukan dengan metode observasi langsung serta penyebaran kuesioner kepada mitra untuk mengetahui perkembangan siswa serta kepuasan mitra terhadap kegiatan pengabdian. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum pemutaran video, 65% siswa masih belum mengenal tentang profesi petani. Namun, kebanyakan siswa sudah mengetahui bercocok tanam karena dirumah mereka terbiasa menanam dengan orang tuanya. Sehingga diperlukan adanya materi dan video edukasi terkait profesi petani dan pentingnya sektor pertanian bagi kehidupan dan keberlanjutan hidup masyarakat.

Pada anak usia dini, dijumpai beberapa kesulitan dalam penyampaian materi sehingga harus menemukan metode yang tepat. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi et al. (2024) bahwa ada 5 anak yang tidak mengalami permasalahan dalam kemampuan menyimak, sedangkan 16 anak kemampuan menyimak cenderung masih tergolong rendah. Adapun 16 anak tersebut mengalami permasalahan mengenai kemampuan menyimak ketika mengikuti Story Telling. Permasalahan yang dialami oleh 16 anak ini antara lain pada saat guru menyampaikan cerita, anak-anak ada yang tidak mendengarkan dan asyik bercerita sendiri dengan teman sebangkunya. Dengan menggunakan metode Digital Story Telling diharapkan dapat menambah tingkat fokus anak dalam memahami cerita dan materi yang disampaikan. Setelah pemutaran video fasilitator juga melakukan observasi langsung kepada siswa sehingga dapat terlihat perbedaan sebelum dan setelah mendapatkan materi. Hasil observasi langsung menunjukkan bahwa 78% siswa mampu menceritakan kembali secara singkat apa yang telah disampaikan, mampu mengikuti arahan yang disampaikan, mampu menyampaiakan beberapa kosakata yang berkaitan dengan Digital Story Telling.

Hal ini dikarenakan melalui Digital Story Telling, anak dapat melihat gambar dari tema cerita yang disampaikan dan mendengar secara langsung cerita tersebut. Selain itu, anak juga menjadi lebih bersemangat untuk mendengarkan *Digital Story Telling*, karena selama ini di sekolah mereka belum menggunakan metode *Digital Story Telling*, sehingga setelah mendengarkan digital storytelling yang disampaikan anak akan mengingat

gambar apa yang mereka lihat dan anak dapat menyampaikan kembali tema cerita yang disampaikan (Pratiwi et al., 2024). Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Pratiwi (2019) dalam penelitiannya Efektivitas Metode Bercerita dengan Media Berbasis Digital pada Anak Usia Dini di Era Industri 4.0 menjelaskan bahwa dengan menggunakan metode bercerita dan media digital dalam proses pembelajaran memberikan dampak yang positif dan efektif dalam mengembangkan keterampilan bahasa pada anak usia dini, termasuk keterampilan untuk mendengarkan dan menyimak. Berikut tersaji data terkait survey kepuasan mitra tentang kegiatan pengabdian dengan metode *Story Telling* yang telah dilakukan.



Gambar 3. Survey Kepuasan Mitra PkM

Berdasarkan Gambar 3, mitra merasa puas dengan pengabdian yang telah terlaksana. Program *A Little Farmer's* menyesuaikan dengan kebutuhan mitra karena memberikan tambahan kurikulum yang dibutuhkan oleh mitra tentang pengenalan profesi petani. Sejalan dengan grafik diatas 8 dari guru TK menyatakan sangat puas terhadap kegiatan yang dilakukan. Kurikulum tersebut tetap disesuaikan dengan kondisi mitra. Pengenalan profesi petani dan konsep pertanian dapat menambah kecintaan anak terhadap lingkungan serta ketertarikan di bidang pertanian. Hal ini juga berkaitan dengan mencintai ciptaan yang Maha Kuasa sehingga menambah rasa syukur anak di usia dini. Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, 7 dari 10 mitra merasa bahwa program yang telah dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Mitrapun merasa puas dengan kerjasama yang terjalin sebab manfaat sangat dirasakan oleh mitra baik terkait peningkatan kerjasama untuk akreditasi, modul pembelajaran, serta kurikulum tambahan yang tersusun. Dengan demikian mitra merasa bahwa kegiatan pengabdian sangat diperlukan untuk keberlanjutannya.

4. Kendala yang Dihadapi dan Solusi

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian yang dilakukan tidak ada kendala yang berarti. Namun, karena tim pengabdian tidak memiliki skill dasar mengajar anak usia dini sehingga penyesuaian materi dan kegiatan yang dilakukan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini. Penanaman minat tentang pentingnya pertanian dan profesi petani sejak dini merupakan salah satu upaya awal untuk meningkatkan minat petani muda di Surabaya di masa yang akan datang. Pengenalan tentang alam yang dilakukan sejak dini sebagai upaya dan solusi utama yang dilakukan agar generasi dimasa yang akan datang memiliki pemahaman, pengertian, dan kecintaan yang baik tentang konsep pertanian. Salah satu TK yang ada di Surabaya yang berlokasi di tengah kota tidak banyak dijumpai lahan pertanian sehingga siswa TK sebagian besar tidak memahami terkait konsep pertanian. Hal ini juga didukung dengan profesi orang tua mahasiswa yang tidak bekerja di sektor pertanian. Sehingga diperlukan adanya pendekatan kepada siswa dengan metode yang tepat agar materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan optimum oleh siswa. Oleh sebab itu, program *A Little Farmer's* ini merupakan upaya yang dibuat untuk menambah pengetahuan serta menambah minat bagi siswa untuk terjun di dunia pertanian di masa yang akan datang.

Solusi untuk menumbuhkan minat dan kemauan serta merubah paradigma berpikir tentang pertanian dapat dimulai dengan membangun pola pikir yang benar tentang bidang pertanian bagi para siswa. Pola pikir tentang pertanian yang kurang tepat dapat menurunkan citra pertanian khususnya bagi generasi penerus. Pengenalan profesi petani juga harus dibarengi dengan penanaman pandangan dan pola pikir harus dirubah, bahwa pertanian bukan sekedar mencangkul di sawah dan menjadi petani tidak selalu identik dengan kemiskinan. Pertanian bukanlah sektor tradisional yang kurang bergengsi dan tidak memberikan nilai tambah, tetapi sektor strategis yang mampu memberikan nilai tambah jika dikelola secara profesional dan komersial seperti sektor lainnya. Bahkan sektor pertanian juga sangat penting bagi kehidupan masa depan sebab sangat berkaitan dengan ketahanan pangan nasional.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program *A Little Farmer's* yang dirancang untuk mengenalkan profesi petani kepada anak usia dini melalui metode *Story Telling* interaktif telah dilaksanakan dengan baik di TK RA di Surabaya. Program ini terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan minat anak terhadap profesi petani, sebagaimana ditunjukkan oleh 78% siswa yang mampu menceritakan kembali pengalaman belajar mereka. Metode *Digital Story Telling* yang digunakan mampu meningkatkan kemampuan menyimak, fokus, dan daya ingat siswa secara signifikan. Selain itu, kegiatan pendukung seperti games interaktif juga berhasil menstimulasi aspek sensori, motorik, dan kerja sama

siswa. Program ini tidak hanya memberikan edukasi tentang pentingnya sektor pertanian, tetapi juga menanamkan nilai-nilai seperti cinta lingkungan, kerja keras, dan tanggung jawab pada anak. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa program ini disambut positif oleh mitra dan memberikan dampak yang relevan serta sesuai dengan kebutuhan kurikulum TK.

Saran terkait dengan program pengabdian yang telah dilakukan antara lain yaitu Diperlukan pengembangan materi *Story Telling* dengan variasi yang lebih beragam, termasuk cerita berbasis kearifan lokal untuk memperkaya wawasan siswa, Penambahan media pembelajaran seperti alat peraga atau simulasi sederhana tentang aktivitas petani dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, Program serupa sebaiknya diperluas ke sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah perkotaan, untuk menumbuhkan minat generasi muda terhadap sektor pertanian, dan Perlu adanya evaluasi jangka panjang untuk mengukur dampak program terhadap pemahaman anak-anak seiring bertambahnya usia mereka. Sehingga nantinya diharapkan dapat membantu menyempurnakan pelaksanaan program serupa di masa mendatang dan memberikan kontribusi lebih besar terhadap regenerasi petani muda di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

Doludea, A., & Nuraeni, L. (2018). *Meningkatkan Keterampilan Menyimak Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Dengan Metode Bercerita Melalui Wayang Kertas Di Tk Makedonia*. *1*(1), 2614–4107.

Dwi Nugroho, A., & Rahayu Waluyati, L. (2018). Upaya Memikat Generasi Muda Bekerja Pada Sektor Pertanian Di Daerah Istimewa Yogyakarta. In *Jppuma: Jurnal Ilmu Pemerintahan Dan Sosial Politik Uma* (Vol. 6, Issue 1, 20-27 Http://Ojs.Uma.Ac.Id/Index.Php/Jppuma

Eka Pratiwi, N., Rahma, N., Azis, M., Ummul Mu, A., Petta Lolo, Minah K., & Halima, A. (2021). *Penerapan Metode Bermain Untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Sosial Siswa Kelas 1-3 Sd Pertiwi Makassar*. Seminar Nasional Hasil Pengabdian. Universitas Negeri Makassar

Eriqa Pratiwi. (2019). *Efektifitas Metode Bercerita Dengan Media Berbasis Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Industri 4.0*. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-Inobali* (Pp. 629-637).

Gulo, W., H. N., B. A. H., (2018). *Perspektif Generasi Muda Terhadap Usaha Bidang Pertanian Pangan Di Kecematan Moro'o Kabupaten Nias Barat*. Agrica Ekstensia. Vol. 12 No. 1 Juni 2018: 60-71

Indriyanti, M., & Ahwan, M. A. (2021). Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Melalui Layanan Informasi Terseleksi Perpustakaan Desa Dengan Participatory Rural Appraisal (Pra). *Daluang: Journal of Library and Information Science*, *1*(2), 90–98. Https://Doi.Org/10.21580/Daluang.V1i2.2021.8008

Irwansyah, Akmal, A., Hakim, S., Fridayati, D., Nursayuti, Nuzul Qhinanti Lubis, U., Amar, A., & Munawar. (2024). Edukasi Teknologi Pertanian Berwawasan Sustainable Agriculture Pada Siswa Sekolah Dasar Sukma Bangsa Lhokseumawe. *Journal Of Community Empowerment*, *3*(1): 45-51 Https://Journal.Ummat.Ac.Id/Index.Php/Jce

Nawawi, F. A., Zela, ;, Alfira[2], N., Anti, ;, & Anneja, S. (2022). Faktor Penyebab Ketidaktertarikan Generasi Muda Pada Sektor Pertanian Serta Penanganannya. In *Universitas Negeri Surabaya 2022* / (Vol. 585). Www.Bps.Go.Id

Nurelah, E., & Nuraeni, L. (2024). *Digital Storytelling: Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun* Nama Jurnal? (Vol. 7, Issue 2).

Nurhidayah, S., & Utami, F. (2023). Stimulasi Karakter Komunikatif Dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia (1-3) Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 527–535. Https://Doi.Org/10.31004/Obsesi.V7i1.3499

Pratiwi, P. N., Amri, N. A., & Latief, F. (2024). Pengaruh Digital Storytelling Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Anak Pada Kelompok B Di Tk Aisyiyah Cambaya Kabupaten Gowa. In *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner* (Vol. 8, Issue 11 : 77-88).

Prayoga, M. R., Rozaki, Z., Wulandari, R., & Azzahra, I. (2024). *Minat Generasi Muda Terhadap Pertanian Modern Di Indonesia*. Https://Akcdn.Detik.Net.Id/Visual/2018/03/01/Cc26b6

Rahma, A., Dwi Aprilia, P., Alfi Nuari, P., Rahmadian, R., Fadilah Fatmawati, R., & Ayu Lestari, S. (2022). Aspek Kemampuan Menyimak Anak Usia Dini. In *Jurnal Paud Emas* (Vol. 1, Issue 2: 56-66).

Rahma Dita, Sapri Sapri, & Lailatun Nur Kamalia Siregar. (2024a). Pengaruh Model Storytelling Terhadap Kemampuan Menyimak Cerita Bergambar Pada Siswa Kelas V Mis Insan Ikhlas Islamic School Medan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, *2*(2), 88–100. Https://Doi.Org/10.55606/Jubpi.V2i2.2919

Salamah, U., Saputra, R. E., & Saputro, W. A. (2021). Kontribusi Generasi Muda Dalam Pertanian Indonesia. In *Journal Science Innovation and Technology* (Vol. 1, Issue 2 : 68-78). Http://Epublikasi.Pertanian.Go.Id/

Sarjiyani. (2020). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Bantul. *Jurnal Pendidikan Anak*, *9*(1), 70–78.

Shelton, C. C., Archambault, L. M., & Hale, A. E. (2017). Bringing Digital Storytelling to The Elementary Classroom: Video Production ior Preservice Teachers. *Journal Of Digital Learning in Teacher Education*, *33*(2), 58–68. Https://Doi.Org/10.1080/21532974.2016.1276871

Sukma, F. D., Sari, D. P., Nirvana, A. S., Alauzai, A. F., Musthofa, N. F., & Hilmy, M. (2024). Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Dan Numerasi Siswa Sdn 1 Sepanjang Melalui Program Agroschooling. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Banyuwangi*, *1*(2): 37-42 Https://Doi.Org/10.57203/Abdiwangi.V1i2.2024.77-85

Syaleha, S. F. P. M., Putri, A. C., Alifah, L. N., & Febrian, E. S. (2023). Pengenalan Pertanian Sejak Dini Melalui Nature Play Education. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, *1*. Https://Doi.Org/10.61142/Psnpm.V1.78

Wardiah, D. (2017). *Peran Storytelling Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis, Minat Membaca Dan Kecerdasan Emosional Siswa* (Vol. 15, Issue 2).12-20