

EDUTAINMENT: PENGENALAN HUTAN DAN LINGKUNGAN HIDUP PADA ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN ALAT PERMAINAN EDUKASI DI DUSUN BANGKO KECAMATAN JAILOLO TIMUR

Fadila Tamnge¹⁾, Firlawanti Lestari Baguna¹⁾, Mahdi Tamrin¹⁾

¹⁾Program Studi Kehutanan, Fakultas Pertanian, Universitas Khairun, Ternate, Maluku Utara, Indonesia

Corresponding author : Firlawanti Lestari Baguna

E-mail : fadilatamnge@gmail.com

Diterima 07 Maret 2022, Direvisi 26 April 2022, Disetujui 27 April 2022

ABSTRAK

Permasalahan SD Tuwokona yang berada di Dusun Bangko Kecamatan Jailolo Timur Kabupaten Halmahera Selatan belum pernah memberikan pengetahuan tentang pengenalan hutan dan lingkungan kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa terlihat bermain di lingkungan sekitar, mereka mencari telur burung dan soa-soa sebagai alat permainan kemudian telur-telur tersebut dirusak. Pengetahuan tentang lingkungan dan hutan sejak dini merupakan hal penting untuk meningkatkan dan melestarikan keanekaragaman hayati untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik bagi generasi berikutnya. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menumbuhkan nilai, sikap dan semangat konservasi pada diri siswa. Pengenalan hutan dan lingkungan hidup melalui dua kegiatan yaitu sosialisasi dan permainan edukatif. Kegiatan sosialisasi berupa penyampaian informasi seperti pentingnya reboisasi, sadar sampah, penggunaan air bersih, mencintai hidupan liar dan lainnya. Sementara itu, permainan edukatif ular tangga melibatkan 18 siswa dan siswi kelas 4–6. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya semangat dan motivasi belajar siswa. Selama kegiatan berlangsung, siswa SD Tuwokona terlihat sangat antusias. Hal ini karena kegiatan belajar diselingi dengan media pembelajaran ular tangga. Melalui permainan edukatif ular tangga, siswa dapat belajar dan mengulang kembali materi-materi terkait pengenalan hutan dan lingkungan hidup yang telah disampaikan oleh Tim PKM sehingga kegiatan ini diharapkan tidak hanya membuat siswa paham tentang pentingnya keberadaan hutan dan lingkungan hidup namun lebih jauh dari itu dapat merubah sikap dan pola pikir siswa tentang pentingnya hutan dan lingkungan hidup bagi generasi selanjutnya.

Kata kunci: hutan; lingkungan hidup; anak usia dini; sekolah dasar

ABSTRACT

The problem of Tuwokona Elementary School in Bangko, East Jailolo of West Halmahera Regency has never provided knowledge about the introduction of forests and the environment to students. This causes students to be seen playing in their environment surroundings looking for lizard and bird eggs as a game tool later they spoil the eggs. Knowledge of the environment and forests from an early age is an important thing to increase and conserve biodiversity to create a better life for the next generation. The aim of this activity is to foster the values, attitudes, and spirit of conservation in students through the introduction of forest and the environment activity. The introduction of forest and the environment are carried out through two activities, such as socialization activities and educational games, namely snakes and ladders. Socialization activities carried out such as delivering information about the importance of reforestation, awareness of waste, use of clean water for household purposes, washing hands with soap, and loving wildlife. All information is presented in the form of infographics to make it easier for students to understand. Furthermore, the snake and ladder educational game involved 18 students in grades 4th–6th. The result of this activity is an increase in students' enthusiasm and motivation to learn. During the activity, students of Tuwokona Elementary School looked very enthusiastic. This is because learning activities are interspersed with snake and ladder learning media. Through the educational game snakes and ladders, students can learn and repeat materials related to the introduction of forest and the environment that have been delivered by the PKM team so that this activity is expected to not only make students understand the importance of the existence of forest and the environment but also to change students' attitude and mindset about the importance of forest and the environment for the next generation.

Keywords: forest; environment; early childhood; elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan konservasi kepada anak usia dini merupakan sebuah strategi pemahaman dan pengenalan lingkungan bagi anak usia 3-10 tahun. Melalui pendidikan konservasi, siswa diminta untuk meningkatkan kecintaan dan mengenali lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Program pendidikan konservasi untuk anak usia dini mencakup 3 kriteria yaitu psikomotrik, kognitif, dan afektif. Kriteria Psikomotrik mencakup keterampilan dan perilaku siswa dalam merawat, menjaga dan mengelola lingkungan. Kriteria kognitif terdiri atas proses pemahaman dan pengenalan dalam menjaga keseimbangan lingkungan. sementara itu, kriteria afektif meliputi komitmen, nilai, dan sikap yang dibutuhkan untuk membentuk pribadi yang konservatif.

Dusun Bangkok terletak di Desa Bobaneigo Kecamatan Jailolo Timur Kabupaten Halmahera Barat. Dusun Bangko merupakan salah satu dusun yang berada di lingkaran Kampus IV Universitas Khairun. Dusun ini terdiri atas kurang lebih 80 Kepala Keluarga (KK) dengan mata pencaharian dominan yaitu petani. Dusun Bangkok hanya memiliki satu SD yaitu SD Tuwokona dan satu-satunya sekolah yang terletak kurang lebih 200 m dari Kampus IV Universitas Khairun. Setelah ditelusuri, SD Tuwokona belum memiliki kurikulum berbasis pendidikan konservasi. Kami memahami bahwa saat ini, pendidikan konservasi belum memperoleh tempat yang baik di Indonesia, khususnya di SD Tuwokona Kecamatan Jailolo Timur sehingga institusi dalam hal ini yaitu Prodi Kehutanan Fakultas Pertanian Universitas Khairun diharapkan menjadi pelopor untuk dapat menerapkan dan menumbuhkan nilai-nilai konservasi kepada anak usia dini.

Permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik di SD Tuwokona Dusun Bangko Desa Bobaneigo Kecamatan Jailolo Timur Kabupaten Halmahera Barat adalah guru belum pernah memberikan secara sengaja pengenalan terkait pengenalan hutan dan lingkungan hidup kepada siswa. Hal ini menyebabkan siswa sering kali terlihat bermain di lingkungan sekitar mencari telur burung dan kadal sebagai alat permainan. Edukasi mengenai hidupan liar dianggap penting demi memberi pemahaman kepada siswa apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat bertemu dengan satwa liar. Pengenalan hutan dan lingkungan hidup sejak dini memiliki peran penting dalam perbaikan dan pelestarian keanekaragaman hayati untuk mewujudkan hidup berkelanjutan sampai pada generasi berikutnya. Usia dini adalah

usia dimana anak-anak sanggup merekam dan meniru perilaku orang dewasa dengan memori yang kuat. Sarana yang tepat dan strategis untuk menumbuhkan sikap sadar lingkungan yaitu melalui pendidikan konservasi. Sampai saat ini, materi pembelajaran mengenai pendidikan konservasi masih dilupakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan konservasi dilupakan karena masih dianggap bahwa pendidikan konservasi tidak penting untuk diimplementasikan kedalam kurikulum pendidikan. Fidela *et al.*, (2020) berpendapat bahwa pendidikan konservasi dapat diartikan sebagai sebuah program yang dikemas dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan kepada siswa agar lebih perhatian mengenai lingkungan dan permasalahan serta hubungan timbal baliknya. Pendidikan konservasi pada anak usia dini merupakan langkah awal dalam membentuk generasi pecinta lingkungan di masa depan. Pelaksanaan kegiatan *edutainment*; pengenalan hutan dan lingkungan hidup melalui sosialisasi dan permainan edukasi diharapkan dapat menumbuhkan sikap dan nilai-nilai konservasi alam dan lingkungan hidup pada anak usia dini.

METODE

Deskripsi Singkat Mitra

Dusun Bangko terletak di Desa Babaneigo Kecamatan Jailolo Timur kabupaten Halmahera Barat. Dusun ini terletak 200 m dari Kampus IV Universitas Khairun. Dusun Bangko memiliki 80 Kepala Keluarga (KK) dengan mata pencaharian dominan yaitu petani. Dusun Bangko hanya memiliki satu SD dan merupakan satu-satunya sekolah di dusun ini.

Berdasarkan hasil penelusuran di lapangan, sistem kurikulum SD Tuwokona belum memiliki kurikulum berbasis pendidikan konservasi padahal dalam kesehariannya, siswa memiliki interaksi erat dengan alam. Keterikatan anak dengan alam perlu diatur sehingga anak paham dengan konsep hubungan timbal balik antar manusia dengan lingkungannya. Beberapa kasus di lapangan, siswa-siswa ini bermain di lingkungannya dengan memanfaatkan telur burung dan telur soa-soa yang kemudian dirusak, dan beberapa sarang burung terlihat diambil dari pohon, Hal ini menjadi perhatian penting. Anak-anak harus diberikan edukasi dan sosialisasi bahwa sebagai negara yang memiliki sumber daya alam yang melimpah, kekayaan alam di Indonesia harus dipertahankan agar tetap lestari.

Waktu dan Lokasi

Kegiatan ini dilaksanakan bersama siswa dan siswi SD yang bertempat tinggal di Dusun Bangko Desa Bobaneigo Kecamatan Jailolo Timur Kabupaten Halmahera Barat (Gambar 1). Kegiatan dilaksanakan Pada Tanggal 6-10 September 2021.



Gambar 1. Sekolah Dasar Tuwokona Bangko.
(Sumber: kemendikbud.go.id)

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan Kegiatan *Edutainment*: pengenalan hutan dan lingkungan dilaksanakan melalui dua kegiatan yaitu (1) Kegiatan sosialisasi dan diskusi, dan (2) permainan edukasi.

1. Kegiatan sosialisasi dan diskusi yaitu berupa pemaparan pengetahuan umum oleh Tim PKM terkait manfaat hutan dan lingkungan hidup bagi kehidupan manusia. Sosialisasi disampaikan melalui infografis sehingga diharapkan siswa dapat memahami dengan mudah. Setelah kegiatan sosialisasi selesai kemudian siswa dan siswi SD Tuwokona diajak berdiskusi sehingga Tim PKM dapat menggali informasi dan mengetahui tingkat pemahaman mereka mengenai hutan dan lingkungan hidup.
2. Kegiatan permainan edukasi dilaksanakan menggunakan alat permainan berupa ular tangga. Permainan ini disukai oleh semua kalangan usia, baik anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Permainan ini dimainkan oleh beberapa orang dan dapat merangsang kognitif. Menurut Marinda (2020), Kognitif merupakan kegiatan mental yang dapat membentuk seseorang mampu mempertimbangkan dan menghubungkan suatu peristiwa sehingga orang tersebut memperoleh pengetahuan setelahnya

Alat-alat permainan ular tangga berupa papan permainan, dadu, kartu materi, kartu aksi dan kartu motivasi. Permainan akan dimainkan oleh 3 – 5 orang siswa. Adapun langkah-langkah dan metode dalam permainan ular tangga yaitu:

- (a) Tim PKM mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya,
- (b) Tim menempelkan kertas yang berisi pertanyaan, pernyataan, dan motivasi, dan
- (c) Tim memberikan petunjuk kepada siswa tentang tata cara bermain ular tangga.

Aturan permainannya adalah sebagai berikut: (a) Tiap siswa yang berpartisipasi dalam permainan ular tangga akan diminta untuk bergantian melempar dadu yang mempunyai mata enam. Siswa harus berhasil mendapatkan angka 6 pada dadu agar dapat memulai permainan, (b) jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 4 maka siswa harus berjalan 4 langkah pada kotak yang sudah disediakan, (c) jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan harus dijawab oleh siswa. Namun apabila kotak tersebut berisi pernyataan maka tim akan membantu menjelaskan pernyataan yang ada pada kotak tersebut, (d) permainan berlanjut hingga siswa berikutnya, (e) setelah permainan selesai, tim akan memberikan evaluasi teknik pembelajaran menggunakan permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari kegiatan *Edutainment*: pengenalan hutan dan lingkungan bagi anak usia dini yang sudah dilakukan diuraikan sebagai berikut:

Sosialisasi dan Diskusi

Tim PKM melakukan sosialisasi kepada murid SD Tuwokona mengenai pentingnya memelihara hutan dan lingkungan. Materi yang disampaikan yaitu berupa pentingnya reboisasi tanaman, sadar sampah, penggunaan air bersih untuk keperluan rumah tangga, membersihkan tangan menggunakan sabun, mencintai hidupan liar dan lainnya (Gambar 2). Semua materi yang disampaikan disajikan dalam bentuk info grafis. Hal ini agar informasi menjadi lebih mudah diingat dan dipahami oleh murid dan diharapkan mampu meningkatkan minat murid untuk mendengarkan materi selama proses sosialisasi berlangsung.

Hutan dan lingkungan adalah sistem pendukung kehidupan sehingga penting untuk disampaikan kepada anak-anak bahwa pemahaman tentang hutan dan lingkungan hidup yang baik merupakan modal utama untuk dapat mengelola hutan secara berkelanjutan. Kegiatan sosialisasi dan edukasi dibutuhkan untuk menumbuhkan kesadaran di antara masyarakat umum dan pengguna hutan tentang hutan dan kehutanan. Hutan dan lingkungan hidup di sekitar kita

memberikan banyak hal yang dapat dijadikan pelajaran bagi anak, memanfaatkan lingkungan sekitar memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna sebab anak dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya. Berbagai sumber belajar seperti memanfaatkan hutan dan lingkungan akan mendorong anak untuk lebih mendalami nilai-nilai kehidupan yang ada di lingkungannya (Eliyawati, 2005).



Gambar 2. Sosialisasi dan diskusi pengenalan hutan dan lingkungan (a) tim menyampaikan materi, (b) tim melakukan diskusi bersama murid SD Tuwokona.
(Sumber: dok. pribadi 2021)

Setelah kegiatan sosialisasi selesai dilanjutkan dengan kegiatan diskusi. Kegiatan diskusi berlangsung antara tim PKM dan murid SD Tuwokona. Kegiatan ini diharapkan dapat mengembangkan daya pikir, pengetahuan dan pengalaman siswa mengenai hutan dan lingkungan. Selain itu, kegiatan diskusi juga diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas dan melatih kemampuan berbicara siswa di depan umum. Melalui diskusi, Tim PKM mencoba menganalisis tingkat pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yang telah diberikan. Tim PKM juga mencoba melihat perubahan dalam perilaku murid setelah proses belajar-mengajar selama tiga hari. Menurut kami, efek lanjutan dari belajar harus bisa diterjemahkan kedalam tindakan atau perilaku yang bisa diamati, artinya setelah

proses belajar terjadi, ada perubahan perilaku yang terlihat pada anak meskipun tidak terjadi setelah kegiatan belajar selesai (Ermi, 2015). Wahidmurni *et al.*, (2010) menjelaskan bahwa adanya perubahan perilaku dalam diri seseorang setelah menerima pembelajaran merupakan sebuah keberhasilan dalam belajar. Berbagai kemampuan tersebut meliputi kemampuan berpikir, keterampilan, atau sikap dan perilaku akan suatu hal.

Permainan Edukasi Ular Tangga

Anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Permainan merupakan sarana interaksi antara anak-anak yang di dalamnya terdapat hal-hal dan aturan menyenangkan untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Rosela, (2016), salah satu permainan tradisional yang masih dimainkan hingga saat ini adalah ular tangga. Menurutnya, permainan ini bermanfaat bagi anak usia dini yaitu untuk meningkatkan kecakapan mereka dalam memahami matematika sederhana dan mengenali angka. Permainan ular tangga yang dimainkan bersama dengan siswa SD Tuwokona sama dengan permainan ular tangga pada lazimnya, namun konten permainan kali ini berisi informasi tentang pengenalan hutan dan isu lingkungan. Widianingsih (2020) menyampaikan bahwa permainan ular tangga yang memiliki konten isu lingkungan secara tidak langsung membuat siswa mensosialisasikan kepeduliannya terhadap isu-isu lingkungan. Menurut kami, penggunaan media ular tangga adalah cara yang tepat untuk memupuk minat siswa agar mau belajar. Hal ini karena alat permainan ular tangga terdiri atas berbagai warna dan gambar yang dapat meningkatkan antusias dan minat siswa.

Aplikasi media pembelajaran di kelas adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memainkan peranan penting dalam kegiatan belajar-mengajar. Media edukasi ular tangga dapat menghadirkan situasi belajar dan proses pengalaman belajar pada diri siswa menjadi semakin menarik. Menurut Sudjana (2010) media permainan dapat mengembangkan informasi lebih luas dan meningkatkan kesenangan anak. Widiandari & Santoso (2019) juga menambahkan bahwa kegiatan bermain di usia anak dan remaja tidak hanya dapat membuat mereka bahagia namun juga bermanfaat bagi tumbuh kembang mereka.

Permainan edukasi ular tangga yang dilaksanakan di SD Tuwokona melibatkan 18 siswa dan siswi dari kelas VI, V, dan IV. Siswa yang hadir terdiri atas 8 anak perempuan dan

10 anak laki-laki. Sebelum mulai bermain, tim PKM memberitahukan terlebih dahulu tata tertib dan aturan permainan. Tim kemudian membagi ke-18 orang siswa menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas 6 orang (Gambar 3). Sebelum pemain melempar dadu, semua pemain diminta untuk mengambil undian sehingga dapat ditentukan urutan pemain mulai dari pemain pertama hingga pemain keenam. Pemain kemudian dipersilahkan melempar dadu secara berurutan sesuai nomor undian. Mata dadu yang diperoleh setiap pemain menentukan jumlah langkah yang akan mereka tempuh. Setiap kotak pada papan permainan ular tangga sudah disiapkan 3 tipe kartu oleh tim. Kartu tipe pertama berisi pertanyaan-pertanyaan terkait hutan dan lingkungan, kartu tipe kedua berupa pernyataan-pernyataan yang harus dijawab oleh pemain, apakah pernyataan tersebut salah atau benar disertai dengan penjelasan sederhana oleh pemain, sedangkan kartu tipe ketiga berupa kartu motivasi dan tantangan. Kartu motivasi bertujuan untuk memberikan stimulus kepada siswa menjadi terpacu untuk semangat menggapai mimpi mereka, sedangkan kartu tantangan bertujuan agar membentuk sikap positif di dalam diri siswa. Selama proses sosialisasi dan permainan edukasi berlangsung, para siswa didampingi oleh 3 orang guru dan Kepala Sekolah SD Tuwokona.



Gambar 3. Situasi belajar menggunakan media permainan ular tangga.
(Sumber: dokumentasi pribadi 2021)

Media permainan diharapkan dapat memberikan semangat dan motivasi belajar bagi siswa SD Tuwokona agar terus mengulang dan mempelajari kembali materi-materi yang telah disampaikan (Gambar 4). (Sudjana, 2010) menyatakan bahwa media permainan dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan perkembangan kognitif, motorik, emosi dan sosial anak serta membuat suasana kondusif yang lebih luas. Hal ini karena bermain merupakan ungkapan

kegembiraan anak sehingga bermain dapat berdampak positif seperti menciptakan atmosfer yang baik bagi anak usia dini. Permainan edukasi memiliki lima kelebihan diantaranya; (1) menghibur dan menarik, (2) permainan mewajibkan siswa untuk memecahkan masalah yang dihadapi, (3) permainan mengharuskan adanya partisipasi aktif dari para siswa, (4) permainan mampu mengasah kemampuan komunikasi siswa, dan (5) menyokong siswa memahami materi dengan lebih mudah (Sadiman, 2006).



Gambar 4. Foto bersama Tim PKM dengan siswa dan guru SD Tuwokona.
(Sumber: Dokumentasi pribadi 2021)

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan PKM dapat disimpulkan bahwa pengenalan hutan dan lingkungan hidup melalui kegiatan sosialisasi dan permainan edukasi dapat menumbuhkan nilai-nilai konservasi alam dan lingkungan serta mampu melakukan perubahan perilaku siswa agar lebih mencintai hutan dan lingkungan sekitar. Selain itu, permainan ular tangga dapat berfungsi sebagai jembatan informasi dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien. Saran yang dapat kami sampaikan untuk siswa usia dini dan guru SD Tuwokona adalah hendaknya kegiatan permainan edukasi dapat diterapkan konsisten sehingga dikemudian hari anak-anak dapat turut bertanggung jawab dalam upaya-upaya penyelamatan hutan dan lingkungan hidup.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada pihak Fakultas Pertanian Universitas Khairun atas bantuan dana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Tahun Anggaran 2021. Mahasiswa program Studi Kehutanan Universitas Khairun yang telah membantu kegiatan ini: Hasan Busri dan Dias.

DAFTAR RUJUKAN

- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar*. Dirjen Dikti.
- Ermis, N. (2015). Penggunaan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Perubahan Sosial pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 4 Pekanbaru. *Sorot: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(2), 155–168.
- Fidela, A., Rahmi, M., & Rahayu, I. S. (2020). Pengenalan Konservasi Melalui Program Forester Education di Desa Jerukwangi, Kecamatan Bangsri, Kabupaten Jepara. *Jurnal Pusat Inovasi Masyarakat (PIM)*, 2(4), 622–626. Tersedia pada :<http://journal.ipb.ac.id/index.php/pim/article/download/31394/20028%0A>
- Marinda, L. (2020). PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA Pendahuluan. *Jurnal An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Rosela, E. (2016). *Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII A SMP Negeri 2 Mlati Sleman Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia*. Universitas Sanata Dharma.
- Sadiman, A. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. PT. Raja Grafindo.
- Sudjana, N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wahidmurni, Mustikawan, A., & Ridho, A. (2010). *Evaluasi Pembelajaran: Kompetensi dan Praktik*. Nuha Litera.
- Widiandari, T. V. R., & Santoso, M. B. (2019). Upaya Meningkatkan Fungsi Kognitif Dan Kebersamaan Pada ABH LPKA Bandung Melalui Recreation Skill Group. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). Tersedia pada <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/article/view/23536>
- Widianingsih, I. (2020). Strategi Peningkatan Penyadaran Isu Lingkungan Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Ular Tangga: Kontribusi UNPAD Untuk Program Citarum Harum. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). Tersedia pada : <http://jurnal.unpad.ac.id/kumawula/article/view/24598>