

PERMAINAN EDUKATIF BERBASIS *FIELD TRIP* DALAM MENANAMKAN PENGETAHUAN LINGKUNGAN DI KELURAHAN HABARING HURUNG

^{1*}Atin Supriatin, ²Safa Tasya Kamila Listi

IAIN Palangka Raya

*e-mail: atin.supriatin@iain-palangkaraya.ac.id

Abstrak: Kegiatan pembelajaran tidak harus selalu dilakukan di dalam ruangan, tetapi juga bisa dilakukan di luar ruangan. Tidak sedikit anak-anak yang merasa bosan menerima materi pembelajaran di dalam ruangan. Oleh karena itu, perlu dilaksanakan kegiatan pembelajaran di luar ruangan yang juga dapat menanamkan pengetahuan lingkungan kepada anak-anak usia Sekolah Dasar. Field trip merupakan sebuah perjalanan pendidikan yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik bagi anak. Field trip dilakukan dengan cara mengunjungi suatu objek tertentu, misal museum, pabrik, wisata dan tempat-tempat lainnya. Pengabdian ini bertujuan untuk lebih mengenalkan lingkungan, mencintai lingkungan, bekerja sama, tenggang rasa, dan menambah wawasan tentang lingkungan pada anak usia sekolah di Kelurahan Habaring Hurung. Pengabdian ini menggunakan beberapa tahapan yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan. Pada tahap persiapan, pendamping kegiatan yaitu mahasiswa KKN Tematik IAIN Palangka Raya melakukan briefing sebelum memulai kegiatan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan melalui empat pos persinggahan tempat penyampaian materi. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa kegiatan permainan edukatif berbasis field trip dapat menanamkan pengetahuan tentang lingkungan pada anak-anak usia Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung. Karena melalui kegiatan ini anak-anak dapat mengeksplor alam sambil bermain dan belajar pengetahuan tentang lingkungan sekitar.

Kata Kunci: field trip, pengetahuan lingkungan, permainan edukatif

Abstract: Learning activities do not always have to be done indoors, but can also be done outdoors. Not a few children who feel bored receiving learning materials in the room. Therefore, it is necessary to carry out outdoor learning activities that can also instill environmental knowledge in elementary school age children. A field trip is an educational journey that can provide a better learning experience for children. Field trips are done by visiting a certain object, such as museums, factories, tours and other places. This service aims to better introduce the environment, love the environment, work together, be considerate, and add insight into the environment for school-age children in Habaring Hurung Village. This service uses several stages, namely the preparation stage and the implementation stage. In the preparation stage, the activity companion, namely the IAIN Palangka Raya Thematic KKN students, did a briefing before starting the activity. At the implementation stage, it is carried out through four transit posts where the material is delivered. The results of this service indicate that field trip-based educational game activities can instill knowledge about the environment in elementary school-aged children in the Habaring Hurung

Village. Because through this activity children can explore nature while playing and learn knowledge about the surrounding environment.

Keywords: educational games, environmental knowledge, field trip

PENDAHULUAN

Permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar atau manfaat dari pengalaman belajar kepada pemain termasuk anak-anak (Nurlaili, 2018). Menurut Khobir (2009) permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Veronica, 2018). Permainan edukatif mampu membuat anak-anak mengenal kekuatan dirinya sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2011), yang menjelaskan mengenai berbagai manfaat yang didapat dari permainan edukatif diantaranya yaitu sebagai sarana bisa saling mengenal satu sama lain, menghargai, menempa perasaan, berlatih mengembangkan kemampuan diri, serta mampu mengenal kekuatan diri sendiri dan teman-temannya. Akan tetapi, setiap permainan edukatif yang diterapkan harus melihat tempat, media, dan kecocokan dari permainan itu sendiri (Erwin & Yarmis, 2019). Permainan edukatif bisa dilakukan dengan melalui berbagai cara, baik dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Salah satu permainan edukatif yang dapat dilakukan diluar ruangan yaitu permainan edukatif berbasis *field trip*.

Karya wisata atau *field trip* dalam pembelajaran berarti kunjungan ke luar ruangan dalam rangka belajar. Storksdieek (2006) menyebutkan bahwa *field trip* merupakan sebuah perjalanan pendidikan yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik bagi anak. *Field trip* dilakukan dengan cara mengunjungi suatu objek tertentu, misal museum, pabrik, wisata dan tempat-tempat lainnya. Sudjana (2010: 87) menyatakan bahwa (*field trip*) karya wisata tidak mengambil tempat yang jauh dari sekolah dan tidak memerlukan waktu yang lama (Nurjanah & Habibah, 2018). Cara penyajian *field trip* yaitu dengan membawa anak mempelajari materi pelajaran diluar ruangan, karya wisata memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat merangsang kreativitas anak, memperkenalkan lingkungan kepada anak, serta anak dapat menggali informasi lebih luas dan aktual mengenai lingkungan yang ada disekitar (Hamdayama, 2014). *Field trip* (karyawisata) adalah teknik pembelajaran yang salah satunya dapat menanamkan pengetahuan lingkungan pada anak usia Sekolah Dasar (SD), karena dengan karya wisata anak dapat langsung terjun ke dunia bebas

dan melihat dengan nyata bagaimana alam yang ada disekitar mereka. Anak-anak tidak hanya akan terpatok dengan proses pembelajaran disekolah saja yang membosankan dengan setumpuk materi yang diharuskan untuk dapat dipelajari tetapi juga anak-anak dapat mengeskplor alam dan menambah wawasan mereka tentang pengetahuan lingkungan.

Chen (2013) menyatakan bahwa pengetahuan lingkungan merupakan serangkaian pengetahuan ekologis yang dimiliki oleh individu mengenai lingkungan (Rini, Sukaatmadja, & Kt. Giantari, 2017). Pengetahuan lingkungan merupakan suatu ilmu yang mengajarkan kita untuk mempelajari tentang lingkungan serta bagaimana pengaruhnya terhadap kehidupan manusia di sekitarnya (Muhammad, 2021). Pengetahuan lingkungan memiliki beberapa indikator, yaitu :

- 1) Pengetahuan faktual, merupakan pengetahuan yang disimpan dalam memori seseorang. Hal ini mengacu pada apa yang seorang individu tahu tentang lingkungan sekitar.
- 2) Pengetahuan subjektif, merupakan persepsi atau penilaian individu tentang apa yang mereka tahu dan berapa banyak mereka tahu tentang lingkungan sekitar.
- 3) Pengetahuan abstrak, merupakan pengetahuan yang terkait dengan isu-isu lingkungan, masalah, penyebab dan solusi (Riau, 2017).

Berdasarkan hal tersebut, perlu dilaksanakannya permainan edukatif berbasis field trip yang diharapkan anak-anak mampu mengeksplor lingkungan, mencintai lingkungan, saling bekerja sama, dan tenggang rasa untuk menanamkan pengetahuan lingkungan pada anak (Hertawan, 2021).

METODE

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu ABCD (*Assets Based Community Development*). Metode ABCD merupakan suatu konsep pengembangan masyarakat yang didasarkan pada aset lokal yang terdapat di suatu wilayah. Menurut Green & Haines (2015) dalam *Asset Based and Community Development* menjelaskan bahwa terdapat 7 modal yang bisa dikembangkan dalam ABCD: 1) modal fisik (*physical capital*) yang terdiri dari bangunan dan infrastruktur; 2) modal finansial (*finansial capital*) yang berupa dukungan keuangan; 3) modal lingkungan (*environmental capital*) berupa potensi alam; 4) modal teknologi (*technological capital*) yang berupa teknologi digital; 5) modal manusia (*human capital*) yang berupa sumber daya manusia; 6)

modal sosial (social capital) yang berupa perilaku; dan 7) modal spiritual (spiritual capital) yang berupa pemberian bantuan empathy, perhatian, dan kasih sayang. Pengembangan modal yang menjadi fokus dalam pengabdian ini adalah modal lingkungan dan modal manusia.

Kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini dilaksanakan di Kelurahan Habaring Hurung pada tanggal 06 Maret 2022. Kegiatan ini diikuti oleh anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) kelas 3-6 dengan didampingi oleh mahasiswa KKN Tematik IAIN Palangka Raya yang berjumlah 10 orang. Kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini dilakukan dari titik awal yaitu Balai Basara sampai titik akhir wisata Surung Danum Kelurahan Habaring Hurung.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Permainan Edukatif Berbasis Field Trip

Tahap Persiapan		
Tempat	Agenda	Alokasi Waktu
Titik Awal (Balai Basara)	Briefing antar anggota KKN Tematik dan peserta kegiatan	15 Menit
Tahap Pelaksanaan		
Tempat	Agenda	Alokasi Waktu
Pos I	Mengenal Tanaman Holtikultura	10 Menit
Pos II	Permainan Tebak Kata tentang Tanaman Holtikultura	10 Menit
Pos III	Pancasila sebagai Dasar Negara Indonesia	10 Menit
Pos IV	Menghafal Pancasila	10 Menit
Titik Akhir (Wisata Surung Danum)	Bermain sambil Mengenal Jenis-Jenis Tumbuhan yang Ada di Alam Sekitar	30 Menit
Evaluasi Kegiatan		

HASIL & PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan permainan edukatif berbasis *field trip* ini menggunakan teknik ceramah, diskusi, dan tanya jawab. Materi yang diberikan meliputi materi sains (Tanaman Holtikultura) dan materi kebangsaan (Pancasila sebagai Dasar Negara). Peserta kegiatan permainan edukatif berbasis *field trip* ini dibagi menjadi 5 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 7 orang dan 1 bindam. Kegiatan dilaksanakan dengan berjalan bersama dari titik awal yaitu Balai Basara sampai ke wisata Surung Danum Kelurahan Habaring Hurung, dimana selama perjalanan peserta kegiatan akan menemui pos-pos tempat penyampaian materi.

Kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan yang akan dijelaskan dibawah ini.



Gambar 1. Titik kumpul awal

Sumber. Data Pribadi

Titik awal tempat berkumpul yaitu Balai Basara Kelurahan Habaring Hurung. Pada titik awal ini dilakukan breafing antar pendamping kegiatan serta mengecek kehadiran anak-anak yang mengikuti kegiatan permainan edukatif berbasis *field trip* ini.



Gambar 2. Pos I

Sumber. Data pribadi

Setelah berkumpul dititik awal, anak-anak langsung diarahkan menuju pos I yaitu titik persinggahan pertama. Pada pos I anak-anak menyimak penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri tentang tanaman hortikultura serta contohnya yang ada dilingkungan sekitar. Kemudian anak-anak diminta untuk berdiskusi dengan anggota kelompok dan mengisi penugasan yang diberikan.



Gambar 3. Pos II

Sumber. Data pribadi

Kemudian di pos II yaitu tempat menyerahkan tugas yang telah diselesaikan. Pada pos II hampir semua anak-anak mampu menyelesaikan dan mengumpulkan penugasan yang diberikan di pos I. Kemudian peserta diajak untuk bermain sambil berdiskusi dengan masing-masing kelompoknya dan menjawab pertanyaan yang diberikan seputar tanaman hortikultura.



Gambar 4. Pos III

Sumber. Data pribadi

Pada pos III peserta menyimak kembali penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri tentang Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.

Kemudian peserta diminta untuk menghafal dan menuliskan kembali poin-poin dari Pancasila.



Gambar 5. Pos IV

Sumber. Data pribadi

Sesampainya di pos terakhir yaitu pos IV masing-masing kelompok diminta untuk menghafal pancasila serta memberikan contoh sederhana pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hampir semua peserta mampu menyelesaikan penugasan-penugasan yang diberikan dengan baik.



Gambar 6. Titik akhir (wisata Surung Danum)

Sumber. Data pribadi

Setelah melewati empat pos tempat penyampaian materi, anak-anak langsung diarahkan menuju titik akhir yaitu wisata Surung Danum Kelurahan Habaring Hurung. Setelah melewati empat pos disertai dengan penyampaian materi, kemudian peserta diajak bermain sambil berkeliling tempat wisata mengenal jenis-jenis tumbuhan yang ada disekitar. Dengan ini, diharapkan dapat menambah wawasan anak mengenal jenis-jenis tumbuhan yang ada disekitar. Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian hadiah untuk peserta dengan kategori-kategori yang telah ditentukan. Pemberian hadiah ini sebagai apresiasi untuk peserta yang memenuhi kriteria penilaian.

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi kegiatan untuk melihat kendala, kesesuaian kegiatan dengan rencana, serta melihat hal-hal apa saja yang harus diperbaiki dalam kegiatan yang telah dilakukan guna perbaikan pada kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan kegiatan permainan edukatif berbasis field trip yang telah dilaksanakan, terlihat bahwa anak-anak antusias sekali dalam mengikuti kegiatan dari awal sampai selesai. Anak-anak terlihat merasa senang melakukan pembelajaran di luar ruangan. Anak-anak mampu mengeksplor hal-hal baru yang ada pada lingkungan sekitar. Kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini juga dapat melatih kerjasama antar kelompok, mengenalkan lingkungan kepada anak, dan melatih keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok. Dengan demikian kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini dapat menanamkan pengetahuan lingkungan pada anak-anak usia Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan edukatif berbasis field trip telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kegiatan permainan edukatif berbasis field trip sangat membantu anak untuk bermain sambil belajar dengan mengeksplor pengetahuan-pengetahuan baru yang ada di lingkungan sekitar. Anak-anak merasa sangat antusias mengikuti kegiatan ini. Kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini juga dapat melatih kerjasama antar kelompok, mengenalkan lingkungan kepada anak, dan melatih keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan permainan edukatif berbasis field trip ini dapat menanamkan pengetahuan lingkungan kepada anak-anak usia Sekolah Dasar di Kelurahan Habaring Hurung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat di Kelurahan Habaring Hurung, sehingga pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dan berjalan sesuai dengan alur yang telah direncanakan.

DAFTAR RUJUKAN

Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia Interaktif Bermuatan Permainan Edukatif Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Volume 3 Nomor 3, 901-908.

- Green, G. P., & Haines, A. (2015). *Asset Building & Community Development*. SAGE Publication.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Gahila Indonesia.
- Hertawan, N. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Field Trip dengan Role Playing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XII pada Materi Kearifan Lokal dalam Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Volume 04 No. 01.
- Muhammad (2021). Lingkungan Pendidikan Perspektif Ki Hajar Dewantara. *AR-RAHMAH Jurnal Penelitian Pendidikan dan Sosial Keagamaan e- ISSN: 2797-3808* Volume 1, Edisi 2.
- Nurjanah, F., & Habibah, Q. A. (2018). Pengembangan Kemampuan Berbahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Desa Terpencil Melalui Metode Karyawisata Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Universitas Jember*.
- Nurlaili. (2018). Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*.
- Riau, F. (2017). Analisis Pengetahuan Lingkungan dan Perilaku Ramah Lingkungan Berdasarkan Gender dan Tingkatan Pendidikan di Kota Pekanbaru. *E-journal UIN Suska*.
- Rini, A. S., Sukaatmadja, I. G., & Kt. Giantari, I. A. (2017). Pengaruh Pengetahuan Lingkungan dan Kepedulian Lingkungan Terhadap Sikap dan Niat Beli Produk Hijau "The Body Shop" di Kota Denpasar. *E-Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 137-166.
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.