

“Jantra” Sarana Edukasi Bahari dan Pemberdayaan Kreatif Anak Nelayan Pesisir Indramayu

(“Jantra” as Coastal Education Equipmment and Creative Empowerment of Fishers Children Indramayu)

Danang Kuntoro Wedi, Irfan Syauqi, Novia Putri Sari, Tyas Putri Jayanti, Cahya Sutardi*

Departemen Pemanfaatan Sumberdaya Perikanan, Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Institut Pertanian Bogor
Kampus IPB Darmaga, Bogor 16680.

*Penulis korespondensi: jantramaritim@gmail.com

Diterima Agustus 2017/Disetujui Juli 2018

ABSTRAK

Madrasah Ibtidaiyah (MI) Al-Ikhlas Eretan Wetan merupakan sekolah yang terletak di Desa Eretan Wetan, Kecamatan Kandanghaur, Kabupaten Indramayu, Jawa Barat. Mayoritas siswa yang bersekolah di sana adalah anak nelayan yang sangat minim pengetahuan terhadap dunia perikanan, sehingga berdampak pada rendahnya minat anak terhadap dunia perikanan. Hal ini dibuktikan dari hasil survei mahasiswa Departemen Pemanfaatan Sumberdaya Perikanan (PSP), Institut Pertanian Bogor (IPB) dari 30 anak yang diwawancarai 100% belum memahami perikanan bahari. Kondisi ini sangat memprihatinkan mengingat sektor perikanan merupakan sektor utama bagi Indonesia sebagai negara maritim. Salah satu upaya untuk menumbuhkan minat dan pengetahuan terhadap perikanan bahari kepada anak-anak adalah melalui edukasi Jantra. Edukasi Jantra meliputi kegiatan-kegiatan bermain sambil belajar perikanan seperti edukasi lingkungan hidup, edukasi bahari yang disampaikan melalui sebuah permainan Jantra, serta *training of trainer* kepada guru, dan advokasi terhadap lembaga terkait untuk keberlanjutan dan perluasan program. Kegiatan dari program ini menghasilkan sebuah media sarana edukasi perikanan bahari yang inovatif dan peningkatan pengetahuan serta minat terhadap perikanan bahari.

Kata kunci: bahari, edukasi, jantra

ABSTRACT

MI Al-Ikhlas Eretan Wetan is a school located in Eretan Wetan Village, Kandanghaur Subdistrict, Indramayu District, West Java. The majority of students who attend school there are fishermen who have very little knowledge of fisheries. So that the impact on the low interest of children in the world of fisheries. This is evidenced by the survey results of students of the Department of PSP-IPB from 30 children interviewed 100% have not understood marine fisheries. This condition is very apprehensive considering the fishery sector is a major sector for Indonesia as a maritime country. One effort to foster interest and knowledge of marine fisheries to children is through Jantra Education. Jantra's education includes play activities while studying fisheries such as environmental education, marine education delivered through a Jantra game, as well as training of trainers to teachers, and advocacy to relevant institutions for sustainability and expansion of the program. The program's activities resulted in an innovative marine educational media and increased knowledge and interest in marine fisheries.

Keywords: education, *jantra*, maritime

PENDAHULUAN

MI Al-Ikhlas merupakan salah satu sekolah swasta di bawah naungan Yayasan Al-Ikhlas Eretan Wetan. Lokasi sekolah ini berjarak ± 200 m dari pantai dan Pangkalan Pendaratan Ikan Eretan Wetan. Berdasarkan observasi dan survei lokasi Eretan Wetan memiliki potensi perikanan yang besar, namun tidak didukung dengan regenerasi SDM yang baik. Dari 30 siswa yang

diwawancara sebagian besar adalah anak nelayan justru tidak mengetahui dan memahami kondisi perikanan, nelayan, dan lingkungan Eretan Wetan. Generasi muda khususnya anak-anak sekarang lebih terpengaruh oleh *gadget* dan media-media sosial (Salim *et al.* 2014), hal tersebut mengakibatkan anak tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

Hal ini berdampak pada mentalitas anak dan semangat belajarnya, pasalnya 100% dari siswa

yang diwawancara menyatakan belum tahu bahwa nelayan adalah profesi yang layak dijadikan cita-cita, sama seperti profesi lainnya yang pada umumnya anak-anak idolakan. Kurangnya pengetahuan siswa terhadap perikanan tersebut diakibatkan karena belum adanya pendekatan dan pengenalan perikanan sejak dini oleh orang tua, guru, dan dari pihak sekolah tidak adanya mata ajar tambahan tentang perikanan. Hal tersebut menyebabkan para siswa acuh terhadap kondisi perikanan bahari Eretan Wetan. Namun disisi lain data menunjukkan pertumbuhan nelayan yang tidak seimbang dengan jumlah armada kapal yang setiap tahun berkurang (BPS Sukabumi 2016). Hal ini menjadi perhatian tim Program Kreativitas Mahasiswa Pengabdian Kepada Masyarakat untuk mengenalkan dan memberikan wawasan pengetahuan perikanan bahari dengan program Jantra.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan (program) ini dilaksanakan dari bulan Maret–Juni 2017. Kegiatan ini diterapkan di Eretan Wetan, Indramayu, tepatnya di Madrasah Ibtidaiyah Al-Ikhlas Eretan, Eretan Wetan, Indramayu, Jawa Barat (Gambar 1). Terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan program Jantra, yakni sosialisasi, aksi, dan advokasi dalam pelaksanaan kegiatan ini, disamping melibatkan siswa sekolah, juga melibatkan guru dan orang tua siswa. Sasaran dari program

pengabdian ini adalah 30 anak nelayan yang bersekolah di MI Al-Ikhlas Eretan Wetan kelas IV dan V.

Sosialisasi

Kegiatan awal dari program Jantra adalah sosialisasi. Bentuk sosialisasi dari program Jantra berupa pengenalan program kepada 30 siswa-siswi, 16 guru Eretan Wetan terkait teknis bermain Jantra dengan menggunakan metode ceramah supaya siswa-siswi tersebut mengerti dan paham tentang program akan mereka ikuti. Sosialisasi ini disebut “ekolokasi” atau penyesuaian dengan diadakannya pembukaan resmi oleh pihak-pihak terkait.

Aksi

Tahapan kedua adalah aksi atau praktik dari program Jantra yang disampaikan dengan sub-bab kegiatan. Kegiatan aksi ini merupakan kegiatan utama dari program ini, karena di dalam kegiatannya terdapat penyampaian materi yang disampaikan dengan sebuah permainan. Aksi yang dilakukan dikelompokkan ke dalam beberapa sub-bab, yaitu;

- Persiapan program, kegiatan berupa persiapan alat, bahan, dan materi penunjang pelaksanaan program untuk menciptakan sebuah media kreatif pembelajaran tentang perikanan bahari yang dikemas dengan sebuah permainan.
- Pelaksanaan program adalah beberapa program kegiatan berupa bermain Jantra,



Sumber: nona.net (2017)

Gambar 1 Lokasi pelaksanaan kegiatan di Eretan Wetan, Indramayu.

outbond Jantra berupa turun lapang yang merupakan pengimplementasian dari bermain Jantra dan diakhiri dengan kegiatan *workshop* Jantra.

- Monitoring dan evaluasi, lakukan terhadap siswa untuk mengetahui perkembangan pengetahuan tentang perikanan dan mengukur tingkat pemahaman siswa dengan menggunakan *pretest*, *midtest*, dan *posttest*. Adapun tiga aspek yang menjadi kontrol adalah: a) Kognitif pengetahuan: ekologi laut, nama-nama ikan, dan alat tangkap ikan; b) Psikomotorik: interaksi anak terhadap aktivitas perikanan dan antusias anak saat bermain; dan c) Afektif: kepedulian anak terhadap lingkungan perikanan bahari, pola hidup bersih, dan keinginan anak untuk menekuni dunia perikanan.

Advokasi

Metode ini merupakan metode penting dilakukan karena mengenai keberlanjutan program baik di sekolah MI Al-Ikhlash atau penerapan program di wilayah-wilayah pesisir lainnya. Advokasi yang dilakukan adalah berupa 'rumpon'. Rumpon merupakan istilah dari salah satu kegiatan Jantra yang merupakan kegiatan audiensi dan koordinasi dengan pihak sekolah, orang tua, dan LSM sekitar. Tujuan dari rumpon adalah agar program Jantra dapat diketahui dan didukung secara penuh oleh orang tua, pihak sekolah, dan masyarakat, selain melakukan rumpon ke kepala sekolah untuk pengajuan ekstrakurikuler Jantra, kegiatan rumpon dilakukan dengan UPTD Kandanghaur untuk keberlanjutan program di daerah Indramayu, serta pengajuan program untuk diadopsi dalam program KKN-T mahasiswa.

HASIL YANG DICAPAI

Sosialisasi

Hasil dari kegiatan sosialisasi ini adalah adanya sambutan dan dukungan dari pihak yayasan dan kepala sekolah. Kepala yayasan sangat mendukung program Jantra dan beliau menekankan bahwa program ini sangat bagus dan perlu dipertahankan untuk meningkatkan minat dan pengetahuan siswa terhadap perikanan bahari, serta adanya kesepakatan bahwa program ini dilakukan di sekolah tersebut selama 3 bulan dan program Jantra telah dijadikan ekstrakurikuler sekolah.

Aksi

• Persiapan program

Kegiatan berupa konsultasi yang intensif dengan dosen pendamping, persiapan alat, bahan, dan materi penunjang pelaksanaan program. Hasil berupa kelengkapan dan media pembelajaran perikanan dan bahan saat pelaksanaan program (Gambar 2). Terciptanya media edukasi kreatif perikanan bahari yang dikemas dengan sebuah permainan Jantra. Jantra adalah model permainan edukasi perikanan bahari untuk siswa pesisir guna meningkatkan kesadaran, kecintaan, dan wawasan mereka terhadap perikanan bahari. Sarana penunjang berupa buku panduan Jantra yang telah terdaftar ISBN dengan nomor 978-602-440-134-4.

• Pelaksanaan program

Rumpon merupakan kegiatan audiensi dan konsolidasi dengan pihak-pihak yang berperan, khususnya pihak sekolah MI Al-Ikhlash dan LSM, serta pihak UPTD dan pihak IPB. Jantra kegiatan pembelajaran kreatif tentang perikanan bahari kepada siswa melalui sebuah permainan. Permainan program edukasi ini meliputi bermain Jantra, dan *outbond* Jantra yang merupakan implementasi dari bermain jantra.



a



b

Gambar 2 Desain permainan Jantra: a) Dadu dan kartu dan b) Petak permainan.

• **Bermain Jantra**

Kegiatan ini merupakan kegiatan belajar sambil bermain yang dilakukan siswa untuk mengenal dunia perikanan bahari. Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan media permainan Jantra. Permainan Jantra menggabungkan dua metode permainan monopoli dan ular tangga, yang membedakan dari permainan lainnya adalah desain dadu yang didesain berdasarkan jenis kartu permainan.

Materi yang disampaikan adalah materi dasar dan umum mengenai perikanan bahari yang dibuat menjadi kartu-kartu. Sarana pendukung permainan ini adalah buku panduan Jantra yang mencakup aturan dan teknis bermain Jantra. Sebelum bermain dilakukan kegiatan sosialisasi ke 30 siswa yang dipilih dari kelas IV dan V. Sosialisasi diawali dengan kegiatan *pretest*, *midtest*, dan *posttest*. Berdasarkan indikator keberhasilan jangka pendek program Jantra dapat dilihat pada Gambar 3. Terlihat peningkatan kognitif (wawasan ekologi laut, jenis-jenis alat tangkap, dan ikan laut), afektif (kecintaan terhadap lingkungan bahari dan orang tua), dan psikomotorik (kesadaran untuk terlibat dalam aktivitas perikanan bahari, mengurangi interaksi dengan TV dan *gadget*, dan kepercayaan diri serta kreativitas) anak-anak pesisir terhadap perikanan bahari.

• **Outbond Jantra**

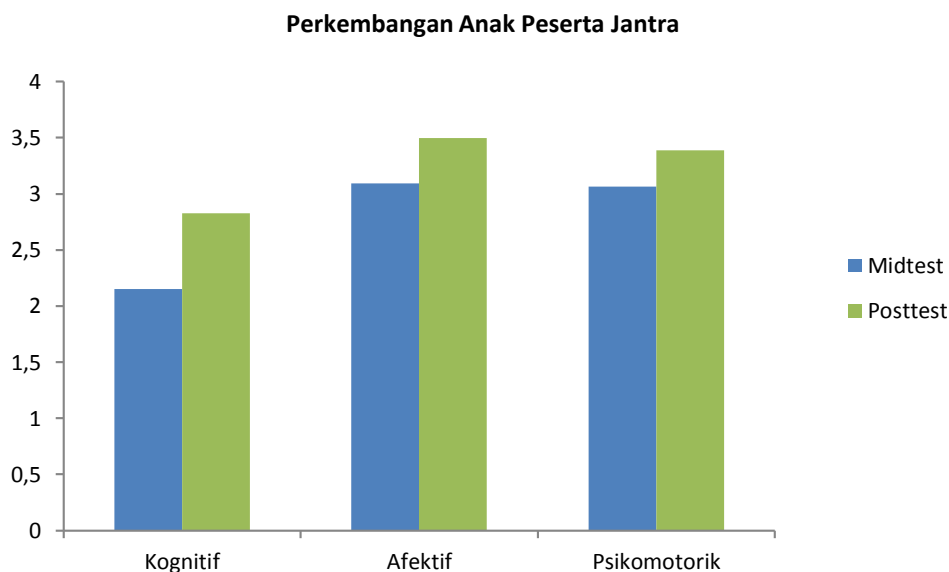
Outbond Jantra merupakan kegiatan implementasi dari program bermain Jantra yang ditujukan kepada siswa untuk lebih memahami perikanan bahari Indonesia khususnya Eretan

Wetan. Kegiatan ini diikuti oleh 23 siswa dengan sangat antusias. Kegiatan yang dilakukan berupa aksi perikanan siswa, melukis tempat sampah dengan tema harapan siswa terhadap kondisi perikanan bahari Indonesia ke depannya. Kegiatan aksi perikanan meliputi uji organoleptik ikan yang baik dan segar, aksi ayo makan ikan, aksi bangga menjadi anak nelayan, dan pengenalan alat tangkap serta kapal-kapal ikan yang digunakan nelayan untuk melaut. Hasil dari kegiatan ini berupa tumbuhnya minat siswa dan sikap kepedulian anak terhadap kondisi perikanan yang nyata dan meningkatkan pengetahuan mereka terhadap unit operasional perikanan.

• **Monitoring**

Monitoring yang dilakukan adalah monitoring terhadap peserta sasaran program dan monitoring dari DIKTI dan IPB terhadap tim pelaksana PKM. Kegiatan monitoring melalui kegiatan *midtest* dan *posttest*, sehingga diketahui perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada siswa peserta Jantra. Tahap selanjutnya, tim melakukan kontroling terhadap keberlanjutan program dengan menghubungi koordinator sekolah melalui media elektronik guna memastikan berjalannya program, yang diamanatkan kepada Ibu Anggina sebagai salah satu guru dari pihak sekolah. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pemantauan keberlanjutan program Jantra ketika tim tidak di lokasi kajian.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui *midtest* dan *posttest* dengan menggunakan metode skoring. Tingkatan skornya adalah sangat tidak tahu



Gambar 3 Grafik perkembangan peserta Jantra.

(1); tidak tahu (2); cukup tahu (3); tahu (4); dan sangat tahu (5). Selain itu, monitoring dilakukan dengan observasi langsung ke rumah-rumah siswa dan dari tanggapan orang tua terhadap perubahan sikap atau perilaku anak-anaknya. Hasil dari monitoring dan penilaian tersebut menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap perikanan bahari. Hal ini menunjukkan bahwa program Jantra sebagai sarana edukasi bahari berbasis permainan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian sebelumnya tentang media edukasi berbasis permainan (Juanda *et al.* 2012; Kamil *et al.* 2013; Widowati 2014; Putra 2016; Intani 2016). Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran, telah membantu dalam proses peningkatan kemampuan peserta didik dari berbagai aspek pembelajaran. Hasil penerapan Jantra di lokasi kajian juga telah menunjukkan bahwa anak-anak pesisir mempunyai potensi besar untuk maju selama ada pendekatan yang baik khususnya media yang cocok untuk diterapkan kepada mereka.

Advokasi

Hasil ini berupa pernyataan dari kepala sekolah MI Al-Ikhlas bahwa program Jantra akan dijadikan ekstrakurikuler dan mata ajar tambahan perikanan bahari, serta pernyataan dari UPTD Pendidikan Kandanghaur untuk keberlanjutan program di daerah Kandanghaur Indramayu. Hasil lain dari advokasi ini adalah pernyataan dari Dekan Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan IPB terkait perluasan program dengan diadopsinya program Jantra sebagai salah satu program pendidikan perikanan bahari KKN-T mahasiswa di daerah pesisir (Gambar 4).

Perluasan Program

Orang tua memiliki peran penting terhadap pendidikan anak (Rahmawati *et al.* 2017), sehingga sebagai pendekatan untuk melakukan pengembangan sarana edukasi Jantra dilakukan perluasan program berupa pelatihan usaha produk olahan ikan (Gambar 5) pada tanggal 15 Juli 2017. Kegiatan ini berupa motivasi, percerdasan, dan pelatihan pembuatan ikan goreng serta kemasan.



Gambar 4 Advokasi ke UPTD Kandanghaur.



Gambar 5 Pelatihan usaha produk olahan ikan.

SIMPULAN

Program Jantra telah berhasil dilaksanakan dengan terciptanya sarana media edukasi perikanan bahari, dan program Jantra telah berhasil meningkatkan pemahaman siswa dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap perikanan bahari.

DAFTAR PUSTAKA

- [BPS] Badan Pusat Statistika Sukabumi. Sukabumi Dalam Angka 2016. Sukabumi (ID): Badan Pusat Statistika
- Intani AD. 2016. Pengembangan model pembelajaran motorik berbasis permainan pada mata pelajaran pendidikan jasmani anak tunagrahita. *Motion*. 7(1): 73–88
- Juanda EA, Gunawan T, Mujiburrohman D. 2012. Penerapan model pembelajaran berbasis

- games* (tic tac toe) dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep pada mata diktat elektronika dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 21(2): 123–129
- Kamil RI, Suharno, Karsono. 2013. Penggunaan media permainan kartu kuartet dalam upaya peningkatan pemahaman materi wayang kulit purwa. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*. 1(8): 1–6.
- Putra RS. 2016. Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional cublak-cublak suweng untuk pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. [Tesis]. Malang (ID): Universitas Negeri Malang.
- Salim K, Sari MP. 2014. Pengaruh Globalisasi Terhadap Dunia Pendidikan. Makalah Jurusan Manajemen Pendidikan Islam, STAI Abdurahman Kepulauan Riau. Page: 1–11.
- Rahmawati S, Genjik SB, Rustiyarso. 2017. Pengaruh penghasilan orang tua terhadap pendidikan anak. Makalah Program Studi Pendidikan Ekonomi. Pontianak (ID): Universitas Tanjungpura.
- Widowati F. 2014. Penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema hiburan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1): 1–10.