

PENGENALAN TERNAK UNGGAS DAN RUMINANSIA MELALUI MEDIA INTERNET BAGI ANAK USIA DINI DI DESA TALUMELITO KABUPATEN GORONTALO

Siswatiana Rahim Taha¹, Muhamad Mukhtar², Asminar Mokodongan³

¹Jurusan Peternakan, Fakultas Pertanian, Universitas Negeri Gorontalo

²Jurusan Pariwisata, Vokasi, Universitas Negeri Gorontalo

ABSTRACT

The purpose of this service activity is to introduce types of livestock both poultry and ruminants to early childhood. The hope is to increase children's knowledge and love for livestock or animals which are one of God's creatures. The implementation method is by means of learning through internet media, this is done because it attracts more children's attention. Interactive learning media is a learning method based on information and communication technology. Interactive learning media is a medium for delivering messages between educators and students that enables communication between humans and technology through systems and infrastructure in the form of application programs and the use of electronic media as part of educational media. Called interaction because this media is designed to actively involve the user's response. The current learning system still uses printed media and blackboards which are referred to as manual learning media. One of the kindergartens that still applies this learning method is Cempaka Kindergarten in Talumelito Village, which is a formal educational institution at the PAUD level. The results of direct observation at the Cempaka Kindergarten in Talumelito Village show that the learning process carried out by the teacher is still the same in general, namely using the lecture method.

Keywords: Poultry, Ruminants, Early Childhood

ABSTRAK

Tujuan kegiatan Pengabdian ini adalah memperkenalkan jenis ternak baik ternak unggas maupun ruminansia kepada anak usia dini. Harapannya dapat meningkatkan pengetahuan dan kecintaan anak-anak terhadap ternak ataupun hewan yang merupakan salah satu makhluk hidup ciptaan tuhan. Metode pelaksanaan yaitu dengan cara pembelajaran melalui media internet, hal ini dilakukan karena lebih menarik perhatian anak - anak. Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui system dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari media edukasi. Disebut interaksi karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Pada sistem pembelajaran saat ini masih menggunakan media cetak dan papan tulis yang disebut sebagai media pembelajaran manual. Salah satu TK yang masih menerapkan metode pembelajaran ini adalah TK Cempaka Desa Talumelito merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat PAUD.

Cara Mengutip (APA Citation Style)

Taha S R, Mukhtar M, Mokodongan A. 2022. Media Internet Bagi Anak Usia Dini Di Desa Talumelito Kabupaten Gorontalo. Jambura Journal of Husbandry and Agriculture Community Serve (JJHCS) 2(1) 32-37

Correspondance Author: email: siswatiana.taha@ung.ac.id

PENDAHULUAN

Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan, termasuk stimulus yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi anak dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu perlu adanya usaha untuk memfasilitasi anak-anak pada masa pertumbuhannya, yaitu dengan memberikan pendidikan, pembelajaran dan sebagainya yang dimana sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka pada usia tersebut. Ketika anak sudah mulai berusia enam tahun mereka sudah peka didalam menerima sesuatu hal yang sesuai dengan potensi yang mereka miliki. Pendidikan taman kanak-kanak (TK) memiliki tujuan untuk dapat membantu anak-anak meletakkan dasar mereka kearah yang dapat meningkatkan potensi mereka seperti perkembangannya, sikap, pengetahuan maupun keterampilan mereka yang nantinya seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan, mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

Kegiatan pembelajaran kognitif melalui pengenalan hewan unggas untuk Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Salah satunya potensi kecerdasan natural anak. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan potensi kecerdasan natural anak sejak dini agar kognitifnya berkembang secara optimal. Pemahaman anak terhadap konsep alam sekitar dan tentang makhluk hidup ditempuh melalui tiga tahap, yaitu pemahaman konsep, masa transisi, dan tingkat lambang. Oleh sebab itu, pemahaman tentang konsep alam sekitar dan makhluk hidup adalah modal awal bagi anak-anak didalam meningkatkan potensi kecerdasan alami mereka ke tahap berikutnya yang lebih luas. Pada sistem pembelajaran saat ini masih menggunakan media cetak dan papan tulis yang disebut sebagai media pembelajaran manual.

Salah satu TK yang masih menerapkan metode pembelajaran ini adalah TK Cempaka Desa Talumelito merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat PAUD. Hasil pengamatan langsung pada TK Cempaka Desa Talumelito terlihat bahwa proses belajar yang dilakukan guru masih sama pada umumnya yaitu dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan anak mudah bosan dan akhirnya tidak memperhatikan guru. Anak akan senang belajar apabila dikenalkan pada sesuatu hal yang menarik dan menyenangkan (Joni Purwono, 2014). Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa antaran lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran (Purwono, 2014). Untuk mengatasi masalah seperti itu dibutuhkan suatu inovasi dalam penyampaian materi yang dapat memudahkan anak untuk belajar mengenal hewan unggas dan antusias dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu teknik pembelajaran dengan memanfaatkan media dianggap sangat membantu proses pembelajaran. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting dikarenakan pada masa itu anak berada pada masa berfikir konkrit, salah satu teknik pembelajaran untuk anak usia dini harus berdasarkan realita atau sesuai dengan kenyataan. Oleh karna itu, perlu digunakan media sebagai saluran penyampaian pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Perkembangan teknologi serta ilmu pengetahuan begitu pesat saat ini, dimana pendidikan dituntut agar ikut serta didalam penggunaan teknologi sebagai inovasi ketika melangsungkan pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan adalah pendekatan yang sistematis didalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi setiap proses didalam pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan menggunakan metodologi partisipatif, dimana teori 50 % dan praktek aplikatif 50 %. Disajikan dalam bentuk materi perkuliahan/ceramah, studi kasus, diskusi, tugas individu dan praktek dilapangan. Kegiatan praktek dilapangan dilakukan langsung di lokasi TK Cempaka. Pengenalan ternak unggas dan ruminansia dan berlokasi di Kabupaten Gorontalo. Fasilitator/pelatih serta pendamping teknis pelatihan dan demplot kegiatan adalah tenaga ahli di bidang Produksi Ternak dari Jurusan Peternakan Fakultas Pertanian. Alat Bahan yang di gunakan: Laptop, Aplikasi powerpoint, Internet Skill.

Cara Membuat Media Pembelajaran Interaktif, Adapun cara pembuatannya adalah sebagai berikut: Membuka aplikasi powerpoint, Klik menu 'file' lalu pilih 'New' kemudian pilih 'OK', Pada slide pertama dapat mendesain dengan membuat halaman judul yaitu materi apa yang akan dibahas. Mula-mula pada slide pertama dapat memasukkan background yang akan dipilih dengan cara klik kanan pada slide, lalu pilih 'format background' kemudian pada menu fill dapat memilih background yang menarik untuk anak sesuai dengan tema yang akan dibahas. Lalu klik OK. Setelah background sudah dipilih dan dapat mendesain halaman judul semenarik mungkin untuk anak, guru dapat berpindah ke slide selanjutnya. Untuk slide kedua, guru memilih materi pengenalan binatang melalui video pembelajaran. Untuk memasukkan video ke dalam slide powerpoint, pilihlah menu insert kemudian insert video lalu pilih OK. Jika menambahkan gambar atau foto maka pilih menu insert lalu pilih pictures. Pilih gambar yang diinginkan kemudian pilih OK. Buatlah bahan ajar melalui media powerpoint semenarik mungkin untuk anak agar anak lebih mudah dalam belajar dan menambah ilmu serta pengetahuan anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hewan Unggas

Unggas adalah sejenis hewan ternah kelompok dari sejenis burung yang akan dimanfaatkan daging telur dan bulunya ([wikipedia.org/hewan-unggas/](https://id.wikipedia.org/wiki/Hewan_unggas)). Pada umumnya hewan ini termasuk bagian dari kelompok ordo galliformes dan anseriformes memiliki bentuk tubuh seperti ayam atau seperti bebek. Secara umum kebanyakan hewan jenis ini memang mempunyai bentuk tubuh seperti ayam dan bebek. Biasanya hewan-hewan unggas sering dijadikan sebagai hewan ternak atau hewan peliharaan. Karena hewan jenis ini mudah dirawat dan termasuk hewan yang produktif. Akan tetapi hewan unggas memiliki daya tubuh yang lemah, maka hewan ini sering terkena virus atau penyakit. Kata unggas pada umumnya digunakan untuk burung pemakan daging. Atau lebih umum, kata ini juga dapat digunakan untuk menyebut jenis-jenis burung lainnya.

Ciri-ciri hewan unggas antara lain sebagai berikut:

- Biasanya memiliki buluyang menutupi tubuhnya.
- Hewan unggas memiliki jantung dengan empat ruang: bilik kanan, bilik kiri, serambi kanan dan serambi kiri.
- Kebanyakan hewan unggas bernafas menggunakan paru-paru.
- Termasuk dalam golongan hewan yang berdarah panas atau homoioterm.
- Pada umumnya memiliki organ gerak berupa sepasang kaki dan sepasang sayap. Meskipun ada beberapa hewan unggas yang tidak bisa terbang. Hal ini dikarenakan yang tidak bisa terbang tidak memiliki kantong udara pada sayapnya
- Jenis-jenis Hewan Unggas
- Jenis-jenis hewan unggas dikelompokkan menjadi 4 jenis yaitu unggas air, unggas darat, unggas petelur dan unggas pedaging, jenis-jenis unggas antaran lain sebagai berikut :

Unggas Air

Waterfowl adalah jenis burung liar dari ordo Anseriformes, anggota famili Anatidae di mana bebek, angsa berleher pendek, dan angsa terdapat di dalamnya. Mereka adalah perenang yang kuat, dengan tubuh berukuran medium hingga besar. Mereka juga merupakan sumber makanan, mereka diburu sebagai permainan atau dipelihara dalam peternakan untuk telur dan dagingnya. Jenis-jenis unggas air antara lain :

Angsa adalah sejenis burung yang hidup di air yang memiliki ukuran yang besar, hewan ini berasal dari genus *Cygnus*. Angsa adalah hewan terbesar dari golongan keluarga anatidae. Sekaligus salah satu burung terbesar yang bisa berenang dan juga bisa terbang.

Angsa pada umumnya hidup di daerah dengan iklim tropis sedang dan jarang berada pada daerah tropis. Lima jenis angsa tersebar di bumi bagian utara, satu jenis hidup di Negara Australia. Dan sisanya tersebar di seluruh Benua Amerika. Angsa juga termasuk dalam keluarga hewan pemakan rumput (Herbivora) . Walaupun angsa juga sering memakan hewan-hewan akuatik kecil yang hidup disekitar habitatnya. Hewan ini dapat hidup di daerah perairan atau hidup di daerah darat.

Bebek atau juga biasa dengan sebutan itik adalah hewan unggas selanjutnya. Bebek adalah burung akuatik yang memiliki ukuran badan lebih kecil dari angsa. Bebek bisa hidup di darat maupun di air, akan tetapi bebek akan lebih banyak di temukan di perairan air tawar.

Unggas Darat

Unggas Non Air ini menghabiskan sebagian waktunya di luar air. Ciri fisiknya sangat mudah, yaitu dari kakinya yang tidak berselaput. seperti ayam, merpati, burung ternak (kenari, love bird, beo). Jenis-jenis unggas darat antara lain :

Ayam adalah unggas yang bisa dipelihara orang untuk dimanfaatkan untuk keperluan hidup pemeliharannya. Karena jenis unggas yang satu ini mempunyai banyak manfaat. Mulai dari telurnya, dagingnya dan kototannya pun bisa dimanfaatkan menjadi pupuk kompos. Perkawinan silang antara ayam telah menghasilkan berbagai jenis ayam di muka bumi ini. Dan ayam yang paling terkenal dan yang sering kita temui adalah jenis ayam petelur. Ayam peliharaan juga sering dikawinkan dengan ayam hutan yang menghasilkan jenis ayam bekisar.

Burung merpati merupakan salah satu jenis burung yang sudah lama dipelihara dan dibudidayakan oleh para penggemar burung. Burung merpati adalah anggota kelompok hewan bertulang belakang (vertebrata) yang memiliki bulu dan sayap yang mayoritas aktivitasnya adalah terbang di udara.

Unggas petelur

Unggas petelur adalah hewan jenis unggas yang dipelihara dan dibudidayakan khusus untuk tujuan produksi telurnya untuk keperluan komersial. Unggas petelur adalah hewan yang memproduksi telur dan dapat dijadikan hewan ternak. Unggas petelur termasuk hewan ternak yang banyak dipelihara dan hasilnya menjadi kebutuhan masyarakat pada umumnya. Jenis-jenis unggas petelur antara lain : Ayam petelur adalah hewan ternak sekaligus salah satu unggas petelur yang sering kita jumpai. Telur ayam juga paling banyak dikonsumsi masyarakat. Ayam petelur merupakan jenis unggas petelur yang paling diminati banyak orang, dan produksi telur ayam banyak diproduksi telur ayam banyak dikonsumsi dan diperjual belikan dipasar-pasar. Induk ayam memiliki tubuh yang besar dan pertumbuhan yang cepat sehingga dapat memproduksi telur lebih banyak. Bebek petelur sering dijumpai didaerah perairan. Bentuknya yang ramping dan kecil, membuat bisa bergerak lincah.

Telur bebek sering dijadikan pengganti alternatif telur ayam, telur bebek jugak memiliki kandungan nutrisi yang baik.

4. Unggas pedaging

Unggas pedaging adalah hewan jenis unggas yang di budidayakan khusus untuk tujuan produksi dagingnya. Jenis-jenis unggas petelur antara lain : Ayam broiler atau yang disebut juga ayam ras pedaging (broiler) adalah jenis ras unggulan hasil persilangan dari bangsa- bangsa ayam yang memiliki daya produktivitas tinggi, terutama dalam memproduksi daging ayam.kelebihan yang dimiliki adalah kecepatan pertumbuhan/produksi daging dalam waktu yang relatif cepat dan singkat atau sekitar 4 - 5 minggu produksi daging sudah dapat dipasarkan atau dikonsumsi.

5. Media Interaktif

Media interaktif adalah terkait dengan konsep desain interaksi, media baru, interaktivitas, interaksi manusia dengan computer, cyberculture, budaya digital, desain interaktif dan termasuk Augmented Reality. Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada system berbasis computer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi infomasi dan komunikasi. Media pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui system dan infrastruktur berupa program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari media edukasi. Disebut interaksi karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Media interaktif yang dimaksud adalah berbentuk multimedia. Multimedia adalah media yang menggabungkan dan unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi 2 kategori, multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensi (berurutan), contohnya: TV dan film. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.



Gambar 1. Proses pengenalan ternak kepada anak-anak

KESIMPULAN

Pelatihan pengenalan ternak unggas dan ruminansia kepada anak-anak usia dini diharapkn untuk melihat kecintaan anak terhadap ternak yang berawal dari persiapan pembuatan media pembelajaran hingga tahap pengujian pemahaman dan ketertarikan anak terhadap ternak.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. 12, 128-150.
- Afissunani, A. (2014). Multi Marker Augmented Reality Untuk Aplikasi Magic Book. 1-7
- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. 8, 50-58.
- Azuma, R. T., 1997, A Survey Of Augmented Reality, Presence : Teleoperators and Virtual Environments 6 (4): 355-385
<https://karyapemuda.com/hewan-unggas/>
- Joefrie, Y. Y. (2011). Teknologi Augmented Reality. 3, 195-203.
- Pratama, G. Y. (2018). Analisis Penggunaan Media Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Konsep Bentuk Molekul.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. 2, 127-144
- Suhartini, Y. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Natural Anak Usia Dini Melalui Pengenalan Hewan Di TK Pelita Kota Bandung. Jurnal Obsesi, 2, 45-53.