



PENANAMAN MINAT BERTANI PADA SISWA TK MELALUI APLIKASI *EDUTANI*

Sugeng Santoso¹
Ivan Hadi Prawira Negara²
Universitas Pendidikan Ganesha
sugengsantoso18@undiksha.ac.id

Abstract

The younger generation's interest in farming is decreasing over time. In fact, agriculture is an important element in maintaining the country's food security. This study aims to create application ideas for planting interest in farming for the younger generation. The application is Edutani, which is aimed at kindergarten students. The research design used is explorative-qualitative. Data collection methods used are observation and interviews. Observations were made to review similar applications, while interviews were used to find the target response to Edutani. The objects interviewed were students of RA Ath-Thooriq Singaraja. The data analysis technique used is the Miles and Huberman technique which includes data reduction, data presentation, and concluding. This study found that Edutani has four game menus. The stages in designing Edutani are phenomenon analysis, formulation of solutions, introduction to targets, and writing papers. The target response to the Edutani application is good. Also, to maximize the cultivation of interest in farming in children, the role of the government, teachers, and parents is needed to conduct direct practice, either at school or at home.

Keywords: *Edutani, interest in farming, kindergarten students*

Abstrak

Minat bertani generasi muda semakin lama semakin menurun. Padahal, pertanian merupakan unsur yang penting dalam menjaga ketahanan pangan negara. Penelitian ini bertujuan untuk membuat gagasan aplikasi penanaman minat bertani untuk generasi muda. Aplikasi tersebut adalah *Edutani*, yang ditujukan pada siswa TK. Rancangan penelitian yang digunakan adalah eksploratif-kualitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat aplikasi-aplikasi serupa, sedangkan wawancara digunakan untuk mencari respons sasaran terhadap *Edutani*. Adapun objek yang diwawancarai adalah siswa RA Ath-Thooriq Singaraja. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa *Edutani* memiliki empat menu permainan. Adapun tahap-tahap dalam merancang *Edutani* adalah analisis fenomena, perumusan solusi, pengenalan pada sasaran, dan penulisan karya tulis. Respons sasaran terhadap gagasan aplikasi *Edutani* cukup baik. Serta, untuk memaksimalkan penanaman minat bertani pada anak, diperlukan peran dari dinas terkait, guru, dan orang tua untuk mengadakan praktik langsung, baik di sekolah atau pun di rumah.

Kata Kunci : *Edutani, minat bertani, siswa tk*

Article Info

Naskah Diterima :
2021-06-14

Naskah Direvisi:
2021-06-18

Naskah Disetujui:
2021-06-30

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara agraris yang penduduknya banyak bekerja dalam sektor pertanian. Jumlah penduduk di Indonesia setiap tahunnya meningkat. Hal tersebut membuat sektor pertanian memegang peran penting dalam hal pemenuhan pangan. Ketahanan pangan adalah salah satu masalah yang harus diperhatikan oleh pemerintah dan segenap lapisan masyarakat. Hal tersebut didukung dengan pendapat Suryana (2014), bahwa mewujudkan ketahanan pangan yang berkelanjutan telah menjadi isu dan agenda prioritas dalam berbagai pertemuan yang diselenggarakan berbagai negara dan lembaga internasional.

Di tengah kondisi negara yang mengandalkan sektor pertanian dalam keberlangsungannya, minat bertani di Indonesia justru kian menurun. Badan Pusat Statistik (dalam Pusat Kajian Anggaran Badan Keahlian DPR RI, 2017) menyatakan, sensus pertanian tahun 2013 menunjukkan dari total 26.135.469 petani terdata, kelompok paling banyak yang aktif bertani adalah petani berusia 44–54 tahun. Jumlah kedua terbesar ada pada kelompok usia 35–44 tahun. Lalu, jumlah tersebut diikuti dengan kelompok usia 55–64 tahun. Petani yang berusia di bawah 35 tahun jumlahnya sangat sedikit. Hal serupa juga diungkapkan oleh Kadir (2017), bahwa petani di Indonesia paling banyak berumur 50 tahun ke atas. Hanya sekitar 13% saja terdapat petani yang berumur 20–39 tahun.

Menurut Avrianti, dkk. (2015), salah satu permasalahan pembangunan pertanian di Indonesia ialah masalah sumber daya manusia (sdm), misalnya sebagai berikut. (1) Kemampuan petani, peternak, dan pekebun dalam memanfaatkan teknologi maju; (2) Rendahnya minat generasi muda untuk terjun di bidang pertanian; dan (3) Keterbatasan tenaga penyuluh, pengawas benih tanaman, serta tenaga kesehatan hewan. Avrianti, dkk. (2015) juga menyebutkan, kecenderungan pemuda tani meninggalkan sektor pertanian juga dipengaruhi oleh laju urbanisasi dan migrasi. Chotib (2007) juga menambahkan, faktor pendorong mobilitas pemuda tani dari pedesaan ke perkotaan (dan lebih memilih menjadi tenaga kerja di luar negeri) adalah karena kondisi kehidupan sosial ekonomi lemah dan pendidikan yang terbatas. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa Indonesia

tengah mengalami darurat regenerasi petani yang disebabkan oleh beberapa hal.

Dengan kondisi minat bertani yang kian sepi, pemerintah justru memperparah keadaan dengan tidak memasukan pertanian ke dalam satuan kurikulum pendidikan. Padahal, untuk mencukupi kebutuhan pangan pada masa depan, diperlukan generasi yang mencintai pertanian. Generasi pertanian dibutuhkan untuk menjaga ketersediaan pangan pada masa depan nanti, serta untuk menghindarkan negara dari ketergantungan impor pangan dari negara lain. Ketergantungan impor pangan akan membuat harga-harga pangan di pasar cenderung mahal, serta akan membuat petani-petani lokal lesu dikarenakan hasil mereka dinilai kalah oleh produk impor.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis membuat sebuah inovasi penanaman minat bertani pada generasi muda menggunakan sebuah aplikasi yang bernama *Edutani*. Pembuatan aplikasi *Edutani* dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Salah satunya adalah ketergantungan manusia zaman sekarang pada teknologi. Kondisi ini disebut dengan revolusi industri 4.0. Menurut Hassim (2016), revolusi industri generasi keempat ditandai dengan munculnya super-komputer, robot pintar, kendaraan tanpa pengemudi, serta perkembangan neurologi yang memungkinkan manusia untuk mengoptimalkan fungsi otak.

Aplikasi *Edutani* dirancang untuk siswa TK. Hal tersebut dilakukan berdasarkan teori tabularasa. John Locke (dalam Sativa, 2011) menyatakan bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Ibaratnya, anak kecil adalah kertas putih yang dapat ditulisi apa saja sesuai dengan keinginan orang tua. Dengan demikian, maka pemilihan siswa TK sebagai sasaran merupakan hal yang tepat.

Tujuan dilakukannya pembuatan gagasan aplikasi *Edutani* adalah untuk memecahkan permasalahan minat bertani yang kian menurun. Adapun poin-poin yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah gagasan aplikasi *Edutani*, tahapan perancangan *Edutani*, respons sasaran terhadap *Edutani*, dan upaya pendukung dalam menanamkan minat pertanian pada anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam menanamkan minat bertani pada anak, serta menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Penelitian sejenis yang pernah dilakukan adalah penelitian Yodfiatfinda (2018) dengan judul *Meningkatkan Minat Generasi Muda di*

Sektor Pertanian untuk Mewujudkan Ketahanan Pangan. Hasil penelitian ini adalah pendidikan pertanian belum optimal, iklim investasi pertanian belum baik, serta belum adanya komunitas pengusaha muda pertanian. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bermaksud meneruskan penelitian Yodfiatfinda dengan mengoptimalkan pendidikan pertanian untuk siswa TK.

Penelitian sejenis kedua yang memiliki kesamaan adalah penelitian Susilowati (2016) yang berjudul *Fenomena Penuaan Petani dan Berkurangnya Tenaga Kerja Muda serta Implikasinya bagi Kebijakan Pembangunan Pertanian.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa fenomena penuaan petani dan berkurangnya tenaga kerja muda meningkat di Indonesia. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bermaksud membantu memecahkan masalah pertanian yang ditemukan dalam penelitian Susilowati, dengan mengenalkan pertanian untuk siswa TK.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan eksploratif-kualitatif. Menurut Raco (2010), penelitian eksploratif dilakukan dengan mencari tahu lebih mendalam suatu tentang suatu fenomena untuk kemudian dapat memberikan suatu hipotesis. Menurut Semiawan (2010) pendekatan deskriptif bertujuan menggambarkan suatu gejala, fakta, atau realita. Dalam penelitian ini, rancangan eksploratif-kualitatif digunakan untuk merumuskan rancangan ide atau gagasan baru untuk memecahkan masalah yang diangkat.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Ath-Thooriq yang berada di Kota Singaraja. Sekolah tersebut dipilih karena dianggap mampu memberikan data berupa hasil wawancara yang selanjutnya akan diolah dalam penelitian ini. Adapun jumlah siswa yang diwawancarai adalah sebanyak 18 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara. Menurut Nugrahani (2014), observasi adalah pengamatan pada suatu hal secara mendalam. Dalam hal ini, observasi dilakukan dengan meninjau aplikasi

pertanian untuk anak yang sudah ada sebelumnya. Menurut Nugrahani (2014), wawancara merupakan metode pengumpulan data data melalui percakapan yang dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada siswa RA Ath-Thooriq untuk mengetahui respons siswa pada gagasan *Edutara*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Miles dan Huberman. Unsur-unsur yang terdapat dalam model Miles dan Huberman adalah (1) reduksi data, (2) sajian data, dan (3) penarikan kesimpulan (Nugrahani & Al-Ma'ruf, 2015). Adapun alasan digunakannya teknik ini adalah karena dapat membantu analisis penelitian dengan sistematis.

Reduksi data dilakukan dengan memilih data-data penting yang didapatkan sesuai dengan fokus penelitian, lalu membuang data yang tidak diperlukan. Sajian data merupakan upaya menampilkan data yang direduksi menjadi informasi yang sudah diolah. Dalam penelitian ini, sajian data dilakukan dengan menyajikan deskripsi tentang topik yang diangkat. Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan membuat kesimpulan berdasarkan sajian data yang sudah dilakukan. Dalam penelitian ini, kesimpulan yang dibuat adalah mengenai hasil penelitian yang sudah dibahas.

Teknik yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data adalah triangulasi metode. Menurut Rahardjo (2010), triangulasi metode dilaksanakan dengan membandingkan informasi melalui cara berdeda. Triangulasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang mendekati kebenaran, yang berasal dari berbagai pandangan atau perspektif.

Instrumen Penelitian

Nasution (2016) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan informasi variabel yang sedang dialami. Dalam hal ini, penulis menggunakan pedoman wawancara untuk membantu mendapatkan data berupa respons sasaran terhadap gagasan aplikasi *Edutani*. Adapun poin-poin pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut.

1. Apa yang sebelumnya Adik tahu tentang pertanian?
2. Apakah Adik pernah menanam/bertani?

3. Apakah adik tahu alat-alat yang digunakan untuk bertani?
4. Apakah guru di sekolah Adik pernah mengajak menanam/bertani?
5. Bagaimana tanggapan Adik dengan gagasan aplikasi *Edutani*?
6. Apa harapan Adik untuk gagasan aplikasi *Edutani*?

Perumusan pertanyaan-pertanyaan wawancara di atas didasarkan oleh dua hal. Pertanyaan nomor 1 s.d. 4 ditujukan untuk mengetahui seberapa perlu aplikasi *Edutani* untuk sasaran, dan pertanyaan kedua digunakan untuk mengetahui respons sasaran pada gagasan aplikasi *Edutani*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagasan Aplikasi *Edutani*

Edutani adalah aplikasi yang berisi permainan seputar pertanian, yang dapat memberikan nilai edukasi pertanian pada anak usia TK. *Edutani* dibuat untuk menumbuhkan minat bertani pada anak-anak, dalam rangka mewujudkan pertanian yang berkelanjutan di Indonesia. Selain itu, perancangan *Edutani* juga diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pangan masyarakat pada masa depan, seiring dengan meledaknya jumlah penduduk di Indonesia.

Aplikasi *Edutani* dirancang berbasis *Macromedia Flash*. Menurut Madcoms (dalam Purwono, dkk, 2018), *Macromedia Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan para animator untuk menghasilkan animasi yang profesional. Di antara program-program animasi yang ada, *Macromedia Flash* merupakan program yang paling fleksibel dalam pembuatan animasi. Seperti animasi interaktif, *game*, *company*, profil, presentasi, *movie*, dan tampilan animasi lainnya.

Keunggulan dari *Macromedia Flash* dibandingkan program animasi lain adalah (1) mudah dipelajari bagi seorang pemula yang masih awam dengan dunia desain, (2) pengguna dapat dengan mudah berkreasi membuat animasi dengan gerakan bebas sesuai dengan alur adegan yang dikehendaki, (3) dapat menghasilkan berkas yang berukuran kecil karena *Macromedia Flash* menggunakan animasi dengan basis *vector*, (4) menghasilkan berkas dengan banyak ekstensi dan fleksibel, seperti *.fla* yang dapat dikonversikan menjadi *.swf*, *.html*, *.gif*, *.png*, *.exe*, dan *.mov*.



Gambar 1. Beranda Aplikasi *Edutani*

Aplikasi *Edutani* memiliki beberapa menu. Menu-menu tersebut adalah permainan yang menunjang peningkatan pengetahuan anak pada bidang pertanian. Menu-menu tersebut di antaranya, (1) *Tebak Sayur*, (2) *Tebak Buah*, (3) *Mengenal Alat Bertani*, dan (4) *Mari Menanam!* Lebih rincinya, menu-menu tersebut dapat dilihat pada gambar halaman beranda di atas. Selain terdapat beberapa pilihan menu, dalam beranda *Edutani* juga dilengkapi beberapa aksi, seperti bantuan yang berfungsi untuk melihat panduan aplikasi, pengaturan suara yang berfungsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan suara pada aplikasi, dan juga tombol keluar yang berfungsi untuk keluar dari aplikasi. Aksi bantuan dan pengaturan suara dapat ditemukan di pojok kanan atas, sedangkan aksi keluar dapat ditemukan di pojok kiri bawah.



Gambar 2. Pertanyaan dalam *Tebak Sayur*

Menu *Tebak Sayur* dan *Tebak Buah* memiliki fungsi dan model yang hampir sama, yaitu berbentuk permainan tebak-tebakan tentang sayur atau pun buah, yang memiliki nilai edukatif untuk mengenalkan kedua jenis hasil pertanian tersebut pada anak-anak. Jika memilih menu ini, makan pemain akan dibawa ke dalam beberapa urutan soal yang harus dijawab dengan memilih huruf kotak yang benar. Pertanyaan yang ada dalam permainan

Tebak Sayur dan *Tebak Buah* berjumlah sepuluh soal. Setiap soal memiliki nilai 10. Jika pemain dapat menjawab kesepuluh pertanyaan, maka akan mendapat nilai 100.



Gambar 3. Pertanyaan dalam *Mengenal Alat Bertani*

Dalam menu *Mengenal Alat Bertani*, pemain akan diperlihatkan mengenai gambar-gambar alat bertani, seperti cangkul, capil, sabit, dan alat-alat lainnya. Dalam menu *Mengenal Alat Bertani*, penjelasan yang diberikan adalah penjelasan interaktif bagi objek sasaran (anak-anak) agar mudah dipahami oleh mereka. Jika sudah memahami alat bertani yang dipaparkan, pemain bisa memilih kotak dengan tulisan *lanjut*, atau pun jika ingin melihat pemaparan alat bertani sebelumnya, pemain bisa memilih *kembali*. Opsi *home* di pojok kiri bawah berfungsi untuk kembali pada halaman beranda.



Gambar 4. Tampilan Ketika Menjawab Benar

Gambar di atas adalah tampilan jika pemain memilih jawaban yang benar. Tampilan yang digunakan adalah ucapan selamat yang disertai buah/sayur. Penyantunan ucapan selamat bertujuan untuk memberi motivasi untuk pemain. Sedangkan, penyantunan animasi buah/sayur adalah untuk memberikan kesan hiburan.



Gambar 5. Tampilan Nilai Akhir

Setelah pemain menjawab semua pertanyaan, maka nilai akhir akan keluar. Di sana, akan tercantum jumlah nilai yang didapat oleh pemain. Dalam tampilan ini, tampilan lain yang digunakan adalah ucapan selamat yang disertai animasi sayur. Adapun fungsi dari ucapan selamat dan animasi adalah untuk memberi motivasi dan memberikan kesan hiburan.



Gambar 6. Tampilan Nilai Akhir

Gambar di atas adalah tampilan dari permainan *Mari Menanam!* Terdapat pilihan opsi *mulai* untuk memulai permainan, dan tombol *home* untuk kembali ke beranda. Permainan *Mari Menanam!* berisi tantangan untuk anak agar menanam sayur atau buah pada tempatnya, sekaligus memberi air dan pupuk.

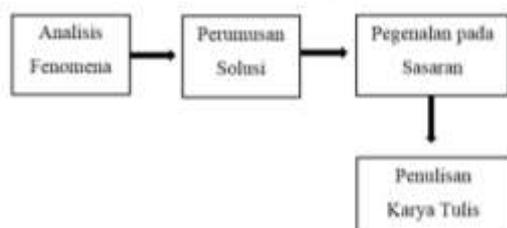


Gambar 7. Tantangan dalam *Mari Menanam!*

Menu *Mari Menanam!* adalah menu yang yang paling seru dan menantang daripada menu-menu sebelumnya. Permainan yang disediakan adalah berupa tantangan untuk pemain agar menanam sayur atau buah di tempat yang sudah disediakan. Selanjutnya, pemain akan diminta untuk memberi air dan pupuk. *Mari Menanam!* adalah uji coba menanam virtual dari menu-menu sebelumnya yang telah dimainkan dan dipelajari.

Tahapan Perancangan *Edutani*

Dalam perancangannya, *Edutani* melewati beberapa tahap yang sudah dilalui. Adapun tahap-tahap tersebut adalah analisis fenomena, perumusan solusi, pengenalan pada sasaran, dan penulisan karya tulis. Lebih lengkapnya, tahapan perancangan *Edutani* adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Tahapan Perancangan *Edutani*

Tahap pertama, analisis fenomena. Tahap ini adalah tahap yang dilakukan pertama kali dalam perancangan *Edutani*. Analisis fenomena dilakukan dengan melihat kondisi di lapangan dan membaca literatur. Adapun topik penelitian yang sudah direncanakan sejak awal adalah pendidikan. Setelah analisis fenomena dilakukan, maka didapatkanlah masalah pendidikan yang berkaitan dengan pertanian, yakni mengenai minat bertani yang rendah pada generasi bangsa.

Tahap kedua, perumusan solusi. Perumusan solusi dilakukan dengan membuat berbagai gagasan yang memungkinkan dapat mengatasi fenomena yang ada. Dalam hal ini, solusi yang dibuat adalah pendidikan pertanian berbasis aplikasi. Aplikasi dipilih karena sangat dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari, yang mana manusia saat ini tidak dapat lepas dari ponsel. Dalam perumusan solusi juga ditetapkan sasaran. Adapun pemilihan siswa TK sebagai sasaran adalah karena masih mudah untuk diberi pemahaman sesuatu, sesuai dengan teori tabularasa.

Tahap ketiga, pengenalan pada sasaran. Pengenalan pada sasaran dilakukan untuk mengenalkan gagasan aplikasi *Edutani*, serta mewawancarai sasaran. Adapun objek yang dijadikan sasaran adalah di RA Ath-Thooriq Singaraja, kelas TK B. Selanjutnya, hasil wawancara tersebut akan dijadikan bahan dalam pembahasan karya tulis yang akan dibuat.

Tahap keempat, penulisan karya tulis. Penulisan karya tulis adalah tahap terakhir dalam perancangan *Edutani*. Penulisan ke dalam karya tulis ilmiah berguna untuk menyimpan dan mumpublikasikan gagasan *Edutani*. Selain itu, karya tulis mengenai *Edutani* diharapkan juga dapat menjadi referensi dalam penulisan karya ilmiah ke depannya.

Respons Sasaran terhadap *Edutani*

Respons sasaran mengenai *Edutani* didapatkan melalui wawancara yang telah dilakukan kepada semua objek, sebanyak 18 siswa TK B di RA Ath-Thooriq Singaraja. Setelah hasil wawancara diolah, maka ditemukan beberapa deskripsi sebagai berikut.

Pertama, mengenai pemahaman siswa tentang pengertian pertanian dasar. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 89% siswa sudah tahu apa itu pertanian. Sedangkan, sejumlah 11% siswa menyatakan belum tahu mengenai apa itu pertanian. Selain itu, hasil wawancara juga menyatakan bahwa terdapat siswa yang mendefinisikan pertanian sebagai kegiatan menanam. Ada juga siswa yang mendefinisikan pertanian sebagai kegiatan menanam padi di sawah. Dengan demikian, maka dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang sudah memiliki gambaran tentang apa itu pertanian.

Kedua, mengenai pengalaman menanam/bertani siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 39% siswa sudah memiliki pengalaman (pernah) menanam/bertani. Sedangkan, sejumlah 61% siswa menyatakan belum memiliki pengalaman (pernah) menanam/bertani. Terdapat siswa mengaku bahwa kegiatan menanam yang dilakukan adalah menanam bunga di rumah. Dengan demikian, maka dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang belum memiliki pengalaman (pernah) menanam/bertani.

Ketiga, mengenai pengetahuan siswa pada alat-alat yang digunakan untuk bertani. Hasil wawancara menunjukkan bahwa

sebanyak 78% siswa sudah memiliki pengetahuan pada alat-alat yang digunakan untuk bertani. Sedangkan, sejumlah 22% siswa menyatakan belum memiliki pengetahuan pada alat-alat yang digunakan untuk bertani. Bagi siswa yang sudah mengetahui alat-alat bertani, mereka sudah dapat menyebutkan apa saja alat yang digunakan dalam bertani. Mayoritas siswa menyebutkan cangkul. Dengan demikian, maka dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang sudah memiliki pengetahuan pada alat-alat yang digunakan untuk bertani.

Keempat, mengenai peran guru di sekolah, tentang pernah atau tidaknya guru mengajak siswa menanam/bertani. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 28% siswa menyatakan bahwa guru sudah mengajak siswa menanam/bertani. Sedangkan, sejumlah 72% siswa menyatakan guru belum sudah mengajak siswa menanam/bertani. Perbedaan jawaban tersebut bisa juga disebabkan karena siswa memiliki pemahaman yang berbeda mengenai pertanian. Dengan demikian, maka dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang berpendapat guru belum pernah mengajak siswa menanam/bertani.

Keempat hasil wawancara di atas mendukung pembuatan aplikasi *Edutani* karena ternyata masih terdapat siswa yang belum begitu tahu terhadap pertanian dasar. Selain itu, juga masih banyak siswa yang belum mempraktikkan pertanian dalam kehidupannya sehari-hari.

Kelima, mengenai tanggapan siswa terhadap gagasan aplikasi *Edutani*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 94% siswa menyatakan bahwa gagasan aplikasi *Edutani* bagus dan menarik. Sedangkan, sejumlah 6% siswa menyatakan gagasan aplikasi *Edutani* tidak menarik. Ketidakmenarikannya itu disebabkan oleh aplikasi yang tidak menampilkan video mengenai pertanian. Walaupun demikian, dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang berpendapat gagasan aplikasi *Edutani* bagus dan menarik.

Keenam, mengenai harapan siswa untuk gagasan aplikasi *Edutani*. Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebanyak 50% siswa menginginkan aplikasi *Edutani* segera dapat dipasang di ponsel orang tua mereka. Selain itu, sebanyak 28% siswa juga menyatakan bahwa ingin tambahan menu lain, seperti video dan lagu pertanian. Sisanya, memberikan masukan beragam dengan persentase kecil. Dengan

demikian, maka dapat diklasifikasikan bahwa lebih banyak siswa yang berharap aplikasi *Edutani* segera diluncurkan dan dapat dipergunakan di ponsel.

Upaya Pendukung dalam Menanamkan Minat Pertanian pada Anak

Lepas dari beragamnya respons dari sasaran, yang pasti gagasan aplikasi *Edutani* adalah aplikasi yang memiliki terobosan baru dalam menanamkan kecintaan anak-anak dalam bertani. Hal tersebut dinyatakan karena dari observasi pada aplikasi-aplikasi tentang pertanian untuk anak belum ada yang mengangkat konsep pendidikan seperti *Edutani*. Diperlukan sosialisasi dan pengenalan kepada khalayak luas agar aplikasi ini dapat diterima serta dipasang pada ponsel masyarakat luas.

Regenerasi petani sangat penting di Indonesia, mengingat Indonesia adalah negara yang padat akan penduduk dan memiliki kebutuhan pangan yang tidak sedikit. Peningkatan jumlah penduduk juga harus diimbangi dengan peningkatan jumlah petani agar Indonesia dapat berdikari dalam bidang pangan. Untuk mengoptimalkan hasil dari aplikasi *Edutani*, dibutuhkan peran yang besar dari pemerintah, pihak sekolah, dan orang tua. Walau bagaimanapun, pertanian tidak cukup hanya dikenal saja. Aplikasi *Edutani* dapat dianggap sebagai media pengenalannya, sedangkan untuk implementasinya harus dilakukan dengan praktik langsung. Dengan dibantu pemerintah, pihak sekolah harus menyediakan fasilitas dan lahan untuk praktik bertani siswa. Lahan yang dimaksudkan tidak harus berupa tanah yang luas. Untuk daerah perkotaan yang pada umumnya tidak memiliki lahan yang cukup, bisa menggunakan metode vertikultura atau metode hidroponik yang tidak memerlukan banyak ruang.

Orang tua diharapkan dapat memfasilitasi anak-anak dalam bertani di rumah. Misalnya cukup dengan mengajak anak menanam sayur atau buah di rumah. Terlebih lagi, jika dalam kondisi di tengah pandemi covid-19 seperti saat ini, maka orang tua dapat menggunakan praktik bertani untuk mengisi waktu luang anak setelah belajar. Jika hal tersebut dapat dilakukan dengan konsisten, dapat dipastikan pada masa yang akan mendatang, Indonesia akan mempunyai generasi petani yang mumpuni dan ketahanan pangan pun akan terjaga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan yang didapatkan adalah sebagai berikut. Pertama, gagasan aplikasi *Edutani* memiliki beberapa menu, yakni *Tebak Sayur*, *Tebak Buah*, *Mengenal Alat Bertani*, dan *Mari Menanam!* Adapun tahap-tahap dalam merancang gagasan aplikasi *Edutani* adalah analisis fenomena, perumusan solusi, pengenalan pada sasaran, dan penulisan karya tulis. Respons sasaran terhadap gagasan aplikasi *Edutani* cukup baik. Hal tersebut ditunjukkan dari besarnya antusias siswa untuk peluncuran *Edutani*. Terakhir, untuk memaksimalkan penanaman minat bertani pada anak, diperlukan peran dari dinas terkait, guru, dan orang tua untuk mengadakan praktik langsung, baik di sekolah atau pun di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Avrianti, E. Y. dkk. (2015). *Minat Pemuda Tani terhadap Transformasi Sektor Pertanian di Kabupaten Ponorogo*. Buana Sains 15(2), hal. 181-188.
- Chotib. (2007). *Perkiraan Pola Migrasi Antar Provinsi di Indonesia Berdasarkan Indeks Ketertarikan Ekonomi*. Jakarta: Lembaga Demografi Fakultas Ekonomi UI.
- Hassim, A.. 2016. *Revolusi Industri 4.0*. id.beritasatu.com/home/revolusi-industri-40. Diakses pada 22 Desember 2020.
- Kadir. (2018). *Darurat Regenerasi Petani*. www.kolom-tempo.co/amp/1107202/darurat-regenerasi-petani. Diakses pada 15 November 2020.
- Nasution, H. F. (2016). *Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif*. Padangsidempuan: Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Padangsidempuan.
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Jakarta: ____
- Nugrahani, F., & Al-Ma'ruf, I. A. (2015). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Nuansa Aksara.
- Purwono. Prahoro Yudo, dkk. (2018). *Axi Nyata (Aplikasi Wayang dan Cerita Rakyat): Integrasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Wayang dan Cerita Rakyat di Bangku Sekolah*. Paper tidak diterbitkan. Surabaya: FBS Unesa.
- Pusat Kajian Anggaran Badan Keahlian DPR RI. (2017). *Buletin APBN*. www.puskajiananggaran.dpr.go.id . ISSN 2502-8685.
- Raco, J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Rahardjo, H. (2010). *Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif*. <https://www.uin-malang.ac.id/r/101001/triangulasi-dalam-penelitian-kualitatif.html>. Diakses pada 25 Desember 2020.
- Sativa. 2011. *Empirisme, Sebuah Pendekatan Penelitian*. Jurnal Inersia 7(2).
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo
- Suryana, A. (2014). *Menuju Ketahanan Pangan Indonesia Berkelanjutan 2025: Tantangan Pangan dan Penanganannya*. Forum Penelitian Agro Ekonomi, 32(2), Desember 2014.
- Susilowati, S. H. (2016). *Fenomena Penuaan Petani dan Berkurangnya Tenaga Kerja Muda serta Implikasinya bagi Kebijakan Pembangunan Pertanian*. Forum Penelitian Agro Ekonomi, 34(1).
- Yodfiatfinda. (2018) *Meningkatkan Minat Generasi Muda di Sektor Pertanian untuk Mewujudkan Ketahanan Pangan*. Jakarta: Lembaga Ketahanan Nasional RI.