

Memperkenalkan *Entrepreneur* di Bidang Peternakan pada Anak Usia Dini di SDN Bukor 1 Bondowoso

Tisya Nadia Pascha¹, Nauval Yasir², Javan Hayfa Cornain³, Theofanus Venard Damara^{4*},
Rafly Maulana Akbar⁵, Eistifani Fajrin⁶, Agung Nugroho Puspito⁷

^{1,2,3,4*,5,6} Program Studi Peternakan, Fakultas Pertanian, Universitas Jember, Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

⁷ Program Studi Bioteknologi, Program Pascasarjana, Universitas Jember, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur, Indonesia.

Corresponding Email: theofanus075@gmail.com^{4*}

Histori Artikel:

Dikirim 26 November 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 17 Desember 2025; *Diterima* 5 Februari 2026; *Diterbitkan* 10 Mei 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Peternakan memiliki peran strategis dalam mendukung ketahanan pangan dan pemenuhan kebutuhan gizi masyarakat sehingga perlu dikenalkan sejak usia sekolah dasar. Kajian bertujuan mengukur peningkatan pengetahuan dan motivasi siswa terhadap dunia peternakan melalui edukasi interaktif berbasis permainan di SDN Bukor 1 Bondowoso. Riset menggunakan desain *pre-experimental one group pretest-posttest* dengan melibatkan 29 siswa kelas 3 dan 4, yang diselenggarakan selama tiga pertemuan melalui permainan edukatif, diskusi kelompok, dan praktik sederhana. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan pemahaman siswa. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman siswa, ditandai dengan kenaikan persentase nilai 75-100 dari 7% pada *pre-test* menjadi 76% pada *post-test*, serta penurunan nilai 0-55 dari 62% menjadi 3%. Temuan memperlihatkan bahwa edukasi interaktif berbasis permainan efektif meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa sekolah dasar terhadap dunia peternakan serta dapat menjadi alternatif pembelajaran kontekstual yang sesuai dengan karakteristik anak.

Kata Kunci: Edukasi Interaktif; *Game-Based Learning*; Peternakan; Siswa Sekolah Dasar; Literasi Peternakan.

Abstract

Animal husbandry plays a strategic role in supporting food security and meeting the nutritional needs of communities, making it essential to introduce the subject from primary school age. This study aims to measure the increase in students' knowledge and motivation towards animal husbandry through interactive game-based education at SDN Bukor 1 Bondowoso. The research employed a pre-experimental one-group pretest-posttest design involving 29 students in grades 3 and 4, conducted over three sessions through educational games, group discussions, and simple practices. Measurements were taken using pre-test and post-test instruments, which were analyzed descriptively to observe changes in students' understanding. The results showed an increase in students' comprehension, marked by a rise in the percentage of scores of 75-100 from 7% in the pre-test to 76% in the post-test, as well as a decrease in scores of 0-55 from 62% to 3%. These findings indicate that interactive game-based education is effective in improving primary school students' knowledge and motivation regarding animal husbandry and can serve as an alternative contextual learning approach suitable for children's characteristics.

Keyword: Interactive Education; Game-Based Learning; Animal Husbandry; Primary School Students; Animal Husbandry Literacy.

1. Pendahuluan

Peternakan memiliki peran strategis dalam memenuhi kebutuhan gizi masyarakat dan mendukung ketahanan pangan nasional. Sektor tersebut menyediakan bahan pangan seperti daging, telur, dan susu serta berkontribusi dalam menggerakkan perekonomian, terutama di wilayah pedesaan. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi turut memengaruhi cara pandang generasi muda terhadap dunia peternakan. Banyak anak-anak memandang peternakan sebagai pekerjaan tradisional yang kurang menarik, padahal sektor peternakan memiliki potensi besar untuk dikembangkan secara modern dan berkelanjutan (Sari & Nugroho, 2021). Rendahnya ketertarikan generasi muda terhadap bidang peternakan berkaitan dengan minimnya pengetahuan dan pengalaman langsung sejak usia sekolah dasar. Masa sekolah dasar merupakan fase krusial dalam pembentukan karakter, rasa ingin tahu, dan pola pikir anak terhadap lingkungan sekitarnya. Pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu siswa memahami peran peternakan dalam kehidupan manusia, mencakup penyediaan pangan hingga pemanfaatan hasil ternak dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran interaktif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar (Hidayat & Rahmawati, 2022).

SDN Bukor 1 yang berlokasi di Kecamatan Wringin, Kabupaten Bondowoso merupakan sekolah dasar dengan potensi pengembangan pembelajaran berbasis lingkungan sekitar. Sebagian besar siswa berasal dari latar belakang masyarakat pedesaan, namun pemahaman mereka tentang pentingnya peternakan dalam keberlanjutan pangan dan ekonomi masih kurang memadai. Kondisi tersebut tampak dari minimnya pengetahuan siswa mengenai jenis hewan ternak, manfaatnya, serta peran peternakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan bertajuk "Memperkenalkan *Entrepreneur* di Bidang Peternakan pada Anak Usia Dini di SDN Bukor 1 Bondowoso". Pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung memberi kesempatan kepada siswa untuk memahami konsep melalui aktivitas nyata. Interaksi, praktik sederhana, dan kegiatan belajar interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih hidup serta membuka ruang bagi siswa untuk melihat peran peternakan secara langsung dalam pemenuhan kebutuhan pangan dan keberlanjutan lingkungan. Proses belajar yang melibatkan partisipasi aktif memberikan pemahaman yang lebih kuat. Pendekatan pembelajaran seperti tersebut juga direkomendasikan dalam pendidikan peternakan dan kesejahteraan hewan di tingkat sekolah dasar (Efendi *et al.*, 2024; Muldoon & Williams, 2021).

Kajian sebelumnya telah membahas pembelajaran muatan lokal peternakan di sekolah dasar, namun riset yang mengukur efektivitas metode *game-based learning* terhadap peningkatan literasi peternakan siswa di wilayah pedesaan masih jarang dilakukan. Studi Mayasari *et al.* (2022) lebih menekankan pada pengenalan materi tanpa pengukuran peningkatan pengetahuan secara kuantitatif, sementara kajian terkait motivasi belajar siswa dalam edukasi peternakan juga belum banyak dibahas secara spesifik. Studi internasional menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan interaksi langsung efektif meningkatkan pemahaman dan sikap positif anak terhadap hewan dan peternakan (Williams *et al.*, 2021; Jalongo & Guth, 2022). Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan bertujuan mengukur peningkatan pengetahuan dan motivasi siswa kelas 3 dan 4 SDN Bukor 1 melalui edukasi interaktif berbasis permainan. Program dirancang agar siswa mengenal dunia peternakan secara langsung melalui aktivitas edukatif yang menyenangkan serta diarahkan untuk menumbuhkan sikap peduli, rasa ingin tahu, dan jiwa kewirausahaan siswa sejak dini. Pengenalan peternakan sejak usia sekolah dasar dinilai strategis dalam membentuk pola pikir positif terhadap sektor agraris sehingga diharapkan dapat mendukung keberlanjutan pendidikan peternakan di masa depan.

2. Metode

2.1 Bentuk Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN Bukor 1 dengan sasaran utama siswa kelas 3 dan 4. Tema kegiatan adalah "Memperkenalkan *Entrepreneur* di Bidang Peternakan pada Anak Usia Dini di SDN Bukor 1 Bondowoso" yang bertujuan menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap dunia peternakan sebagai profesi masa depan yang menjanjikan. Program diselenggarakan selama tiga minggu dengan pendekatan metode yang memadukan pemaparan materi interaktif, permainan edukatif, dan diskusi kelompok. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap, yaitu:

1) Persiapan

Tahapan persiapan dimulai dengan koordinasi antaranggota kelompok untuk menentukan pembagian tugas, perancangan jadwal kegiatan, dan penyusunan materi ajar. Kelompok juga melakukan survei awal ke lokasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah siswa, serta fasilitas yang tersedia. Selanjutnya, disusun perangkat kegiatan seperti media pembelajaran berupa gambar hewan ternak, kartu manfaat, video edukatif, dan alat evaluasi yaitu lembar *pre-test* dan *post-test*. Koordinasi dengan pihak sekolah dilakukan untuk menyusun jadwal pelaksanaan selama tiga minggu pertemuan dan memastikan dukungan guru pendamping dalam kegiatan.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan selama tiga minggu pertemuan dengan rincian sebagai berikut:

a) Pertemuan Minggu Pertama: Pengenalan Hewan Ternak

Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi mengenai jenis-jenis hewan ternak serta peran strategisnya dalam kehidupan manusia. Siswa kemudian diajak bermain permainan "Tebak Hewan" untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan mengenali ciri khas masing-masing hewan ternak.

b) Pertemuan Minggu Kedua: Manfaat Hewan Ternak

Pada tahap tersebut, siswa diperkenalkan pada berbagai manfaat hewan ternak dalam kehidupan sehari-hari, baik dari sisi pangan, sandang, maupun ekonomi. Kegiatan interaktif dilakukan melalui permainan "Tempelkan Hewan dan Manfaatnya" yang mendorong siswa berpikir kritis dan bekerja sama dalam kelompok kecil.

c) Pertemuan Minggu Ketiga: Kebersihan Hewan dan Lingkungan

Pertemuan terakhir berfokus pada pentingnya menjaga kebersihan hewan ternak dan lingkungan sekitar sebagai wujud peternakan berkelanjutan. Kelompok pelaksana memberikan contoh praktik sederhana dalam merawat hewan ternak serta permainan untuk memperkuat pemahaman siswa.

3) Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan *pre-test* di awal sesi dan *post-test* di akhir sesi untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa. Selain itu, pengamatan langsung dilakukan untuk menilai partisipasi siswa dalam kegiatan seperti keaktifan bertanya, antusiasme, dan sikap selama permainan edukatif. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penilaian efektivitas program dan masukan bagi kegiatan pengabdian selanjutnya.

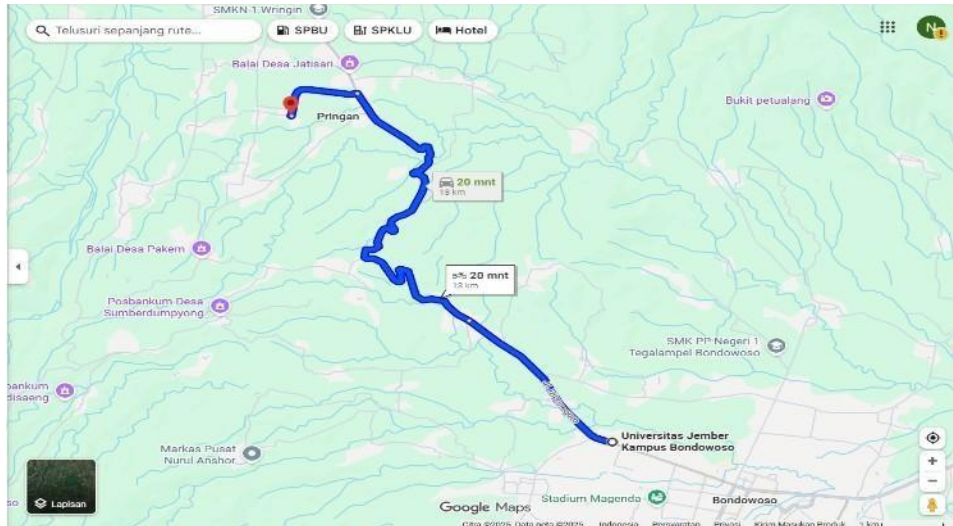
2.2 Jadwal dan Waktu Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan pada beberapa tahap, yakni tanggal 15-20 September 2025, 22-27 September 2025, dan 6-11 Oktober 2025. Setiap kegiatan dimulai pada pukul 07.30 hingga 11.30 WIB dengan jeda istirahat antara pukul 09.25 sampai 10.10 WIB. Seluruh rangkaian kegiatan berjalan sesuai jadwal yang telah ditentukan dan diikuti dengan antusias oleh para peserta.

2.3 Tempat Kegiatan

Lokasi kegiatan pengabdian dilaksanakan di UPTD SPF SD Negeri Bukor 1 yang terletak di Jl. Desa Bukor RT.002 RW.004, Kelurahan Bukor, Kecamatan Wringin, Kabupaten Bondowoso, Jawa

Timur 68252. Lokasi dipilih karena memiliki potensi yang relevan dengan tema kegiatan, mudah dijangkau oleh kelompok pelaksana, dan memiliki fasilitas yang mendukung pelaksanaan kegiatan.



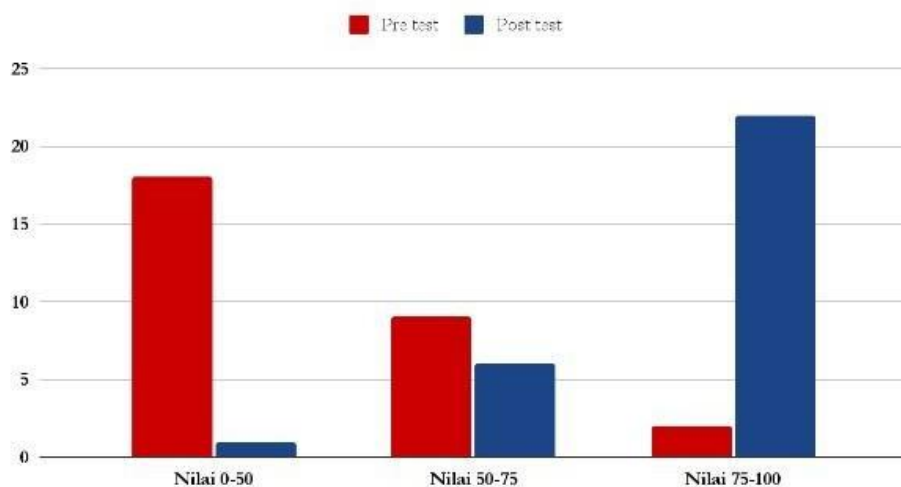
Gambar 1. Peta kegiatan pengabdian mahasiswa dari Universitas Jember Kampus Bondowoso menuju lokasi pengabdian yaitu SDN Bukor 1 sejauh 13 km.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Pelaksanaan kegiatan edukasi interaktif di SDN Bukor 1 berlangsung selama tiga minggu dan melibatkan 29 siswa kelas 3 dan 4. Berdasarkan hasil *pre-test*, tingkat pemahaman awal siswa tentang peternakan tergolong rendah hingga sedang. Data menunjukkan bahwa siswa dengan nilai 0-55 sebesar 18 siswa (62%), nilai 55-75 sebesar 9 siswa (31%), dan hanya 2 siswa (7%) yang memperoleh nilai di atas 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan memadai mengenai dunia peternakan, baik jenis hewan ternak, manfaat, maupun perannya dalam kehidupan sehari-hari.

Nilai Siswa



Gambar 2. Diagram hasil *pre-test* dan *post-test* siswa yang menjadi indikator keberhasilan kegiatan pengabdian mahasiswa di SDN Bukor 1

Setelah kegiatan edukasi interaktif dilaksanakan, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Persentase nilai 0-55 menurun menjadi 1 siswa (3%), nilai 55-75 menjadi 6 siswa (21%), sedangkan nilai 75-100 meningkat hingga 22 siswa (76%). Peningkatan tersebut menggambarkan efektivitas pendekatan interaktif melalui permainan dan diskusi kelompok dalam membantu siswa memahami materi secara menyenangkan. Perubahan hasil juga memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa terhadap tema peternakan. Selama kegiatan berlangsung, sebagian siswa tampak cukup aktif mengikuti beberapa sesi pembelajaran meskipun tingkat partisipasi masih bervariasi. Aktivitas seperti tebak hewan, tempel manfaat hewan, dan peragaan hewan ternak bersih mampu menarik perhatian sebagian besar siswa, sementara sebagian lainnya masih pasif dalam diskusi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penerapan metode *game-based learning* tetap membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih ringan dan mudah diingat. Temuan sejalan dengan kajian Nahampun *et al.* (2024) yang menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa meskipun tidak semua peserta menunjukkan respons yang sama.

Selain peningkatan pemahaman, kegiatan juga berdampak pada aspek sikap dan karakter siswa. Setelah kegiatan, siswa menunjukkan kesadaran yang lebih baik terhadap pentingnya menjaga kebersihan hewan dan lingkungan sekitar sekolah. Nilai-nilai seperti tanggung jawab dan kepedulian mulai tampak dalam perilaku siswa selama sesi praktik sederhana. Kamilasari *et al.* (2022) menjelaskan bahwa pendidikan karakter yang berfokus pada rasa peduli terhadap makhluk hidup dapat menimbulkan empati dan perilaku positif pada anak usia sekolah dasar. Karenanya, kegiatan turut berkontribusi pada pembentukan nilai moral dan sosial siswa.



Gambar 3. Siswa diajak melakukan kegiatan interaktif dalam pembelajaran seperti permainan edukatif untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan

Secara keseluruhan, kegiatan edukasi interaktif dengan tema pentingnya peternakan di era modernisasi berhasil mencapai tujuan kegiatan pengabdian mahasiswa yang telah direncanakan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep peternakan serta perubahan sikap positif terhadap profesi peternak. Program membuktikan bahwa metode pembelajaran yang memadukan teori, praktik, dan permainan sederhana dapat digunakan untuk memperkenalkan peternakan modern kepada anak usia sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan temuan Efendi *et al.* (2024) bahwa edukasi berbasis pengalaman langsung efektif meningkatkan literasi peternakan dan kesadaran siswa terhadap potensi agraria di lingkungan sekitar.

3.2 Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan edukasi interaktif di SDN Bukor 1 menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada pemahaman siswa mengenai dunia peternakan. Berdasarkan hasil *pre-test*, jumlah siswa yang memperoleh nilai tinggi meningkat dari 7% menjadi 76%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dan praktik langsung mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas sederhana membuat siswa belajar dengan cara menyenangkan. Pendekatan serupa juga banyak digunakan dalam pendidikan kesejahteraan di tingkat sekolah dasar di berbagai negara karena dinilai efektif (Muldoon & Williams, 2021). Hasil sejalan dengan Ali *et al.* (2025) yang menyebutkan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.



Gambar 4. Siswa mengerjakan *post-test* sebagai evaluasi akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman setelah seluruh materi dan aktivitas pengabdian dilaksanakan

Selain meningkatkan nilai akademik, kegiatan membantu siswa menghubungkan teori dengan pengalaman nyata. Pengenalan hewan ternak, manfaatnya, serta praktik menjaga kebersihan membuat materi lebih mudah dipahami. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan berbasis pengalaman membuat proses belajar menjadi lebih bermakna. Hal tersebut sesuai dengan Efendi *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa. Model pembelajaran tematik peternakan juga terbukti efektif pada anak usia dini dalam setting internasional (Rahayuningsih, 2023). Selama kegiatan berlangsung, keterlibatan siswa terlihat cukup baik meskipun tidak semua siswa berpartisipasi secara merata. Beberapa siswa sangat antusias mengikuti permainan, sementara sebagian lainnya cenderung lebih pasif namun tetap memperhatikan. Perbedaan dapat dipengaruhi oleh usia, karakter belajar, dan tingkat kepercayaan diri siswa kelas 3 dan 4. Meskipun partisipasi tidak sama, kegiatan tetap memberikan manfaat bagi seluruh siswa. Hal tersebut sejalan dengan Nahampun *et al.* (2024) yang menyatakan bahwa *game-based learning* dapat meningkatkan fokus dan motivasi siswa. Temuan serupa juga dijumpai dalam pendidikan kesejahteraan hewan di sekolah dasar di Inggris (Muldoon & Williams, 2021). Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan berperan besar dalam membantu siswa memahami materi. Permainan tebak gambar hewan dan pengenalan manfaat hewan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa menjadi lebih mudah mengingat informasi karena terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan aktif membantu siswa memahami materi dengan cara lebih ringan. Pertiwi dan Nurpratiwiningsih (2022) menyatakan bahwa media berbasis permainan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan media animasi dalam pembelajaran peternakan juga direkomendasikan secara internasional karena mampu menstimulasi sikap ilmiah anak (Rahayuningsih, 2023).



Gambar 5. Penyampaian materi secara klasikal di dalam kelas sebagaimana pembelajaran sehari-hari tetapi diselingi dengan pembelajaran interaktif untuk mempermudah pemahaman siswa dan meningkatkan antusiasme

Selain meningkatkan pengetahuan, kegiatan juga berdampak pada pembentukan karakter siswa. Setelah mengikuti kegiatan, siswa mulai menunjukkan sikap peduli terhadap hewan dan kebersihan lingkungan. Nilai tanggung jawab dan disiplin terlihat ketika siswa mengikuti praktik sederhana yang diberikan. Pendidikan yang melibatkan interaksi dengan hewan dapat menumbuhkan empati dan sikap peduli pada anak. Hal tersebut sejalan dengan Jalongo dan Guth (2022) yang menyebutkan bahwa interaksi dengan hewan dapat menumbuhkan empati dan sikap peduli pada anak. Temuan juga diperkuat oleh Kamilasari *et al.* (2022) tentang pentingnya pendidikan karakter sejak usia dini. Kegiatan edukasi juga memperluas pengetahuan siswa mengenai peran peternakan dalam kehidupan manusia. Siswa mengenal berbagai jenis hewan ternak seperti ayam, kambing, dan sapi beserta manfaatnya. Pengetahuan tersebut membantu siswa memahami pentingnya peternakan bagi masyarakat. Pengenalan sejak dini membuat siswa lebih menghargai profesi peternak. Aldifa *et al.* (2021) menyatakan bahwa edukasi peternakan dapat membantu pemahaman sosial dan ekonomi siswa. Pendidikan kesejahteraan hewan di sekolah dasar juga berkontribusi membangun kesadaran sosial anak (Williams *et al.*, 2021).

Pendekatan pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan sesuai dengan prinsip *student-centered learning*. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat aktif dalam permainan dan praktik. Pendekatan membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan tidak membosankan. Lelani *et al.* (2024) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif membantu siswa menemukan pengetahuan secara mandiri. Pendekatan serupa juga digunakan dalam program edukasi kesejahteraan hewan untuk anak usia dini (Williams *et al.*, 2021). Kegiatan juga mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok kecil. Siswa berdiskusi dan saling membantu dalam menyelesaikan permainan yang diberikan. Interaksi melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama. Siswa belajar menghargai pendapat teman dan berbagi tanggung jawab. Hal tersebut sejalan dengan Ali *et al.* (2025) yang menyebutkan bahwa pembelajaran kolaboratif meningkatkan kepercayaan diri siswa. Pembelajaran berbasis kelompok juga direkomendasikan dalam pendidikan kesejahteraan hewan anak (Muldoon & Williams, 2021).



Gambar 6. Kegiatan siswa berkolaborasi dalam kelompok kecil guna meningkatkan pemahaman dan keterampilan sosial

Motivasi belajar siswa meningkat selama kegiatan berlangsung. Awalnya beberapa siswa terlihat kurang aktif, namun mulai tertarik ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan. Pendekatan membantu siswa tetap fokus tanpa rasa bosan. Suasana belajar menyenangkan membuat siswa lebih percaya diri. Nahampun *et al.* (2024) menyebutkan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Hal tersebut juga terlihat pada program pendidikan kesejahteraan hewan di sekolah dasar (Williams *et al.*, 2021). Kegiatan edukasi membantu siswa memahami bahwa peternakan memiliki peran strategis dalam kehidupan modern. Siswa belajar bahwa peternakan berkontribusi terhadap ketahanan pangan dan kesejahteraan masyarakat. Pengetahuan membuat siswa lebih menghargai sektor agraris. Efendi *et al.* (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis potensi lokal meningkatkan rasa bangga terhadap lingkungan sekitar. Pendidikan peternakan sejak usia dini juga menjadi bagian pendidikan berkelanjutan di berbagai negara (Muldoon & Williams, 2021). Karenanya, kegiatan menanamkan kesadaran siswa terhadap pentingnya sektor peternakan.

Meskipun kegiatan memberikan hasil yang baik, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Kegiatan hanya dilaksanakan dalam tiga minggu pertemuan sehingga waktu pembelajaran relatif singkat. Selain itu, tidak adanya kelompok kontrol membuat hasil riset belum dapat dibandingkan secara menyeluruh. Perbedaan usia dan karakter siswa kelas 3 dan 4 juga memengaruhi tingkat pemahaman dan partisipasi. Faktor-faktor tersebut kemungkinan menjadi alasan masih adanya 24% siswa yang belum mencapai nilai tinggi. Keterbatasan serupa juga ditemukan dalam program edukasi kesejahteraan hewan di sekolah dasar (Muldoon & Williams, 2021). Kegiatan pengabdian menunjukkan adanya kolaborasi yang baik antara mahasiswa, guru, dan siswa. Guru berperan aktif dalam mendampingi proses pembelajaran sehingga kegiatan berjalan dengan efektif. Dukungan dari pihak sekolah membantu siswa lebih mudah memahami materi. Harahap *et al.* (2025) menyebutkan bahwa kolaborasi pendidikan meningkatkan keberhasilan pembelajaran. Kerja sama seperti tersebut penting dalam pelaksanaan kegiatan edukatif berbasis sekolah.

Kegiatan edukatif di SDN Bukor 1 dapat menjadi contoh pembelajaran tematik berbasis muatan lokal. Tema peternakan membantu siswa mengenal potensi daerah sekitar dan menumbuhkan rasa bangga terhadap lingkungan sendiri. Model pembelajaran dapat diterapkan di sekolah lain dengan penyesuaian. Pendidikan kontekstual membantu siswa memahami materi secara lebih dekat dengan kehidupan mereka. Secara keseluruhan, kegiatan edukasi interaktif berhasil meningkatkan pemahaman, motivasi, dan karakter siswa terhadap dunia peternakan. Peningkatan hasil *post-test* menunjukkan efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Temuan didukung oleh riset nasional dan internasional terkait pembelajaran interaktif. Selain meningkatkan

pengetahuan, kegiatan juga menumbuhkan sikap tanggung jawab dan kepedulian siswa. Meskipun masih memiliki keterbatasan, kegiatan memberikan dampak positif bagi siswa. Kegiatan serupa diharapkan dapat dikembangkan dengan metode yang lebih baik di masa mendatang.

4. Kesimpulan

Kegiatan edukasi interaktif di SDN Bukor 1 berhasil meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa tentang dunia peternakan. Hasil *post-test* menunjukkan lonjakan signifikan pada kategori nilai 75-100, dari 7% menjadi 76%. Metode pembelajaran interaktif berbasis permainan dan praktik sederhana terbukti efektif meningkatkan pengetahuan siswa serta menumbuhkan sikap positif terhadap profesi peternak di era modernisasi. Pendekatan partisipatif membuat suasana belajar lebih aktif, menyenangkan, dan kolaboratif. Siswa menunjukkan perkembangan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, dan kepedulian terhadap hewan. Hasil tersebut sejalan dengan riset yang menegaskan efektivitas pembelajaran berbasis pengalaman langsung. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan melalui integrasi kurikulum, media digital, dan kolaborasi antara guru, akademisi, dan praktisi peternakan.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Jember dan Program Studi Peternakan yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian mahasiswa. Dukungan tersebut menjadi dasar penting bagi keberlangsungan setiap tahap kegiatan. Arahan yang diberikan juga membantu memastikan bahwa program berjalan sesuai tujuan yang telah direncanakan. Seluruh kontribusi institusi sangat berperan dalam keberhasilan program. Apresiasi juga diberikan kepada SDN Bukor 1 Kecamatan Wringin beserta kepala sekolah dan guru pendamping yang telah memberikan izin, pendampingan, serta kerja sama selama proses pelaksanaan kegiatan. Para siswa kelas 3 dan 4 menunjukkan partisipasi aktif yang membantu terciptanya pembelajaran kondusif. Tidak lupa, masyarakat sekitar juga memberikan dukungan moral dan material yang berharga bagi jalannya kegiatan pengabdian mahasiswa.

6. Daftar Pustaka

- Aldifa, S. Z., Prasetyowati, E., & Dameanti, F. N. A. E. P. (2021). Edukasi pengenalan hewan ternak dan penyakit ternak pada siswa SDN Deyeng 02 Kabupaten Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4, 2246–2253.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Efendi, B., Wahid, Z. A., Atmoko, B. A., & Irawan, D. (2024). Program Agoedu MBF pada siswa di SD Muhammadiyah Baitul Falah Mojogedang, Karanganyar, Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 287–292.
- Harahap, I. A., Simamora, A. M., Harahap, N. H., Siagian, E. N. S., & Tanjung, A. A. (2025). Pemberdayaan masyarakat melalui KKN dalam pengembangan peternakan berkelanjutan. *Kreasi: Jurnal Inovasi dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 331–343. https://ejournal.baleliterasi.org/kreasi/article/view/1643#pkp_content_nav

- Hidayat, A., & Rahmawati, F. (2022). Strategi peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 3(1), 45–52.
- Jalongo, M. R., & Guth, L. J. (2023). Animal-assisted counseling for young children: Evidence base, best practices, and future prospects. *Early Childhood Education Journal*, 51(6), 1035-1045. <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01368-5>.
- Kamilasari, A., Witono, A. H., & Affandi, L. H. (2022). Analisis nilai-nilai pendidikan karakter pada buku teks siswa kelas III tema 2: Menyayangi tumbuhan dan hewan kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(1), 553–561. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i1.2718>
- Lelani, S., Firdaus, F., Hartono, J. S., & Zahro, A. (2024). Pendekatan interaktif dalam edukasi menabung untuk meningkatkan literasi keuangan siswa di SB Kampung Bharu Malaysia. *Jurnal PKM Manajemen Bisnis*, 4(2), 273–281. <https://doi.org/10.37481/pkmb.v4i2.846>
- Mayasari, S., Fitroh, B. A., Oktyajati, N., Purwati, S., Rachmawatie, S. J., & Kodir, W. (2022). Edukasi siswa MI Hidayatul Insan Karanganyar melalui pembelajaran muatan lokal peternakan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(6), 753–758. <https://doi.org/10.52436/1.jpni.806>
- Muldoon, J. C., & Williams, J. M. (2021). The challenges and future development of animal welfare education in the UK. *Animal Welfare*, 30(2), 197–209. <https://doi.org/10.7120/09627286.30.2.197>
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i3.2415>
- Pertiwi, A. L. A., & Nurpratiwiningsih, L. (2022). Mengaplikasikan game Quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa SDN Tembelang 02. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JAPIMAS)*, 1(2), 30–36. <https://doi.org/10.33772/japimas.v1i2.9>
- Rahayuningsih, S. (2020). Animation media of animal husbandry thematic science learning to stimulate scientific attitude in early childhood. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 3(1), 15–21.
- Sari, D. N., & Nugroho, R. A. (2021). Pengenalan dunia peternakan kepada siswa sekolah dasar melalui pendekatan edukatif. *Jurnal Abdi Tani*, 4(2), 88–95.
- Williams, J. M., Cardoso, M. P., Zumaglini, S., Finney, A. L., Scottish SPCA, & Knoll, M. A. (2022). “Rabbit Rescuers”: A school-based animal welfare education intervention for young children. *Anthrozoös*, 35(1), 55-73. <https://doi.org/10.1080/08927936.2021.1944561>.