



## LAPORAN AKHIR PKM-M

### **CILUBABA: WAHANA EDUKASI PERTANIAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK SEBAGAI PENGENALAN TAMAN PEKARANGAN UNTUK ANAK-ANAK DESA CIBANTENG, BOGOR**

Oleh :

<b>Acep Muhamad</b>	<b>(A34110066/2011) Ketua</b>
<b>Yoni Elviandri</b>	<b>(A44100048/2010) Anggota</b>
<b>Novianti Purnama Sari</b>	<b>(A24110075/2011) Anggota</b>
<b>Cindy Fitrasari S</b>	<b>(A34110062/2011) Anggota</b>
<b>Siti Maria Ulfah</b>	<b>(G34100071/2010) Anggota</b>

**Dibiayai oleh:**

**Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat  
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan  
sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Program Kreativitas Mahasiswa  
Nomor : 050/SP2H/KPM/Dit.Litabmas/V/2013, tanggal 13 Mei 2013**

**INSTITUT PERTANIAN BOGOR  
BOGOR  
2013**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Kegiatan : Cilubaba: Wahana Edukasi Pertanian  
Melalui Permainan Tradisional Congklak  
Sebagai Pengenalan Taman Pekarangan  
Untuk Anak-anak Desa Cibanteng Kampung  
Pabuaran Sawah , Bogor
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
- a. Nama Lengkap : Acep Muhamad  
b. NIM : A34110066  
c. Jurusan : Proteksi Tanaman  
d. Universitas/Institut/Politeknik : Institut Pertanian Bogor  
e. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Babakan Raya 4, Dramaga  
Bogor/085659452378
- f. Alamat email : [lamp.arif@gmail.com](mailto:lamp.arif@gmail.com)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang
5. Dosen Pendamping
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dewi Rezalini Anwar SP,M.A.Des  
b. NIP : 19800318 200812 2 001  
c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl.Sari Ibum No.16 Villa Duta Bogor  
16143 /081111108048
6. Biaya Kegiatan Total :
- a. Dikti : Rp 8.600.000,-  
b. Sumber lain (sebutkan . . . ) :-
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 4 bulan

Bogor, 4 Juli 2013



Ketua Pelaksana Kegiatan

*(Signature)*  
(Acep Muhamad)  
NIM. A34110066

Dosen Pendamping

*(Signature)*  
(Dewi Rezalini Anwar SP,M.A.Des)  
NIDN. 0018038005

**CILUBABA: WAHANA EDUKASI PERTANIAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK SEBAGAI PENGENALAN TAMAN PEKARANGAN UNTUK ANAK-ANAK DESA CIBANTENG, BOGOR**

Acep Muhamad<sup>1</sup>, Yoni Elviandri<sup>2</sup>, Novianti Purnama Sari<sup>3</sup>,  
Cindy Fitrasari S<sup>4</sup>, Siti Maria Ulfa<sup>5</sup>

<sup>1,4</sup> Proteksi Tanaman, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor

Email : [lamp.arif@gmail.com](mailto:lamp.arif@gmail.com) <sup>1</sup>

Email : [fitrasaris@gmail.com](mailto:fitrasaris@gmail.com) <sup>2</sup>

<sup>2</sup>Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor

Email : [elviandri.yoni@yahoo.com](mailto:elviandri.yoni@yahoo.com)

<sup>3</sup>Agronomi dan Hortikultura, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor

Email : [novianti\\_purnamasari@yahoo.com](mailto:novianti_purnamasari@yahoo.com)

<sup>5</sup>Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut  
Pertanian Bogor

Email : [sitimariaulfah47@gmail.com](mailto:sitimariaulfah47@gmail.com)

*Abstract*

As the online games spread over, the traditional games gradually fade away and even thought as an old-fashioned games. Contrary, traditional games actually have the better and higher educational values. One interesting example goes to Cilulaba, an agricultural-based playground. One of the games is a 1990's well known traditional game, Congklak. Congklak is an agricultural-based traditional game and it also introduces the home garden to the children. Some of the Cilulaba's aims are to protect the existence of nation's cultural inheritance through Congklak traditional game, as a tool to introduce the agriculture to the children. The proposed method in this Student Creative Programe in Society Service is Participatory Rural Appraisal (PRA) method.

*Keywords : Cilulaba, Congklak, Yard, Online games*

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim. Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya program kami dapat terlaksana dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW. Program Kreativitas Mahasiswa bidang Karsa Cipta dengan judul **“Cilubaba : Wahana Edukasi Pertanian Melalui Permainan Tradisional Congklak Sebagai Pengenalan Taman Pekarangan Untuk Anak-anak Desa Cibanteng, Bogor “** ini dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi sebagai kompetisi untuk dapat mengikuti Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional (PIMNAS).

Kami mengucapkan terima kasih kepada ibu Dewi Rezalini Anwar SP,M.A.Des sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bantuan selama program ini berlangsung;

Semoga hasil karya ini dapat bermanfaat untuk semua kalangan masyarakat yang terkait dan dapat memacu mahasiswa untuk membuktikan darma baktinya kepada masyarakat, bangsa dan negara dalam bentuk yang nyata. Amiin.

Bogor, 24 Juli 2013

Tim Pelaksana

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Salah satu contoh dari kemajuan internet sekarang ini ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, contohnya adalah *game online* (Rab, 2006). Permainan ini hampir bisa ditemukan di berbagai tempat di Indonesia, baik di perkotaan maupun di perdesaan. *Game online* sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya pada anak-anak di usia sekolah dasar. Adams & Rollings (2007) mendefinisikan *game online* sebagai permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet. ). Semakin maraknya permainan *game online*, membuat permainan tradisional pun semakin tertinggal, bahkan dianggap kuno dan ketinggalan zaman.

Salah satunya adalah Cilubaba, yaitu suatu wahana tempat bermain anak-anak berbasis pengenalan pertanian yang dirancang agar anak-anak tetap dapat bermain tanpa kejenuhan namun mereka juga bisa mengenal pertanian sejak kecil. Salah satu permainan yang akan dijadikan sarana bermain adalah permainan tradisional yang pada era 90-an cukup digemari yaitu permainan Congklak. Congklak merupakan permainan tradisional yang terbuat dari papan kayu maupun plastik yang memiliki lubang-lubang kecil di setiap sisinya, jumlahnya pun bervariasi ada yang 7 lubang, 6 maupun 5 tergantung dari jenis congklak itu sendiri dan memiliki 2 lubang induk yang merupakan tempat biji-bijian, serta dimainkan oleh dua orang dengan sistem pergantian. Permainan congklak ini berbasis pertanian dengan pengenalan taman pekarangan. Agar permainan yang dilakukan itu berbuah sesuatu yang dihasilkan dan dimulai dari ruang lingkup terdekat mereka.

### 1.2. Perumusan Masalah

1. Kecenderungan anak-anak yang lebih senang bermain *game online* membentuk karakter individualis dan mengikis karakter sosialnya.
2. Permainan tradisional mulai dilupakan oleh anak-anak, khususnya congklak.
3. Pekarangan belum dioptimalkan pemanfaatannya dengan baik.

### 1.3. Tujuan Program

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan ini adalah

1. Memperkenalkan kembali permainan tradisional kepada anak-anak sebagai alternatif permainan *game online*, khususnya congklak.
2. Mempertahankan salah satu warisan budaya bangsa melalui sosialisasi permainan congklak.
3. Sebagai sarana rekreasi berbasis pertanian untuk mengenalkan dunia pertanian kepada anak-anak dengan metode permainan congklak.
4. Memberikan penjelasan mengenai keunggulan *pekarangan sehat*.

### 1.4. Luaran yang Diharapkan

1. Mengasah daya imajinasi dan kreatifitas anak-anak melalui permainan congklak.
2. Menjadikan anak-anak yang paham dan cinta akan dunia pertanian
3. Alternatif permainan anak-anak sebagai pengganti *game online*.
4. Membuat suatu pekarangan yang bernilai estetika.
5. Memberikan tambahan penghasilan bagi anak-anak dan warga sekitar sebagai tabungan masa depan.

6. Pemanfaatan pekarangan dapat mendukung penyediaan aneka ragam pangan di tingkat rumah tangga.
7. Terpenuhinya kebutuhan pangan tingkat rumah tangga yang produktif dan sehat.

### 1.5. Manfaat Program

Program pengabdian masyarakat ini diharapkan anak-anak yang menjadi target pelaksanaan program dapat mengubah aktivitas yang dahulunya sebagai pecinta *game online* menjadi tertarik kembali untuk menggunakan permainan tradisional sebagai salah satu bentuk mempertahankan warisan budaya. Selain itu juga untuk mengenalkan dunia pertanian kepada anak-anak bahwa sebenarnya pertanian itu sangat bagus untuk dipelajari sebagai tempat mengasah imajinasi dan kreatifitas yang dilakukan sambil bermain.

Masyarakat secara luas khususnya orang tua dari anak-anak tersebut diharapkan memahami dan mampu untuk memproduksi pangan organik yang kaya akan nutrisi dan sekaligus berguna sebagai tambahan pendapatan setelah mencukupi kebutuhan gizi penghuni. Pengelolaan pekarangan sehat secara biodinamik dapat menjaga keseimbangan lingkungan (tanah, air dan udara) berdasarkan pertanian terpadu dimana semua sampah selama pengelolaan maupun bukan dapat dimanfaatkan dengan hasil *zero waste*.

## II GAMBARAN UMUM MASYARAKAT

Desa Cibanteng merupakan salah satu desa disekitar lingkaran kampus IPB. Terletak bersebelahan langsung dengan kampus IPB dengan Jarak hanya 3 km. Anak-anak di sekitar desa Cibanteng Kampung Pabuaran Sawah khususnya dalam lingkup RT 01 RW 04 ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain di lapangan pada siang dan sore hari, khususnya anak laki-laki yang mulai hobi bermain *game online*. Anak-anak memerlukan suatu kegiatan khusus dimana mereka bisa bersosialisasi dengan teman sebayanya melalui suatu permainan edukatif yang dalam hal ini permainan congklak tidak hanya dilakukan oleh anak-anak perempuan namun juga anak-anak laki-laki. Pekarangan rumah warga juga masih terlihat belum terlalu rapi oleh karena itu dilakukan pengenalan taman pekarangan sejak usia dini. Jarak antara kampus Fakultas Pertanian dengan Desa Cibanteng Kampung Pabuaran Sawah sekitar 3 km.

## III. METODE PENDEKATAN

Metode yang digunakan dalam menjalankan program Cilubaba ini adalah dengan pendekatan intrapersonal kepada anak-anak Desa Pabuaran Sawah Cibanteng. Diawali dengan *social gathering* untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan kekeluargaan. Kemudian mengemas program Cilubaba dengan metode bermain sambil belajar.

## IV. PELAKSANAAN PROGRAM

### 4.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program ini dilaksanakan dari bulan february hingga Juli 2013 namun program ini akan tetap berlanjut nantinya setelah masa semester baru.

### 4.2. Tahapan Pelaksanaan dan Jadwal Faktual

Tabel 1. Jadwal faktual pelaksanaan kegiatan program PKMM

Tanggal	Kegiatan	Lokasi
26 Januari 2013	Konsultasi dengan dosen pembimbing tentang pemberitahuan pendanaan program dan rencana pelaksanaan program	Kampus IPB Dramaga
24 Februari 2013	Diskusi dengan ketua RT setempat mengenai keberlanjutan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ke depannya, rancangan	Desa Cibanteng

Tanggal	Kegiatan	Lokasi
	dan deskripsi kegiatan selama tiga bulan	
03 Maret 2013	Opening Ceremony berupa perkenalan dengan anak-anak desa Cibanteng dan pembukaan program akan dilaksanakan.	Desa Cibanteng
10 Maret 2013	Pengenalan congklak yang akan digunakan dalam permainan yang panjangnya 1.5 meter yang terbuat dari batok kelapa, belajar menggambar dan mewarnai congklak dan pemandangan alam. Mengarahkan dan menjelaskan kepada anak-anak cara bermain congklak beserta teknik-tekniknya.	Desa Cibanteng
17 maret 2013	Penjelasan tanaman yang akan ditanam, cara-cara penanaman serta menanam di bedengan untuk benih kangkung, bayam hijau dan bayam merah Menanam di poly bag untuk benihn pakcoy dan caisim	Desa Cibanteng
24Maret 2013	<i>Campus tour</i> (pengenalan kampus pertanian dan pemberian motivasi pentingnya pendidikan tinggi) lalu Permainan dengan cerita Menggambar pemandangan alam sekitar secara berkelompok, kemudian gambar tersebut dijadikan <i>puzzle</i>	Kampus IPB Dramaga
31 Maret 2013	Belajar mendeskripsikan serangga melalui gambar yang telah disediakan	Desa Cibanteng
7 April 2013	Kegiatan pada minggu ini libur karena persiapan untuk Ujian Tengah Semester	-
14 April 2013	Bermain congklak dan melakukan pengecekan terhadap tanaman taman pekarangan.	Desa Cibanteng
21 April 2013	Bermain congklak dan penyulaman tanaman.	Desa Cibanteng
28 April 2013	Permainan congklak dan bersama memelihara tanaman	Desa Cibanteng
05 Mei 2013	Campus tour yaitu kenal dengan pertanian lebih dekat serta sosialisasi lagu "Cilubaba"	Pelataran Fakultas Kedokteran Hewan IPB
12 Mei 2013	Pemeliharaan tanaman dengan cara memupuk tanaman dan membersihkan gulma	Desa Cibanteng
19 Mei 2013	Sosialisasi aturan permainan Congklak Cilubaba	Desa Cibanteng
26 Mei 2013	Pengecekan tanaman dan penataan taman pekarangan	Desa Cibanteng

#### 4.3. Instrumen Pelaksanaan

Instrumen pelaksanaan program PKMM ini antara lain lahan  $\pm 15 \times 15$  meter yang merupakan tempat didirikannya saung cilubaba yaitu saung tempat bermain anak-anak dan juga lahan pekarangan tempat bermain dan berkebun pengenalan taman pekarangan.

#### 4.4. Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

Berikut ini adalah rincian realisasi biaya yang dikeluarkan selama program berlangsung :

Nama Barang	jumlah	harga
Buku saku	16	Rp28,800.00
Pen standar	5	Rp5,000.00
Pen panjang	4	Rp8,000.00
Tipe-x	1	Rp2,500.00
NPK-P	1	Rp3,500.00
furadan 200	1	Rp4,000.00
p 30x30	2	Rp20,000.00
p 40x40	1	Rp10,000.00
tray 128	3	Rp48,000.00
p 30x30	1	Rp10,000.00
p 40x40	1	Rp10,000.00
sekop tanam	1	Rp13,000.00
garpu cangkul	1	Rp13,000.00
arit	1	Rp24,000.00
cangkul biasa	2	Rp70,000.00
gagang cangkul	2	Rp30,000.00
Furadan 200 gr	1	Rp4,000.00
P 15x15	1	Rp10,000.00
Gembor kecil	1	Rp25,000.00
Gembor besar	1	Rp50,000.00
cat, ampelas, kuas, tiner		Rp135,000.00
biaya buat congklak Cilubaba	2	Rp50,000.00
buka lahan (pegawai)		Rp100,000.00
Congklak plastik	2 set	Rp26,000.00
congklak	1	Rp45,000.00
kaos	60	Rp1,900,000.00
tempat pensil	8	Rp57,600.00
diary miki	2	Rp40,000.00
pen gel	3	Rp7,500.00
Program tambahan		Rp590,000.00
scan nota		Rp15,000.00
Transport dan lain-lain		Rp925,850.00
Konsumsi selama program		Rp1,226,950.00
Administrasi		Rp576,300.00
Benih		Rp177,000.00
Media tanam		Rp139,000.00
<b>Total</b>		<b>Rp6,482,500.00</b>

## V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Cilubaba memiliki program kegiatan yang telah dijalankan yaitu memperkenalkan permainan congklak edukasi pertanian cilubaba, memperkenalkan tanaman sayuran, cara menanam dan merawat tanaman, memperkenalkan serangga dan organisme pengganggu tanaman, cerdas cermat Cilubaba dan pemberian award, membuat *theme song*, kegiatan *social gathering*, dan menata pekarangan. Permainan congklak Cilubaba merupakan sarana bagi anak-anak untuk mengenal dunia pertanian. Congklak ini dibuat dari batok kelapa yang digunakan sebagai lubang permainan kemudian ditempel gambar sayuran dan serangga, biji congklak cilubaba berasal dari biji salak dan biji karet kemudian ditempel dengan gambar sayuran, yang biasanya terbuat dari plastik atau kerang, tujuannya untuk memanfaatkan bahan-bahan hasil pertanian yang tidak terpakai lagi. Berbeda dengan permainan congklak biasanya, congklak Cilubaba ini dimainkan oleh tiga orang, dua orang berperan sebagai pemain inti dan satu orang sebagai koperasi, selain itu, terdapat dua warna kartu yaitu merah dan hijau. Kartu merah berlaku ketika biji congklak mati di lubang yang bergambar sayuran, sedangkan kartu berwarna hijau berlaku ketika biji jatuh di lubang yang bergambar sayuran berbuah, jika biji mati di lubang yang bergambar serangga maka harus menyerahkan biji congklak sebanyak dua buah kepada koperasi. Kartu dalam permainan Cilubaba ini merupakan media untuk menguji anak-anak yang berupa pertanyaan dan pernyataan, sehingga wawasan mengenai pertanian semakin luas dan melatih anak-anak untuk aktif, mampu berkomunikasi dengan baik, dan kritis. Setelah, anak-anak mulai merasa nyaman dan terbentuk rasa cinta terhadap pertanian, anak-anak terjun langsung untuk menanam di pekarangan saung Cilubaba, mereka sudah memahami cara menanam langsung dan disemai, bahan-bahan dan alat pertanian yang digunakan, serta cara merawat tanaman.

## VI. KESIMPULAN DAN SARAN

### 6.1. Kesimpulan

Target luaran program Cilubaba ini sudah tercapai yaitu kecenderungan anak-anak bermain '*game online*' berkurang, permainan tradisional congklak sudah mulai dikenal kembali dan Congklak Cilubaba menjadi sarana edukasi bagi anak-anak untuk mengenali dunia pertanian dan anak-anak sudah mengetahui cara berkebun dan menggunakan pekarangan.

### 6.2. Saran

Program Cilubaba ini harus tetap dijalankan karena telah mendapat dukungan oleh warga setempat khususnya Bapak RT, terutama anak-anak program Cilubaba yang sangat mengapresiasi dan selalu setia bermain di saung Cilubaba setiap hari walaupun program berjalan sepekan sekali. Selain itu, program ini bisa dijalankan di daerah-daerah lainnya di seluruh Indonesia, sederhana namun memberikan pengaruh yang besar anak-anak, karena menerapkan metode "bermain sambil belajar", anak-anak tidak merasa dipaksa ataupun digurui, padahal banyak muatan wawasan khususnya bidang pertanian yang ditanamkan sejak dini kepada anak-anak.

## VII. DAFTAR PUSTAKA

- Adams,E and Rollings. A.(2003). *On game Design*.USA. New reader publishing.
- Afrinis Nur. 2009. *Pengaruh Program Home Gardening dan Penyuluhan Gizi Terhadap Pemanfaatn Pekarangan dan Konsumsi Pangan Balita*. Tesis. Program Pasca Sarjana IPB. Bogor. 60 hal
- Afrizal Malik dan Sania Saenorig. 1999. *Perbaikan Sistem Usahatani Pekarangan*. Hasil-hasil Penelitian SADP. Jayapura.
- Mahfoedi M. 1977. *Ekologi Pekarangan dan Produktivitas Tanaman Pekarangan*. Lokakarya Intensifikasi Pekarangan Penunjang UPGK. 9-20 November 1977. UNICEF, IPB. Dirjen Tanaman Pangan Departemen Pertanian Bogor
- Peny D H, Ginting Benneth. 1984. *Final Report an Evaluation Study of Home and Village Garden Programe in Nutrition Invention Pilot Project Areas*. Vol I, II, III. Jakarta
- Rab. A.B., 2006. "Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai". Dalam Asosiasi Dokter Amerika Resah Akan Dampak Playstation. (<http://id.wordpress.com>)
- Rukmana Rahmat. 2005. *Bertanam Sayur Dipekarangan*. Kanisius. Yogyakarta. 45 hal
- Sajogyo. 1977. *Garis Kemiskinan dan Kebutuhan Minimum Pangan*. LPSP. IPB. Bogor
- Terra G.J.A. 1949. *Tuinbouw : Van Hall en C. Van de Koppel : De Landbouw in de indische archpel.IIA*.
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik* Edisi 6. EGC : Jakarta

## LAMPIRAN

### Lirik Theme Song 'Cilubaba'

Siapa yang ingin bermain sambil belajar?, siapa yang ingin belajar bercocok tanam?, bersama Cilubaba. Siapa yang ingin menjadi petani hebat?, siapa yang ingin menyelamatkan dunia?, bersama Cilubaba. Reff: Cilubaba congklak edukasi pertanian. Belajar menjadi petani hebat Cilubaba saatnya kita tanamkan, harapan untuk masa depan gemilang.

### DOKUMENTASI KEGIATAN CILUBABA



### NOTA-NOTA PENGELUARAN

