

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SUMBER DAYA ALAM KHAS KALBAR DALAM PEMBELAJARAN DI PAUD

Ferry Hadary^{1)*}, Desni Yuniarni²⁾, Reine Suci Wulandari³⁾,
Sarwa Siahaan⁴⁾, Desti Mawarni⁵⁾

- ¹⁾ Teknik Elektro, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Hadari Nawawi, 78124
²⁾ Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Hadari Nawawi, 78124
³⁾ Kehutanan, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Hadari Nawawi, 78124
⁴⁾ Kehutanan, Universitas Tanjungpura, Jalan Prof. Hadari Nawawi, 78124
⁵⁾ Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sambas, 79462

ferry.hadary@invent.untan.ac.id

Diterima: DD MM YYYY

Direvisi: DD MM YYYY

Disetujui: DD MM YYYY

Abstrak

Kodrat anak adalah bermain. Setiap aktivitas yang dilakukan anak berbentuk berbagai permainan yang mengasyikkan, baik itu dimainkan sendirian maupun bersama dengan orang lain. Dalam konteks permainan, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara anak-anak di tahun 90an dengan anak-anak generasi Z yang hidup di masa sekarang, yang dikenal dengan era digital. Perbedaan tersebut terlihat dari jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak. Anak-anak di era digital lebih banyak mengisi waktu luang mereka dengan berbagai aktivitas permainan yang berkaitan dengan digital, seperti permainan yang terdapat di dalam gadget atau smart phone. Berbagai hasil penelitian mengungkapkan dampak negatif bagi anak dalam penggunaan gadget tersebut, diantaranya adalah content games yang banyak mengandung unsur yang tidak mendidik. Oleh karena itu, salah satu cara yang dapat mengurangi dampak gadget bagi anak adalah dengan menyediakan content permainan yang mengandung unsur edukatif. Adanya multimedia interaktif berbasis sumber daya alam khas Kalimantan Barat dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. Melalui multimedia interaktif tersebut, guru dapat mengenalkan berbagai permainan edukatif kepada anak usia dini, sehingga tidak hanya bermanfaat untuk mengenalkan berbagai kekayaan alam khas daerahnya, namun juga dapat menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap daerahnya. Adanya multimedia interaktif tersebut diharapkan dapat meminimalisir dampak negatif terhadap pemakaian gadget oleh anak usia dini.

Kata Kunci: multimedia interaktif, sumber daya alam khas Kalimantan Barat, pendidikan anak usia dini

PENDAHULUAN

Anak-anak yang lahir sebagai generasi Z adalah anak-anak yang lahir di era digital,

dimana mereka lebih banyak bermain dengan menggunakan gadget. Osland (dalam Efendi, 2013:2) mendefinisikan

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi. Bagi anak usia dini, fungsi gadget tentunya terbatas pada aplikasi yang dapat digunakan dan dipahaminya. Aplikasi tersebut adalah games yang dapat dimainkan oleh anak. Games yang terdapat di gadget dapat menarik minat anak karena berisi gambar yang berwarna-warni yang dapat bergerak dan mengeluarkan berbagai macam suara yang menarik.

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Noorshahiha (2016) menyatakan bahwa sebanyak 74% orang tua menganggap gadget sebagai pengasuh kedua untuk anak-anaknya, karena anak-anak yang menggunakan gadget akan duduk diam dan sibuk dengan gadgetnya, sehingga para orang tuanya dapat melakukan berbagai aktivitas tanpa merasa terganggu oleh anak-anaknya. Hal inilah yang mendasari banyaknya orang tua memberikan gadget pada anaknya sejak usia dini. Anak dengan leluasa, tanpa batasan dan pengawasan dapat menggunakan gadget tersebut, tanpa kontrol dari orang tua, karena orang tua merasa mendapat lebih banyak waktu untuk dirinya sendiri dengan memberikan gadget pada anak.

Pemakaian gadget oleh anak tanpa batasan dan pengawasan memberikan banyak dampak negatif. Salah satunya adalah munculnya ketergantungan yang tinggi

pada anak terhadap gadgetnya, sehingga mereka kurang berminat untuk bersosialisasi dengan orang lain. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktunya dengan bermain gadget daripada bersosialisasi dengan orang lain.

Sosialisasi merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri (Gunarti dan dkk, 2008:15). Kemampuan dalam bersosialisasi adalah kemampuan yang harus dilatihkan kepada anak agar mereka dapat menyesuaikan dirinya dengan orang lain. Ketika anak bersosialisasi dengan orang lain, artinya ia harus dapat menyesuaikan dirinya dengan orang yang memiliki perbedaan dalam emosi dan cara berpikir yang tidak sama dengan dirinya, dimana hal tersebut tidak mudah dilakukan. Oleh karena itu anak harus diberi kesempatan untuk dapat bersosialisasi, sehingga dapat melatih dirinya untuk beradaptasi. Semakin banyak kesempatan yang diberikan untuk bersosialisasi, maka akan semakin banyak kesempatannya untuk dapat beradaptasi dengan orang lain. Sebaliknya, anak yang jarang bersosialisasi dengan orang lain, maka akan sulit baginya untuk belajar beradaptasi dengan orang lain. Padahal manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam hidupnya. Oleh karena itu sangat penting untuk

memberikan kesempatan pada anak untuk dapat bersosialisasi dengan baik, sehingga mereka dapat terlatih menyesuaikan diri di lingkungan sosialnya dengan orang lain.

Penelitian tentang dampak penggunaan gadget pada anak usia dini juga dilakukan oleh Trinika (2015). Hasil penelitiannya menggambarkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget dengan perkembangan psikososial anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengakibatkan berkurangnya minat sosial anak terhadap orang lain. Padahal usia anak usia dini merupakan usia dimana anak memerlukan stimulasi untuk perkembangan sosial emosionalnya, dimana anak dikenalkan dengan berbagai emosi yang dirasakannya ketika bersosialisasi dengan orang lain dan dilatih untuk dapat mengendalikannya, sehingga dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain di sekitarnya.

Hasil penelitian lain dari Novi (2015) menyatakan bahwa, kebiasaan anak menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game akan dapat berpengaruh pada kejiwaannya. Ia menemukan bahwa munculnya kesulitan psikologis akan meningkat sebesar 60% kepada anak-anak yang bermain gadget lebih lama dari 2 jam sehari. Berdasarkan hasil penelitian tersebut tergambar bahwa anak-anak yang

menggunakan gadget akan memunculkan berbagai persoalan psikologis yang berdampak negatif bagi perkembangan anak, diantaranya meningkatnya agresifitas, sensitif, emosional, mudah tersinggung dan berbagai permasalahan psikologis lainnya.

Hal tersebut dikarenakan, content yang terdapat dalam permainan yang ada di gadget lebih didominasi oleh permainan-permainan yang banyak mengandung unsur agresifitas dan tidak mengansung unsur edukasi.

Oleh karena itu, perlunya dibuat konten permainan yang banyak mengandung unsur edukasi dan tidak mengandung unsur agresitas dalam permainan gadget yang dimainkan oleh anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka adanya multimedia interaktif berbasis sumber daya alam khas Kalimantan Barat (Kalbar) dirasakan perlu untuk diberikan kepada anak usia dini.

Melalui pendidikan anak usia dini (PAUD), guru dapat mengenalkan multimedia tersebut kepada anak-anak di PAUDnya, sehingga permainan yang dimainkan anak dapat sesuai dengan usianya, bahkan adanya konten yang berisi sumber daya alam khas Kalbar yang terdapat dalam multimedia tersebut, dapat mengenalkan kepada anak berbagai sumber daya alam hayati maupun hewani khas Kalbar pada anak.

Anak akan menyenangi multimedia tersebut, karena berbeda dengan permainan yang terdapat di gadget yang selama ini mereka mainkan.

Perbedaan permainan tersebut dengan permainan lainnya yang telah ada terletak pada adanya unsur interaksi anak dengan permainan tersebut, dimana anak diminta memberikan respon terhadap berbagai pertanyaan yang diberikan, dan diberikan penilaian atas respon yang diberikan oleh anak.

Beberapa tampilan permainan yang terdapat di dalam multimedia interaktif tersebut adalah anak diminta untuk memilih warna yang terdapat dalam burung Enggang. Burung Enggang adalah burung khas Kalbar. Jawaban benar yang diberikan oleh anak, akan mendapat respon berupa kata-kata pujian karena telah memilih warna yang sesuai, namun apabila anak salah menjawab maka, anak akan diberikan kesempatan untuk memberikan jawaban lain yang lebih tepat. Melalui permainan ini anak akan belajar mengenal warna sekaligus mengenal jenis burung khas daerahnya. Gambar diletakkan di tengah (*center*)



Gambar 1. Anak diminta memilih warna yang terdapat pada burung Enggang. Permainan lainnya yang terdapat dalam multimedia interaktif ini adalah anak diminta menyebutkan nama binatang yang terdapat dalam permainan tersebut. Penyebutan nama binatang juga diiringi tampilan huruf apa saja yang terdapat dalam nama binatang tersebut. Dengan demikian, dalam permainan ini anak dikenalkan dengan huruf, tulisan dan nama binatang khas Kalbar, yaitu Orangutan.



Gambar 2. Anak diminta memilih huruf yang terdapat Orangutan. Selain itu juga, terdapat berbagai permainan yang bertujuan mengenalkan berbagai

sumber daya alam khas Kalbar lainnya,
seperti di bawah ini:



Gambar 3. Anak diminta memilih huruf yang terdapat tanaman Lidah Buaya

Pada permainan ini, anak-anak dikenalkan dengan tanaman khas daerah Kalbar yang dikenal dengan nama Lidah Buaya atau Aloevera. Tanaman ini memiliki berbagai macam kegunaan, diantaranya dapat dibuat berbagai olahan yang dapat dikonsumsi seperti minuman, coklat, permen bahkan dapat sebagai tanaman herbal yang menyembuhkan berbagai macam penyakit.



Gambar 4. Anak diminta memilih huruf yang terdapat hutan Mangrove



Gambar 5. Anak diminta memilih huruf yang terdapat buah Naga



Gambar 6. Anak diminta memilih huruf yang terdapat buah Jeruk

Adanya multimedia interaktif tersebut, diharapkan dapat meminimalisir dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian yang berupa Studi Kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang

berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono: 2012).

Sumber data yang menjadi bahan akan penelitian ini berupa buku, jurnal dan situs internet yang terkait dengan topik yang telah dipilih.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi (*Content Analysis*). Untuk menjaga proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi mis-informasi (Kesalahan pengertian manusiawi yang bisa terjadi karena kekurangan penulis pustaka) maka dilakukan pengecekan antar pustaka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemakaian gadget di kalangan anak usia dini, tidak dapat dihindarkan lagi di era digital seperti sekarang ini. Berbagai hasil penelitian menyebutkan dampak negatif terhadap anak dalam pemakaian gadget, apabila tidak adanya pengawasan dari guru maupun orang tua.

Salah satu aspek penting dalam pemakaian gadget oleh anak usia dini, adalah konten permainan yang dimainkannya. Perlu adanya pembatasan dan pengawasan dari orang dewasa kepada

anak dalam memainkan permainan yang terdapat dalam gadget.

Multimedia interaktif berbasis sumber daya alam khas Kalbar, adalah salah satu solusi yang dapat diberikan kepada anak-anak usia dini melalui para gurunya di PAUD untuk dapat meminimalisir dampak gadget terhadap anak.

Multimedia ini berisi berbagai permainan interaktif yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal warna, angka, huruf dan tulisan, berhitung dan sejumlah permainan lainnya yang mengandung banyak unsur edukasi.

Selain itu juga, anak dikenalkan dengan berbagai sumber daya alam baik hayati seperti tanaman lidah buaya, hutan mangrove, buah naga dan buah jeruk yang merupakan sumber kekayaan alam khas Kalbar.

Anak juga dikenalkan dengan berbagai kekayaan alam hewani seperti Orangutan dan burung Enggang yang merupakan hewan-hewan khas Kalbar.

Dengan adanya pengenalan pada sumber daya alam khas Kalbar oleh para guru PAUD, diharapkan anak dapat lebih mengenal kekayaan sumber daya alam khas daerahnya, bangga terhadap daerahnya dan mencintai daerah tempat tinggalnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa

adanya multimedia interaktif berbasis sumber daya alam khas Kalbar dalam pembelajaran di PAUD dapat meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini.

Selain itu juga, multimedia tersebut mengandung berbagai permainan yang dapat mengajarkan anak untuk mengenal warna, angka, huruf dan tulisan, berhitung dan sejumlah permainan lainnya yang mengandung banyak unsur edukasi.

Multimedia interaktif ini juga berisi permainan yang dapat mengenalkan anak pada berbagai sumber daya alam khas Kalbar dan guru dapat menanamkan rasa bangga terhadap daerahnya dan mencintai

daerah tempat tinggalnya kepada anak-anak usia dini.

Berdasarkan kesimpulan diatas, disarankan kepada para guru untuk mengadakan *parenting class*. Yaitu pertemuan dengan para orang tua untuk memberikan sosialisasi mengenai penggunaan multimedia interaktif ini di rumah dengan pengawasan dari orang tua.

Guru juga dapat menghimbau kepada para orang tua anak PAUD untuk mendampingi anak dalam penggunaan multimedia ini, sehingga dapat sekaligus memberikan penjelasan kepada anak berbagai kekayaan sumber daya alam khas Kalbar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Efendi, F. 2013. Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak usia dini. (Online). <http://fuadefendi.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadap-perkembangan.html>. (12 September 2015)
- Gunardi, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar. Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Noorshahiha, Mohd Fadzil. 2016. The Level of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets by Parents Lead To Nomophobia: Early Age Gadget Exposure: *International Jurnal art and science* 09(02). https://www.researchgate.net/profile/Mohd_Yusof_Abdullah/publication/312044965. (15 Desember 2017).
- Novi. 2015. *Kebiasaan-kebiasaan Buruk Sehari-hari*. Yogyakarta: Flash Books.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

