

Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak Kalimantan Barat

Ferry Hadary ^{a,*}, Desni Yuniarni ^b, Reine Suci Wulandari ^c

^a Prodi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura, Indonesia

^b Prodi PAUD-Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Indonesia

^c Prodi Kehutanan, Fakultas Kehutanan, Universitas Tanjungpura, Indonesia

INFO ARTIKEL

Kata kunci:

Taman Kanak-kanak;

Multimedia Interaktif;

CIDAYU.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur dalam pembelajaran. Terdapat banyak manfaat yang diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran bagi anak didik di Taman Kanak-kanak (TK), salah satunya adalah pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan anak didik memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk alat permainan edukasi (APE) juga dapat memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang diinginkan dan dapat sekaligus mengenalkan anak pada budaya khas daerahnya. Namun, tidak semua TK memiliki media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias anak dalam belajar. Oleh karena itu, dibuatlah APE berbentuk busy book dan media multimedia interaktif berbentuk video animasi yang berisi pengenalan budaya Cina, Dayak, Melayu (CIDAYU) agar pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan untuk anak sekaligus dapat mengenalkan budaya yang berasal dari berbagai suku di Kalimantan Barat. Pembuatan busy book yang dilaksanakan di TK mitra berjalan dengan lancar. Para guru di TK mitra sangat antusias dan bersemangat dalam membuat busy book tersebut, karena mereka dapat menambah pengetahuan dan keterampilan baru mengenai media pembelajaran untuk anak di TK. Busy book dan video animasi yang telah dibuat, diperkenalkan kepada anak dalam pembelajaran di kelas dan anak-anak TK terlihat senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif tersebut.

1. Pendahuluan

Qudsyi (2010) mengutarakan bahwa kualitas pengetahuan yang dimiliki tenaga pendidik PAUD di Indonesia masih kurang. Terbatasnya pengetahuan guru tersebut termasuk pengetahuan dalam hal media pembelajaran. Media pembelajaran di TK adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat memberikan pembelajaran secara visual, sehingga dapat menarik perhatian dan keterampilan anak didik untuk dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Sadiman (2005: 7) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sejalan dengan itu, Sanjaya (2012: 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menanamkan keterampilan pada setiap

*Kontak penulis

E-mail: ferry.hadary@invent.untan.ac.id (F. Hadary)

orang yang memanfaatkannya. Jadi media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran untuk anak di TK agar mereka dapat lebih memahami, merasakan, menumbuhkan perhatian, kemampuan maupun keterampilannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya di kelas. Selain itu pembelajaran jadi lebih menyenangkan dan anak dapat belajar seraya bermain, sesuai dengan prinsip belajar yang harus diterapkan di TK.

Hasil penelitian (Yuniarni, 2017) terhadap guru Taman Kanak-kanak (TK) sekota Pontianak, menunjukkan bahwa 83% guru berpendapat bahwa pengenalan budaya lokal sangat penting diberikan dalam pembelajaran untuk anak usia dini. Sebanyak 75% para guru tersebut menyatakan bahwa kendala yang mereka hadapi dalam mengenalkan budaya lokal kepada anak usia dini adalah terbatasnya media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk dapat lebih mengenalkan berbagai macam budaya lokal yang terdapat di Kalimantan Barat.

Kurang tersedianya media pembelajaran dalam mengenalkan budaya lokal khas Kalimantan Barat (Kalbar) tersebut, juga dirasakan oleh para guru di TKIT Al-Mumtaz, yang menjadi mitra dalam kegiatan PKM ini. Minimnya media pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya khas Kalbar, disebabkan para guru di TK mitra belum memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis budaya khas Kalbar dan belum pernah mengikuti pelatihan tentang teknologi tepat guna mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya dalam kreasi mengajar di kelas. Sehingga media pembelajaran yang mereka gunakan relatif sama dari waktu ke waktu dan cenderung kurang bervariasi. Menurut Asnawir (2002:19-25) media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan disekolah. Oleh karena itu, para guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan baik. Salah satu variasi dalam pemberian media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru TK adalah media pembelajaran berbentuk busy book.

Busy Book adalah sebuah media pembelajaran yang interaktif, terbuat dari kain (terutama flanel) yang dibentuk menjadi sebuah buku dengan warna warna cerah, berisi aktivitas permainan sederhana (Mufliharsi, 2017). Pembelajaran dengan menggunakan busy book memiliki beberapa keunggulan, yaitu guru mudah menentukan materi ajar, tinggal mengikuti materi yang terdapat pada busy book, guru dapat dengan mudah mengevaluasi anak didiknya karena dengan sendirinya aktivitas yang terdapat di dalam buku dapat mengeksplorasi kemampuan masing-masing anak didik, anak didik tanpa diminta, melakukan aktivitas yang dituntut dilakukan di dalam busy book. Selain itu dengan menggunakan busy book, akan timbul rasa ingin tahu dari para anak didik dan cenderung langsung melakukan sendiri tanpa pertolongan dari guru, proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan anak secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran. Pembelajaran menjadi menyenangkan karena banyak warna, banyak aktivitas, dan memancing kreativitas anak didik untuk melakukan aktivitas yang ada menjadi lebih baik dan sistematis. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk busy book memberikan banyak keuntungan dalam proses pembelajaran di TK, sehingga para guru perlu mengetahui mengenai bagaimana membuat media tersebut.

Selain itu, para guru di TK mitra mengatakan bahwa mereka jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang berbentuk multimedia. Hal tersebut dikarenakan minimnya pengetahuan maupun keterampilan yang mereka miliki dalam menggunakan media tersebut. Para guru tersebut mengatakan jarang sekali menggunakan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Padahal multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat anak, karena disajikan dalam bentuk visual maupun audio dan mengandung unsur interaktif, sehingga dapat mengajak anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Menurut (Thoiruf, 2008:20) jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak adalah media audio, visual, audio visual dan media lingkungan. Multimedia interaktif termasuk dalam jenis media audio visual. Multimedia interaktif memiliki manfaat yang positif bagi perkembangan anak karena, anak dapat belajar dengan menggunakan indera penglihatan dan pendengarannya, sehingga lebih memudahkan anak dalam belajar.

Kondisi lain yang ditemui di TK mitra adalah minimnya penghijauan di sekitar halaman TK sehingga TK terlihat gersang. Selain itu juga, TK belum memiliki plang nama, hal ini berpengaruh pada promosi terhadap TK mitra tersebut.

Oleh karena itu, berdasarkan kesepakatan tim dengan mitra, persoalan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan selama pelaksanaan program PKM ini adalah sebagai berikut :

Persoalan prioritas di TK mitra	
1.	Kurangnya kreasi dalam pembuatan APE berbentuk <i>busy book</i> berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya khas Kalimantan Barat (CIDAYU)
2.	Kurangnya minat anak dalam mempelajari budaya khas Kalimantan Barat
3.	Minimnya pengetahuan guru mengenai teknologi tepat guna mengenai penggunaan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya khas Kalimantan Barat (CIDAYU)
4.	Kurangnya penghijauan di pekarangan TK
5.	Promosi keberadaan TK belum maksimal

2. Metode

1. Pendekatan Penyelesaian Masalah Prioritas

Metode pelaksanaan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan prioritas yang sudah disepakati bersama dengan mitra adalah dengan metode pendekatan multimedia interaktif, dibuat dalam bentuk cerita yang diperankan oleh tokoh dari kearifan lokal dengan unsur budaya lokal yang ada Kalimantan Barat. Munir (2012:110) menyatakan bahwa multimedia interaktif

adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas dengan penggunanya. Hal ini sejalan dengan tujuan pembuatan multimedia interaktif dalam pembelajaran di TK mitra, dimana pembuatan multimedia bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada anak mengenai budaya CIDADYU yang ada di Kalbar. Pemilihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan budaya CIDADYU kepada anak TK, dinilai efektif penggunaannya karena memiliki tampilan gambar yang menarik dengan suara anak-anak, sehingga proses pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Yuhdi Munadi (2013: 152-153) terdapat tiga kelebihan multimedia interaktif:

- a. Interaktif, sehingga dapat dipakai siswa secara individual, siswa diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinetik sehingga dimungkinkan informasinya mudah dimengerti.
 - b. Memberikan iklim afeksi secara individual artinya dapat mengakomodasi siswa yang lamban dalam menerima pelajaran karena dijalankan secara mandiri, tidak pernah lupa dan bosan serta sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan.
 - c. Meningkatkan motivasi belajar karena dapat mengakomodasi kebutuhan siswa.
- Berdasarkan pendapat diatas, maka jelaslah bahwa multimedia interaktif yang dibuat dalam kegiatan PKM ini memiliki banyak manfaat bagi anak-anak di TK mitra, sehingga pesan yang terkandung dalam multimedia tersebut menjadi lebih mudah dimengerti, tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat digambarkan bahwa multimedia interaktif dalam kegiatan PKM ini sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun metode pelaksanaannya dilakukan dengan memberikan sosialisasi kepada guru-guru mitra, dengan langkah-langkah metode sebagai berikut:

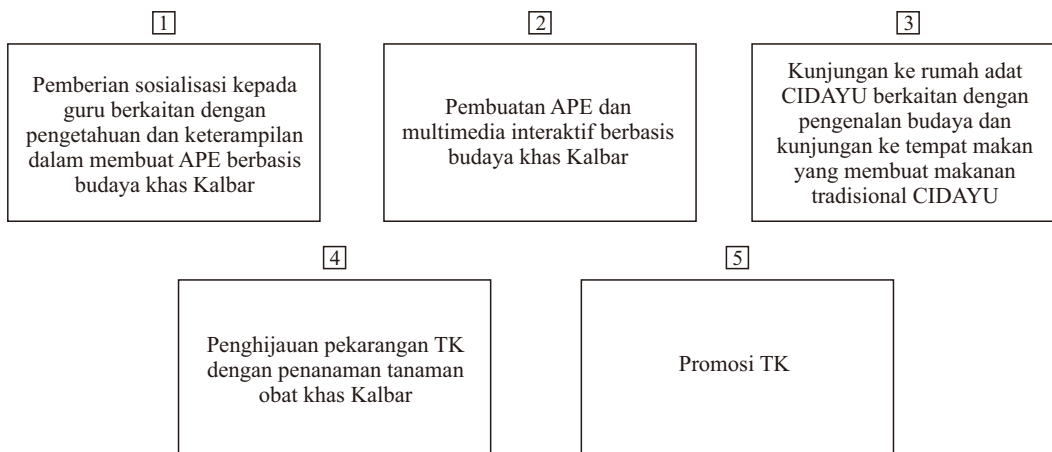
- a. Koordinasi dengan mitra tentang permasalahan yang segera akan diselesaikan
- b. Membuat materi sosialisasi yang akan diberikan berkaitan dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya yang menjadi ciri khas Kalimantan Barat yaitu pengenalan rumah adat etnis Melayu, Dayak dan Cina.
- c. Memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada guru-guru di TK mitra
- d. Mendemonstrasikan program multimedia interaktif kepada guru-guru disaksikan langsung oleh anak didik.
- e. Melakukan kunjungan lapangan (field trip) ke rumah adat CIDADYU, yaitu Klenteng untuk rumah khas suku Cina, rumah Radakng untuk rumah adat khas suku Dayak dan Rumah Melayu untuk rumah khas suku Melayu. Kunjungan ini bertujuan untuk mengenalkan kepada anak secara langsung mengenai adat budaya suku CIDADYU yang ada di Kalimantan Barat.
- f. Mengunjungi tempat pembuatan makanan khas dari masing-masing suku, yaitu rumah makan pembuatan bubur bedas untuk makanan khas suku Melayu, rumah makan pembuatan mie tiaw untuk makanan khas suku Cina dan tempat pembuatan lemang untuk makanan khas suku Dayak
- g. Melakukan evaluasi tentang kegiatan dan monitoring pasca kegiatan PKM

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM yang akan dilakukan adalah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengkoordinasikan seluruh kegiatan yang akan dilakukan kepada mitra, dinas terkait untuk perizinan tempat dan waktu pelaksanaan kegiatan PKM sekaligus mengajak/mengundang supaya ikut serta dalam seluruh rangkaian kegiatan PKM khususnya pada kegiatan pelatihan dan sosialisasi tentang multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dengan unsur budaya dan sumberdaya alam lokal
- b. Mengefektifkan kegiatan, tim PKM melibatkan 1 orang mahasiswa semester akhir dari Fakultas Teknik dan 1 orang mahasiswa dari prodi PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Tanjungpura dan sudah terlebih dahulu diberikan pengarahan dan pelatihan singkat tentang seluruh rangkaian kegiatan PKM yang akan dilaksanakan, khususnya aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran di TK.
- c. Materi sosialisasi dan pelatihan disiapkan oleh tim PKM tentang multimedia berbasis kearifan lokal dari unsur budaya etnis (even budaya, makanan tradisional dan juga rumah budaya) dan potensi sumberdaya lokal yang merupakan ciri khas di Kalbar.
- d. Melaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan kepada mitra
- e. Demonstrasi langsung tentang penggunaan multimedia interaktif kepada guru TK bersama anak didik di TK
- f. Kunjungan ke tiga rumah adat etnis di Kalbar, kunjungan ke museum berkaitan dengan pengenalan festival adat dan kunjungan ke tempat pembuatan makanan khas Kalbar
- g. Melakukan monitoring dan pemantauan kepada mitra serta mengevaluasi semua kegiatan yang sudah dilakukan oleh tim bersama mitra.

Diagram Alir Pelaksanaan



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan

3. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program PKM

Selama kegiatan berlangsung, partisipasi mitra sangat diharapkan dalam kesuksesan kegiatan PKM. Mitra dilibatkan secara langsung dari mulai penentuan jadwal kegiatan, memfasilitasi ruang, mengkordinir guru-guru untuk mengikuti pelatihan/sosialisasi multimedia interaktif dan mengkordinir anak-anak TK dalam proses demonstrasi multimedia interaktif di dalam kelas. Partisipasi mitra dapat dilihat juga dari keaktifan mitra dalam bertanya tentang hal-hal mengenai aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran, tujuan dan luaran yang diperoleh setelah kegiatan selesai.

4. Evaluasi Pelaksanaan dan Keberlanjutan Program

Melakukan evaluasi dan monitoring hasil kegiatan yang sudah dilakukan dan mendiskusikannya kembali jika masih ada kekurangan dari teknologi yang diberikan. Keberlanjutan program sekolah TK di Pontianak melakukan aplikasi teknologi multimedia interaktif dimana KBIT TKIT Al Mumtaz sebagai pilot project.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Persiapan

Pelaksanaan PKM di TK mitra diawali dengan orientasi lapangan untuk berkoordinasi dengan mitra. Orientasi dilakukan untuk menentukan jadwal pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan. Hal ini dilakukan agar mendapatkan kesepakatan mengenai jadwal kegiatan sehingga dapat berjalan dengan lancar. Sosialisasi dan penyuluhan dilakukan untuk transfer teknologi kepada guru-guru TK.

Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan di TK Al-Mumtaz Kota Pontianak. Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan guru-guru di TK tersebut dan mahasiswa untuk membantu terlaksananya kegiatan. Untuk kelancaran pelaksanaannya maka sebelum melaksanakan sosialisasi dan pelatihan, mahasiswa yang mendampingi pelaksanaan kegiatan ini diberikan pengetahuan dasar dahulu sehingga mahasiswa dapat membantu dalam mendampingi kegiatan ini.

Setelah mendapatkan kesepakatan melalui koordinasi, tim PKM melakukan persiapan bahan dan alat untuk sosialisasi dan penyuluhan. Alat dan bahan yang sudah dibuat seperti multimedia interaktif berupa softfile yang diputar di komputer/laptop dan alat permainan edukatif berupa busy book. Tim juga mempersiapkan alat dan bahan untuk pembuatan plang nama TK mitra karena plang nama yang sudah ada hanya terletak di halaman TK sehingga kurang terpublikasi kepada masyarakat. Plang nama nantinya akan diletakkan di jalan masuk komplek TK dan di tepi jalan besar menuju TK. Hal ini dilakukan agar masyarakat lebih banyak mengetahui keberadaan TK tersebut.

3.2. Pelaksanaan PKM di TK Mitra

Pelaksanaan kegiatan dihadiri oleh tim PKM sebagai penyuluh dan pemberi pelatihan, guru-guru sebagai sasaran dan mahasiswa sebagai pendamping. Kegiatan dimulai dengan acara ramah tamah kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi berupa ceramah/penjelasan. Penyampaian sosialisasi berupa penjelasan materi mengenai pengenalan budaya CIDAYU di TK melalui permainan multimedia interaktif.

Sosialisasi ini dinilai penting oleh para guru di TK mitra, oleh karena itu meminta tim PKM dosen untan untuk menjadi narasumber juga pada acara pertemuan awal tahun ajaran baru dengan para orang tua murid., sehingga orang tua murid dapat mengetahui seperti apa pelaksanaan pembelajaran yang baik di TK dan media pembelajaran apa yang digunakan untuk dapat mengoptimalkan potensi kecerdasan anak mereka.

Kegiatan sosialisasi dengan para guru dan orang tua TK mitra berjalan dengan sangat baik, bahkan orang tua banyak yang menunjukkan antusiasme dalam mengikuti kegiatan ini dari banyaknya pertanyaan yang diajukan tentang media pembelajaran kepada para tim dosen Untan.



Gambar 2. Kegiatan sosialisasi kepada guru dan orang tua TK Mitra

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan oleh tim PKM UNTAN adalah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang bentuk busy book berbasis budaya CIDAYU khas Kalbar. Para guru terlihat bersemangat dalam mengikuti pelatihan ini terlihat dari banyaknya pertanyaan tentang pembuatan media tersebut dan penyampaian ide-ide kreatif dalam pembuatan busy book tersebut. Dalam pelaksanaan pembuatan busy book ini, tim PKM Untan membagi para guru TK mitra dalam tiga gugus, yaitu (1) gugus makanan tradisional CIDAYU, (2) gugus even budaya CIDAYU dan (3) gugus rumah adat CIDAYU. Pembuatan busy book dimulai dari tahap diskusi oleh para guru mengenai obyek apa saja yang harus dibuat dalam busy book tersebut dan bagaimana cara anak memainkannya sehingga dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak. Kemudian mereka membagi tugas masing-masing untuk menggambar/membuat pola, menggunting, menempel dan menjahit di setiap lembar busy book tersebut.

Pembuatan busy book ini didampingi oleh para tim dosen Untan dan mahasiswa PG-PAUD UNTAN. Pembuatan busy book ini dilakukan sebanyak 3 pertemuan, mengingat media ini memerlukan waktu dalam pengerjaannya, sehingga butuh waktu dalam penyelesaiannya. Setelah selesai mengerjakan busy book, para guru di tiap gugus diminta untuk menjelaskan obyek apa saja yang terjdapat di dalamnya, bagaimana cara anak memainkannya dan aspek perkembangan apa saja yang dapat tersitmulasi dari permainan di busy book tersebut. Setelah itu para guru diwawancarai oleh para tim dosen Untan mengenai bagaimana pendapat tentang busy book yang mereka buat. Hampir semua guru menyatakan sangat senang dengan adanya pelatihan pembuatan busy book. Mereka jadi mengetahui ada media pembelajaran yang sangat menarik yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak di TK bahkan sekarang dapat membuat sendiri media tersebut. Mereka mengatakan bahwa nantinya busy book tersebut akan digunakan dalam praktek mengajar sehari-hari untuk diberikan kepada anak, bahkan mereka akan membuat busy book lagi dengan tema yang berbeda dengan menyesuaikan pada tema pembelajaran di setiap semesternya.



Gambar 3. Pelatihan pembuatan busy book di TK mitra yang didampingi oleh Tim Dosen Untan dan Mahasiswa

Kegiatan selanjutnya yang dilakukan tim PKM UNTAN adalah sosialisasi mengenai praktek penggunaan multimedia interaktif yang berbentuk permainan komputer yang dapat mengenalkan anak tentang budaya CIDAYU. Multimedia interaktif ini memiliki pemeran utama, yaitu satu orang anak laki-laki (Ujang) dan satu orang anak perempuan (Siti) yang menggunakan pakaian adat khas suku Melayu. Kedua tokoh tersebutlah yang mengarahkan jalannya permainan dan memberikan penjelasan mengenai adat istiadat budaya yang dimiliki oleh suku CIDAYU. Multimedia interaktif ini langsung dipraktekkan kepada anak, sehingga terlihat antusias anak yang sangat tinggi terhadap multimedia tersebut. Anak-anak berebutan untuk menjawab setiap pertanyaan yang terdapat dalam multimedia dan merasa senang ketika mereka berhasil menjawabnya dengan benar.



Gambar 4. Multimedia Interaktif Pengenalan CIDAYU

Keterangan gambar:

1. Tokoh animasi dalam multimedia interaktif, yaitu anak laki-laki yang mengenakan baju telok belanga dan tanjaknya serta anak perempuan dengan baju kurungnya
2. Tampilan depan multimedia interaktif
3. Tampilan awal multimedia interaktif yang terdapat pilihan, dimana anak mulai dapat memainkan permainan dalam multimedia tersebut
4. Tampilan permainan yang kontennya berisi budaya suku Dayak

Setelah itu, tim PKM Untan mengajak anak-anak untuk mengunjungi rumah khas suku CIDAYU di Kalbar. Kegiatan field trip ini didampingi oleh guru beserta mahasiswa UNTAN. Mereka mengunjungi rumah adat tersebut dengan perasaan senang. Para tim Untan memberi penjelasan kepada anak mengenai kekhasan rumah adat setiap suku dan anak ditanya pendapatnya mengenai keindahan rumah-rumah tersebut. Penjelasan diakhiri dengan pertanyaan yang diajukan anak seputar rumah adat tersebut.



Gambar 5. Mengunjungi rumah khas suku CIDAYU

Kegiatan selanjutnya adalah mengajak anak-anak TK mitra melihat pembuatan makanan khas suku CIDAYU, dengan mengunjungi langsung rumah makan tempat menjual makanan tersebut. Di sana mereka diberikan kesempatan untuk menyaksikan langsung pembuatan makanan tersebut dan diberi kesempatan bertanya mengenai berbagai hal tentang proses pembuatan makanan tersebut. Anak-anak juga diberikan kesempatan untuk menyicipi makanan tersebut, agar mereka dapat merasakan langsung aneka ragam makanan khas suku CIDAYU.



Gambar 6. Mengunjungi tempat pembuatan makanan khas CIDAYU dan menyicipi masakannya

Kegiatan akhir yang dilakukan tim PKM UNTAN adalah menanam tanaman obat di halaman sekolah TK mitra. Tanaman yang ditanam adalah tanaman yang merupakan ciri khas kota Pontianak, seperti lidah buaya dan tanaman lain seperti tanaman obat-obatan yang bermanfaat bagi manusia. Tanaman tersebut diberi plang nama masing-masing beserta manfaatnya, sehingga anak dapat mengetahui secara langsung nama dan manfaat tanaman tersebut.



Gambar 7. Tim PKM UNTAN taman apotik hidup di halaman sekolah TK mitra

4. Kesimpulan dan Saran

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini mampu membuka wawasan para guru di TKIT Al-Mumtaz mengenai APE berbentuk multimedia interaktif berbentuk video animasi yang mengenalkan budaya khas Kalbar yang sudah diberikan oleh tim PKM.

Adanya multimedia interaktif diharapkan menjadi inovasi dalam media pembelajaran untuk guru-guru yang mengajar anak-anak PAUD agar pembelajaran dapat menyenangkan dan mudah dipahami.

Ucapan Terima Kasih

Seluruh Tim PKM mengucapkan terima kasih kepada Kemenristekdikti sebagai penyandang dana, Universitas Tanjungpura dalam hal ini LPKM UNTAN yang telah memfasilitasi kegiatan dan pihak TKIT Al-Mumtaz sebagai mitra pada kegiatan ini.

Daftar Pustaka

Asnawir, Basyiruddin. Usman. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat

Mufiharsi, Risa. (2017). Pemanfaatan Busy Book pada Kosakata Anak Usia Dini di PAUD Swadaya PKK. Retrieved 2017, from Jurnal Metamorfosa: <http://metamorfosa.stkipgetsempena.ac.id/home/article/view/70>

Munir. (2012). Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta.

Qudsyi, Hazhira. (2010). Optimalisasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Yang Berbasis Perkembangan Otak. Buletin Psikologi. ISSN: 0854-7108. Volume 18, NO. 2, 2010: 91 – 111.

Sadiman, A.S. (2005). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.

Thoiruf, (2008). Menjadi Guru Inisiator.semarang : Rasail.Yuniarni, Desni. 2017. Persepsi Guru Mengenai Pentingnya Media Permainan Tradisional bagi Perkembangan Anak Usia Dini di PAUD Kota Pontianak.

Yuhdi Munadi. (2013). Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).