

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang melaju dengan cepat, bukan hanya dapat membantu dalam pemecahan masalah-masalah yang dihadapi semua orang, melainkan juga dapat berdampak luas atas pola kehidupan dan perilaku manusia di masa mendatang. Salah satu dampak kemajuan teknologi saat ini melanda anak-anak usia dini (sekolah dasar). Pembuatan *software* maupun program non edukasi dan *game* melalui media internet membuat anak-anak cenderung pasif atau menyendiri di rumah agar dapat bermain *game* tersebut secara leluasa tanpa ataupun dengan fasilitas internet yang disediakan orang tua. Mereka seakan lupa untuk melakukan aktivitas rutin, seperti : mandi, makan, dan belajar; hanya untuk menuntaskan permainan mereka.

Berawal dari kurangnya ruang bermain bagi anak di kota khususnya, dan jarang sekali orang tua sekarang menemani anak- anak untuk bermain selain di hari libur. Adapun tempat bermain, namun harus mengeluarkan biaya dimana hanya beberapa golongan saja yang bisa memanfaatkan fasilitas di dalamnya. Sehingga anak- anak pecandu *game* atau biasa di sebut *gamer* para *gamer* akan memiliki ruang untuk imajinasi, dan mereka bisa masuk dengan bebas, tidak ada kriminalisasi pada saat bermain *game*, tidak perlu ada sanksi moral, dan tekanan dari pihak mana pun. (Sukawi 2007)

Penjualan berbagai permainan untuk anak-anak berupa kaset cenderung meningkat. Data penjual menunjukkan peningkatan penjualan kaset *game* oleh para orang tua untuk anak mereka yang masih di bawah umur. Umumnya, para orang tua membeli kaset *game* tersebut tanpa memilah *game* mana yang sebenarnya cocok untuk anak mereka. Orang tua hanya menuruti apa yang dipilih anak dengan alasan yang penting mereka suka dan tidak rewel. Dalam hal ini sama saja dengan anak di asuh oleh *game* yang tidak mendidik karena orang tua saat ini akan memotong waktu bermain *game* yang telah menjadi pola hidup 'baru' anak- anak jika anak- anak mereka tidak mau makan atau sekolah bahkan tidur siang.

Merebaknya penyewaan PS maupun *game online* dengan harga yang sangat murah menyebabkan uang jajan anak-anak yang masih di sekolah dasar 'diselewengkan' untuk bermain di tempat penyewaan. Sementara itu, *game* yang mereka pilih pun di luar kendali orangtua. Hal ini disebabkan mudahnya mengakses dan *download game* dari internet karena bersifat *free*. Selain itu, kesibukan orang tua semakin memudahkan anak mengunduh *game-game* yang mereka inginkan dengan memanfaatkan internet rumah saat keadaan rumah sepi

maupun di warnet-warnet terdekat yang terjangkau harganya dan sangat merebak saat ini.

Dari keseluruhan alasan tersebut terjadi pendewasaan sebelum waktunya oleh anak-anak di bawah umur sehingga menyebabkan banyak pelanggaran yang mereka lakukan dengan dalih meniru kegiatan di dalam *game* yang pernah mereka mainkan dan mereka tidak tahu-menahu apa akibat dari perbuatan itu. Sehingga moral dan pribadi anak pun menjadi tidak sesuai umur mereka. Dampaknya, banyak anak yang konsentrasi belajarnya berkurang karena telah tergantung dengan *game* yang mereka mainkan (timbul rasa penasaran pada level *game* selanjutnya). Sehingga, penulis merasa prihatin atas nasib mereka yang merupakan tunas pemuda bangsa ke depannya. Sehingga kami memberikan usulan untuk menawarkan solusi dari peristiwa di atas dengan diadakannya *game* yang bersifat edukasi dalam konteks praktik materi pelajaran anak berbasis IT baik bisa secara online ataupun offline.

Tujuan

1. Menggugah orang tua agar lebih banyak memberikan kasih sayang dan waktu untuk anak-anak mereka yang notabene masih dalam masa perkembangan mencari jati diri dengan memantau perkembangan mereka dan bekerjasama dengan guru-guru di sekolah mereka.
2. Tetap dapat menyalurkan rasa keingintahuan dan rasa ingin mencari tantangan dalam bermain anak yang memang sangat besar pada usia mereka.
3. Menggugah pemerintah untuk lebih serius lagi memperhatikan keadaan tunas pemuda bangsa ini, tidak hanya keputusan namun juga perealisasi keputusan secara kontinu dan tegas.
4. Mendayagunakan sumber daya manusia Indonesia (para ahli IT) dalam proses pembuatan *game* edukasi secara massal dengan biaya yang terjangkau oleh pemerintah dan ilmu serta pengetahuan mereka dapat dimanfaatkan di negeri sendiri.

Manfaat

1. Agar anak-anak Indonesia, di bawah umur khususnya, yang merupakan tunas pemuda bangsa menjadi tunas yang kompeten, cerdas, dan memiliki bibit moral yang baik.
2. Dengan tunas pemuda yang baik diharapkan kemajuan moral bangsa pun membaik dan meningkat.
3. Dengan mendayagunakan sumber daya manusia dalam negeri, diharapkan baik dalam proses pembuatan dan peredaran secara legalnya dapat mengurangi tingkat pengangguran teknologi secara khususnya.

GAGASAN

Sekarang ini data penjualan *compact disc (CD) game*, bacaan atau berita di koran maupun majalah tentang pelanggaran moral maupun kekerasan fisik oleh anak-anak di bawah umur khususnya. Berita tentang seorang anak yang sangat ketergantungan *play station* yang ternyata mengandung unsur pornografi, bahkan sang anak tidak bisa tidur jika tidak menonton atau bermain *game* tersebut sebelumnya. Dampak lain dari bermain *game* dengan semakin banyaknya anak-anak yang egois tidak memiliki semangat kebersamaan, karena permainan yang hampir selalu mereka mainkan adalah permainan individu.

Solusi yang pernah diterapkan misalnya perundang-undangan yang membatasi akses menuju dunia maya, namun masih sangat sulit diterapkan karena sistem kendali secara nasional tidak jalan. Contohnya adalah telah disahkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak (UUPA). Namun, tidak bisa dipungkiri bila keberadaan UUPA belum terlalu berdampak terhadap perbaikan tumbuh-kembangnya anak.

Majunya teknologi saat ini membuat banyak perusahaan membuat *software* baru, tidak hanya di bidang bisnis tetapi merambah ke dunia pendidikan. *Software* merupakan program dan prosedur komputer yang berkaitan dengan dengan operasi sistem informasi. Sistem informasi selalu dibutuhkan untuk memproses data yang dihasilkan dan digunakan oleh programmer/user (O'Brien, 2005:16).

Software permainan edukasi (*edu games*) merupakan media yang sangat populer di masyarakat saat ini. Tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media alternatif pembelajaran di sekolah. Contohnya di SD Marsudirini Gedangan Semarang (Adi W, Purnawan and , Sandy, 2009) telah menggunakan *edu games* sebagai media pembelajaran. Namun, para siswa merasa bosan karena sulit dimengerti, terlalu sering diulang karena materinya itu- itu saja sehingga kurang menantang serta tampilannya kurang menarik.

Solusi yang kami tawarkan adalah dengan mengkondisikan para mahasiswa atau para ahli di bidang IT Indonesia untuk menciptakan *game edukasi* yang cocok dan menarik untuk anak usia dini. Seperti yang telah dikeluarkan PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom) baru- baru ini (Media Ekonomi, *Big-5 B*, Edisi 45/thn III/Februari 2011, hlm.17). Namun *game* edukasi yang dibuat lebih mengarah ke penerapan atau praktek materi- materi sekolah yang sedang diajarkan untuk anak tanpa harus keluar ruangan. Tidak hanya berupa soal- soal yang berbonus *game* ringan atau semacamnya. Jadi, agar anak dapat kembali berkonsentrasi terhadap sekolah mereka sesuai dengan jenjang materi yang mereka dapatkan secara lebih menarik tanpa merubah kebiasaan bermain *game* mereka yang telah menjadi kebiasaan tersendiri. Walaupun *game* tersebut berisi materi pelajaran, tetaplah harus dibuat semenarik mungkin dan memberi kesan agar anak tertantang untuk melanjutkan ke materi berikutnya.

Permainan berbasis edukasi atau permainan edukatif ini dapat dimainkan oleh anak-anak baik secara *online*¹ maupun *offline*². Edukasi sendiri berarti pendidikan, sedangkan edukatif memiliki makna bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan (Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 2, cetakan ke-10, Balai Pustaka, Jakarta, 1999). Permainan ini dapat diberikan oleh pengajar kepada anak didik di sekolah atau pun orang tua dapat mengunduhnya melalui internet, bahkan anak-anak dapat memainkannya secara *online* melalui internet di rumah.

Pihak sekolah juga dapat menambah ekstrakurikuler bagi siswa dalam bentuk tradisional³ IT (Ilmu Teknologi) sehingga anak didik dapat bermain sambil belajar dan melestarikan budaya daerah mereka maupun daerah lain (dalam lingkup Indonesia) agar lebih cinta terhadap Indonesia. Hal ini dapat digunakan untuk memperkenalkan permainan tradisional yang mulai terlupakan dan mengganti permainan modern yang menuntut anak duduk di depan komputer.

Hal pertama yaitu dengan mengajukan solusi ini kepada pemerintah yang bekerjasama dengan kemendiknas untuk memasukkan *game* edukasi ini ke dalam kurikulum. *Game* edukasi ini terbagi berdasarkan tingkat jenjang pendidikan yang ditempuh anak kemudian terbagi lagi sesuai dengan materi bab yang akan diajarkan, jadi pada setiap bab pelajaran yang akan diajarkan agar lebih menarik dan mudah dipahami serta dapat menjadi pekerjaan rumah juga untuk mengisi waktu luang anak. Sehingga kebiasaan anak bermain *game* tetap ada namun isinya lebih bermanfaat dan mendidik. Setelah mendapatkan persetujuan, pemerintah bersama Kemendiknas bekerjasama dengan para ahli IT Indonesia tadi dan perusahaan *game* swasta serta perusahaan yang berbasis dunia maya dalam proses pembuatan dan pengedarannya.

KESIMPULAN

Pengaruh negatif dari games bisa diminimalisir dengan diadakannya games edukasi baik itu secara online maupun offline dan dimodifikasi dengan tradisional IT yang mengandung unsur budaya. Games edukasi bisa dioptimalkan oleh pihak sekolah agar pemberian pelajaran bagi siswa khususnya untuk usia dini agar pembelajaran tidak membosankan dan memberikan hal baru untuk anak-anak. Sedangkan pemerintah bisa bekerjasama dengan pihak kemendiknas agar game edukasi yang berbasis praktek pelajaran ini masuk kedalam kurikulum.

¹*Online* = berkaitan dengan perlengkapan atau peralatan yang berada di bawah kendali CPU. O'Brien, ja.2005-hal.709

²*Offline* = berkaitan dengan perlengkapan atau peralatan yang tidak berada di bawah kendali unit pemrosesan pusat.

³O'Brien, ja.2005 -hal.708

tradisional = sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 2, cetakan ke-10, Balai Pustaka, Jakarta, 1999

DAFTAR PUSTAKA

- O'Brien, JA. 2005. *Introduction to Information Systems, 12th Edition*. Jakarta : Penerbit Salemba Empat.
- _____, 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi 2 cetakan ke-10*. Jakarta : Balai Pustaka
- <http://garuda.kemdiknas.go.id/jurnal/detil/id/18:15783/q/game%20edukasi%20anak%20anak/offset/0/limit/7>
tanggal akses : 20 Februari 2011, 13.09
- <http://garuda.kemdiknas.go.id/jurnal/detil/id/18:8300/q/game%20edukasi%20anak%20anak/offset/0/limit/7>
tanggal akses : 20 Februari 2011, 13.11
- <http://www.gameedukasi.com/2010/11/game-edukasi-metode-belajar-masa-depan/>
tanggal akses : 6 Maret 2011, 20.17
- <http://20521417.siap-sekolah.com/2011/01/24/gamelan-it-nembang-jawa-berbekal-piranti-laptop/>
tanggal akses : 4 Maret 2011, 22.57 WIB
- _____, 2011. *Media Ekonomi Big-5 B*, Edisi 45/thn III/Februari 2011

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dosen Pembimbing

Nama : Dr. Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr.
NIP : 19680107 199103 1 003
Jabatan : Dekan Fakultas Peternakan
Alamat : Dramaga Bogor, Jawa Barat
No. Telp : 08121107022

Dr. Ir. Luki Abdullah, M.Sc.Agr.

Ketua

Nama lengkap : Juniza Firdha Suparningtyas
NIM : G84100045
Fakultas/Departemen : MIPA/ Biokimia
Tempat, tanggal lahir : Pasir, 11 Juni 1992
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Tasikmadu, Karanganyar, Surakarta, Jawa Tengah
Alamat Bogor : Asrama Putri TPB IPB Gedung A2 / 178, Kampus Dalam IPB, Kec. Darmaga, Kab. Bogor 16680
Judul Karya Ilmiah : - Penanggulangan Dini Narkoba di Kalangan Remaja Sekolah Menengah Pertama
- Meluruskan Pandangan Massa Terhadap Fakta Sejarah dan Sikap Alm. Mayjend Soeharto pada Tragedi 1965 Dalam Kaitannya dengan Moral, kedudukan dan Kondisi Bangsa Masa Orde Baru Hingga Sekarang.
Prestasi : - Peserta Lomba Esai Nasional "Refleksi Kaum Muda Terhadap Tragedi 1965" '10

Juniza Firdha Suparningtyas

Anggota 1

Nama lengkap : Yulianti Hasanah
NIM : G14090005
Fakultas/Departemen : MIPA/Statistika
Tempat, tanggal lahir : Bogor, 01 Juni 1991
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Nyalindung, Sukabumi, Jawa Barat
Alamat Bogor : Pondok Dinar Babakan Tengah Darmaga Bogor

- Judul Karya Ilmiah : - Monoreli dengan Berbasis Kearifn Lokal
- Monowater Toys
- Prestasi : - Juara 1 KKTm Index
- Finalis 10 Besar SIM UNS
- Finalis LKTM BEM IPB
- Finalis LITL ITS
- PKMK didanai DIKTI

Yulianti Hasanah

Anggota 2

- Nama lengkap : Evarini Anna Ratnaningsih
NIM : G34100016
Fakultas/Departemen : MIPA/Biologi
Tempat, tanggal lahir : Lumajang, 31 januari 1992
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat Asal : Lumajang, Jawa Timur
Alamat Bogor : Asrama Putri TPB IPB Gedung A4 / 218, Kampus Dalam IPB, Kec. Darmaga, Kab. Bogor 16680
- Judul Karya Ilmiah : - Fingerprint Salah Satu Alternatif Mempermudah Presensi Siswa Hasil dari Perkembangan Aplikasi ICT
- Pemanfaatan Kandungan Iodine Pada Ssrgassum sp. Sebagai Bahan Campuran Teh yang Berkhasiat Obat
- Pengaruh Tanaman Sansievera dalam Mengatasi Dampak Radiasi Benda- Benda Elektronik
- Prestasi : - Juara 1 LKTI SMA/SMK se-Kabupaten Lumajang '08
- Juara 3 LKTI SMA se-derajat se-Jawa Bali, Unesa '08
- Juara 1 LKTI SMA se-Jawa, ITS '09
- Juara 1 LKIR SMA se-Provinsi Jawa Timur '09
- Peserta LKTS tingkat Provinsi SOB Malang '09
- Peringkat 4 Lomba Esai Nasional FATETA-IPB '09
- Finalis LKTI Nasional Unibraw '10

Evarini Anna Ratnaningsih