

DOMAIN (DONGENG DAN PERMAINAN INOVATIF) KONTRIBUSI PENDIDIKAN DALAM RESTORASI SUNGAI

Fitri Susilowati¹; Diyat Susrini Widayanti², Riz Anugerah³ & Masayu Widiastuti⁴

¹Kampung Dongeng Etam; Kota Samarinda, ²Komunitas Peduli Sungai; Kota Samarinda

³BWS Kalimantan III Provinsi Kalimantan Timur; Kota Samarinda

⁴Fakultas Teknik Universitas Mulawarman; Kota Samarinda

E-mail: sukasukafitri@yahoo.com

ABSTRAK

Daerah Aliran Sungai (DAS) Karang Mumus dengan luas sekitar 32.196,3 hektar, menjadi perhatian utama dalam pengelolaan DAS di Kalimantan Timur dengan status kerusakan prioritas utama. Tanda kerusakannya jelas yaitu, hampir sebagian besar sempadan sungainya sudah terbangun, fungsi sungai berubah menjadi MCK (mandi, cuci dan kakus) dan sebagai area pembuangan sampah dan limbah, punahnya beberapa jenis vegetasi dan ikan asli sungai yang tidak lagi bisa ditemui, serta air Sungai Karang Mumus dalam beberapa tahun terakhir ini selalu dinyatakan tercemar berat. Restorasi sungai secara sederhana bisa diartikan sebagai memulihkan sungai menuju pada kondisi alamiahnya. Kondisi yang akan memungkinkan siklus hidrologi pada DAS tidak akan terganggu. Restorasi menyangkut ekosistem, hidrologi, sosial-ekonomi-kultural dan kelembagaan. Secara teknis DAS Karang Mumus sedang ditangani serius dari pihak yang berkompeten. Namun, secara sosial, penanganan yang bersentuhan langsung kepada pengguna dan sekaligus pelaku perusakan kualitas air, perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan, yaitu melalui pendidikan kemasyarakatan dan pendidikan Luar Sekolah dalam bentuk dongeng. Tujuan dari mendongeng adalah memberikan sentuhan emosional yang akan memberikan dampak pembelajaran yang mendalam terutama bagi anak sebagai generasi penerus, pewaris sungai dimasa mendatang. Pengembangan nilai pada anak dapat dilakukan melalui penanaman sikap keteladanan dan pembiasaan hingga akan memperkaya pengalamannya, misalnya : tidak membuang sampah di sungai walaupun tak ada yang melihat. Menyebarkan dan mengembangkan pengetahuan tentang pengelolaan sungai kepada anak-anak dan masyarakat melalui media mendongeng yang berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik), dan juga menghibur. Kajian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara langsung dari beberapa guru dan tokoh masyarakat disekitar bantaran Sungai Karang Mumus. Harapan dari kegiatan mendongeng dapat menjadi saat yang tepat untuk menyampaikan pesan moral tentang pentingnya memelihara sungai kepada anak melalui cerita dilengkapi dengan alat permainan edukatif yang menunjang cerita serta diiringi dengan musik yang dinamakan dengan DOMAIN (Dongeng dan Bermain Inovasi).

Kata kunci : Dongeng, Kepekaan, Kepedulian, Lingkungan

PENDAHULUAN

Latar Belakang

DAS Karang Mumus dengan luas sekitar 32.196,3 hektar, menjadi perhatian utama dalam pengelolaan DAS di Kalimantan Timur dengan status kerusakan prioritas utama. Tanda kerusakannya jelas yaitu, hampir sebagian besar sempadan sungainya sudah terbangun, fungsi sungai berubah menjadi MCK (mandi, cuci dan kakus) dan area pembuangan sampah dan limbah, punahnya beberapa jenis vegetasi dan ikan asli sungai

yang tidak lagi bisa ditemui, serta air Sungai Karang Mumus dalam beberapa tahun terakhir ini selalu dinyatakan tercemar berat.

Restorasi sungai secara sederhana bisa diartikan sebagai memulihkan sungai menuju pada kondisi alamiahnya. Restorasi sungai adalah kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk mengembalikan fungsi alami sungai yang telah tersegradasi oleh intervensi manusia. Kondisi yang akan memungkinkan siklus hidrologi pada DAS tidak akan terganggu. Restorasi menyangkut ekosistem, hidrologi, sosial-ekonomi-kultural dan kelembagaan. Secara teknis DAS Karang Mumus sedang ditangani serius dari pihak yang berkompeten. Namun, secara sosial, penanganan yang bersentuhan langsung kepada pengguna dan sekaligus pelaku perusakan kualitas air, perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan, yaitu melalui pendidikan kemasyarakatan dan pendidikan Luar Sekolah dalam bentuk dongeng.

Perilaku masyarakat dalam menjaga dan memelihara sungainya tidak memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas air. Perlu sentuhan yang memberikan nilai nilai edukasi menyeluruh dari mulai anak anak hingga dewasa dalam mensinergikan nilai nilai diri dalam masyarakat dengan cara belajar asyik dan menyenangkan yang diperuntukan kepada anak anak dan remaja. Harapan dari penelitian ini dengan memberikan sentuhan pada nilai nilai diri, sehingga akan lebih memudahkan dalam memberikan edukasi kepada masyarakat umum.

Domain, adalah kegiatan Mendongeng dengan Permainan Inovatif, dimana kegiatan ini dilakukan dalam upaya mengenal sungai, menyayangi dan melestarikannya. Do adalah dongeng, diartikan sebagai kegiatan mengedukasi anak anak dan orangtua, yang diberikan dalam bentuk bertutur interaktif yang asyik dan menyenangkan, sehingga edukasi sampah dan sungai dalam rangka meningkatkan kualitas air tersampaikan. Dongeng sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosi dan kecerdasan anak. Melalui dongeng, pemahaman yang diberikan kepada anak anak diharapkan dapat disampaikan kepada orang tua melalui sentuhan kejujuran dan kepolosan anak tentang kearifan lokalnya.

Dongeng atau cerita imajinatif adalah metode komunikasi universal yang sangat mempengaruhi jiwa manusia. Tuhan mendidik jiwa manusia menuju keimanan dan kebersihan rohani dengan mengajak manusia berfikir, merenung, menghayati dan meresapi pesan pesan moral yang terdapat dalam kitab suci. Metode bercerita juga bisa digunakan untuk menjelaskan pelajaran ataupun informasi kepada anak anak. Metode bercerita ini dapat dilakukan oleh guru, orangtua maupun anggota keluarga lainnya. Metode bercerita maka jiwa anak anak akan terpengaruh secara positif, metode bercerita menjadi efektif karena umumnya anak lebih terkesan dari pada nasihat sehingga cerita terekam jauh lebih kuat dalam memori anak. Ma adalah main, diartikan sebagai permainan yang dilakukan secara interaktif, bergerak, menari, senam, tebak-tebakan yang membuat suasana gembira bagi anak anak. In adalah inovasi, diartikan sebagai permainan simulasi berupa Ular Tangga modifikasi dan permainan Meraih Bintang. Edukasi yang disampaikan melalui dongeng, diaplikasikan dalam permainan inovasi, dimana anak anak akan menemukan permasalahan lingkungan dan akibatnya dalam setiap bidang bidang yang tertera. Perintah, pernyataan dan solusi adalah bagian dari sosialisasi DAS Karang Mumus.

METODE

Tipe penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, Penelitian deskriptif adalah penelitian yang memaparkan dan bertujuan memberikan gambaran serta menjelaskan dari variabel yang

diteliti. Deskriptif adalah data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka (Moleong, 2011 : 6) yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, sehingga akan terdeskripsikan keadaan obyek penelitian yaitu Dongeng dan Permainan Inovatif sebagai kontribusi pendidikan dalam restorasi sungai. Dimana peneliti mengembangkan konsep dan menghimpun fakta, tetapi tidak melakukan pengujian hipotesa. Penelitian ini di laksanakan selama 3 (tiga) bulan terhitung dari bulan Maret 2018 hingga bulan Mei 2018 dengan tujuan, metode, indikator dan bentuk luaran penelitian.

Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi, namun lebih untuk menyampaikan kedalaman informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, pada penelitian ini tidak menggunakan istilah populasi dan sampel, namun menggunakan informan. Informan dalam penelitian ditentukan secara sengaja, atau dengan kata lain teknik penentuan informan adalah dengan metode *purposive* (bertujuan) yang dipilih sesuai dengan masalah dan tujuan dalam penelitian tersebut (Sugiyono 2008 : 218), yaitu orang yang menguasai dan memahami objek penelitian dan mampu menjelaskan secara rinci masalah yang diteliti.

Tempat, Obyek dan Peralatan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekitar bantaran Sungai Karang Mumus Kota Samarinda tepatnya di Kelurahan Sidodadi, Kecamatan Samarinda Ulu dan Kampung Pramuka Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda. Penelitian ini tidak dimaksudkan untuk membuat generalisasi, namun lebih untuk menyampaikan kedalaman informasi yang diperoleh.

Alat yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Kamera dan alat tulis digunakan untuk mendokumentasikan semua kegiatan
2. Boneka dan alat peraga dongeng.
3. Alat permainan inovatif untuk usia dini dan SD.
4. *Tape Recorder* untuk merekam wawancara dengan nara sumber.
5. Komputer dan printer.

Jenis, Sumber dan Metode Pengumpulan Data Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data primer dan data sekunder. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik sebagai berikut : Data primer yaitu data yang diperoleh dari observasi langsung ke lokasi penelitian dan hasil wawancara serta *FGD*. Data sekunder diperoleh dari hasil laporan-laporan tertulis (penelaahan dokumen), pengumpulan literatur, karya-karya tulis serta peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada serta sifatnya mendukung data primer.

HASIL

Gambaran Umum Sungai Karang Mumus

Sungai Karang Mumus dengan luas DAS sekitar 322Km² panjang alur utama sungai Karang Mumus sekitar 48 km, sepanjang alur sungai Karang Mumus masuk anak-anak sungai dan juga terdapat beberapa lokasi rawa dengan hamparan yang cukup luas. Beberapa anak sungai Karang Mumus antara lain **sungai Lubang Putang, sungai Siring, sungai Lantung, sungai Muang, sungai Selindung, sungai Bayur, sungai Lingai, sungai Bengkuring** dan lainnya. DAS Karangmumus daerah hulunya terletak di Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kertanegara terutama wilayah Desa Tanah Datar. bagian tengah dan hilir sungai Karang Mumus berada di wilayah Kota Samarinda.

Bentuk yang lebih sesuai dengan karakteristik DAS Karangmumus adalah bentuk perpaduan antara bentuk kipas di bagian hulu dan bentuk memanjang (bulu burung) dan tengah dan hilir. Bila dihitung ordo sungai, DAS Karangmumus mempunyai ordo sungai tingkat 4. Dengan bentuk dan ordo sungai, diatas, debit puncak banjir relatif besar dengan perjalanan banjir (*time of arrival*) dari anak-anak sungal berbeda-beda waktunya.

Kondisi topografi Daerah Aliran Sungai Karang Mumus berbukit-bukit dan juga terdapat daerah datar yang khususnya berada di alur sungai Karang Mumus yang berada dalam kota Samarinda. Disamping itu juga pada beberapa lokasi juga terdapat rawa.

Untuk memenuhi kebutuhan air di wilayah Samarinda Utara dan sekitarnya telah dapat memanfaatkan potensi air dari DAS Karang Mumus khususnya dari Waduk Benanga. Di sekitar lokasi DAS Karangmumus di dalam wilayah Kota Samarinda telah disebutkan di atas terdapat 8 pemegang ijin KP dan PKP2B.

Sungai Karang Mumus mempunyai arti penting dalam kehidupan masyarakat disekitar daerah aliran sungai tersebut. Aktifitas yang dilakukan masyarakat cukup beragam, sebagai urat nadi dalam menggerakkan sektor ekonomi, sosial dan budaya serta sebagai sarana transportasi. Pemukiman disekitar sungai Karang Mumus sangat padat sehingga sangat banyak limbah yang masuk ke badan sungai baik itu limbah rumah tangga berupa limbah padat dan cair, seperti : air sabun, air bekas cucian yang mengandung zat kimia lain, bungkus makanan, limbah dari jenis usaha seperti perbengkelan dan pengolahan tahu tempe sekitar 20 pabrik yang membuang limbah secara langsung ke sungai Karang Mumus. Kondisi sungai Karang Mumus menjadi kotor, warna air coklat kehitaman, sampah bertebaran di aliran sungai, dan bau busuk sampah dampak dari pencemaran sungai. Air yang beracun akan membahayakan kehidupan mikroorganisme dan juga bagi masyarakat disekitar sungai. Kebanyakan masyarakat tidak sadar dari dampak membuang limbah sembarangan ke sungai, dimana hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kualitas air sungai. Tercemarnya aliran sungai yang tidak dapat dihindari akan membawa dampak buruk bagi kehidupan manusia. Mengingat pentingnya air sebagai sumber kehidupan, maka perlu menuntut diri dan masyarakat untuk sadar akan merawat dan menjaga sungai dengan *mindset* Sungai Karang Mumus adalah milik bersama, agar kita dapat memanfaatkan kembali aliran sungai tersebut untuk kesejahteraan kehidupan baik sekarang maupun yang akan datang. Gambar 1. Kondisi Sungai Karang Mumus, memperlihatkan kondisi sungai yang memprihatinkan.



Gambar 1. *Kondisi Sungai Karang Mumus*

Kampung Dongeng Etam

Kampung Dongeng Etam (Kado Etam) adalah salah satu komunitas peduli sungai (Sungai Mahakam, Sungai Karang Mumus, Sungai Berau-Kelai dan Danau Semayang) yang sangat peduli tentang alam dan lingkungan. Kampung Dongeng Etam yang beralamat di Jl. Pramuka 5A no. 156 Kota Samarinda, merasa perlu mengingat tak banyak lagi orang tua/guru yang bercerita mendongeng buat anak-anaknya, apalagi bercerita tentang Kalimantan Timur, dimana hutan dan sungainya mengalami degradasi yang sangat besar. Kado Etam memunculkan binatang Kaltim sebagai sarana pelestarian lingkungan, khususnya sungai dan hutan. Karakter yang diangkat berupa kearifan lokal seperti karakter orangutan, pesut mahakam, dan burung enggang. Orangutan diberi nama Tatan, pesut mahakam diberi nama Uut, dan burung enggang diberi nama Enggi. "Tatan itu sifatnya pintar, ceria, tapi jarang mandi. Enggi lebih bijaksana, sedangkan Uut baik hati namun pemalu. Dongengnya seputar persahabatan atau anjuran moral seperti tidak boleh membuang sampah di sungai yang membuat Uut menjadi sedih.

Kado Etam, berusaha untuk ikut berperan aktif dalam menyadarkan masyarakat terutama generasi penerus bangsa melalui kegiatan edukasi pembentukan karakter sejak dini terkait dengan sungai Karang Mumus melalui dongeng dan permainan inovatif yang dilakukan secara langsung maupun melalui media elektronik dan media sosial. Kado Etam telah terbentuk di beberapa tempat di Kalimantan Timur diantaranya :

1. Kado Samarinda
2. Kado Balikpapan
3. Kado Sangata
4. Kado Muara badak
5. Kado Kota Bangun
6. Kado Loa Janan
7. Kado Muara Jawa
8. Kado Samboja
9. Kado Tenggarong Seberang

Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan oleh Kado Etam adalah :

1. Dongeng Keliling Kampung (sebulan sekali)
2. Dongeng Pelosok Negeri (6 bulan sekali)
3. Wisata Dongeng (3 bulan sekali)
4. Dongeng cerita dari sekolah ke sekolah (sesuai tema)
5. Kampung Dongeng Peduli (kunjungan ke lokasi musibah banjir dan kebakaran)
6. Pekan Ceria (setiap minggu) di beberapa tempat
7. Taman Dongeng Tepian Etam (sabtu pagi dan minggu sore) program TV, shooting setiap rabu siang
8. Taman Ceria RRI (dongeng setiap Minggu siang jam 13.00 WITA) rekaman setiap rabu pagi
9. Dongeng Sebelum Tidur RRI (minggu malam di RRI Pro 1)

Beberapa sekolah Usia Dini, TK dan SD yang telah mendapat kegiatan mendongeng dari Kado Etam sebagai berikut :

1. Paud Cahaya hati
2. Paud Kebun Kita
3. Paud Paud Tunas Padma
4. Paud Silmi
5. Paud Anshori
6. Paud Anak Kita Prechool
7. Paud Quantum Fiqriyah
8. Paud Assaadiah 2
9. Paud Insan Kamil
10. Paud Pesantren Rahmatullah
11. Paud Andalusia
12. Paud Pelita Bunda
13. TK Al Ikhlas Perwanida
14. TK Salsabila
15. TK Alifia
16. TK Aba 4
17. TK/SD Pelita Bunda
18. SD Bunga Bangsa
19. SD Fastabiqul Khoirot
20. SD 005 Dr. Sutomo
21. SD Asisi
22. SD Muhammadiyah 1
23. SD Islamic Center
24. SD Al Firdaus
25. SDIT Integral Lukman El Hakim

Awal terbentuknya Kado Etam tahun 2012 hanya memiliki 4 (empat) Pendongeng
Yaitu :

1. Kak Tini (Muara Badak)
2. Kak Rawin (Kota Bangun)
3. Kak Fitri (Samarinda)
4. Kak Dijah (Bontang)

Mendongeng dan bermain adalah sesuatu yang mengasyikan dan merupakan salah satu cara berinteraksi dengan anak-anak, nilai-nilai cerita dongeng akan terus diingat anak

sampai dirinya beranjak dewasa. Oleh karenanya, Kado Etam menghindari karakter tidak baik. Seiring berkembangnya waktu dan ada beberapa relawan yang tertarik untuk menjadi pendongeng, sehingga tahun 2018 Kado Etam memiliki Pendongeng sebagai berikut :

1. Kak Tini
2. Kak Rawin
3. Kak Fitri
4. Kak Alin
5. Kak Wati
6. Kak Icha
7. Kak Triyana
8. Kak Rachma
9. Kak Ainur
10. Kak Katmi
11. Kak Nyoman
12. Kak Dartik

Gambar 2. Karakter Boneka Kado Etam bersama dan Pendongeng berikut adalah salah satu kegiatan mendongeng diatas kapal Jelajah Mahakam.



Gambar 2. Karakter Boneka Kado Etam dan Pendongeng

Domain (Dongeng dan Bermain Inovatif)

Penanaman kesadaran kepada masyarakat tentunya tidak dapat dilakukan dengan instan. Terbukti, bahwa mereka yang tinggal bertahun-tahun di bantaran sungai Karang Mumus, tetap melakukan aktifitas yang sama. Ini menunjukkan bahwa apa yang dirasakan masyarakat tidak diikuti dengan kesadaran untuk merubah keadaan.

Domain adalah salah satu alternative memberikan kesadaran kepada masyarakat untuk melibatkan semua anggota keluarga pengguna DAS Karang Mumus untuk melakukan gerakan yang sama. Yaitu kesadaran diri untuk merubah pola hidup dipinggir sungai dan menjadikan sungai sebagai sumber kehidupan dimasa kini dan dimasa yang akan datang.

Anak anak sebagai pewaris alam di masa yang akan datang, sudah selayaknya mereka dapat menikmati air dengan kualitas yang baik. Semua itu akan diperoleh jika sejak saat ini kesedaran memperlakukan sungai dengan lebih arif dilakukan bersama sama. Domain, memberikan permainan simulasi yang diikuti dengan Dongeng, yaitu cerita imajinatif yang berulang diceritakan. Aktifitas Dongeng ini dilakukan dengan simulasi permainan inovatif dengan gerak dan lagu, serta pernyataan yang dapat dilakukan anak secara langsung selama mereka bermain dan mendengarkan dongeng.



Gambar 3. Mendongeng dan Permainan

Domain yang dilakukan oleh Kado Etam dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Ular Tangga Lingkungan Sungai

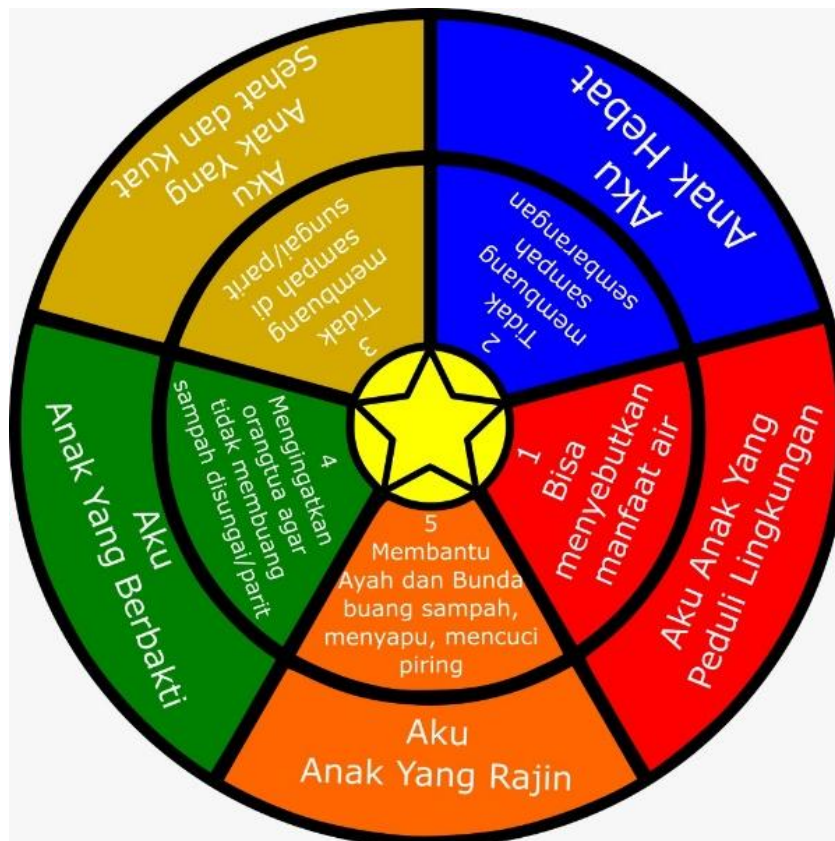
Permainan ular tangga lingkungan sungai ini sangat disukai oleh anak-anak. Mereka berkumpul, mendengarkan dongeng. Kemudian melakukan permainan bersama teman sambil belajar. Pemain rata-rata dapat memainkannya dengan baik dan gembira, sehingga edukasi yang diberikan lewat permainan akan tersimpan dengan baik pada memori anak. Selanjutnya edukasi dan sosialisasi yang diberikan akan tersampaikan dengan baik kepada banyak orang, termasuk ortang tua dari anak-anak.



Gambar 4. Ular Tangga Lingkungan Sungai

Permainan ini dilakukan dengan aturan bermain sebagai berikut :

- a) Anak-anak usia SD sebanyak 50-100 orang anak dikumpulkan dalam satu ruangan
 - b) Pendongeng melaksanakan kegiatan mendongeng edukasi air sungai
 - c) Selanjutnya, dipilih 24 orang untuk melakukan permainan
 - d) Akan ada 3 permainan Ular Tangga yang disiapkan. Setiap meja terdiri dari 8 orang. Masing-masing anak bermain berkelompok (2 orang). Setiap bidak jatuh pada bidang merah, maka pemain harus mendongeng dengan kemampuan diri dan group
 - e) Setiap melemparkan dadu, maka harus siap dengan perintahnya
 - f) Permainan dilanjutkan dengan memperoleh penugasan lanjutan. Point tinggi bila peserta dapat menjawab dengan benar dan dapat menyelesaikan permainan dengan baik.
 - g) Group yang menang adalah yang cepat selesai dengan mengumpulkan banyak nilai dan Bonus
2. Kuraih Bintang
- Permainan ini akan memotivasi anak-anak untuk melakukan banyak kebaikan, bahkan nilai-nilai kejujuran dan tanggungjawab akan mampu dikembangkan oleh anak-anak usia dini. Gambar 5. Kuraih Bintang berikut dapat menggambarkan kebiasaan yang akan dilakukan oleh anak-anak usia dini dalam memelihara sungai.



Gambar 5. Kuraih Bintang

Aturan Permainan Kuraih Bintang adalah :

- Anak Usia 3-5 tahun sebanyak 50-100 orang anak dikumpulkan dalam satu ruangan
- Pendongeng melaksanakan kegiatan mendongeng edukasi air sungai
- Pendongeng memilih 16 orang anak untuk melakukan permainan
- Pendongeng menyiapkan 4 permainan Kuraih Bintang, dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Masing-masing anak bermain berkelompok terdiri dari 2 (dua) orang
- Setiap anak memulai permainan dengan menginjak Bidang Biru " Aku Anak Hebat "
- Setiap anak melangkah, maka fasilitator akan membacakan perintahnya
- Permainan dilanjutkan dengan memperoleh penugasan lanjutan. Point tinggi bila peserta dapat menjawab dengan benar dan dapat menyelesaikan permainan dengan baik
- Setiap anak yang bisa menyelesaikan tugas dengan baik dan dengan jujur melakukannya akan mendapatkan Bintang
- Anak yang tidak melakukan sesuai dengan apa yang ada dalam pernyataan tidak mendapatkan Bintang, tapi fasilitator memotivasi, apabila dilakukan dengan baik maka akan mendapatkan Bintang
- Group yang menang adalah yang cepat selesai dengan mengumpulkan banyak Bintang
- Untuk anak usia dini, semua pemain akan mendapatkan hadiah sesuai dengan tingkatan.

PEMBAHASAN

Permasalahan lingkungan sangat berdampak besar dalam kehidupan manusia, baik dalam kehidupan sosial ekonomi seperti kerugian akibat terjadinya banjir, ketidakadilan dan menurunnya kualitas hidup manusia. Kampung Dongeng Etam adalah Komunitas yang sangat peduli tentang alam dan lingkungan, hadir sebagai gerakan publik yang terus berusaha dalam mengedukasi anak-anak sejak usia dini dengan bersahabat melalui dongeng dan permainan interaktif, menjadi komunitas yang menumbuhkan karakter sejak dini dalam merestorasi sungai, mengelola pengetahuan yang dikumpulkannya untuk mendukung upaya penyelamatan lingkungan hidup dan restorasi sungai yang dilakukan oleh anggota (pendongeng) dan anak-anak sejak dini, jaringannya maupun publik, menjadi sumber daya ide, kreatifitas dan kaderisasi dalam restorasi sungai, menggalang dukungan nyata dari berbagai elemen masyarakat, mempertajam fokus dan prioritas dalam mengelola kampanye dan edukasi untuk berbagai pencemaran lingkungan yang mengintervensi sungai.

Dari hasil Observasi lapangan dan hasil kuisisioner kepada orangtua, tokoh masyarakat dan guru di wilayah SKM, maka dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar responden mahami tentang manfaat mendongeng, yaitu cerita yang disampaikan dengan mengolah imajinasi pendongeng. Cerita yang disampaikan adalah merupakan gambaran kehidupan serta mengandung nilai-nilai dan suri tauladan yang diharapkan dapat menginspirasi anak-anak.

Sebagian responden juga sangat setuju apabila dongeng juga merupakan pengembangan imajinasi anak yang dibawakan dengan baik, penuh penghayatan, ekspresif dan menyenangkan oleh para pendongeng. Domain yang dilakukan oleh Kampung Dongeng Etam dalam setiap aktifitasnya memberikan gambaran kepada para responden bahwa penanaman nilai-nilai kebaikan untuk memberikan dampak bagi restorasi sungai akan lebih mudah dicapai.

Adapun setelah anak-anak mendapatkan Domain, reaksi yang didapat sebagai berikut :

1. Untuk anak-anak yang tinggal dipinggiran sungai tidak langsung mengalami perubahan. Misalnya menyapu rumah atau membuang sampah pada tempatnya, yaitu sampah kering dan sampah basah. Khususnya anak-anak yang berada di daerah . Hal ini terjadi karena pola keseharian anak-anak belum terbiasa buang sampah pada tempatnya apalagi memisalkannya, bahkan tidak tersedia sampah di rumahnya. Kegiatan menyapu rumah juga belum menjadi budaya keseharian anak-anak dipinggir sungai.
2. Anak-anak yang berada agak jauh dari pinggir SKM, setelah mendapatkan Domain, langsung melakukan apa yang mereka dapatkan saat mendengar dongeng sambil bermain. Kegiatan menyapu dan membuang sampah pada tempatnya. Mereka tidak segan untuk meminta kepada orang tua untuk membelikan tempat sampah dengan warna yang berbeda, seperti dicontohkan saat kegiatan Domain.

Saat pernyataan tentang anak-anak mengingatkan kepada orang tua untuk tidak membuang sampah di sungai, sebagian besar anak-anak menyampaikan kepada orang tua untuk tidak membuang sampah di sungai. Namun demikian masih banyak orangtua dan kakak yang membuang sampah di sungai. Hal itu menunjukkan bahwa pola kehidupan yang sudah berjalan bertahun-tahun perlu mendapatkan sentuhan yang prosesnya juga cukup lama. Domain adalah bagian dari upaya beralihnya pola hidup yang menjadikan sungai

sebagai tempat sampah menjadi pola hidup sehat dengan air yang berkualitas. Artinya, Domain harus dilakukan berulang kepada semua lapisan masyarakat, baik anak-anak ataupun orang dewasa pengguna sungai.

Edukasi yang didapat anak-anak hendaknya diikuti juga dengan edukasi yang juga menarik untuk orangtua. Sehingga kesadaran yang timbul adalah karena mereka mengetahui bahwa restorasi sungai adalah keadaan yang akan diwariskan kelak bagi generasi masa yang akan datang. Mengembalikan sungai pada fitrahnya akan mengembalikan nilai-nilai alamiah lingkungan sekitarnya. Ikan akan banyak berkembang biak, tumbuhan akan subur, pinggiran sungai terawat baik, tidak berisi sampah dan tidak banjir.

Untuk kondisi ini sebagian besar responden memberikan jawaban harapan dan kepedulian yang besar terhadap restorasi sungai untuk kehidupan dimasa mendatang. Hanya saja, perlu kesadaran semua pihak untuk bersama-sama peduli dan memerhatikannya. Terutama untuk masyarakat dipinggir SKM, mereka yang terlibat langsung dalam mengawal, menjaga, melestarikan sungai dari hulu hingga hilir.

KESIMPULAN

1. Harapan dari kegiatan mendongeng ini adalah dapat menjadi saat yang tepat untuk menyampaikan pesan moral tentang pentingnya memelihara sungai kepada anak-anak melalui cerita dilengkapi dengan alat permainan edukatif yang menunjang cerita serta diiringi dengan musik yang dinamakan dengan Domain (Dongeng dan Bermain Inovasi).
2. Pembentukan karakter sejak dini untuk tidak membuang sampah ke sungai yang dilakukan oleh Kado Etam dalam melakukan edukasi memerlukan waktu yang lama dan harus dilakukan secara berulang-ulang sebagai bentuk kontribusi dunia pendidikan dalam restorasi sungai.
3. Perlu kesadaran semua pihak dalam mendukung para pendongeng sebagai fasilitator yang mendukung pelaksanaan program dan kampanye terkait restorasi sungai, serta perlu motivasi dari pemerintah untuk terus konsisten dalam pelaksanaan dan pengembangan program pengelolaan sumber daya air.

PENGHARGAAN

Penelitian ini dapat selesai karena dibantu oleh banyak pihak, sehingga kepada pihak yang telah banyak membantu diucapkan terimakasih, khususnya ucapan terimakasih disampaikan kepada para relawan Kampung Dongeng Etam yang telah membantu melaksanakan pengumpulan data di lapangan. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Satker Operasional dan Pemeliharaan SDA BWS Kalimantan III Provinsi Kalimantan Timur yang membantu pelaksanaan penelitian ini.

REFERENSI

- Anonim, 2010, *FS Bendungan Karang Mumus di kota Samarinda*, PT. Mettana Engineering Consultant, Samarinda
- Anonim, 2017, *Pedoman Pemberdayaan Masyarakat, Kelembagaan Masyarakat Peduli Sungai*, Subdit Kelembagaan Dirjen Bina Penatagunaan Sumber daya Air, Jakarta

- Hana J., 2011. *Terapi kecerdasan Anak Dengan Dongeng*, Edisi Pertama, Cetakan I Berlian Media, Yogyakarta.
- Kristanto, 2002, *Ekologi Sungai*, Edisi Pertama, Cetakan I Andi Offset, Yogyakarta.
- Moleong, Lexy J. 2011, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Titus R., 2013, *Sanitasi Masyarakat di Sekitar Sungai Karang Mumus*, Kota Samarinda.
- Undang Undang RI No. 32 tahun 2009, *Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup* Kementerian Negara Lingkungan Hidup, Jakarta.