Volume 6 Issue 4 (2022) Pages 3578-3589
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Media *Game Gartic*

Mistria Harmonis[1]✉, Fatrica Syafri[2], Faizatul Widat[3], Rumlystiowati[1], Ninik Agustin[1]
Pendidikan Islam Anak Usia, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Indonesia(1)
Pendidikan Islam Anak Usia, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia(2)
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Nurul Jadid, Paiton, Probolinggo, Indonesia(3)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

Abstrak
Pengembangan kecerdasan anak usia dini memerlukan proses yang tidak mudah sebab anak usia dini memiliki keunikan yang berbeda antara anak satu dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji tentang meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui media game gartic di RA Raisul Anwar Kotaanyar Probolinggo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik analisis datanya dilakukan melalui reduksi data memilih data yang dibutuhkan dalam penelitian, kemudian display data menampilkan data-data yang dipilih, dan dilanjut penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menghasilkan keadaan lembaga RA Raisul Anwar menggunakan media game gartic dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual spasial anak didik, game gartic yang dikemas menarik mampu memberikan ketertarikan yang mampu memancing kecerdasan visual spasial anak muncul dan berkembang. Implementasi game gartic dilakukan melalui cara analisis kebutuhan, pengenalan kecerdasan visual spasial melalui game gartic, evaluasi kegiatan, rencana berjenjang.

Kata Kunci : *kecerdasan visual spasial; anak usia dini; media game gartic*

Abstract
The development of early childhood intelligence requires a process that is not easy because early childhood has unique characteristics that differ from one child to another. This study aims to analyze and study improving the visual-spatial intelligence of early childhood through game garlic media at RA Raisul Anwar Kotaanyar Probolinggo. This study uses a qualitative approach. The data analysis technique is carried out through data reduction, selecting the data needed in the study, then displaying the data showing the selected data, and then drawing conclusions. The results showed that the RA Raisul Anwar institution used game garlic media to improve students' visual-spatial intelligence; attractively packaged garlic games provided interest that could provoke children's visual-spatial intelligence to appear and develop. The implementation of game garlic is done through needs analysis, the introduction of visual-spatial intelligence through game garlic, evaluation of activities, tiered plans.

Keywords: *spatial visual intelligence; early childhood; game media gartic*

Copyright (c) 2022 Mistria Harmonis, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : mistriaharmonis@unuja.ac.id (Probolinggo, Indonesia)
Received 14 November 2021, Accepted 27 December 2021, Published 7 March 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses bagaimana mengubah kehidupan seorang anak menjadi lebih baik, mandiri dan bertanggung jawab (Mundiri & Jannah, 2021). Berkualitas atau tidaknya kehidupan seseorang di masa depannya ditentukan oleh pendidikan awal sebagai pendidikan landasannya (Watini, 2019; Iltiqoiyah, 2020). Pendidikan anak usia dini lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal bagi anak-anak yang berumur 0-6 tahun sebelum memasuki sekolah dasar (Hakim, 2011; Umiarso & Hidayati, 2022). Pendidikan anak usia dini tidak harus selalu selalu mengeluarkan biaya yang mahal atau melalui suatu wadah tertentu, melainkan pendidikan anak usia dini dapat dimulai dirumah atau dalam keluarga (Erlinawati, Khairuddin, 2016; Rozi & Maulidiya, 2022).

Proses pendidikkan terhadap anak usia dini pemberian pembinaan yang dilakukan semenjak lahir sampai kurun usia enam tahun, ini dilakukan dengan cara stimulant atau rangsangan yuang dapat menumbuhkan perkembangan rohani maupun jasmani sehingga memiliki kesiapan lanjutan (Lasaiba, 2016; Alfina & Anwar, 2020). Pendidikanan pada anak usia dini suatu usaha dorongan bimbingan, pengasuhan, stimulasi, kemudian akan menimbulkan kemampuan serta keterampilan anak (Zamroni et al., 2021). Pendidikan untuk usia dini dilaksanakan melalui metode bermain sambil belajar melalui permainan maka anak akan memperoleh pembelajaran yang menarik, terutama pada masa *golden age* yang ada disekitar usia 0-6 tahun (Nurmiyanti & Candra, 2019; Syam & Damayanti, 2020) .

Ada banyak cara untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak agar berbagai aspek perkembangannya seperti kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, moral spriritual dan seni anak berkembang dengan baik (Fika et al., 2019). Pada masa ini disebut pula masa kritis dan pada saat ini pula memerlukan suatu pendidikan yang menjadi sentral mendasar sebagai sebuah strategi dalam membangun sumberdaya manusia (Yunia, 2016). Stimulasi pendidikan pada anak usia dini dilakukan dalam banyak metode permainan agar anak tidak merasa jenuh. Aktifitas bermain bisa dilakukan diluar maupun didalam kelas, misal kegiatan diluar dilakukan dengan pengamatan lingkungan kegiatan didalam bisa dilakukan dengan visual menontol film ataupun bermain game edukasi.

Kegiatan belajar mengajar yang menarik dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan anak, hal ini bisa dilakukan dengan pola kegiatan pembelajaran yang berpusan pada anak dengan memberikan kepercayaan penuh terhadap anak sehingga anak berkesempatan belajar secara langsung pada kegiatan pembelajaran tersebut (Fardiah et al,. 2019). Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada minat anak akan lebih positif daya tangkapnya dari pada pembelajaran yang berpusat pada guru, jadi guru bisa menggunakan bantuan media untuk mengarahkan pada kegiatan pembelajaran yang bermakna (Retnaningrum, 2016). Bermain sambil belajar cara yang tepat dalam memberikan stimulus pembelajaran pada anak. Kegiatan yang memperoleh hasil nyata dan menyenangkan yaitu dari permainan, aspek perkembangan dapat seleruhnya tercapai melalui permainan. Melalui permainan juga seorang anak dapat menjumpai hal-hal baru serta dapat mempertegas pengalaman yang pernah anak ketahui sebelumnya dengan cara ekspresi dan eksplorasi yang dilakukan oleh anak, hal ini juga dapat memperlihatkan jati diri anak, menambah fantasi anak serta keaktifannya. Proses pendidikan pada masa anak menjadikan dasar keberhasilan pendidikan kelak di masa depannya (Hasanah, 2019).

Sangatlah penting diberikan rangsangan pada masa *golden age* agar supaya fungsi-fungsi otak berkembang secara maksimal (Nofitasari & Maryani, 2018). Menurut Sumardi et al., (2017) Pada masa usia dini ini anak lebih mudah mendapatkan serta penyerapan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitarnya. Perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini sangat tepat diletakkan pada masa ini yaitu *golden age.* Dengan begitu, pendidikan anak usia dini bisa mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan yang ada pada diri anak, perkembangan dapat berbentuk psikis ataupun fisik diantaranya perkembangan kecerdasan visual spasial. Menurut Hapsari et al., (2016) setiap anak memiliki potensi kecerdasan yang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

berbeda-beda. Kecerdasan tidak hanya tunggal akan tetapi bersifat jamak (multiple intelligences) yaitu: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan musikal, dan kecerdasan spiritual (Adhimah, 2019).

Kecerdasan visual-spasialkemampuan yang terdapat dalam diri anak, berupa ketrampilan berfikir dalam bentuk visualisasi dan gambar untuk memecahkan masalah atau menemukan jawabannya. Kecerdasan ini dapat dikembangkan dengan beberapa cara antara lain; video, gambar, menggunakan model dan diagram (Rini, 2018). Kecerdasan visual-spasial dapat distimulasi melalui berbagai media. Salah satu media yang dapat menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak adalah media audio visual. Media audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan visual dan auditif digunakan untuk merangsang indra pengelihatan dan indra pendengaran anak (Prastowo, 2014).

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di RA Raisul Anwar pada tanggal 2 september sampai 3 desember 2021, menunjukkan bahwa kemampuan kecerdasan visual-spasial kurang berkembang. Hal tersebut bisa dilihat dari anak belum mampu mengembangkan enam aspek perkembangan contoh dalam bidang kognitif anak belum bisa menunjuk dan menyebut angka, dalam seni anak belum mampu menggambar sesuai tema atau menggambar bebas tetapi bermakna. Setelah peneliti melakukan observasi peneliti menemukan beberapa permasalahan dikelas, diantaranya: dalam proses pembelajaran masih ditemukan anak yang belum bisa meniru kegiatan menebalkan garis, mewarnai sampai tuntas, meronce dan lain-lain, minimnya fasilitas untuk anak seperti: metode yang digunakan guru monoton membuat anak bosan dan tidak tertarik, media pembelajaran hanya beberapa, setting kelas yang kurang menarik sehingga minat belajar anak kurang, dalam proses pembelajaran guru kurang memberi inovasi, didalam proses pembelajaran guru kurang menggali pengetahuan anak yang lebih dalam sehingga enam aspek perkembangannya yakni nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan seni kurang berkembang secara optimal.

Dalam mengatasi fenomena tersebut maka guru perlu melibatkan metode pembelajaran yang mampu membangkitkan semangat anak didik untuk lebih mengembangkan pengetahuannya sehingga anak didik tidak merasa jenuh ataupun bosan dalam mengikuti pembelajaran (Baharun, 2015; Astriani, 2019). Metode yang dipilih dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial di RA Raisul Anwar yakni implementasi media game gartic. Sebagaimana penjelasan penelitain terdahulu mengenai media yakni : Media ini meski dengan cara sederhana dikenal mampu mengarahkan anak pada proses pembelajaran yang lebih bermakna (Retnaningrum, 2016). Media juga dikenal mampu meningkatkan seluruh aspek kemampuan termasuk kemampuan bahasa(Laila & Candraloka, 2019). Akhmad Shunhaji, (2020) mengatakan bahwa sebuah media atau alat permainan edukatif mampu mengoptimalkan perkembangan yang dimiliki anak.

Pada masa globalisasi ini kita bisa memanfaatkan media elektronik seperti halnya game edeukasi (Wahid et al., 2020; Dakir et al., 2021). Game edukasi mampu memberikan ketertarikan sendiri terhadap anak usia dini sebab dikemas dengan menarik dan modern serta mudah diaplikasikan. Banyak penelitian yang melibatkan media game edukasi dalam meningkatkan seluruh aspek kecerdasan anak yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, di antaranya; Menurut Fatima et al., (2020) melalui penerapan model permainan game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat mengaktifkan anak selama kegiatan belajar. Selanjutnya Salah satu media pembelajaran yang menarik dan bersifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah dengan melalui games yang mempunyai karakteristik menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity)(Irwan et al., 2019; Mushfi et al., 2021)

Kemudian Citra (2020) mengatakan games atau permainan merupakan segala kontes yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti

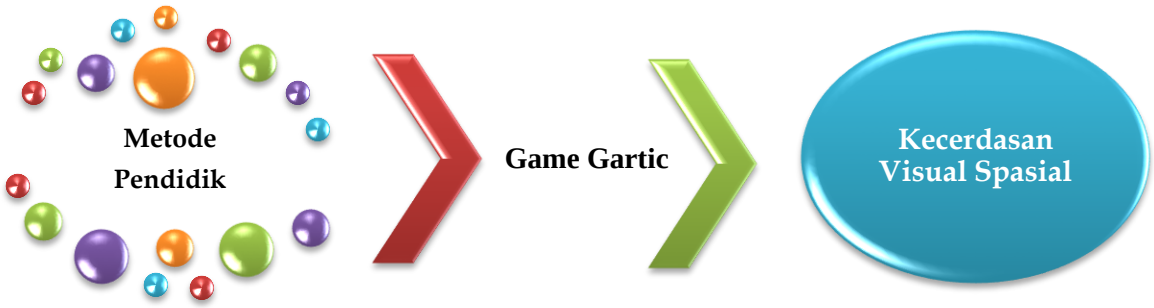
DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

atuan-aturan yang ada yang telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan. Ditegaskan pula oleh (Jafar & Mardia, 2017) Penggunaan media game edukasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar.

Berlandaskan dari permasalahan yang ada maka peneliti tertarik untuk mengkaji penggunaan game edukasi dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini yang dilakukan melalui penggunaan media game edukasi (game gartic) penggunaan game gartic menjadikan kebaruan dan keunikan dari penelitian terdahulu. Berangkat dari latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk mengintegrasikan antara kecerdasan visual spasial dengan penggunaan game edukasi gartic. Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memahami tentang bagaimana implementasi game gartic dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus, dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang metode pendidik dalam meningkatakan kecerdasan visual spasial melalui media game gartic. Tempat penelitian dilakukan pada lembaga yang berada di wilayah probolinggo, yaitu RA Raisul Anwar Kedungrejoso Kotaanyar Probolinggo pada tanggal 2 september sampai 3 desember tahun 2021. RA Raisul Anwar merupakan pendidikan formal yang mengimplementasi media game adukasi game gartic dalam proses belajar mengajar. Adapun alur desain penelitin ini sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Penelitian

Peneliti melihat langsung cara penggunaan media game gartic dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak didik RA Raisul Anwar. Informan penelitian diperoleh dari hasil interview dengan kepala sekolah, dewan guru dan wali murid di RA Raisul Anwar. Peneliti melakukan pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media game gartic pada saat pembelajaran berlangsung. Data-data lain untuk menguatkan hasil diambil dari dokumen yang bisa mendukung dan menguatkan penelitian.

Dari beberapa data tersebut, kemudian dianalisis secara bertahap, dimulai dari penyajian terhadap seluruh data yang ada, kemudian dilanjutkan dengan reduksi data dengan mengacu pada tema penelitian yang diangkat, dan diakhiri dengan penarikan kesimpulan penelitian sebagai sebuah temuan baru dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; Meningkatkan kecerdasan visual spasial anak usia dini melalui media game gartic pada anak usia dini di RA Raisul Anwar Kedungrejoso Kotaanyar Probolinggo sebagai berikut;

SWOT Analisis

Dalam mengembangkan program baru memerlukan planning atau perencanaan dalam mengimplementasikan kegiatan.perencanaan yang matang mampu memberikan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

kemudahan dalam penerapannya begitu pula dengan penerapan game edukasi yang dilakukan pada RA Raisul Anwar, game edukasi yang dipilih yakni game edukasi gartik yang dipandang mampu menstimulasi perkembangan visual spasial pada anak usia dini. Hal utama yang perlu dilakukan dalam upaya merancang suatu program atau pelatihan agar dapat berjalan efektif dengan melakukan analisa mengenai apa yang perlu dipersiapkan serta menganalisis semua kebutuhan melalui persiapan yang matang untuk mengetahui keadaan yang sebenarnnya (Dr.Hasan Basi & Dr.H.A.Rusdiana, 2015).

Kegiatan awal yang dilakukan dengan pendekatan *ANALISIS SWOT* merupakan singkatan dari *Strengths, Weaknesses, Opportunities*, dan *Threats*. *Strengths* merupakan penjelasan dari sejumlah kebutuhan yang dimiliki oleh lembaga. Analisis kebutuhan dipersiapkan dan direncanakan sebelum memulai pembelajaran agar guru lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran (Astuti et al., 2020). *Strengths* atau kelebihan dari RA Raisul Anwar adalah memiliki SDM yang mumpuni dibidang IT sehingga mampu mengembangkan serta mengikuti arus zaman melalui strategi komputerisasi yang mampu diimplementasikan pada metode pembelajaran.

IF1 selaku kepala sekolah menegaskan kemampuan yang dimiliki tendik RA Raisul Anwar sangat mumpuni dibidang IT sebab ada 2 guru yang memang lulusan dari salah satu sarjana teknologi informatika, jadi penggunaan game gartic dalam media pembelajaran mampu direalisasi sesuai tujuan serta mudah diaplikasikan kepada anak didik.

Weaknesses bagian yang kurang mendukung keberhasilan pendidikan yang ingin dicapai sekolah. Opportunity kesempatan yang mungkin dapat dicapai apabila potensi yang ada disekolah dikembangkan secara optimal. Threats merupakan peluang yang bisa terjadi atau akibat kesinambungan dan keberlanjutan kegiatan penyelenggaraan sekolah (Sujoko, 2017).

Weaknesses atau kekurangan yang ada di RA Raisul Anwar adalah kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung diakibatkan oleh minimnya donatur dalam bidang pemberdayaan fasilitas sekolah. Hal ini menjadi PR bagi kepala, semua guru, jajaran staf beserta Yayasan untuk memenuhi sarana dan prasarana yang mendukung dalam penerapan pembelajaran berbasis IT.

IF2 salah satu guru RA Raisul Anwar menyampaikan sarana yang digunakan ketika implementasi pembelajaran melalui media game gartic sangat terbatas, dimana dalam satu kelompok ada 24 anak sedangkan gadget yang digunakan hanya ada 2 gadged saja. Hal ini tentu memperlambat implementasi yang dilakukan oleh guru sebab abak didik perlu bergantian dalam mempraktikkan media game gartic tersebut.

Opportunity atau kemungkinan-kemungkinan yang akan dicapai oleh sekolah RA Raisul Anwar dalam penggunaan game edukasi yakni kemajuan fasilitas sekolah serta kemajuan cara berfikir anak didik yang mengikuti perkembangan arus zaman abad 21. Threats atau pengaruh berkesinambungan terhadap lembaga RA Raisul Anwar yaitu persaingan antar lembaga tetangga yang menerapkan metode yang sama atau bahkan meniru metode yang telah diterapkan oleh lembaga ini. Melalui metode game edukasi gartic RA Raisul Anwar memiliki keunggulan terdepan disbanding lembaga lain yang belum menerapkan model pembelajaran yang sama.

IF3 sebagai guru RA Raisul Anwar mengatakan dalam perencanaan implementasi pengunaan game edukasi kepala sekolah beserta jajaran guru dan yayasan serta pihak terkait mengadakan persiapan-persiapan diantaranya: sarana dan prasarana yang mendukung, pemilihan game edukasi gartic melalui rapat intern kepala, guru dan yayasan, kesiapan SDM (tenaga pendidik) yang handal dibidang IT.

Perencanaan pembelajaran kegiatan memproyeksikan tindakan apa yang akan dilaksanakan dalam suatu pembelajaran yaitu dengan mengatur dan merespon komponen-komponen pembelajaran, sehingga arah kegiatan (tujuan), sisi kegiatan (materi), cara penyampaian kegiatan (metode dan teknik), serta bagaimana mengukurnya (evaluasi) menjadi jelas dan sistematis (Hanifah & Amaliah, 2018). Dengan swot analilis maka guru

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

mampu menetapkan target dalam mencapai suatu tujuan yang telah disepakati terutama dalam bidang penggunaan media pembelajaran game edukasi yang lagi diterapkan pada lembaga RA Raisul Anwar.

Pengenalan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Game Gartic

Dalam mengimplementasikan sebuah pembelajaran memerlukan suatu alur yang tepat agar target yang ingin dicapai lebih mudah terdeteksi. Sebelum pelaksanaan maka diperlukan perencanaan terlebih dahulu agar proses pelaksanaan berjalan dengan kondusif dan terarah. IF4 salah satu guru RA Raisul Anwar menuturkan bahwa pelaksanaan metode game gartic memang sudah tertulis dalam RPPH dengan tetap mengacu pada KI dan KD sesuai kurikulum RA, game gartic sesui dengan KI.3 yang melibatkan unsur mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya dengan cara mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghitung, merasa, meraba dan menanya). Sedangkan KD yang dikembangkan adalah kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Dengan pelibatan RPPH yang sudah tersusun dan terprogram guru lebih mudah mengimplementasikan kegiatan sesuai jadwal. Adapun implementasi yang dilakukan dalam game gartic sebagai berikut:

Implementasi pembelajaran

Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi penyediaan sarana dalam melakukan sesuatu yang menimbulkan sebab akibat. Implementasi dilakukan dalam mengaplikasikan sebuah rangkaian program terstruktur dan terencana dalam penerapan suatu program. Dalam penyampaian atau penyajian pembelajaran kepada anak harus bersifat menarik, energik, kreatif, dan inovatif sehingga anak berminat dalam pembelajaran yang disampaikan guru (Zamroni et al., 2021).

IF2 Menyampaikan Implementasi metode pembelajaran melalui game gartic dilakukan pada setiap hari selasa dan jum'at. Pelaksanaanya dilakukan dalam dua hari karena pada hari-hari yang lain digunakan metode permainan saintific dan permainan APE (Alat Peraga Edukatif), penerapan kolabrasi ini mampu menghilangkan rasa jenuh pada anak didik sehingga mereka cenderung ingin tahu dan penasaran terhadap metode-metode yang guru terapkan. Pelaksanaan proses belajar mengajar kepada peserta didik merupakan beberapa cara dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan dasar bagi pembentukan kepribadian yang utuh (Qasim & Maskiah, 2016). Proses pembelajaran yang dilakukan pada anak usia dini harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, melibatkan kelima indra fungsi, dan dapat memuaskan keingintahuan anak (Misrayeti & Mahyuddin, 2020). Implementasi game edukasi gartic pada lembaga RA Raisul Anwar dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial anak. Dilakuakn dengan minat anak. Stimulasinya menggunakan metode game gartic karena media ini dianggap mampu meningkatkan minat anak didik dalam mengikuti pembelajaran serta dapat mengkover kekurangan belajar tempo dulu yang dilakukan tanpa menggunakan media.

IF1 menyampaikan bervariasinya metode yang digunakan pada lembaga RA Raisul Anwar dilakukan dalam menghindari kejenuhan terhadap stimulasi yang diberika guru pada anak didik. Melalui penerapan kolaborasi metode pembelajaran mampu meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak didik dilembaga ini. Hal ini pula yang menjadikan perbedaan serta kebaruan dengan pelibatan media game gartic dalam metode pembelajaran di RA Raisul Anwar. Implementasi game gartic dilakukan pada kegiatan inti selama 30 menit yang dialakukan dengan cara bergantian pada setiap anak didik, pada kegiatan inti tersebut dilakukan penerapan kelompok dimana dalam satu kelompok memiliki tugas dengan kegiatan yang berbeda dan salah satunya dengan penggunaan game gartic.

IF2 mengatakan penggunaan game gartic menumbuhkan kecerdasan visual spasial anaklebih meningkat dengan melihat langsung gambar-gambar yang tersedia serta

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

meningkatkan daya ingatnya untuk menebak gambar yang dilihatnya. Game ini juga mempu meningkatkan pengetahuan menulisi melalui coretan-coretan yang bisa anak didik aplikasikan melalui daya imajinasinya masing-masing.



Gambar 2. Tampilan Game Gartic (Purwok, 2020)
Source: Research documentation

Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasaran yang mendukung perlu dilakukan dan dioptimalkan dengan menyediakan beberapa hal seperti ketersediaan *gadget*, jaringan wifi yang mampu menstabilkan implementasi game edukasi gartic serta SDM yang memadai dalam mengoperasikan game edukasi. Sarana dan prasarana yang dioptimalkan akan menghasilkan output yang optimal pula khususnya dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak.

IF1 mengatakan hal ini menjadi suatu tantangan bagi kami para pemangku jabatan yang ada dilembag RA Raisul Anwar terutama dalam pemenuhan sarana dan prasana sekolah demi melengkapi fasilitas yang dibutuhkan oleh anak didik. Kami berupaya untuk mencarikan solusi dengan menjalin kerjasama terhdap perusahaan-perusahaan setempat demi mendapatkan donatur dalam pemenuhan sarana dan prasarana yang dibutuhakan.

Sarana dan prasarana yang mendukung akan lebih mengoptimalkan kegiatan yang dilakukan sehingga target pencapaian akan lebih mudah terealisasi. Game gartic yang diusung dalam program RA Raisul Anwar demi mewujudkan perkembangan anak didik yang optimal dapat berjalan dengan sempurna jika pengoptimalan sarana dan prasarana berjlalan, namun jika hal yang sebaliknya terjadi belum adanya pengoptimalan sarana dan prasarana maka perencanaan dan program tidak akan terealisasi sesuai harapan.

Lingkungan Pendukung

Guru yang terlibat dalam implementasi game gartic sudah melalui tahap uji kompetensi dalam bidang pemahaman IT (Ilmu Teknologi), jadi SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada sudah terlatih dalam penerapan pembelajaran berbasis game edukasi. IF1 menegaskan Sumber Daya Manusia yang ada dilembaga RA Raisul Anwar memang ada ahli IT (Ilmu Teknologi), yakni dua guru yang memang lulusan dari sarjana teknologi informatika, dan dua guru yang lainnya beda jurusan namun mumpuni dalam bidang kepaudan sehingga mampu berkolaborasi dengan rekan sejawat dalam penerapan game edukasi tersebut.

IF2 mengatakan dalam penerapan game edukasi terlebih dahulu ada pelatihan yang dilakukan oleh rekan guru sejawat dalam membimbing guru yang lainnya yang kurang faham mengenai IT (Ilmu Teknologi),. Kepala sekolah selalu memotivasi dalam hal pemberdayaan kemampuan melalui keterlibatan teman sejawad untuk mengoperasikan game edukasi yang lagi digalakkan dilembaga ini. IF3 melanjutkan bahwa lingkungan pendukung lainnya dilakukan oleh pihak Yayasan serta wali murid yang turut andil dalam menggalang donatur untuk melengkapi fasilitas yang kurang terutama dalam penerapan game edukasi. Lingkungan pendukung sangat besar perannya dalam mensukseskan sebuah program. Sebab keterlibatan lingkungan pendukung bukan hanya menambah fasilitas yang ada namun

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

memberikan support dan energi positif terhadap lembaga seingga semua aspek didalamnya tetap semangat berjuang dalam kesuksesan target yang sudah deprogram.

Evaluasi Kegiatan

Langkah terakhir yaitu penilainan atau asesment. Assessment dilakukan sebagai tindakan lanjutan dari pemantauan untuk melakukan pengukuran dan perbaikan dalam kegiatan yang diimplementasikan, seperti memadankan hasil-hasil kegiatan. Tujuan dari assessment sendiri yaitu agar perencanaan yang telah tersusun dapat mencapai tujuan yang ditetapkan dan dapat terselenggarakan. Hasil evaluasi dimaksudkan untuk merencanakan kembali, serta berfungsi sebagai administrasi dan manajemen yang terakhir (Baharun & Wibowo, 2021).

Tujuan dari evaluasi agar rencana-rencana yang telah dibuat dapat mencapa itujuan yang ditetapkan dan dapat terselenggarakan. Hasil evaluasi dimaksudkan untuk perencanaan kembali, dan juga berfungsise bagaia dministrasi dan manajemen yang terakhir. Yaitu mengkombinasikan dan mengumpulkan data dengan standar tujuan. Semua lembaga sudah pasti melaksanakan evaluasi terhadap program-program lembaga yang dilakukan untuk mengukur hasil yang telah diperoleh sehingga lembaga bisa memberikan kesimpulan terhadapprogram yang sudah berjalan.

IF3 menyampaikan evaluasi dilakukan dalam satu semester untuk mengukur peningkatan kecerdasan visual spasial anak didik. Pada tahap evaluasi anak didik akan memperlihatkan kemapuan dan bakatnya pada kecerdasan visual spasial yang dilakuka tes atau uji coba yang dilakukan oleh guru kelas masing-masing. Selanjutnya, IF4 menyampaikan hasil evaluasi dicatat dan dijadikan tolak ukur untuk perbaikan selanjutnya. Catatan evaluasi akan disampaikan kepada kepala sekolah pada rapat intern guru kemudian kepala akan memberikan keputusan berdasarkan musyawaroh antara kepala dan guru. Namun sejauh ini hasil evalusi menunjukkan dengan penggunaan game gartic kemampuan visual spasial anak lebih meningkat dari sebelum penggunaan game tersebut.

Melalui kegiatan evaluasi maka batas-batas kemampuan anak didik akan terlihat dan mampu memberikan gambaran pada guru untuk melakukan Langkah perbaikan atau penambahan yang dilakukan pada rencana berjenjang. Evaluasi dapat memberikan gambaran tentang apa yang terjadi dalam suatu program dan memastikan keterjangkauan elemen fisik dan struktural dari program yang direncanakan (Masyithoh, 2019). Evaluasi ini juga disebut sebagai proses memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk menentukan derajat dan tingkat pembelajaran yang telah terjadi untuk membuat penilaian dan perbaikan yang diperlukan untuk memaksimalkan hasil.

Melalui evaluasi yang dilakukan dalam rangka pengevaluasian system pelaksanaan game gartic dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial dapat memberikan arahan serta pembenahan selanjutnya untuk mengoptimalkan program yang sudah berjalan. Hal ini memungkinkan lembaga yang lebih maju serta dapat mengedepankan kebutuhan anak didik dalam upaya pembimbingan, pembinaan serta pengarahan pada tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Rencana Berjenjang

Perbaikan berkelanjutan dilakukan pemantauan agar game edukasi (game gartic) mampu meningkatkan kecerdasan visual spasial di RA Raisul Anwar dengan menggunakan konsep Deming. Deming Philosophy, memandu implementasi manajemen yang tepat dan baik akan berdampak pada perbaikan kualitas organisasi tersebut. Pengurangan biaya-biaya organisasi diakibatkan dari meningkatnya perbaikan kulaitas.

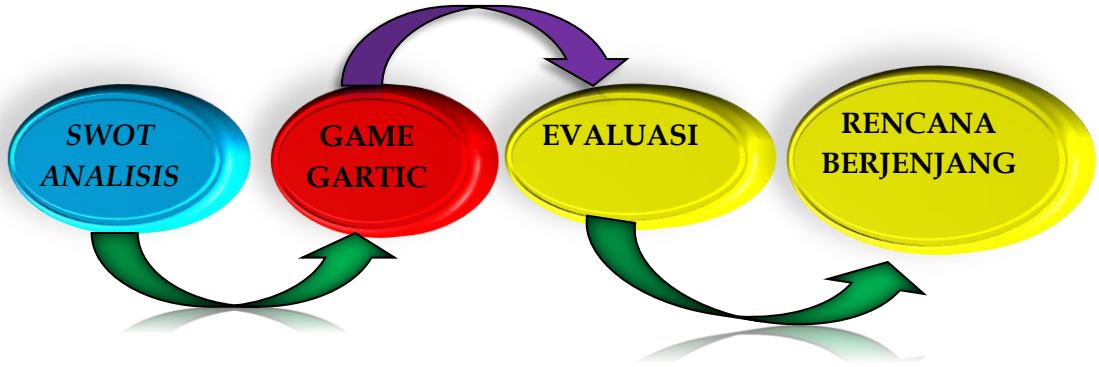
Rencana berjenjang sangat penting dalam mengembangkan kualitas pendidikan. Sebab rencana berjenjang mampu mendorong anak didik untuk lebih aktif dalam belajar terus menerus, mendorong guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran lebih lanjut, dan mendorong sekolah untuk meningkatkan fasilitas tambahan dan kualitas belajar siswa

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

(Firdausiah, 2021). Untuk itu perlu sumber daya manusia berkualitas untuk membenahi dan meningkatkan manajemen pendidikan anak usia dini, secara khusus terkait dengan pembelajaran pendidikan anak usia dini yang meliputi proses perencanaa, pengorganisasian, pelaksanaan dan penilaian (Ita, 2018). Deming Philosophy kuncinya yaitu perbaikan yang dilakukan secara terus-menerus dan peningkatan kualitas akan membawa organisasi kearah yang lebih baik di masa yang akan datang. Deming mendefinisikan mutu sebagai pengembangan yang continue dari suatu sistem yang stabil (Sriwidadi, 2001).

IF1 rencana berjenjang dilakukan dengan mengacu pada hasil evaluai yang dilakukan. Tahapan-tahapan yang perlu dirubah atau diolah kembali kami lakukan untuk memperbaikai hasil yang seharusnya diperoleh. Temuai evaluasi yang paling menonjol yakni kelengkapan sarana prasarana dalam penerapan game edukasi oleh sebab itu lembaga berupaya memenuhi kekurangan dengan mealakukan rencana berjenjang ini.

IF4 planing penyediaan sarana prasaran dilakukan dengan mengumpulkan dari berbagai donatur demi memenuhi kebutuhan kegiatan belajar mengajar yang kondusif dan tertib. Dana yang sudah terkumpul kemudia dialokasikan pada pemenuhan fasilitas yang dibutuhkan oleh anak didik sehingga pembelajaran lebih fokus dan kondusif.



Gambar 3. Tahapan Implementasi Media Game Gartic (Rozi et al., 2021)

Rencana berjenjang diupayakan mampu menutupi rongga-rongga kecacatan sebuah program sehingga mampu menghasilkan program unggul yang untuk mencetak generasi anak didik yang unggul pada bidang yang diminati. Pelibatan rencana berjenjang pada game gartic mampu mengolah program lebih maksimal, hal ini terlihat dari kegiatan yang lebih menarik dan ketersediaan fasilitas yang lebih mendukung.

SIMPULAN

Game edukasi gartic seolah menjawab keresahan guru maupun wali murid dalm mengembangkan kecerdasan anak terutama dalam bidangkecerdasan visual spasila, sebab melalui game ini anak mampu belajar dengan metode asyik yang jauh dari rasa bosan, sehingga kecerdasan anak lebih mudah terarah dan terasah. Penerapan metode game edukasi gartic pada RA Raisul Anwar memiliki implikasi yang positif terhadap anak didik terlihat dari antusiasme anak didik dalam mengikuti pembelajaran ketika menggunakan metode game gartic. Hal ini juga mempermudah guru dalam mengaplikasikan pembelajaran melalui penggunan media game edukasi. Media game eduakasi yang dilakukan tepat guna mampu mengembangkan serta mengoptimalkan seluruh aspek kecerdasan anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan selesainya penelitian ini, kami mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo, Dekan Fakultas Agama Islam dan beberapa pihak telah mendukung terselesaikannya penelitian ini..

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

DAFTAR PUSTAKA

Adhimah, S. (2019). Adversity Quotient: Complementary Intelligence in Establishing Mental Endurance Santri in Pesantren. Jurnal Ilmiah Islam Futura, 19(1), 128-143. https://doi.org/10.22373/jiif.v19i1.3502

Akhmad Shunhaji, N. F. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Akhmad. Block Caving - A Viable Alternative?, 2(2), 1-30. https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027

Alfina, A., & Anwar, R. N. (2020). Manajemen Sekolah Ramah Anak Paud Inklusi. Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 4(1), 36-47. https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975

Astriani, S. A. (2019). Pendekatan Webbed Learning Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Peserta Didik Inklusif Di Madrasah. Journal AL-MUDARRIS, 2(1), 79. https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v2i1.220

Astuti, D. P., Muslim, A., & Bramasta, D. (2020). Analisis Persiapan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sd Negeri Jambu 01. Jurnal Wahana Pendidikan, 7(2), 185-192. https://doi.org/10.25157/wa.v7i2.3676

Baharun, H. (2015). Penerapan Pembelajaran Active Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Madrasah. Pedagogik; Jurnal Pendidikan, 2(2).

Baharun, H., & Wibowo, A. (2021). Kepemimpinan Perempuan dalam Menciptakan Sekolah Ramah Anak. Quality, 9(1), 87-102. https://doi.org/10.21043/quality.v9i1.10109

Citra, C. A. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8(2), 261-272.

Dakir, Muali, C., Zulfajri, & Muali, C. (2021). Design Seamless Learning Environment in Higher Education with Mobile Device. Journal of Physics: Conference Series 1899, 1899, 1-5. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1899/1/012175

Dr.Hasan Basi, M. A., & Dr.H.A.Rusdiana. (2015). Manajemen Pendidikan dan Pelatihan.

Erlinawati, Khairuddin, N. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Melalui Media Gambar Pada Subtema Kesiapsiagaan Gempa Bumi Untuk Ketuntasan Hasil Pembelajaran Anak Tk Nurul Iman Lhokseumawe. Jurnal Ilmu Kebencanaan (JIKA), 3(4), 134-141.

Fardiah, F., Murwani, S., & Dhieni, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 133. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254

Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Aksara Jawa. 18 Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(1), 17-22. https://doi.org/10.33366/ilg.v3i1.1766

Fika, Y., Meilanie, S. M., & Fridani, L. (2019). Peningkatan Kemampuan Bicara Anak melalui Bermain Peran Berbasis Budaya. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 50. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.229

Firdausiah. (2021). Implementation of Role-Playing Games in Overcoming Introverted Children. Al-Ishlah:Jurnal Pendidikan, 13(2), 1394-1402. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.629

Hakim, A. L. (2011). Pengaruh Pendidikan Anak Usia Dini Terhadap Potensi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar di Kabupaten dan Kota Tangerang. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 17(1), 109-122. https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.11

Hanifah, H., & Amaliah, F. (2018). Manajemen Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Pos PAUD Dahlia 15. Jurnal Comm-Edu, 1(3), 24-29. https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1102

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070

Hapsari, B. I., Syukri, M., & Yusuf, A. (2016). Pengembangan Kecerdasan Musikal Dalam Pembelajaran Musik Angklung Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. Jurnal Pendidikan Pembelajaran Khatulistiwa, 5(2), 1-10.

Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung. AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 5(1), 20-40. https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831

Iltiqoiyah, L. (2020). Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak. Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1368-1381. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.781

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Pedagogia : Jurnal Pendidikan, 8(1), 95-104. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866

Ita, E. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 6(1), 45-52.

Jafar, A. F., & Mardia, A. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Pendidikan Fisika, 5(1), 19-25.

Kuswanto, & Anderson, I. (2021). Effect of service quality and motivation on the consumption behavior of students in the academic services. International Journal of Evaluation and Research in Education, 10(1), 86-96. https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20794

Laila, A. N., & Candraloka, O. R. (2019). Pemanfaatan Potensi Alam sebagai Alat Permainan Edukatif di PAUD Delima Jobokuto Jepara. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 10(1), 76. https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2883

Lasaiba, D. (2016). Pola Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Lingkar Kampus Iain Ambon. Jurnal Fikratuna, 8(2), 79-104.

Masyithoh, S. (2019). Implementasi Assesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Jurnal Care Children Advisory Research and Education, 7(1), 27-35.

Misrayeti, & Mahyuddin, N. (2020). The Implementation of Mathematics Learning in the Preparation Center Islamic Kindergarten Raudhatul Jannah City of Payakumbuh. 44(Icece 2019), 84-92. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.017

Mundiri, A., & Jannah, F. (2021). Quality Assurance of Education in Senior High School during Covid-19 Pandemic. Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 13(3), 2203-2212. https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.1190

Mushfi, M., Iq, E., Madanibillah, A., Muali, C., Anam, N. K., & Bon, A. T. (2021). Innovative Learning Media Based on e-Learning in the New Normal Era. Proceedings of the 11th Annual International Conference on Industrial Engineering and Operations Management Singapore, 6987-6993.

Nofitasari, A. D., & Maryani, I. (2018). Efektifitas Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Di Kelas A Tk Aba Tobayan Sleman. Jurnal Pendidikan, 2(1), 1-9. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i1.158

Nurmiyanti, L., & Candra, B. Y. (2019). Kepemimpinan Transformasional dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, 3(2), 13-24. https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i2.646

Prastowo, A. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis. In Jakarta: Kencana Prenadamedia Group (pp. 1-588).

Purwok, S. A. (2020). Game Gartic.io: Cara Main Game Tebak Gambar Bahasa Indonesia di HP & Laptop. Https://jalantikus.com/tips/game-Gartic-Io

Qasim, M., & Maskiah. (2016). Perencanaan Pengajaran Dalam Kegiatan Pembelajaan. Jurnal Diskursus Islam, 4(3), 484-492.

Retnaningrum, W. (2016). Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Bermain Memancing. Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(2), 207-218. https://doi.org/10.21831/jppm.v3i2.11284

DOI: 10.31004/obsesi.v6i4.2070
Rini, E. P. (2018). Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Media Audio Visual Anak TK Kelompok B.

Rozi, F., & Maulidiya, H. (2022). The Sekolah Sak Ngajine Program; The Habit of loving the Qur' an from an Early Age based on Tilawati. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1667-1676. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1636

Rozi, F., Widat, F., & Efanadari, E. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Picture and Picture dalam Meningkatkan Hasil Belajar Anak Usia Dini. Murobbi; Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 128-142. https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i2.10691

Sriwidadi, T. (2001). Manajemen Mutu Terpadu. The Winners, 2(2), 107-115. https://doi.org/10.21512/tw.v2i2.3817

Sujoko, E. (2017). Analisis Swot Di Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Manajemen Pendidikan, 4(1), 83-96. https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i1.p83-96

Sumardi, Taopik Rahman, I. S. G. (2017). Peningkatan kemampuan anak usia dini mengenal lambang bilangan melalui media playdough. Jurnal PAUD Agapedia, 1(2), 190-202. https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359

Syam, A. F., & Damayanti, E. (2020). Capaian Perkembangan Bahasa Dan Stimulasinya Pada Anak Usia 4 Tahun. PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2), 71-88. https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6235

Umiarso, & Hidayati, N. (2022). Improving Children's Cognitive Intelligence Through Literacy Management. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(3), 1588-1598. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1817

Wahid, A. H., Najiburrahman, Rahman, K., Faiz, Qodriyah, K., Hambali, Bali, M. M. E. I., Baharun, H., & Muali, C. (2020). Effectiveness of Android-Based Mathematics Learning Media Application on Student Learning Achievement. Journal of Physics: Conference Series, 1-7. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1594/1/012047

Watini, S. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 110-123. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.190

Yunia, W. (2016). Improving Students' Speaking Skill By Using Stad (Student Teams Achievement Divisions). Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 8(1), 136-153.

Zamroni, Amir, & Saleha, L. (2021). Pengelolaan APE Berbahan Limbah untuk Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 1382-1395. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.763