

STIMULASI SPASIAL-VISUAL DENGAN *BUILDING SIMULATOR GAME* ANAK USIA 5 TAHUN

Mahkamah Brantasari

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

E-mail: mahkamah@uwgm.ac.id

<https://orcid.org/0000-0002-1801-3905>

Article received: 13 Mei 2020, Review process: 05 Februari 2021,

Article Accepted: 11 Maret 2021, Article published: 30 Maret 2021

Abstract

Game play at this time can no longer be avoided, both by adults and children, the reasons for playing games are diverse ranging from filling spare time to eliminate the boredom experienced by humans at different age levels. So that game play does not only end with activities that are not useful, then as an adult must direct that the game play can be useful and used as a stimulating tool for children and can improve children's spatial-visual intelligence. This research was conducted on a child who is five years old, by conducting research using a game on a smartphone, the Building Simulator Game, which is specialized in Block Craft 3D level 1. The activity carried out is collecting data by exploring the ability of children in game play, doing observation and directly involved in directing children to play games. In stimulating spatial-visual intelligence with Building Simulator Games there are a number of children aged 5 years. First: determine the simplest building simulator game, Second: introduce block-shaped block media, Third: choose the type of building to be made, Fourth: Block Craft 3 D consists of level 26, but researchers only introduce children to level 1 according to their abilities. With the Block Craft 3 D game, it is expected that spatial-visual stimulation will be beneficial for children in the future

Keywords: *Spatial-Visual, Building Simulator Games, Children Games*

Abstrak

Permainan game pada saat ini sudah tidak bisa dihindari lagi, baik oleh orang dewasa maupun anak-anak, alasan bermain game pun beraneka ragam mulai dari mengisi waktu luang hingga untuk menghilangkan kejenuhan yang dialami oleh manusia dalam tingkatan usia yang berbeda. Agar permainan game tidak hanya berakhir dengan kegiatan yang tidak berguna maka selaku orang dewasa wajib mengarahkan agar permainan game tersebut dapat bermanfaat dan digunakan sebagai alat menstimulasi bagi anak dan agar dapat meningkatkan kecerdasan spasial-visual anak. Penelitian ini dilakukan terhadap seorang anak yang berusia lima tahun, dengan melakukan riset permainan game yang ada di internet, menggunakan smartphone yaitu Building Simulator Game yang di khususkan pada Block Craft 3D level 1. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dengan mengeksplorasi kemampuan anak dalam permainan game, melakukan

observasi dan terlibat secara langsung dalam mengarahkan anak bermain game. Dalam menstimulasi kecerdasan spasial-visual dengan Building Simulator Game Anak usia 5 tahun, ada beberapa yang dilakukan Pertama: menentukan building simulator game yang paling sederhana, Kedua: mengenalkan media balok berbentuk blocks, Ketiga: memilih jenis bangunan yang akan di buat, Keempat: Block Craft 3 D terdiri hingga level 26, namun peneliti hanya mengenalkan ke anak pada level 1 saja sesuai dengan kemampuan anak. Dengan adanya permainan Block Craft 3 D diharapkan stimulasi spasial-visual yang dilakukan bermanfaat bagi anak dikemudian hari

Kata kunci: Spasial-Visual, Building Simulator Game, Game Anak

PENDAHULUAN

Permainan game *offline* maupun *online* pada saat ini sudah tidak bisa dihindari lagi, baik oleh orang dewasa maupun anak-anak, alasan bermain *game* pun beraneka ragam mulai dari mengisi waktu luang hingga untuk menghilangkan kejenuhan yang dialami oleh manusia dalam tingkatan usia yang berbeda. Demikian halnya dengan anak-anak, mereka sangat menyukai bermain *game* sehingga keleluasaan anak dalam mengeksplorasi kegiatan fisik menjadi berkurang karena anak asyik bermain *game*. Dalam (Kusumawardani, 2015) yang di maksud dengan game online adalah permainan yang menggunakan jari jemari dengan alat yang memiliki teknologi yang terhubung dengan jaringan internet, permainan dapat dilakukan secara sendiri-sendiri dan juga bisa berhubungan dengan pemain yang lainnya pada waktu yang bersamaan. Siberio (2010), mengatakan *Game* merupakan seperangkat alat modern yang menggunakan teknologi yang dapat diakses oleh banyak orang. Sehingga perangkat modern ini akan semakin di gemari di masa yang akan datang. (Putra & Djuniadi, 2013)

Building simulation game merupakan permainan yang mengajak pemainnya untuk melakukan kegiatan menyusun *block* hingga menjadi sebuah bangunan sesuai dengan pola yang sudah ada, dalam memainkan *game* anak hanya mengikuti pola-pola yang sudah di tentukan tersebut. Game jenis ini memperlihatkan tampilan permainan yang menyerupai keadaan sesungguhnya dengan rinci. Dalam artikel (Atmani, 2018) ada dua alasan dalam melakukan *simulation game* dalam aktivitas pembelajaran yaitu: pertama *simulation game* digunakan untuk memberitahukan secara ringkas bentuk yang ada dalam bayangan dari keadaan yang nyata menjadi yang sesungguhnya. Aktivitas yang telah di ikuti diharapkan mampu melukiskan, menganalisis, dan mengevaluasi kondisi nyata atas model yang dibuat. Kedua pihak yang telah mengikuti *simulation game* diharapkan mampu membagikan kepandaianya dan pengetahuan yang dimiliki.

Permainan *game* diharapkan tidak hanya berakhir dengan kegiatan yang tidak berguna, tetapi bisa dimanfaatkan atau dijadikan salah satu media stimulasi *spasial-visual*, menurut Gardner kecerdasan merupakan kemampuan yang dapat di kembangkan sepanjang hidup manusia. Kecerdasan akan mengalami perkembangan seiring dengan pengalaman yang di dapat maupun melalui pembelajaran, dan pendidik memiliki andil dan peran untuk membantu perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan anak yang belum berkembang

dapat ditingkatkan, sedangkan kecerdasan anak yang perkembangannya sudah maksimal dapat dibantu untuk dapat di implementasikan dalam hidup anak dan digunakan dalam mengatasi permasalahan hidup agar menjadi lebih baik. (Purwitaningtyas, R., & Khotimah, 2013). Gardner mengungkapkan kecerdasan *spasial-visual* pada anak usia dini dapat di tingkatkan dan dikembangkan dengan cara, diantaranya adalah memprogram kegiatan berdasarkan karakteristik anak, memberi ruang pada anak untuk melaksanakan rancangan yang telah diatur. Memberikan arahan yang bertujuan meningkatkan rasa percaya diri anak, bahwa anak mampu mengambil keputusan. (Amelia L, 2015).

Oleh sebab kecerdasan *spasial-visual* dapat dikembangkan, maka selaku orang dewasa atau orangtua, wajib mengarahkan agar permainan *game* yang dimainkan anak tersebut, dapat bermanfaat dan sekaligus digunakan sebagai alat menstimulasi untuk meningkatkan kecerdasan *spasial-visual* anak. Menurut Gardner (Armstrong, 2002) dalam artikel (Setiani, 2018) menyatakan bahwa anak-anak dengan kecerdasan *spasial-visual* yang tinggi akan mengarah pada berpikir secara indra penglihatannya. Imajinasi internal (*internal imagery*) beraneka ragam yang dimiliki oleh anak, menandakan anak memiliki kreativitas yang tinggi. Masih dalam artikel (Setiani, 2018), Maier (1996) menyatakan bahwa kemampuan *spasial* diperlukan untuk mengetahui posisi, bentuk dan ukuran serta ruang dan gambar, juga untuk mengetahui volume, isi, luas dan Panjang serta jarak yang ada dalam aljabar. Pengetahuan akan hal tersebut tentu saja akan membantu seseorang dalam bidang pekerjaan sesuai dengan keahlian masing-masing.

Berdasarkan pendapat tersebut, anak yang memiliki banyak kecerdasan, seharusnya terus diasah kemampuannya agar terintegrasi menjadi kepribadian dalam diri anak hingga dewasa yang tercermin dalam perilaku sehari-hari. Beragam cara dalam merangsang kecerdasan spasial visual anak diantaranya adalah dengan permainan *Building Simulator Game*, khususnya *Block Craft 3 D game* dengan memanfaatkan permainan *game* yang ada di internet dengan menggunakan *smartphone* diharapkan orangtua dapat mengarahkan anak dalam menentukan permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan *spasial-visual* anak. Menurut (Ira Hastuti, 2018) Dengan bermain *building block* dapat menstimulasi kecerdasan *visual* anak, dapat meningkatkan intelektual, kreativitas, imajinasi positif dan keterampilan manipulatif. *Building* (membangun) dapat digunakan sebagai alat menstimulasi perkembangan anak untuk berimajinasi dalam rancang bangun dan tata ruang. Sehingga dianjurkan untuk menstimulasi dengan rancang bangun dan tata ruang yang sesuai dengan karakter anak. Secara manual permainan Balok dapat dipilih sebagai alat yang di gunakan untuk anak-anak bermain permainan rancang bangun.

Definisi kecerdasan spasial menurut Maharyati (2010) kecerdasan *spasial* yaitu kecerdasan yang mengkombinasikan perilaku penglihatan yaitu mata, pikiran dan juga kemampuan merubah cara pandang kegiatan *spasial-visual* seperti yang dilakukan dalam kegiatan mendesain dan menggambar pola, ataupun membuat rancang bangunan. Menurut Agustin (2008) kemampuan luar biasa seseorang dalam kecerdasan ini adalah: membuat gambar yang terkadang mendekati persis atau mirip dengan kenyataan, gambar yang dibuat dapat secara visual bercerita sehingga memiliki makna, memiliki kemampuan membuat bangunan tiga dimensi dan lebih mudah memahami apabila belajar dengan menggunakan media teks dan gambar. (Apecawati, 2015).

Menurut Safaria (2010:18) kecerdasan *spasial-visual* adalah kemampuan anak dalam menyerap pemahaman mengenai dimensi dan ruang. Anak yang memiliki kecerdasan memahami dimensi dan ruang akan dengan mudah mengerti tentang bentuk-bentuk dimensi dan ruang, seperti bentuk-bentuk bangunan rumah, gedung, ruangan, dan dekorasi. Anak-anak yang memahami bentuk visualisasi dan gambar, mudah mengerti tentang bentuk tiga dimensi, karena gambar lebih mudah mereka pahami daripada kata-kata maupun kalimat, sehingga anakpun mengerti bagaimana memainkan dimensi ruang menjadi karya yang bernilai. Anak dengan kecerdasan ini biasanya dalam pekerjaan memilih bidang arsitektur, seniman atau ahli bangunan. Demikian halnya dengan anak usia lima tahun yang telah memahami perilaku yang ada disekitarnya. Piaget menyebut tahap ini sebagai tahap berpikir secara naluriah, artinya anak mempunyai bermacam-macam pengetahuan tetapi anak tidak mengetahui bagaimana mereka memiliki pengetahuan tersebut. (Oktavia, 2014)

Menurut Piaget dalam (Jamaris, 2013) menjelaskan bahwa pada era sekarang ini anak belajar berdasarkan pada apa yang telah mereka lihat, melakukan aktivitas dengan peluang yang dapat memunculkan khayalan yang dimilikinya, yang mana khayalan tersebut merupakan sekumpulan pengalaman atau peristiwa yang di dapatkan akibat interaksi anak dengan lingkungan disekitarnya. (Purwani, Fridani, & Fahrurrozi, 2019). Dalam (Depkes, 2010; Soetjningsih, 2012) dikatakan aktivitas perangsangan atau stimulasi dan usaha penemuan dini apabila terjadi kelainan pada pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan dan tersistematis, dalam bentuk kerjasama antara anggota keluarga, dengan tenaga ahli yang berdasarkan keahliannya yaitu, bidang pendidikan, bidang kesehatan dan bidang sosial, dalam rangka menyiapkan tumbuh kembang anak usia dini dalam memasuki tingkatan pendidikan formal selanjutnya. (Setyaningsih & Wahyuni, 2018).

Perkembangan anak usia dini menurut Santrock dalam Sit (2015: 5) meliputi aspek perkembangan mencakup fisik, kognitif, sosial, emosional, moral, Bahasa, gender, serta jati diri, merupakan perkembangan anak usia dini. Wulandari dkk (2016: 48) juga menyatakan bahwa pembentukan karakter, dan kejutidirian seorang anak di masa depan ditentukan oleh pembiasaan pada usia 0- 6 tahun yang merupakan periode emas dan kesempatan bagi orangtua untuk mengembangkan kemampuan anak secara optimal. Sel-sel otak berkembang sangat pesat pada anak di usia dini. Orangtua merupakan sosok yang sangat berharga bagi anak usia dini dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya. (Sulaiman et al., 2019)

Gardner dalam Mulyasa, (2012), berpendapat bahwa perkembangan otak manusia mengalami lompatan dan perkembangan yang sangat pesat hingga delapan puluh persen pada masa anak usia dini, dan terus mengalami perkembangan sampai usia 18 tahun, oleh sebab itu sangat penting sekali untuk memberikan stimulasi atau perangsangan untuk mengoptimalkan perkembangan anak, sehingga perlu diberikan rangsangan yang tepat pada semua aspek perkembangan. Dan menurut Jafri dan Ovari, (2015) Memberikan stimulasi secara terus menerus dan berulang-ulang, rajin memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang kearah maksimal di setiap aspek perkembangan anak, berarti telah menstimulasi yang juga berfungsi sebagai penguat (reinforcement) bagi anak. (Setyaningsih & Wahyuni, 2018). Untuk membangun kecerdasan pada

diri anak yang memiliki karakter menyukai warna, gambar, suka mengamati dan memperhatikan sesuatu, serta memiliki daya hayal yang tinggi, maka penulis melakukan stimulasi Spasial-Visual dengan *Building Simulator Game* pada anak usia 5 Tahun, dengan menggunakan *Block Craft 3D level 1* yang sesuai dengan usia anak.

METODOLOGI

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020, terhadap seorang murid TK Ar-Rahman berjenis kelamin perempuan di Kelurahan Makroman Samarinda yang berusia lima tahun, dengan melakukan riset menggunakan permainan *game* yang ada di *smartphone* yaitu *Building Simulator Game* yang di khususkan pada *Block Craft 3D level 1*. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan data dengan mengeksplorasi kemampuan anak dalam permainan *game*, melakukan observasi dan terlibat secara langsung dalam mengarahkan anak bermain *game*.

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif, menurut Creswell (2010, hlm. 225) karakteristik penelitian kualitatif antara lain: Lingkungan alamiah (natural setting); kecenderungan para peneliti kualitatif adalah mengumpulkan data secara langsung dilapangan pada lokasi atau tempat dimana objek masalah yang di telitinya berada. Peneliti kualitatif melakukan penelitian berdasarkan keadaan yang sesungguhnya tanpa melakukan rekayasa; tidak pula membagikan instrumen-instrumen kepada mereka. Informasi yang dikumpulkan didapat dengan mengamati dan wawancara langsung kepada pihak yang akan di teliti tanpa ada rekayasa sehingga berlangsung secara alamiah. inilah yang menjadi penciri utama peneliti kualitatif. Dalam rancangan yang alamiah, para peneliti kualitatif melakukan hubungan secara langsung sepanjang penelitian. (Risdea Putri, 2016)

Pendekatan penelitian yang dilakukan adalah penelitian studi kasus yang menurut Bogdan dan Bikien (1982), yang dimaksud dengan studi kasus adalah aktivitas menguji yang dilakukan secara mendetail terhadap sesuatu yang berhubungan dengan subjek, kejadian, peristiwa atau sejarah tertentu. Sedangkan Surachmad (1982), mendefinisikan studi kasus sebagai penelitian yang memusatkan perhatian pada pengumpulan data secara terici dan terus menerus sehingga memiliki makna dan memperoleh pemahaman dalam pendekatan studi kasus yang di teliti. (Barnawi dan Jajat D., 2018)

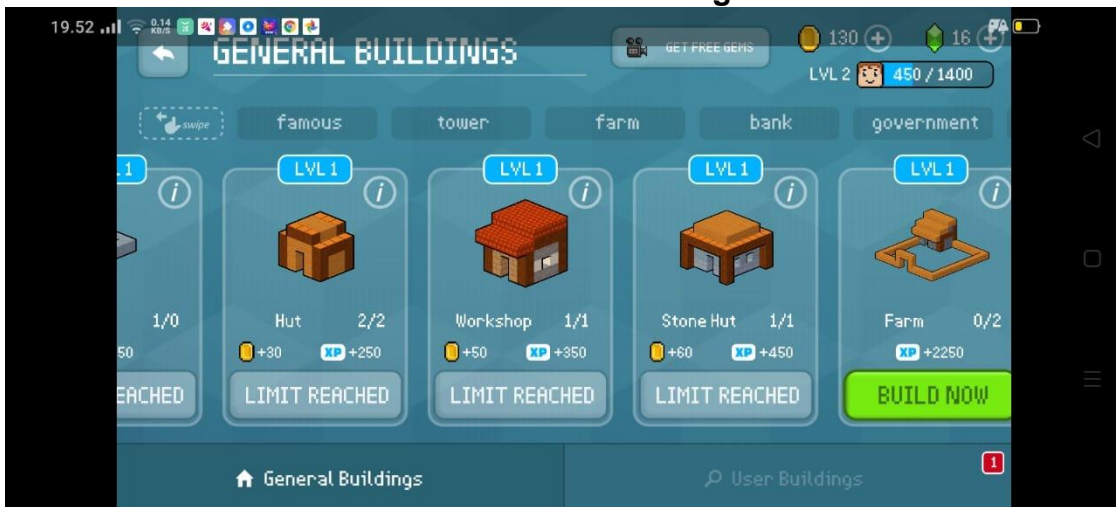
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menstimulasi kecerdasan *spasial-visual* dengan *Building Simulator Game* khususnya pada *Block Craft 3 D pada level 1* yaitu merupakan *game* yang menantang keberanian bagi para pemain termasuk didalamnya adalah anak untuk membangun berbagai bangunan seperti sumur, rumah atau istana, tempat kerja, menara atau bahkan bangunan-bangunan lainnya sesuai dengan imajinasi pemainnya. Untuk Anak usia 5 tahun ada beberapa tahapan stimulasi yang dilakukan, yaitu:

Tahapan stimulasi

Pertama: menentukan *building simulator game* yang paling sederhana yaitu *Block Craft 3 D* pada level 1, yang merupakan permainan membangun vila. Pemilihan permainan *game* yang sederhana dikarenakan menyesuaikan dengan perkembangan anak usia 5 tahun. Pada level 1 ada 5 jenis bangunan yang pertama bernama *Well*, kedua, bangunan bernama *Hut*, bangunan ketiga bernama *Workshop*, bangunan keempat bernama *Stone Hut*, bangunan kelima bernama *Farm*.

Gambar 1: Jenis Bangunan



Sumber: *game Block Craft 3 D*

Kedua: mengenalkan media balok yang ada dalam permainan *game*, berbentuk *blocks* yang memiliki beraneka warna dengan fungsi berbeda, yang ada pada *Block Craft 3 D* yaitu:

1. *Base Pack*, terdiri dari *blocks* yang memiliki aneka warna dengan fungsinya masing-masing, diantaranya:

Table.1 Base Pack

Blocks Berwarna	Fungsi
<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Dan Coklat	Melambangkan Rumput Yang Berada Di Atas Tanah
<i>Blocks</i> Berwarna Coklat	Melambangkan Tanah
<i>Blocks</i> Warna Abu-Abu	Melambangkan Bebatuan
<i>Blocks</i> Berwarna Abu Bergaris	Melambangkan Batu Besar
<i>Blocks</i> Yang Berwarna Abu Gelap	Melambangkan Batu Pahat
<i>Blocks</i> Yang Memiliki Warna Coklat Muda	Melambangkan Dinding
<i>Blocks</i> Berwarna Coklat Tua	Melambangkan Bagasi
<i>Blocks</i> Berwarna Krem	Melambangkan Batu Pasir
<i>Blocks</i> Warna Abu-Abu Tua	Melambangkan Batu Bata Pasir
<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Dan Pink	Melambangkan Bunga Mawar

<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Dan <i>Pink</i> Tua	Melambangkan Bunga Tulip
<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Dan Merah	Melambangkan Pohon <i>Apple</i>
<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Daun	Melambangkan Pohon Palm
<i>Blocks</i> Berwarna Hijau Tua	Melambangkan Pohon Akasia, Pohon Pinus
<i>Blocks</i> Berwarna Merah Bata	Melambangkan Atap Atau Genteng (Penutup Bagian Atas Rumah/Bangunan)
<i>Blocks</i> Transparan	Melambangkan Kaca
Ada Gambar Pagar Serta Gambar Obor	Melambangkan Pagar Serta Penerang

Gambar 2: Berikut tampilan *Base Pack*:



Sumber: game *Block Craft 3 D*

2. *Base Pack II*, *blocks* yang memiliki warna dan gambar yang memiliki arti, yaitu:

Table 2, *Base Pack II*

<i>Blocks</i> Berwarna	Fungsi
<i>Blocks</i> Berwarna Biru	Melambangkan Kaca
<i>Blocks</i> Warna Coklat	Melambangkan Peti
<i>Blocks</i> Warna Merah	Melambangkan Dasar Merah
<i>Blocks</i> Warna Kuning	Melambangkan Dasar Kuning
<i>Blocks</i> Warna Biru	Melambangkan Dasar Biru,
<i>Blocks</i> Warna Hijau	Melambangkan Dasar Hijau

<i>Blocks</i> Warna Ungu	Melambangkan Dasar Ungu
<i>Blocks</i> Warna Putih	Melambangkan Dasar Putih
<i>Blocks</i> Warna Coklat	Melambangkan Dasar Coklat
<i>Blocks</i> Warna Coklat Tua	Melambangkan Dasar Coklat Tua
<i>Blocks</i> Warna Orange Muda	Melambangkan Bata Pasir
<i>Blocks</i> Warna Biru	Melambangkan Bata Biru
<i>Blocks</i> Warna Ungu	Melambangkan Bata Ungu
<i>Blocks</i> Warna Pink	Melambangkan Bata Merah Muda
Lambang Bendera	Melambangkan Kehadiran
Gambar Pagar Merah	Melambangkan Pagar Berwarna Merah
Gambar Pagar Orange	Melambangkan Pagar Berwarna Orange
Gambar Pagar Biru	Melambangkan Pagar Berwarna Biru
<i>Blocks</i> Warna Kuning Cerah	Melambangkan Pasir
<i>Blocks</i> Warna Coklat	Melambangkan Batuan Dasar

Gambar 3: Base Pack II:



Sumber: game *Block Craft 3 D*

3. *Rare Items* terdiri dari gambar pintu, gambar anak tangga, gambar meja, gambar tempat duduk, gambar bantal, gambar tumpukan bantal, gambar

tempat tidur, gambar rak, gambar perapian, gambar lukisan, gambar jam dinding, gambar tempat lilin, gambar monitor, gambar radio, gambar lentera, gambar kap lampu, gambar botol, gambar piring, gambar buku, gambar surat.

Gambar 4: Rare Items:



Sumber: game *Block Craft 3 D*

4. *Rare Item II*, terdiri dari gambar pintu putih, gambar anak tangga putih, gambar meja putih, gambar bangku putih, gambar bantal hijau, gambar bantal biru, gambar bantal merah, gambar bantal biru, gambar bantal hitam, gambar kompor hitam, gambar jam biru, gambar lilin putih.

Gambar 5: Rare Item II:



Sumber: game *Block Craft 3 D*

Ketiga: Setelah menentukan dan memperkenalkan perangkat yang ada pada permainan *game* ini secara bertahap pada anak dan anak memahami alur permainannya, maka anak di berikan kepercayaan untuk melakukan permainan *Block Craft 3 D* pada level 1 dengan memberikan *smartphone* untuk melakukan permainannya. Kepercayaan yang diberikan tentu akan menimbulkan rasa percaya diri anak hal ini sesuai dengan pendapat Sujianto, Agus., Lubis, Halem., Hadi, (2008) dalam salah satu pengembangan potensi yang paling penting adalah dengan membangun kepercayaan diri, seperti pendapat Adler yang mengatakan

bahwa kepercayaan pada diri sendiri dan rasa superioritas merupakan kebutuhan manusia yang paling penting. (Olivantina R,A.,Olivantina O., 2018)

Smartphone sendiri sebagai sebuah alat yang digunakan dalam permainan ini memiliki pengertian sendiri, Smartphone merupakan alat komunikasi dengan fitur dan fasilitas yang menggunakan teknologi tinggi, sehingga menjadi telepon cerdas yang merupakan pengembangan dari telepon selular sebelumnya, yang kemudian disebut smartphone. (Chuzaimah, Mabruroh, Fereshti Nurdiana Dihan F.N., 2010). Sedangkan David wood mengatakan, Smartphone adalah media komunikasi dengan menyediakan fitur yang lengkap dan menggunakan teknologi yang selalu diperbaharui sesuai dengan kebutuhan pengguna telepon seluler yang menginginkan kemudahan dalam berkomunikasi. *Smartphone* merupakan telepon genggam yang mudah di gunakan di mana saja tanpa harus menggunakan kabel, karena menggunakan baterai dan terus mengalami perkembangan dalam perangkatnya. (Budiono, 2015)

Keempat: anak melakukan permainan yang di pilih dalam menstimulasi *Spasial-Visual* dengan permainan *Well* yang merupakan area lembah yang di kelilingi bukit berwarna hijau, lembah kosong yang memiliki tanah datar yang di peruntukkan untuk meletakkan *blocks* bangunan untuk sumur yang berbentuk persegi empat yang di bangun dengan 8 buah *blocks* yang berwarna putih. Sebelumnya, anak diperkenalkan dengan bahan bangunan dasar yang ada pada permainan ini, anak memperhatikan sejenak kemudian dengan telunjuknya anak memilih *blocks* yang telah tersedia lalu meletakkan *blocks* tersebut pada area yang ada di layar. Anak menyusunnya secara berurutan berdasarkan pola yang sudah ada dan membentuknya menjadi sebuah bangunan persegi empat. Pada tahap ini belum ada hambatan yang didapat anak . Setelah selesai maka akan terlihat bangunan sumur berwarna putih yang berada di tengah area rerumputan. Pada permainan *Well* ini masih terlihat sangat mudah sehingga anak senang dengan permainan ini.

Permainan membuat *Well* ini dilakukan selama kurang lebih 1 jam dalam satu hari, hal ini dilakukan untuk menghindari kejenuhan pada anak. Dan pada dasarnya anak memiliki konsentrasi yang singkat. Menurut (Fajriati, 2008) anak usia pra sekolah memiliki kemampuan konsentrasi secara efektif selama kurang lebih 5 menit pertama dalam menerima dan melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Sekolah yang menerapkan proses pembelajaran pada preschool lebih dari 30 menit akan membuat waktu pembelajaran menjadi kurang efektif hal ini di sebabkan anak memiliki konsentarsi yang pendek sehingga tidak lagi memperhatikan guru pada menit-menit berikutnya. (Astuti, Wahyuningsri, & Warastuti, 2014). Melihat pada pendapat tersebut, maka pada menit pertama, anak di biarkan untuk menyesuaikan diri dengan *game* dan mencoba-coba serta mengamati dan memahami *game* yang ada tersebut. selanjutnya, anak mulai menata permainan sesuai pola yang ada dan meletakkan *blocks* hingga menyerupai bangunan persegi yaitu berupa sumur. Hasilnya sungguh luar biasa anak mampu membuat karya yang baik.

Setelah permainan *Well* selesai maka dilanjutkan dengan permainan *Hut* yang merupakan bangunan berbentuk rumah atau pondok yang terdiri dari 50 *blocks*, pada permainan ini dilakukan anak selama 1 hari dengan waktu 1 jam 10 menit, hampir sama dengan hari sebelumnya, anak diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai arti warna yang ada pada *blocks* karena berhubungan dengan

materi bahan bangunan, selanjutnya anak mulai memilih warna sesuai dengan fungsi yang tertera pada game tersebut.

Pada permainan ini anak banyak bertanya mengenai *blocks* yang ada, terutama mengenai warna *blocks* tersebut yang memiliki arti tersendiri, setelah di berikan penjelasan anak memilih *blocks* berwarna coklat dan abu-abu sebagai materi yang memiliki arti tanah dan bebatuan di letakkan pada bagian dasar atau pondasi bangunan dan kemudian di lanjutkan dengan pemilihan warna *blocks* putih yang melambangkan dinding, memilih pintu yaitu *blocks* gambar pintu dan juga atap bangunan yaitu *blocks* berwarna merah. Hingga jadilah bangunan tersebut sesuai dengan pola yang ada. Menurut Montessori dalam Sudono (2000) Bermain merupakan cara anak usia dini mengerti maksud dari pola-pola melalui benda-benda secara langsung. Bermain dengan memasukkan unsur belajar memberi kesempatan kepada anak untuk menemukan sendiri, mengulang, mencari, memanipulasi memperagakan, dan mendapatkan berbagai pengertian dan maksud dari beragam pengalaman yang telah didapatkannya. Hal ini menegaskan bahwa anak dapat mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya dengan beragam cara, salah satunya adalah bermain (Yani, 2017)

Sama seperti permainan *Well dan Hut, Workshop* juga memiliki proses dan waktu yang sama dengan permainan sebelumnya hanya saja pada permainan *workshop* ini di perlukan lebih banyak *blocks* yaitu sebanyak 84 bloks, sehingga bangunan yang dibuat juga lebih besar dibanding permainan *Well dan Hut*. *Workshop* yaitu bangunan berupa bengkel, kemudian anak memilih *blocks* yang sesuai dengan warna dan fungsinya, sehingga anak ketika bermain game dapat memilih *blocks* yang sesuai dengan peletakannya. Karena anak belum bisa membaca, maka anak akan mengingat *blocks* sesuai warna gambar yang terlihat, lalu dilanjut dengan meletakkan *blocks* di mulai dari peletakan pondasi dasar bangunan yang mana anak memilih *block* warna putih yang melambangkan bebatuan, terus membentuk dinding, atap sesuai pola yang ada hingga menjadi sebuah bengkel.

Selanjutnya adalah membuat bangunan *Stone Hut*, yaitu bangunan berupa benteng dengan memiliki warna putih dengan materi bahan yang tidak banyak jenisnya, anak dengan cepat dapat menyelesaikan permainan ini hingga membentuk benteng. Bangunan kelima bernama *Farm*. bangunan yang memiliki tembok berwarna coklat. Dalam permainan membuat bangunan ini anak sudah terampil dalam menentukan bahan dan juga sudah menentukan warna-warna dasar sebagai alas dari bangunan ini.

Setelah bangunan lengkap dan selesai kemudian dilanjutkan menambah aksesoris interior dalam ruangan rumah, memberikan tambahan tempat tidur, meja, bangku, bantal-bantal sesuai dengan warna yang diinginkan, perapian, perlengkapan dapur, hiasan dinding dan lain sebagainya. Anak juga melakukan penataan taman sesuai dengan pilihan *blocks* yang telah disiapkan. Anak memilih sendiri *blocks* yang melambangkan bunga dan pepohonan, hingga berbentuk taman berdasarkan imajinasi anak.

Dalam mendampingi anak diperlukan kesabaran dalam berkehendak, karena anak yang mulai berimajinasi akan bertindak sesuai dengan imajinasi yang di miliki, pendapat dan kemauannya sendiri. Asfandiyar, (2007) menyatakan Imajinasi atau hayalan diperlukan dalam aktivitas untuk memunculkan kreativitas

dalam menghasilkan produk atau hasil dari individu. Karenanya anak yang berkesempatan berimajinasi atau berhayal dalam beraktivitas dan bermain memiliki peluang menjadi kreatif. (Permatasari, 2014)

Mengembangkan imajinasi anak merupakan upaya untuk menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan juga kreativitas anak. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan berbicara dan berbahasa anak. Mujahiddin, (2014:97) mengatakan kecerdasan spasial visual yaitu kemampuan berimajinasi dan menuangkan kedalam suatu bentuk nyata dan mampu menyelesaikan beragam persoalan yang berhubungan dengan kemampuan jenis kecerdasan spasial visual ini. Kecerdasan ini memperlihatkan keahlian seseorang dalam memahami secara lebih mendalam hubungan antara benda dan ruang. Peserta didik memiliki kemampuan untuk menciptakan imajinasi berupa bentuk dan ruang dalam pikirannya atau kemampuan untuk menciptakan bentuk-bentuk tiga dimensi, dan lebih memahami simbol-simbol. (Suchaimiyah & Lathifah, 2016)

Proses menstimulasi di lewati dengan bertahap, agar terlaksana secara sistematis sesuai dengan kemampuan anak, dan bertujuan untuk memudahkan anak memahami peristiwa yang terjadi disekitarnya. Menurut (Amstrong, 2008: 44) setiap anak yang memiliki kecerdasan visual spasial akan mudah peka terhadap bentuk, garis, beragam warna, ruang, keseimbangan, bayangan, keselarasan, pola dan hubungan antar unsur, kecerdasan visual spasial sangat bertumpu pada ketelitian pengamatan dan ketajaman melihat. (Rosidah. L, 2014)

Pengalaman adalah peristiwa yang sangat penting bagi anak dalam mengasah kemampuan yang telah di miliki, peristiwa yang dialami anak berlangsung dengan cara yang alami sesuai dengan tahapan yang ada. Stimulasi ini selain menyenangkan bagi anak juga membuat anak belajar tanpa merasa terbebani, karena anak tidak menyadari bahwa anak sedang melakukan pembelajaran, mengasah dimensi ruang dan indera penglihatannya. Jamaris (2014:86) menyatakan bahwa pengalaman yang di rasakan oleh anak melalui indra penglihatannya membantu anak dalam fungsi pengaturan perilaku dalam kehidupan. Karena dengan indra penglihatannya anak mampu menterjemahkan kejadian dan konsukwensi yang di timbulkan atas suatu perbuatan. (Nopiana, Nurfarida,I., 2020).

Dengan adanya stimulasi spasial-visual dengan *Building Simulator Game* yang di khususkan pada *Block Craft 3D level 1* anak mengalami perubahan yang bisa terlihat diantaranya adalah:

1. Dalam menentukan dan berpendapat tentang warna yang disukai. Ketika anak diberi tugas mewarnai maka anak dengan cepat memutuskan warna dan kombinasi warna lain yang akan digunakan. Karena pada saat di stimulan, anak selalu bertanya mengenai warna-warna yang ada pada *game*. Anak jadi mengetahui, memahami mengenai makna warna yang memiliki maksud atau arti tertentu, misalnya merah berani, biru itu lembut dan sebagainya.
2. Mengenal material yang di gunakan sebagai bahan bangunan, seperti pasir, tanah, batu yang berfungsi sebagai bahan dasar bangunan. Pertanyaan-pertanyaan anak dalam stimulasi pada *fase base pack* sangat membantu anak untuk mengenali lingkungan yang ada disekitarnya.

3. Dapat membuat denah rumah dalam bentuk gambar sederhana sesuai dengan imajinasi anak. Dalam pembuatan denah, anak membuat coretan pada kertas yang menggambarkan rumah transparan dengan interior rumah yang berisi dengan kamar tidur dan isinya seperti lemari dan tempat tidur, kamar mandi, ruang keluarga, ruang tamu, dapur dan perabot yang melengkapinya.

Dengan menstimulasi anak menggunakan *Building Simulator Game* yang di khususkan pada *Block Craft 3D level 1*, tahapan pembelajaran yang di mulai dari *base pack*, *base pack II*, *rare item* dan *rare item II*, memiliki dampak yang positif pada kecerdasan *spasial visual* anak usia 5 tahun.

SIMPULAN

Bermain *game* tidak selamanya teridentifikasi buruk atau tidak baik selama *game* yang dimainkan dimanfaatkan untuk kegiatan yang positif dan sarat makna, kemajuan teknologi dapat kita manfaatkan, salah satunya adalah untuk menstimulasi kecerdasan *spasial-visual* anak usia dini. Pada era modern sekarang ini segala jenis kegiatan termasuk permainan dengan memanfaatkan teknologi sudah merupakan kegiatan sehari-hari, agar kegiatan permainan tidak berakhir dengan sia-sia maka dapat dimanfaatkan untuk melatih dan menstimulasi kecerdasan anak yang disesuaikan dengan usianya.

Mengarahkan *game* yang menjadi permainan anak agar tidak hanya menjadi sekedar bermain saja, tetapi juga menjadi suatu pembelajaran yang bermanfaat yang diharapkan dapat menumbuhkan kembangkan kecerdasan yang dimiliki anak, dalam hal ini tentu akan mengalami tantangan, seperti halnya yang penulis lakukan terhadap seorang anak berusia lima tahun. Tantangan yang ada di manfaatkan untuk memotivasi dalam melakukan stimulasi dengan menggunakan permainan *game* yang ada di *smartphone* yaitu *Building Simulator Game* yang di khususkan pada *Block Craft 3D level 1*, anak yang memiliki kemampuan berimajinasi dengan baik dalam menyelesaikan permainan *game* tersebut di harapkan dapat mengembangkan kecerdasan *spasial-visual* anak di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia L. (2015). Stimulasi Kecerdasan Visual Spasial Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Kindergarten Watching Siaga Bencana Gempa Bumi Di Paud Terpadu Permata Hati Banda Aceh. *Visipena*, VI, 14.
- Apecawati, L. D. (2015). Hubungan Kecerdasan Visual Spasial Dengan Kemampuan Menggambarkan Bentuk Molekul. *Jurnal.Untan.Ac.Id*, (2008), 1–11.
- Astuti, E., Wahyuningsri, W., & Warastuti, W. (2014). Pengaruh Stimulasi Motorik Halus Terhadap Daya Konsentrasi Belajar Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 20(2), 105349.
- Atmani, A. K. P. (2018). Perancangan Permainan Simulasi (Game Simulation) Untuk Menilai Tingkat Kematangan Strategi Teknologi Informasi terhadap Strategi Bisnis Dengan Metode IT Balanced Scorecard dan Maturity Model COBIT 4.1. *Journal of Animation & Games Studies*, 3(2), 111.

<https://doi.org/10.24821/jags.v3i2.1856>

- Barnawi dan Jajat D. (2018). *Penelitian Fenomenologi Pendidikan* (1st ed.; Nurhidayah, Ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiono, F. L. (2015). Persepsi dan Harapan Pengguna terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta. *Buletin Pos Dan Telekomunikasi*, 11(2), 93. <https://doi.org/10.17933/bpostel.2013.110201>
- Chuzaimah, Maburoh, Fereshti Nurdiana Dihan F.N. (2010). Smartphone : Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle. *Smartphone : Antara Kebutuhan Dan E-Lifestyle*, 1(semnasIF), E-315.
- Ira Hastuti, A. S. (2018). Pengaruh Permainan Building Block terhadap Kecerdasan Visual Anak di TK Ulil Albab Kota Bandung. *Obsesi*, 2(1), 70–75. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.132>
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *AntroUnairdotNet*, 4(2), 154–163.
- Nopiana, Nurfarida,I., S. (2020). Peningkatan Spatial Visual Intelligence Melalui Kegiatan Bermain Engklek. *Jurnal Tunas Cendekia*, 3, 139–150.
- Oktavia, A. D. L. (2014). *Anak Usia Dini Menggunakan Media Buku Bantal di Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom Taman Kanak-Kanak Sandhy Putra Telkom*. Univ. Bengkulu.
- Olivantina R.A.,Olivantina O., S. (2018). Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Talking Stick. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 331–340. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.14>
- Permatasari, R. W. (2014). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa TK Kelompok B. *Jurnal PG PAUD Trunojoyo*, 1, 1–75.
- Purwani, A., Fridani, L., & Fahrurrozi, F. (2019). Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 55. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.142>
- Purwitaningtyas, R., & Khotimah, N. (2013). Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Melalui Kegiatan Menggambar Dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Kelompok Usia 3-4 Tahun Di PPT Harapan Bangsa Surabaya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Putra, A., & Djuniadi, D. (2013). Mempercantik Tampilan Game 2D Menjadi 3D De Kronik Van Diponegoro Menggunakan Teknik Mode 7. *Jurnal Teknik Elektro Unnes*, 5(2), 102–106. <https://doi.org/10.15294/jte.v5i2.3564>
- Risdea Putri. (2016). *Efektivitas Implementasi Sistem Manajemen Mutu Iso 9001:2008 Di Man 2 Model Pekanbaru* (Vol. 52). Univ. Pendidikan Indonesia.
- Rosidah. L. (2014). Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Maze. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 281–290.
- Setiani, Y. (2018). Pengaruh Tingkat Kecerdasan Visual-Spasial terhadap Literasi Kuantitatif Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1), 38–46. <https://doi.org/10.15294/kreano.v9i1.12258>
- Setyaningsih, T. S. A., & Wahyuni, H. (2018). Stimulasi Permainan Puzzle

Berpengaruh terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 1(2), 62–77. <https://doi.org/10.31539/jks.v1i2.9>

Suchaimiyah, & Lathifah, L. (2016). Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini Melalui Permainan Lego (Penelitian Tindakan Kelas Pada Kelompok A). *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, 3, 19–27.

Sulaiman, U., Ardianti, N., Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Pendidikan, J., ... Pendidikan, S. N. (2019). Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *NANAEKE Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2, 52–65.

Yani, I. (2017). Stimulasi Perkembangan Anak Melalui Permainan Tradisional Suku Batak Toba. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 12(2), 89–98. <https://doi.org/10.21009/jiv.1202.1>