

Sosialisasi stimulasi spasial-visual dengan *building simulator game* peserta didik

Mahkamah Brantasari

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Jalan Wahid Hasyim 2 No.28, Kota Samarinda, 75243 Indonesia
* Penulis Korespondensi. Email: brantasari@gmail.com

Received: 14 Maret 2020; Revision: 15 Maret 2020; Accepted: 6 Mei 2020

Abstrak

Perkembangan teknologi sudah tidak dapat dihindari termasuk di dalamnya adalah perkembangan permainan anak-anak yang terus berproses sesuai dengan perkembangan zaman. Pengabdian kali ini melakukan kegiatan seminar yang dihadiri oleh orangtua peserta didik yang ada di kelurahan Makroman. Dalam pelaksanaan kegiatan ini tim pelaksana mengadakan persiapan dengan melakukan survey ke warga RT 24 Makroman pada tanggal 5 Desember 2019 untuk meminta waktu luangnya agar bersedia menjadi tuan rumah dalam pelaksanaan seminar selama setengah hari yang akan dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2019 bertepatan dengan hari minggu yang mana peserta seminarnya adalah orang tua peserta didik di RT 24 Makroman. Kegiatan pengabdian masyarakat dihadiri oleh orang tua peserta didik yang telah hadir pada jam 09.00 wita, acara di mulai dengan pembukaan dan di tutup dengan doa, selanjutnya pada pukul 09.30 wita, acara di sambung dengan kegiatan Bakti Sosial Peningkatan Gizi Peserta Didik dan pada jam 13.00 wita di lanjutkan dengan seminar “Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual dengan Building Simulator Game Peserta Didik”.

Kata Kunci; sosialisasi stimulasi spasial-visual, *building simulator game*

How to Cite: Brantasari, M. (2020). Sosialisasi stimulasi spasial-visual dengan building simulator game peserta didik. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 86-89. doi:<https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.19>



This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sudah tidak dapat dihindari termasuk didalamnya adalah perkembangan permainan anak-anak yang terus berproses sesuai dengan perkembangan zaman. Permainan tradisional, sekarang telah diambil alih oleh game digital memanfaatkan teknologi laptop, Smartphone dan sebagainya. Kemajuan teknologi tidak dapat dihindari, sebagai orangtua kita dituntut untuk memfasilitasi anak-anak kita yang juga sekaligus sebagai peserta didik, untuk dapat dan bisa menggunakan teknologi sesuai dengan zamannya. Perkembangan teknologi khususnya dalam permainan game digital harus benar-benar dimanfaatkan khususnya untuk kecerdasan spasial-visual agar kekhawatiran terhadap dampak negative permainan game tersebut tidak terjadi di masa yang akan datang tetapi menjadikannya suatu berkah yang luar biasa terhadap kemajuan belajar peserta didik (Utami et al., 2020).

Menurut Oliver (2013) game merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian anak, sedangkan sebagian orang tua menuding game sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak, sedangkan menurut Einstein (1988) Game merupakan bentuk investigasi yang tinggi.

Kemudian menurut Fahrul (2010) menjelaskan game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan mencari hiburan. Kemudian Naisbitt dan Naisbitt (2016) menjelaskan Game adalah Game merupakan sistem partisipatoris dinamis karena game memiliki tingkat penceritaan yang tidak dimiliki film. Sedangkan menurut Beck dan Wade (2004) game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Pengertian kecerdasan spasial-visual menurut (Arshad & Mustapha, 2017; Balaid et al., 2016; Cotet et al., 2017; Sujiono & Sujiono, 2010) adalah merupakan kemampuan 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.

Menurut Islamiah et al. (2019) kecerdasan visual-spasial pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya adalah mengatur dan merancang kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang di rumah. Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Masih dalam Islamiah et al. (2019), menurut Masnipal (2013), banyak sekali manfaat dari bermain *building block* bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, ekspresi kreatif, perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, dan nilai jumlah.

Banyaknya orangtua merasa khawatir dengan kemajuan teknologi khususnya terhadap dampak negative, salah satunya adalah permainan game yang dianggap sebagai penyebab anak menjadi malas belajar, menjadi kurang bersosialisasi karena asyik bermain game dan masih banyak keluhan negative lainnya maka menanggapi kekhawatiran tersebut penulis melakukan Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik di RT 24 Makroman.

METODE

Pengabdian kali ini melakukan kegiatan seminar yang dihadiri oleh orangtua peserta didik yang ada di kelurahan Makroman. Adapun jadwal kegiatan yang dilaksanakan adalah seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Tempat Rumah Warga Makroman Samarinda

Tanggal	Kegiatan
5 Desember 2019	Survey ke warga RT. 24 Makroman
13 Desember 2019	1. Persiapan seminar di rumah warga 2. Mengecek persiapan tempat 3. Mengantar surat izin melakukan kegiatan seminar 4. Penyerahan undangan untuk peserta seminar 5. Belanja ke pasar untuk acara Bakti Sosial Peningkatan Gizi Peserta Didik .
14 Desember 2019	1. Masak Bersama dalam rangka Bakti sosial Peningkatan Gizi Peserta Didik . 2. Pelaksanaan seminar “ Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik ”
14–18 Desember 2019	Pembuatan laporan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini tim pelaksana mengadakan persiapan dengan melakukan survey ke warga RT 24 Makroman pada tanggal 5 Desember 2019 untuk meminta waktu luangnya agar bersedia menjadi tuan rumah dalam pelaksanaan seminar selama setengah hari yang akan dilaksanakan pada hari minggu tanggal 15 Desember 2019 yang mana peserta seminarnya adalah orang tua peserta didik di RT 24 Makroman. Tim pelaksana kegiatan membuat undangan untuk melakukan kegiatan seminar dan mengantarkan undangan kepada warga RT 24 Makroman. Pada tanggal 13 Desember 2019 tim pelaksanaan mengecek persiapan tempat yang akan digunakan sebagai tempat acara seminar dan sekaligus belanja bahan-bahan makanan dalam acara bakti sosial **Peningkatan Gizi Peserta Didik** yang akan di masak bersama dan disuguhkan pada peserta seminar.

Peralatan, perlengkapan yang berhubungan dengan kegiatan bakti sosial dan seminar, menggunakan fasilitas yang dimiliki oleh salah seorang warga RT 24 Makroman. Terkecuali LCD, tim pelaksana meminjam pada Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, pada bagian perlengkapan. Seminar dilaksanakan dengan penyajian materi yang di presentasikan oleh nara sumber, kemudian di lanjutkan dengan tanya jawab.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dihadiri oleh orang tua peserta didik yang telah hadir pada jam 09.00 wita, acara di mulai dengan pembukaan dan di tutup dengan doa, selanjutnya pada pukul 09.30 WITA, acara di sambung dengan kegiatan Bakti Sosial **Peningkatan Gizi Peserta Didik**, yaitu acara memasak Bersama Orangtua peserta didik yang hadir, khususnya para ibu yang diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dalam menyiapkan bekal makanan anak yang disebut juga sebagai peserta didik saat sekolah sehingga kualitas kecerdasan dan kesehatan peserta didik dapat terjamin. Kegiatan

yang hadir oleh para ibu dengan antusias yang luar biasa dalam kegiatan bakti sosial **Peningkatan Gizi Peserta Didik**, menampilkan masakan-masakan yang beraneka ragam dari bahan mihun dan juga pisang.

Acara memasak pada kegiatan bakti sosial dilaksanakan di rumah salah seorang warga RT 24 yang menyediakan fasilitas memasak, yang mana bahan memasak telah disiapkan oleh tim kepanitiaan pengabdian masyarakat. Orangtua peserta didik memilih untuk memasak mihun goreng, ayam rica-rica dan juga pisang coklat serta minuman jus semangka. Kebersamaan yang dialami oleh warga RT 24 menambah semangat para ibu untuk saling berbagi pengalaman dan juga ide dalam membuat bekal bagi anak mereka. Masakan yang telah masak di sajikan pada pukul 11.30 wita untuk disantap bersama-sama.

Setelah kegiatan bakti sosial selesai, selanjutnya adalah seminar yang dilaksanakan pada pukul 13.00 setelah sholat dzuhur, di pandu oleh mahasiswa PG PAUD sebagai mediator acara kegiatan seminar **Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik**. Kegiatan pengabdian ini melibatkan mahasiswa sebagai tim dalam pelaksanaan kegiatan yang mengorganisir seluruh elemen kegiatan mulai dari bakti sosial hingga pelaksanaan seminar.

Seminar **Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik**, di laksanakan dengan dimulai dari perkenalan dari pemateri yang dilanjutkan dengan penyampaian materi dan juga tanya jawab mengenai kecerdasan spasial-visual dan juga bagaimana menstimulasi spasial-visual peserta didik, menstimulasi peserta didik dengan memberikan contoh permainan game yang dapat digunakan sebagai alat stimulasi dengan pendampingan dari orang tua peserta didik. Contoh permainan game sebagai media menstimulasi yang di berikan kepada peserta seminar adalah Building 3D yaitu game yang menampilkan permainan pembangunan dengan objek taman dan juga pembuatan vila.

Kecerdasan spasial-visual merupakan salah satu dari 8 macam unsur kecerdasan jamak yang di miliki oleh peserta didik. Banyak cara dalam menstimulasi spasial-visual peserta didik, salah satunya adalah dengan Permainan game, saat ini kemajuan teknologi sudah tidak bisa di hindari lagi oleh sebab itu sebagai orang tua wajib melakukan pendampingan pada anak dalam melakukan permainan game, dengan mengarahkan sekaligus menstimulasi Spasial-Visual dengan Building Simulator Game Peserta Didik. Permainan dapat berjalan dengan baik, stimulasi juga menjadi menyenangkan.

Setelah puas bertanya jawab mengenai materi yang disampaikan para orang tua peserta didik mengucapkan terima kasih kepada pemateri atas arahan dan informasi yang telah diberikan, demikian juga dengan pemateri sangat berterima kasih atas kehadiran dan antusiasnya peserta untuk hadir pada acara ini, acara di tutup pada pukul 15.00 wita.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini mahasiswa Prodi PG PAUD membaur dengan orangtua peserta didik dengan harapan mahasiswa prodi Paud dapat mengamati dan mempelajari fenomena yang ada pada masyarakat secara umum dan orangtua peserta didik warga RT 24 Makroman Samarinda.

Acara bakti sosial dan seminar di buka dengan Jadwal Acara Kegiatan sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Acara Pengabdian pada Masyarakat Warga Rt 24 Makroman Samarinda 13 Desember 2019

Waktu/Jam	Kegiatan
09.00-09.30	Pembukaan Sambutan: 1. Sambutan pemateri 2. Pembacaan doa
09.30-11.30	Bakti Sosial Peningkatan Gizi Peserta Didik , kegiatan memasak oleh orangtua peserta didik
13.00-14.15	Seminar Sosialisasi Stimulasi Spasial-Visual Dengan Building Simulator Game Peserta Didik
14.15-14.50	Tanya Jawab
15.00	Penutupan

Diharapkan dengan adanya sosialisai ini para orangtua peserta didik dapat mendampingi dan mengarahkan para peserta didik dalam bermain game sekaligus menstimulasi spasial-visual peserta didik agar bermain menjadi belajar, dan belajar dengan bermain.

Pada umumnya kegiatan berjalan lancar, namun ada saja secara tekhnis yang tidak dapat dilakukan dengan baik. Tetapi hal ini tidak mengganggu kegiatan seminar yang sedang berlangsung pada saat itu. Antusiasme dan respon dari peserta Bakti Sosial dan seminar sangat baik dan mereka menyatakan

sangat terbantu dengan adanya Bakti Sosial dan seminar ini terutama dalam mengambil keputusan yang berhubungan dengan anak mereka.

Adapun beberapa pendapat orangtua peserta didik terhadap seminar ini secara umum yaitu: (1) Menambah wawasan yang berhubungan dengan kecerdasan spasial-visual peserta didik khususnya anak usia dini; (2) Memudahkan dalam menstimulasi spasial-visual peserta didik; (3) Memotivasi orangtua peserta didik untuk memberikan stimulus pada masing-masing kecerdasan dengan cara yang menyenangkan; (4) Memberikan kesadaran pada orangtua peserta didik pentingnya memberikan stimulus pada anak usia dini.

SIMPULAN

Kecerdasan spasial-visual merupakan salah satu dari 8 macam unsur kecerdasan jamak yang di miliki oleh peserta didik. Banyak cara dalam menstimulasi spasial-visual peserta didik, salah satunya adalah dengan Permainan game, saat ini kemajuan teknologi sudah tidak bisa di hindari lagi oleh sebab itu sebagai orang tua wajib melakukan pendampingan pada anak dalam melakukan permainan game, dengan mengarahkan sekaligus menstimulasi Spasial-Visual dengan Building Simulator Game Peserta Didik. Permainan dapat berjalan dengan baik, stimulasi juga menjadi menyenangkan.

Berdasarkan simpulan tersebut, peneliti merekomendasikan beberapa hal, yaitu (1) Kegiatan yang dilaksanakan hendaknya berlanjut dengan materi lainnya yang masih berhubungan dengan kecerdasan majemuk. Dan (2) Contoh-contoh kegiatan menstimulasi lebih bervariasi sehingga menambah semangat dalam mengikuti seminar selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arshad, Z. M., & Mustapha, R. (2017). Hubungan antara beban tugas dengan efikasi diri dan kepuasan kerja pensyarah di Kolej Vokasional. *Sains Humanika*, 9(1–5). <https://doi.org/10.11113/sh.v9n1-5.1174>
- Balaid, A., Abd Rozan, M. Z., Hikmi, S. N., & Memon, J. (2016). Knowledge maps: A systematic literature review and directions for future research. *International Journal of Information Management*, 36(3), 451–475. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2016.02.005>
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). *Got game*. Harvard Business School Press.
- Cotet, G. B., Balgiu, B. A., & Zaleschi (Negrea), V. – C. (2017). Assessment procedure for the soft skills requested by Industry 4.0. *MATEC Web of Conferences*, 121(2), 07005. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201712107005>
- Einstein, A. (1988). *Relativity: The special and the general theory—a clear explanation that anyone can understand*. Wings Books.
- Fahrul, M. (2010). Pengertian game online dan sejarahnya. *Jurnal UNIKOM*.
- Islamiah, F., Fridani, L., & Supena, A. (2019). Konsep pendidikan Hafidz Qur'an pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.132>
- Masnipal, M. (2013). *Siap menjadi guru dan pengelola PAUD profesional (Pijakan mahasiswa, guru & pengelola TK/RA/KB/TPA)*. PT Elex Media Komputindo.
- Naisbitt, J., & Naisbitt, D. (2016). *Global game change: How the global southern belt will reshape our world*. SAGE Publications India.
- Oliver, J. (2013). Summary for policymakers. In Intergovernmental Panel on Climate Change (Ed.), *Climate Change 2013 - The Physical Science Basis (Vol. 53, Issue 9, pp. 1–30)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Indeks.
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 1(2), 60–64. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>