

**PENGUNAAN GAME EDUKASI PADA PEMBELAJARAN AKTIF UNTUK
MENSTIMULASI KECAKAPAN HIDUP ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN
DI TK ISLAM AL-MUHTADIIN KOTA TANGERANG**

*Using Educational Games In Active Learning To Stimulate Life Skills For Early Children 5-6
Years Old in Al-Muhtadiin Islamic TK Tangerang City*

Mala Hayatie

Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Malahayati22103@gmail.com

Cucu Atikah, Fadulloh

Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study has three objectives, namely to analyze and describe 1) comprehensively the use of educational games in active learning to support life skills for early childhood 5-6 years, 2) the characteristics of children who are stimulated by life skills by using educational games in active learning in Islamic Kindergarten Al Al -Muhtadiin Tangerang City and 3) supporting and inhibiting factors in the use of educational games in active learning to support life skills for early childhood 5-6 years. This study uses a qualitative method. The results showed 1) The use of educational games in active learning to support life skills for early childhood aged 5-6 years at Al-Muhtadiin Islamic Kindergarten in Tangerang City was carried out quite well and was able to increase children's enthusiasm for learning. Through educational games, children are more creative to be able to solve existing problems, without the need for help from others, so that they support their independence; 2) Characteristics of children who are stimulated by their life skills by using educational games in active learning at Al-Muhtadiin Islamic Kindergarten, Tangerang City, seem to have a high curiosity to complete their game tasks to completion, 3) Use of educational games in active learning to support children's life skills Early childhood aged 5-6 years in Islamic Kindergarten Al-Muhtadiin Tangerang City has several supporting factors including teacher mastery in technology using educational games and children's enthusiasm for learning using educational games. While the inhibiting factor is disorder in learning because there are still children who disturb their friends and the limited condition of the school environment infrastructure

Keywords: *Educational Games, Active Learning, Life Skills Education, Early Childhood 5-6 Years*

Abstrak

Penelitian ini memiliki tiga tujuan yaitu menganalisis dan mendeskripsikan 1) secara komprehensif penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini 5-6 tahun, 2) karakteristik anak yang terstimulasi kecakapan hidupnya dengan menggunakan *game* edukasi pada pembelajaran aktif di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang dan 3) faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang dilakukan dengan cukup baik dan mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar. Melalui *game* edukasi, anak lebih kreatif untuk dapat memecahkan masalah yang ada, tanpa perlu bantuan dari orang lain, sehingga imendukung kemandiriannya; 2) Karakteristik anak yang terstimulasi kecakapan hidupnya dengan menggunakan *game* edukasi

pada pembelajaran aktif di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang terlihat memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk menyelesaikan tugas permainannya hingga selesai, 3) Penggunaan game edukasi pada pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang memiliki beberapa faktor pendukung diantaranya penguasaan guru dalam teknologi menggunakan game edukasi dan antusiasme anak melakukan pembelajaran menggunakan game edukasi. Sedangkan faktor penghambatnya adalah ketidaktertiban dalam pembelajaran karena masih ada anak yang mengganggu temannya dan kondisi sarana prasarana lingkungan sekolah yang terbatas.

Kata kunci: Game Edukasi, Pembelajaran Aktif, Pendidikan Kecakapan Hidup, Anak Usia Dini 5-6 Tahun

A. PENDAHULUAN

Karakteristik anak selama ini kurang mendapat perhatian dikalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak, sehingga perbedaan individual dari setiap anak kurang mendapat perhatian. Gejala lain juga terlihat pada kenyataan, banyaknya guru yang menggunakan metode/ pendekatan pembelajaran yang cenderung sama (monoton) setiap kali pertemuan di kelas berlangsung. Hal ini tentu dapat mengganggu jalannya kegiatan pembelajaran maupun tujuan dari pembelajaran itu sendiri karena dapat membuat situasi pembelajaran menjadi membosankan.

Kegiatan pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan hanya semata didasarkan pada keinginan guru, akan sulit untuk dapat mengantarkan anak ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Keadaan seperti ini umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang berkembang dengan baik dan anak yang baru mulai berkembang, antara anak yang sudah tahu dengan anak yang belum tahu, antara anak yang sudah paham dengan anak yang belum paham, bahkan mungkin antara anak yang tidak mandiri dengan anak yang sudah mulai mandiri. Kondisi seperti ini tentu mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik, sehingga tidak semua anak berkembang sesuai harapan.

Fenomena terjadinya kesenjangan penerimaan anak pada proses pembelajaran, salah satunya terjadi di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang. Hal ini diketahui dari hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti selama bulan Maret 2021. Dari hasil observasi pendahuluan tersebut, peneliti melihat bahwa kegiatan pembelajaran yang

dilakukan di TK Islam Al-Muhtadiin masih bersifat monoton, dengan hanya mengandalkan metode pembelajaran melalui pemberian tugas berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi gambar-gambar yang harus di isi maupun diberi warna oleh siswa. Sebagian siswa yang masih belum lancar membaca dan menulis, terlihat kesulitan dalam mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersebut, sehingga sering bertanya kepada guru tentang bagaimana cara mengerjakan tugasnya. Bahkan dari hasil pengamatan, terlihat ada anak yang masih dibantu oleh guru secara langsung agar bisa mengerjakan tugas yang diberikan, tanpa tahu maksud dari tugas tersebut.

Kegiatan pembelajaran dengan kondisi seperti itu yang berlangsung terus menerus, secara tidak langsung akan menyebabkan kurangnya kecakapan siswa terutama dalam hal kemandirian untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah. Dari hasil pengamatan juga terlihat banyak siswa yang merasa bosan, kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, bahkan ada yang sama sekali hanya duduk diam melihat temannya mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru karena merasa kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang menyenangkan. Hal ini tentu perlu diperhatikan lebih lanjut oleh guru maupun Kepala Sekolah sebagai penentu kurikulum pembelajaran di TK Islam Al-Muhtadiin agar dapat menghadirkan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa turut serta aktif di dalamnya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan secara komprehensif penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran aktif dalam menstimulasi kecakapan hidup anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan karakteristik anak yang terstimulasi kecakapan hidupnya dengan menggunakan *game* edukasi pada pembelajaran aktif di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang.

B. KAJIAN TEORITIK

Anak pada usia dini (4-6 tahun) sering disebut sebagai masa peka yaitu masa menerapkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama. Upaya pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan bermain seraya belajar atau belajar seraya bermain, karena dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi dan belajar secara menyenangkan (Depdiknas, 2013). Oleh karena itu, diperlukan media permainan yang mendidik.

Salah satu alternatif media yang dapat membantu anak usia dini adalah *game* edukasi berbasis android maupun *smartphone*. *Game* edukasi merupakan salah satu media atau sarana fisik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran guna mencapai tujuan belajar. *Game* selain berfungsi sebagai media hiburan juga dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Penggunaan *game* edukasi pada kegiatan pembelajaran merupakan sebuah gaya pembelajaran yang semakin relevan (Moreno-Ger, 2008). Prensky (2001) bahkan menyatakan bahwa menggunakan *game* digital pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dengan menyediakan skenario dan suasana yang nyaman, interaktif dan menantang. Khususnya untuk siswa TK *game* edukasi yang mengundang interaksi fisik mempunyai peranan penting dalam mengembangkan dan memajukan keterampilan motorik (Schuna, 2014).

Berdasarkan konsep belajar pada anak usia dini yaitu belajar seraya bermain atau bermain seraya belajar, *game* edukasi dapat digunakan sebagai sarana belajar untuk anak usia dini sehingga membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Hal tersebut dikarekan *game* edukasi merupakan salah satu sarana permainan yang memiliki konten pendidikan sesuai kurikulum tertentu yang bertujuan memotivasi anak untuk belajar dengan cara yang menyenangkan. Penelitian sebelumnya menerangkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan motivasi atau kinerja belajar dan prestasi belajar siswa (Chu, *et al.*, 2014; Hwang, *et al.*, 2012; Yien, *et al.*, 2011), menjadi salah satu sarana pembelajaran yang dapat mempermudah para guru dan siswa anak usia dini dalam merubah proses pembelajaran secara konvensional menjadi cara belajar yang lebih *modern* (Mesalia, *et al.*, 2019; Setiawan, *et al.*, 2019; Putra, *et al.*, 2016) dan

meningkatkan kecakapan hidup siswa dalam sisi kemandirian belajar (Nursyifani & Atmaji, 2020).

C. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang yang beralamat di Jalan Nyimas Melati Nomor 100 Kelurahan Karanganyar, Kecamatan Neglasari, Kota Tangerang, Banten 15121. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan alasan, *Pertama*, permasalahan yang dikaji dalam penelitian tentang penggunaan *game* edukasi melalui pembelajaran aktif untuk menunjang kecakapan hidup pada anak usia dini di TK Islam Al-Muhtadiin merupakan suatu proses panjang yang membutuhkan data actual, objektif dan komprehensif. *Kedua*, pemilihan ini didasarkan pada keterkaitan masalah yang dikaji dengan sejumlah data primer dari subjek penelitian yang tidak dapat dipisahkan dari latar belakang alamiahnya, sehingga karakteristik dari tiap subjek yang diteliti menjadi penentu data yang akan dihasilkan. Di samping itu, metode kualitatif mempunyai adaptabilitas yang tinggi sehingga memungkinkan peneliti untuk senantiasa menyesuaikan diri dengan situasi yang berubah-ubah yang dihadapi dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai data penunjang. Dalam hal ini peneliti menggunakan data primer yang diperoleh dari hasil wawancara langsung maupun observasi kepada subjek penelitian. Adapun data yang bersifat sekunder yang digunakan adalah profil sekolah maupun dokumen umum mengenai kondisi pembelajaran di sekolah yang diperoleh dari bagian tata usaha TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Miles dan Huberman (2012:16-18) yang menyatakan ada tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan dalam analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/*verifikasi*.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Profil TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang

Didirikannya TK Islam Al-Muhtadiin merupakan sebuah upaya untuk membantu masyarakat dan pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mempersiapkan anak-anak usia dini, untuk dapat mengenal pendidikan sebelum masuk ke pendidikan sekolah dasar. TK Al-Muhtadiin didirikan oleh Bapak H Muchtadie pada 21 April 1998 dibawah naungan Yayasan Pendidikan Islam Al-Muhtadiin Karangsari. Pada awalnya, TK Islam Al-Muhtadiin beralamat di Jalan Pembangunan 3, RT.001/RW.012, Karang Sari, Kecamatan Neglasari, Kota Tangerang, lalu kemudian pindah alamat menjadi di Jalan Nyimas Melati No 100 Kelurahan Karanganyar, Kecamatan Neglasari, Kota Tangerang.

Visi: Mewujudkan Pendidikan yang Berakhlakul Karimah dan menjadikan Anak yang Cerdas, Kreatif, Mandiri dan Berbakti kepada Orang tua

Misi:

1. Meningkatkan kualitas keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa
2. Mewujudkan Pendidikan yang unggul dan berkualitas
3. Mewujudkan sumber daya manusia yang berakhlakul mulia, cerdas, kreatif, inovatif, disiplin dan bertanggung jawab

Pada tahun ajaran 2020/2021, jumlah siswa yang ada di TK Islam Al-Muhtadiin adalah 32 orang terdiri dari 12 siswa kelompok A dan 20 siswa kelompok B. Usia siswa paling muda di TK Islam Al-Muhtadiin adalah 4 tahun dan paling tua adalah 6 tahun. Dalam penyelenggaraannya TK Islam Al-Muhtadiin ditangani oleh guru yang menunjang keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang merupakan salah satu usaha untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Adapun jumlah guru yang ada di TK Islam Al-Muhtadiin adalah 5 orang.

2. Penggunaan *Game* Edukasi di TK Islam Al-Muhtadiin


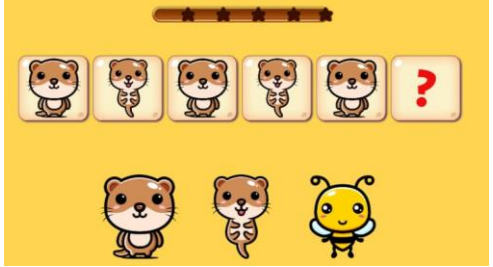

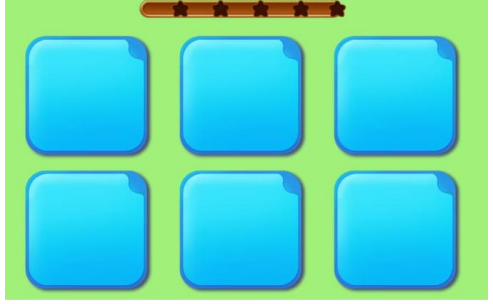
Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin sangat antusias dalam menerima pembelajaran menggunakan *game* edukasi. Digunakannya *game* edukasi dalam kegiatan pembelajaran di TK Islam Al-Muhtadiin, merupakan sebuah upaya untuk memberikan metode pembelajaran yang

tidak membosankan dengan mencari berbagai jenis *game* yang dapat di unduh secara gratis di *playstore* mengingat anak-anak selama ini diketahui sudah sangat dekat dengan *smartphone*. Dengan menggunakan *game* berbasis *smartphone* android ini, guru berharap dapat lebih mudah untuk mengenalkan materi pembelajaran berbasis *life skills* karena pada dasarnya *game* memuat banyak tantangan baik itu dalam kategori mudah maupun sulit.

Dari hasil studi dokumentasi dapat diketahui tampilan dari *game* edukasi *brain training games* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang adalah:

Tabel 1. Tampilan Game Edukasi “Brain Training Games”

No.	Tampilan	Keterangan
1		Halaman awal game
2		Halaman menu game. Pada halaman ini ada 8 pilihan jenis game yang bisa dimainkan oleh anak
3		Jenis game memilih pola sesuai gambar. Jenis game ini, anak diminta memilih salah satu dari empat pilihan pola yang tersedia sesuai gambar yang ada

No.	Tampilan	Keterangan
4		<p>Jenis game menyatukan gambar. Pada jenis game ini, anak diminta untuk menyatukan dua potongan gambar menjadi gambar utuh dari beberapa pilihan gambar yang tersedia.</p>
5		<p>Jenis game menebak gambar. Pada jenis game ini anak diminta memilih salah satu gambar untuk ditempatkan pada kotak, sesuai dengan pola gambar yang sudah ada di kota sebelumnya.</p>
6		<p>Jenis game labirin. Pada game jenis ini, anak diminta untuk mengarahkan bola memilih jalan yang ada di labirin sehingga dapat mencapai lubang bola yang telah disediakan.</p>
7		<p>Jenis game tebak sepasang gambar. Pada jenis game ini, anak diminta memilih dua pasang gambar dari enam kota yang tertutup,</p>

No.	Tampilan	Keterangan
8		<p>Jenis game puzzle. Pada jenis game ini, anak diminta Menyusun potongan gambar sesuai dengan posisi yang tepat agar membentuk satu gambar utuh.</p>
9		<p>Jenis game mengelompokkan gambar. Pada bagian ini anak diminta memilih tiga gambar yang berada dalam satu kelompok sama misalnya kapal, dan menyingkirkan gambar lain yang bukan kelompoknya.</p>
10		<p>Menempatkan pola warna. Pada jenis game ini anak diminta menempatkan warna tertentu pada kotak yang diberi tanda tanya, sesuai dengan contoh gambar yang ada di sebelahnya.</p>

3. Pembelajaran Aktif di TK Islam Al-Muhtadiin

Kegiatan pembelajaran di TK Islam Al-Muhtadiin dimulai dengan melakukan pengaturan siswa dan alat pembelajaran agar belajar dilaksanakan secara kondusif. Diantara tujuan pengelolaan kelas adalah agar setiap siswa dapat bekerja dengan tertib sehingga tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di TK Islam Al-Muhtadiin sudah berupaya untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa lebih aktif. Adapun kegiatan pembelajaran aktif di TK Islam Al-Muhtadiin meliputi beberapa kegiatan pengaturan diantaranya sebagai berikut:

1. Pembentukan organisasi siswa

2. Pengelompokan Peserta Didik
3. Kedisiplinan Siswa
4. Pembimbingan dan Pembinaan Siswa
5. Penilaian Rapot dan Kenaikan Kelas
6. Pengaturan Fasilitas

4. Kecakapan Hidup Anak Usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin

Kecakapan hidup merupakan suatu keterampilan yang dimiliki oleh seseorang agar dapat menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang. Pendidikan kecakapan hidup yang diselenggarakan oleh TK Islam Al-Muhtadiin bertujuan untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada anak agar mempunyai kecakapan dalam mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan yang dihadapinya secara mandiri.

Dari hasil penelitian di lapangan diperoleh bahwa kegiatan pendidikan kecakapan hidup di TK Islam Al-Muhtadiin merupakan bentuk pendidikan yang berorientasi kepada kemandirian. Sehingga untuk dapat mencapai tujuan tersebut, TK Islam Al-Muhtadiin memerlukan dukungan berbagai komponen pendidikan, antara lain: peserta didik sebagai masukan mentah, masukan sarana, masukan lingkungan, masukan lain, proses, hasil dan dampak pembelajaran. Komponen-komponen sistem tersebut mempunyai kaitan yang erat dan saling berpengaruh dalam menentukan keberhasilan pendidikan kecakapan hidup di TK Islam Al-Muhtadiin.

Kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah agama di TK Islam Al-Muhtadiin bukanlah sesuatu yang menjadi pelengkap melainkan merupakan keharusan atau menjadi ciri khas. Sesuai hasil observasi peneliti tentang gambaran umum pendidikan kecakapan hidup melalui kegiatan pengembangan pembiasaan religius dalam pendidikan kecakapan hidup di sini diterapkan dengan mengucapkan salam ketika bertemu guru dan teman, berjabat tangan ketika datang dan pulang dari sekolah, berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, membaca hafalan suratan pendek, dan hafalan doa-doa harian. Guru juga membiasakan anak untuk shalat dhuha berjamaah di sekolah.

Disamping kegiatan-kegiatan tersebut, bentuk pendidikan kecakapan hidup yang dilaksanakan di TK Islam Al-Muhtadiin diantaranya adalah dengan selalu melakukan baris sebelum masuk kelas. Baris atau apel pagi merupakan kegiatan yang rutin dilaksanakan setiap hari di TK Islam Al-Muhtadiin. Manfaat apel pagi khususnya anak

sangat besar, sehingga dikembangkan dalam pembiasaan di sekolah sebagai pengembangan pembiasaan dan kemandirian, sebab di dalamnya juga diisi nasihat-nasihat agama, dan panjatan doa serta keteladanan.

TK Islam Al-Muhtadiin menempatkan anak sebagai pelaku belajar. Anak sebagai peserta didik mempunyai kesempatan untuk belajar aktif, baik mental maupun fisik, dan hal ini dapat diperoleh bila lingkungan belajar dibuat menyenangkan bagi siswa. Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran aktif. Model pembelajaran aktif merupakan model pembelajaran yang membuat siswa melakukan perbuatan untuk beroleh pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi. Siswa akan belajar banyak melalui perbuatan beroleh pengalaman langsung. Dengan berbuat, siswa mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya melalui mendengarkan. Selanjutnya kecakapan interaksi akan dimiliki oleh siswa bila pelajaran berlangsung dalam suasana interaksi dengan orang lain, misalnya berdiskusi dan bertanya-jawab.

Pihak TK Islam Al-Muhtadiin berusaha untuk menerapkan kurikulum yang seimbang dengan harapan efek pembelajaran yang diberikan tidak hanya berlaku ketika di sekolah saja, tetapi dapat diterapkan sepanjang hidupnya. Mencermati standar pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009, serta menu pembelajaran anak usia dini atau Menu Pembelajaran Generik yang dijadikan acuan pelaksanaan pendidikan anak usia dini, maka dapat dikatakan bahwa TK Islam Al-Muhtadiin secara umum telah memenuhi standar yang ditetapkan, meskipun tidak semua point yang ada terlaksana secara sempurna.

Standar tingkat pencapaian perkembangan anak, sudah sesuai dengan pedoman yang ada, akan tetapi untuk standar pendidik dan tenaga kependidikan ada yang belum sesuai dengan standar kualifikasi akademik PAUD. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 16 tahun 2007 menjelaskan tentang kualifikasi akademik dan kompetensi guru bahwa guru PAUD jalur pendidikan formal (TK, RA dan yang sederajat) dan guru PAUD jalur pendidikan nonformal (TPA, KB dan yang sederajat) yang belum memenuhi kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Kualifikasi akademik pendidik harus memiliki ijazah DII PGTK dari perguruan tinggi terakreditasi, memiliki ijazah minimal Sekolah Menengah Atas (SMA) atau sederajat yang memiliki

sertifikat pelatihan/pendidikan/kursus PAUD yang terakreditasi. Standar pengelola dan kepala PAUD juga sesuai dengan ketetapan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2007 tentang Standar Kepala Sekolah dan Pengelola.

Untuk standar isi pada TK Islam Al-Muhtadiin telah memenuhi standar yang telah ditetapkan, karena pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan bermain sambil belajar dan pembiasaan. Lingkup perkembangannya meliputi: nilai-nilai moral keagamaan, fisik, kognitif, bahasa dan sosio-emosional sesuai dengan Peraturan Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009. Standar proses dan penilaian telah sesuai dengan peraturan yang ditetapkan. Hal ini bisa dilihat dari pengembangan rencana belajar harian, mingguan maupun semesteran. juga memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini. Standar penilaian yang dilakukan telah sesuai dengan ketentuan yang ada meskipun tidak semua point diterapkan. Penilaian pada anak meliputi: kegiatan regular, laporan harian yaitu laporan perkembangan kepribadian anak serta laporan tumbuh kembang anak.

Adapun standar sarana dan prasarana yang ada di TK Islam Al-Muhtadiin masih belum sesuai dengan ketentuan pemerintah. Hal ini bisa dilihat dari ketentuan luas ruangan kelas yang belum memperhatikan aspek kenyamanan dan keamanan dan sesuai tingkat perkembangan anak. Namun demikian, dengan keterbatasan yang dimiliki, TK Islam Al-Muhtadiin tetap dilengkapi dengan berbagai alat permainan edukatif (APE) luar dan dalam, memiliki kamar mandi dan WC serta tempat untuk istirahat anak, dan juga memiliki dapur. Untuk standar pembiayaan penyelenggaraan TK Islam Al-Muhtadiin berasal dari pihak Yayasan Pendidikan Islam Al-Muhtadiin, bantuan pemerintah dan sumber lainnya yang legal. Seluruh anggaran yang ada dikelola secara terbuka, dan dapat dipertanggungjawabkan.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang peneliti uraikan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan game edukasi pada pembelajaran aktif untuk menstimulasi kecakapan hidup anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang sudah dilakukan dengan cukup baik dan mampu meningkatkan semangat anak

dalam belajar. Hal ini terlihat dari antusiasme anak yang lebih besar dibandingkan biasanya ketika menggunakan pembelajaran dengan metode konvensional. Melalui game edukasi, anak lebih mudah memahami penjelasan guru karena telah melakukan prakteknya secara langsung. Selain itu, dengan game edukasi anak juga lebih kreatif untuk dapat memecahkan masalah yang ada, tanpa perlu bantuan dari orang lain, sehingga mendukung kemandiriannya.

2. Karakteristik anak yang terstimulasi kecakapan hidupnya dengan menggunakan *game* edukasi pada pembelajaran aktif di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang terlihat dari keaktifan anak mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan berinteraksi baik dengan guru. Selain itu, anak juga berani untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan terlibat aktif bekerjasama dengan temannya dalam kelompok. Anak yang terstimulasi melalui pembelajaran berbasis *game* edukasi ini terlihat senang mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk menyelesaikan tugas permainannya hingga selesai.
3. Penggunaan game edukasi pada pembelajaran aktif untuk menstimulasi kecakapan hidup anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang memiliki beberapa faktor pendukung diantaranya adalah penguasaan guru dalam teknologi menggunakan game edukasi berbasis android dan antusiasme anak melakukan pembelajaran dengan menggunakan game edukasi melalui handphone, yang membuat mereka terlihat lebih senang untuk melakukan pembelajaran. Adapun faktor penghambatnya adalah karakteristik anak yang unik dan masih ada anak yang mengganggu temannya ketika menggunakan game edukasi sehingga terjadi ketidaktertiban dalam pembelajaran. Kondisi sarana prasarana lingkungan sekolah yang terbatas menjadi hambatan terbatasnya akses jaringan internet di lingkungan sekolah.

Berdasarkan kesimpulan diatas, diketahui bahwa penggunaan game edukasi pada pembelajaran aktif dapat membantu untuk menunjang kecakapan hidup anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang. Implikasi dari kesimpulan tersebut adalah perbaikan dalam mengembangkan metode pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan sehingga dapat membantu anak lebih mandiri dalam melakukan pembelajaran.

Setelah memperhatikan kesimpulan yang dikemukakan dalam penelitian ini, maka disarankan:

1. Kepada pihak sekolah TK Islam Al-Muhtadiin Kota Tangerang, khususnya kepada kepala sekolah dan guru untuk selalu bekerja sama dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada, agar kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran pada anak usia dini pun dapat dicapai.
2. Kepada guru sebagai pelaksana dan pengawas dalam proses pembelajaran langsung, disarankan untuk dapat mengoptimalkan perannya guna mengembangkan penggunaan game edukasi.
3. Peneliti menyadari banyak keterbatasan dan kekurangan dalam kegiatan penelitian ini, baik ditinjau dari rumusan masalah, waktu pengumpulan data, keterbatasan dalam teknik pengumpulan data, masih kurangnya pengetahuan dalam penganalisaan data dan keterbatasan dalam membuat instrument penelitian, maka diharapkan adanya penelitian selanjutnya untuk lebih mengembangkan dan memperdalam kajian pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2016). Pendidikan *Kecakapan Hidup* (Life Skills Education). Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta
- Boyle, M. (2013). Cooperative Learning: A Smart Pedagogy for Successful Learning. School of Education The University of Queensland
- Costikyan, Greg. (2013). Uncertainty in Games, The MIT Press, Cambridge.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. Perkembangan Anak: Jakarta: Erlangga.
- Islami, SM. (2014). Strategi Agama Islam Berbasis PAIKEM (*Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*). Semarang: RaSAIL media
- Miles, B Mattheu, and A. Micael Huberman. (2012). Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Universitas Indonesia: Gajah Mada University Press.
- Moleong. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya.
- Prensky, M. (2012). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging. New York: McGraw-Hill.

- Schuna, C. (2014). The Advantages of Playing Learning *Games* with Kids.
- Siberman, Melvin L. (2015). *Active Learning, Strategi Belajar Aktif*, Bandung: Nusa Media
- Uno, Hamzah. (2017). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Moh. Uzer. (2016). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Chu, H-C dan S-C.Chang. 2014. Developing an educational computer gamefor migratory bird identification based on a two-tier test approach. *Education Technology Reseach Development* 62:147-161.
- Hwang, G-J, H-Y. Sung, C-M. Hung, I. Huang, C-C.Tsai. (2012). Development of a personalized educational computer gamebased on students' learning style. *Education Technology Reseach Development* 60:623-638
- Kumara, A. (2020). Model pembelajaran "Active Learning" mata pelajaran sains tingkat SD Kota Yogyakarta sebagai upaya peningkatan "Life Skills". *Jurnal psikologi*, 31(2), 63-91.
- Mesalia, *et al.*, (2019). Permainan edukasi berbasis android untuk anak usia dini umur 3 sampai 4 tahun. *Publikasi Pendidikan Teknologi Rekayasa*.
- Moreno-Ger, P, D. Burgos, I. Martines-Ortiz, J. L. Sierra, B. F. Manjon. (2008). Educational *Game* Design for Online Education. *Computers in Human Behavior* doi:10.1016/j.chb.2008.03.012.
- Nursyifani, C. U. C. (2020). Board Game Sebagai Media Untuk Membangun Karakter Kemandirian Anak Usia 4-6 Tahun. *JADECS (Jurnal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies)*, 5(2), 67-74.
- Putra, D. W., Nugroho, A. P., & Puspitarini, E. W. (2016). Game Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1).
- Setiawan, *et al.*, (2019). Penggunaan game edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Ilmiah*.
- Yien, J, Hung, C, Hwang, G dan Lin, Y. (2011). A Game-Based Learning Approach to Improving students' Learning Achievement in a Nutrition Course. *The Turkish Online Journal of Education Technology* vol 10 Issue 2.

Foreman, J. G. (2014). Game base learning: how to delight and instruct in the 12st century. [Online].