

Analisis Perbedaan Kemampuan Kognitif Siswa Berdasarkan Student Happiness yang Dihasilkan Dari Penggunaan Game Komputer Oleh Siswa TK Kelompok B Kelas B2 di Sekolah TK Kristen Petra 9

Dhenok Anggraeni

Fakultas Bisnis dan Ekonomi, Universitas Kristen Petra

Jln. Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236

Email: anggraenidhenok@gmail.com

Artikel ini menganalisis perbedaan *Student Achievement* bidang kognitif siswa yang memainkan *game* komputer dengan siswa yang tidak memainkan *game*. Selain itu peneliti juga mengukur *Student Happiness* yang dihasilkan dari *game* komputer. Berdasarkan uraian di atas dapat dibuat dua hipotesa dasar yaitu bahwa rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada *game* yang dimainkan sebelum mengerjakan Lembar Kerja (LK) dan rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada kategori *Student Happiness* dan jenis *game* yang dimainkan sebelum mengerjakan LK. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan *eksperimental design*. Ekperimen ini meminta siswa untuk mengerjakan LK kognitif. LK yang dikerjakan mengandung unsur pengembangan kemampuan kognitif dengan perintah yang berbeda-beda. *Game* yang diberikan yaitu sesuai atau tidak sesuai dengan LK yang akan dikerjakan siswa. Selanjutnya hasil eksperimen berupa nilai diolah dengan SPSS 18, *two way anova* dilanjutkan dengan uji *post hoc* dan hasilnya menunjukkan bahwa secara umum rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada jenis *game* yang dimainkan, *game* dapat meningkatkan student happiness namun *Student Happiness* tidak membedakan nilai kognitif secara signifikan.

Kata Kunci: Game, Kemampuan Kognitif, Kegembiraan, Konsentrasi

1. PENDAHULUAN

Amandemen Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia (pasal 28 C ayat 1). *Game* adalah hasil dari perkembangan teknologi modern. Jika melihat fenomena perubahan orientasi kesenangan anak dari permainan tradisional aktif kepada *game* komputer, maka *game* bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa dalam tingkat pencapaian perkembangan. Tingkat pencapaian perkembangan merupakan bentuk student achievement yang harus didapatkan dicapai siswa secara optimal. Tingkat pencapaian perkembangan anak tersebut merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional (Petra, 2009). Permainan bisa dipakai sebagai stimulus bagi anak. Jika permainan adalah stimulasi yang tepat bagi anak, maka *game* sebagai bentuk permainan bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk mencapai hasil optimal pada aspek pengembangan kemampuan anak. Untuk memastikan hal tersebut perlu diteliti lebih lanjut apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang bermain game dengan siswa yang tidak bermain game terhadap hasil belajar siswa di sekolah di bidang pengembangan kemampuan kognitif. Bertitik tolak pada permasalahan tersebut di atas maka munculah pertanyaan 1. Apakah perbedaan jenis game membedakan nilai kognitif siswa. 2. Apakah perbedaan student happiness membedakan nilai kognitif?. Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil pembelajaran pengembangan kemampuan kognitif, kegembiraan, dan konsentrasi dari siswa yang bermain game atau yang tidak bermain game.

2. LITERATURE REVIEW

2.1 Game Komputer

Game adalah permainan yang di sukai anak-anak, *game* banyak tersebar di internet dan media lainnya. Berbagai macam gadget tersedia dengan berbagai macam aplikasi *game* di dalamnya (Ilmi, 2012). *Game* adalah aktifitas yang melibatkan satu atau lebih pemain. *Game* dapat pula diartikan sebagai tujuan yang ingin dicapai pemain atau sekumpulan aturan yang menandakan apa yang dilakukan pemain dan yang tidak dapat dilakukan. *Game* dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan dan simulasi. Penelitian ini akan memanfaatkan *game* sebagai strategi untuk memberikan kesenangan kepada siswa. Melalui perasaan senang yang ditimbulkan dari *game*, diharapkan siswa dapat mencapai hasil yang optimal dalam mengerjakan tugas di sekolah.

2.2. Student Happiness

Kebahagiaan adalah suatu keadaan pikiran atau perasaan yang ditandai dengan kesenangan, cinta, kepuasan, kenikmatan, atau kegembiraan (Wikipedia, 2014). Kata kebahagiaan kerap kali dikaitkan dengan kondisi emosional dan bagaimana individu merasakan keadaan dirinya. Ekspresi wajah bisa menunjukkan emosi seseorang. Ekspresi wajah yang menyiratkan emosi terpendam yang ada di dalamnya, salah satunya juga dapat terlihat dari sebuah senyuman. Senyuman adalah sebuah upaya berkomunikasi dengan orang lain untuk menunjukkan perasaan senang dan gembira. Menurut Tedjasaputra (2005) dalam Rolina (n.d.) bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan banyak hal yang didapat anak selain pengalaman. Dengan bermain anak akan merasa senang dan *happy*. Wharton dkk. (2010) menyatakan bahwa proses dari kebahagiaan adalah adanya pengalaman “mengalir”. Jika kebahagiaan merupakan kehidupan yang baik maka “*flow*/aliran” merupakan salah satu ukuran dari kebahagiaan tersebut. *Flow* dapat terjadi oleh karena seseorang seakan “terserap, terbenam, tersatukan” dalam sebuah aktivitas yang dilakukannya. Anggoro dan Widhiarso (2010) mendefinisikan kebahagiaan sebagai proses pemenuhan rasa/ikatan keluarga, prestasi atau pencapaian pribadi, relasi sosial yang baik, serta tercukupinya kebutuhan spiritual individu yang didasarkan pada afek positif. Jika konteks kebahagiaan kali ini adalah kebahagiaan bagi anak-anak di sekolah yang disebut siswa maka student happiness adalah kebahagiaan siswa.

2.3 Student Achievement

Student Achievement adalah pencapaian yang diraih oleh siswa di sekolah. Dalam proses pembelajarannya, siswa TK diharapkan dapat menyerap materi pelajaran yang diberikan oleh guru agar siswa nantinya dapat mengerjakan tugas-tugasnya dengan hasil yang baik sebagai bentuk *student achievement* yang dicapainya. Dalam konteks pendidikan di Indonesia khususnya jenjang TK, sesuai dengan instruksi dari model pembelajaran anak usia dini maka *student achievement* disebut juga tingkat pencapaian perkembangan. Tingkat pencapaian perkembangan Taman Kanak-Kanak meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik, seni, moral agama, dan sosial emosional. Pada penelitian kali ini penulis memberikan batasan ulasan hanya pada aspek pengembangan bidang kognitif saja. Aspek pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah setiap hal yang sudah dipelajari, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika-matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, serta sebagai persiapan dalam pengembangan kemampuan berpikir secara teliti. Adapun kompetensi dasar yang diharapkan dari aspek kognitif adalah bahwa anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu

anak juga mulai mengembangkan tentang hubungan benda dan perbandingan-perbandingan (Rachmani, 2003).

2.4 Hubungan Antar Konsep

2.4.1 *Game* dengan Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan atau kesanggupan anak dalam memperoleh pengetahuan melalui tingkah laku, pengamatan, dan berfikir logis. Aspek pengembangan kognitif merupakan pengembangan cara berpikir (Rachmani, 2007). Aspek pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah setiap hal yang sudah dipelajari, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika-matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan, serta sebagai persiapan dalam pengembangan kemampuan berpikir secara teliti. Adapun kompetensi dasar yang diharapkan dari aspek kognitif adalah bahwa anak mampu memahami konsep sederhana, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan kognisi anak mengacu pada kecerdasan anak (Hariwijaya dan sukaca, 2011). Pengaruh positif yang dapat ditimbulkan oleh *game* antara lain adalah dapat belajar memecahkan masalah secara mandiri dan anak dapat terlatih untuk fokus atau konsentrasi pada satu hal (Dodge dkk, 2002). Hal positif dari *game* adalah bahwa *video games* melatih *problem solving*, memberi penguatan yang positif, melatih anak berpikir strategis, melatih anak membangun jaringan. Hal ini semua termasuk dalam kemampuan kognitif. Selain itu *game* juga membantu meningkatkan koordinasi tangan-mata. Namun *game* tidak akan menimbulkan dampak apapun jika dimainkan dalam waktu yang sebentar (Suciati, 2013). *Game* komputer adalah bentuk permainan yang ada di dalam program komputer dan dimainkan dengan menggunakan komputer. Anak dan permainan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan salah satu fungsi utama dari permainan adalah bahwa permainan mengandung fungsi kognitif. Dari hal tersebut di atas maka diambil satu hipotesa, yaitu:

H1: *Game* membedakan nilai kognitif siswa

2.4.2 *Student Happiness* dengan Kemampuan Kognitif

Student Happiness adalah kesenangan yang ditimbulkan di saat siswa bermain *game* di sekolah. Teori yang mendasari *student happiness* adalah *flow*, yang dicetuskan oleh Csikszentmihalyi. Ketika siswa mengerjakan sesuatu secara total dan mendalam maka ia akan merasa bahwa apa yang kerjakannya adalah sesuatu yang penting, berharga, sehingga ia akan mengerjakannya dengan intens, dengan penuh kesadaran yang baru, penuh konsentrasi, dengan energi yang positif. Saat itulah siswa berada dalam kondisi *flow*, suatu kondisi di mana seseorang seakan “mengalir” begitu saja ketika melakukan pekerjaannya.. Mihalyi juga menyatakan bahwa kegembiraan diperoleh dari perkembangan dan pertumbuhan pribadi. Situasi *flow* memungkinkan pengalaman perkembangan pribadi. Jadi kegembiraan dihasilkan dari kondisi *flow*. Hal ini bisa terjadi sebaliknya. Anak yang merasa tidak bahagia atau tidak senang malah akan merasa bosan dan *stress*. Kondisi emosi yang buruk akan memengaruhi perilaku. Keadaan psikis anak yang *stress* dapat memengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Oleh karena itu guru harus bisa memberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat untuk memunculkan rasa senang atau *flow* pada anak-anak. Konsentrasi atau pikiran yang terfokus adalah komponen penting dalam terjadinya kondisi *flow*. Csikszentmihalyi berpendapat bahwa dengan ditingkatkannya pengalaman seseorang hingga pada pengalaman kondisi *flow*, maka pengalaman orang tersebut akan bertumbuh ke arah yang lebih kompleks dan lebih maju dalam hal pertumbuhan pencapaian dan perkembangan peningkatan emosional, kognitif, dan sosial. Jadi *flow* meningkatkan *happiness* dan *achievement* (Wikipedia, 2014). Teori tersebut di atas menjadi dasar hipotesis yang diajukan, yaitu:

H2: Kegembiraan membedakan nilai kemampuan kognitif

H3: Konsentrasi membedakan nilai kemampuan kognitif

3. METHODOLOGY

Penelitian kali ini menggunakan pendekatan **kuantitatif** dengan *eksperimental design*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan jawaban dari sebuah permasalahan yang dilandasi pada teori, asumsi atau andaian, atau merupakan pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti, sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian. Penelitian eksperimen bertujuan membandingkan dua kelompok yang sama pada semua ciri yang relevan dan mengukur pengaruh ciri tersebut. Sampel data penelitian unit sekolah TK Kristen Petra dengan *cluster sampling* satu kelas saja yaitu kelas TK B2 di sekolah TK Kristen Petra 9 sebanyak 24 siswa. Ada empat hal yang akan diukur dalam penelitian kali ini, yaitu Nilai bidang kognitif yang akan diukur dengan penilaian hasil tes pengerjaan LKS, Main game atau tidak, kegembiraan yang diukur dengan menggunakan *emoticon symbol*. Emoticon senyum untuk ekspresi gembira, emoticon muka kaku/wajah biasa untuk ekspresi kurang gembira, emoticon cemberut/wajah sedih untuk ekspresi tidak gembira. Bahasa emosi yang dipergunakan ini berupa simbol-simbol ‘emotion’ yang disebut smileys (berasal dari kata smile yang berarti senyum) atau sering juga disebut sebagai emoticon (berasal dari kata emote ‘emosi’ dan icon ‘ikon/lambang’). Emoticon adalah simbol, atau kombinasi dari simbol-simbol berbentuk teks tertulis yang disusun dari karakter ASCII (Lusiani, 2013). O’Rourke dan Cooper (2010) menggunakan emoticon dan menyebutnya sebagai “face scale” untuk mengukur tingkat Student Happiness di Australia. Tingkat konsentrasi siswa diukur dengan teknik observasi.

Eksperimen dilakukan 3 tahap pada kelompok siswa yang sama. Yaitu siswa tidak bermain game, siswa bermain game tidak sesuai dengan LKS, dan siswa bermain game sesuai dengan LKS.

Tabel 1. Skor Penelitian

No	Variabel	Indikator	Skor
1.	Nilai Lembar Kerja	Nilai tidak bisa/dibantu:1	1
		Nilai banyak salah: 2	2
		Nilai salah sedikit: 3	3
		Nilai sempurna: 4	4
2.	Main/tidak main <i>game</i>	Tidak main <i>game</i>	1
		Main <i>game</i> tidak sesuai	2
		Main <i>game</i> sesuai	3
3.	Kegembiraan	Tidak gembira	1
		Kurang gembira	2
		Gembira	3
4.	Konsentrasi	Tidak konsentrasi	1
		Kurang konsentrasi	2
		Konsentrasi	3

Eksperimen pertama dilakukan siswa dengan mengerjakan LKS tanpa didahului bermain game adapun LKS yang dikerjakan adalah mengurutkan gambar benda. Eksperimen kedua yaitu siswa memainkan game yang tidak sesuai dengan LKS. Game bersifat bebas seperti game angry bird, zuma, plant vs. Zombie, dll. LKS yang dikerjakan setelah itu adalah mengurutkan gambar benda. Eksperimen ketiga *Game* yang sesuai dengan LKS yang

dikerjakan adalah *game puzzle* ajaib dari Elex Komputindo. Perintah dalam *game* adalah siswa diminta menyusun kepingan-kepingan potongan gambar hewan-hewan kemudian menyusunnya menjadi gambar binatang yang utuh. LKS yang diberikan setelah itu adalah LKS *puzzle* gambar *Winie The Pooh*.

3.1 Rata-rata Nilai Kognitif Siswa Didasarkan pada Kategori *Game*.

Uji hipotesa dalam penelitian ini adalah:

Ho: Rata-rata nilai kognitif siswa tidak berbeda jika didasarkan pada kategori tingkat kegembiraan siswa yang dihasilkan dari bermain *game*

H1: Rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada kategori kegembiraan siswa yang dihasilkan dari main *game*

Sebelum menguji perbedaan dari setiap kategori, deskripsi rata-rata nilai kognitif siswa sesuai Tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Rata-rata Nilai Kognitif Siswa

Tabel 1. Deskripsi Rata-rata Nilai Kognitif Siswa

Main <i>game</i> /tidak main <i>game</i>	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
No <i>game</i>	24	3,13	0,947	0,193	2,73	3,52	2	4
<i>Game</i> tidak sesuai	24	2,17	1,049	0,214	1,72	2,61	1	4
<i>Game</i> sesuai	24	4,00	0,000	0,000	4,00	4,00	4	4
Total	72	3,10	1,103	0,130	2,84	3,36	1	4

Rata-rata nilai Kognitif siswa jika dikelompokkan berdasarkan kategori *game*, didapatkan bahwa:

- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori no *game* (tidak didahului main *game* sebelum mengerjakan LKS) adalah 3,13 dengan simpangan baku 0,947
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori *game* tapi tidak sesuai dengan lembar kerja adalah 2,27 dengan simpangan baku 1,049
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori *game* dan sesuai dengan lembar kerja adalah 4,00 dengan simpangan baku 0,000

Lebih lanjut, jika dibandingkan antara satu kategori dengan kategori lainnya, maka dengan perhitungan multiple comparison didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Multipel Komparison Nilai Kognitif

Tabel 2. Multipel Komparison Nilai Kognitif

Dependent Variable: Nilai Kognitif							
	(I) <i>Game</i>	(J) <i>Game</i>	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
LSD	No <i>game</i>	<i>Game</i> tidak sesuai	0,958*	0,236	0,000	0,49	1,43
		<i>Game</i> sesuai	-0,875*	0,236	0,000	-1,35	-0,40
	<i>Game</i> tidak sesuai	No <i>game</i>	-0,958*	0,236	0,000	-1,43	-0,49
		<i>Game</i> sesuai	-1,833*	0,236	0,000	-2,30	-1,36
	<i>Game</i> sesuai	No <i>game</i>	0,875*	0,236	0,000	0,40	1,35
		<i>Game</i> tidak sesuai	1,833*	0,236	0,000	1,36	2,30

Dependent Variable: Nilai Kognitif							
	(I) <i>Game</i>	(J) <i>Game</i>	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
LSD	No <i>game</i>	<i>Game</i> tidak sesuai	0,958*	0,236	0,000	0,49	1,43
		<i>Game</i> sesuai	-0,875*	0,236	0,000	-1,35	-0,40
	<i>Game</i> tidak sesuai	No <i>game</i>	-0,958*	0,236	0,000	-1,43	-0,49
		<i>Game</i> sesuai	-1,833*	0,236	0,000	-2,30	-1,36
	<i>Game</i> sesuai	No <i>game</i>	0,875*	0,236	0,000	0,40	1,35
		<i>Game</i> tidak sesuai	1,833*	0,236	0,000	1,36	2,30

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan Multiple-comparison di atas, maka perbedaan yang nyata terjadi pada:

- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori *no game* berbeda secara signifikan dengan kategori siswa *game* tidak sesuai, begitu juga dengan kategori *game* sesuai. Dengan demikian H1 diterima.
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori *game* tidak sesuai berbeda secara signifikan dengan kategori siswa *no game*, begitu juga dengan kategori *game* sesuai. Dengan demikian H1 diterima.
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori *game* sesuai berbeda secara signifikan dengan kategori *game* tidak sesuai, begitu juga dengan kategori *no game*. Dengan demikian H1 diterima.

Rata-rata nilai kognitif yang baik dicapai oleh siswa yang memainkan *game* sesuai dengan LKS, yaitu 4,00 atau nilai sempurna. *Game* yang sesuai pada komputer berfungsi sebagai latihan atau simulasi sebelum siswa mengerjakan LKS sehingga pada saat mengerjakan LKS para siswa seperti melakukan pengulangan atau melanjutkan *game* ada di komputer. Dengan demikian kesesuaian *game* mempermudah siswa mengerjakan LKS. Selain itu, kesesuaian juga membuat siswa merasa “mengalir” dalam mengerjakan tugasnya. Adanya tantangan yang tinggi dan kemampuan yang sesuai untuk mengerjakan tugas

tantangan itu menyebabkan siswa mencapai kondisi flow. Hal ini sesuai dengan teori *Flow* (Shernoff dan Csikszentmihalyi, n.d). Beberapa peneliti menyebut penggunaan *game* dalam pembelajaran sebagai *Digital Game Based Learning* atau DGBL. Felicia (2011) mengatakan bahwa pembelajaran melalui penggunaan video *game* merupakan *Digital Game Based Learning* (DGBL). Menurut Felicia, DGBL membuat pengajaran menjadi lebih efisien. Cuang dan Chen (2009) menyebut kegiatan ini sebagai *Video Games Based Learning* atau pembelajaran berbasis video *game*.

Penggunaan *game* yang sesuai dengan LKS yang akan dikerjakan oleh siswa sesuai dengan model pembelajaran holistik. Menurut Susento (2009) pembelajaran holistik adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman informasi dan mengkaitkannya dengan topik-topik lain sehingga terbangun kerangka pengetahuan. Dalam pembelajaran holistik diterapkan penggunaan seluruh aspek pribadi anak (pikiran, tubuh, jiwa) agar pembelajaran berjalan efektif dan berhasil optimal. selain itu teknik pembelajaran ini berusaha menggunakan seluruh bagian otak untuk belajar, yaitu seperti dengan menggunakan indera, emosional, dan intelektual. Salah satu teknik pembelajaran holistik adalah dengan cara memvisualkan informasi. Penggunaan *game* komputer sebagai media pembelajaran bagi siswa merupakan salah satu cara memvisualkan informasi guru.

Hasil sebaliknya diperoleh siswa yang bermain *game* tidak sesuai, nilai rata-ratanya adalah 2,17. *Game* yang tidak sesuai dengan LKS hanya akan mengacaukan pikiran siswa karena *game* tidak berhubungan sama sekali dengan kegiatan yang akan dikerjakan. *Game* dan tugas pengerjaan LKS akan dianggap sebagai hal yang berbeda. Jika seorang anak sedang memainkan *game*, kemudian anak tersebut mengerjakan LKS yang tidak sesuai, maka pola pikir bermain *gamenya* akan terhenti dan tidak berlanjut pada LKS yang dikerjakannya. Maka, *game* yang tidak sesuai tersebut tidak akan membantu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Rata-rata hasil belajar nilai kognitif siswa yang tidak bermain *game* adalah 3,14. Hasil ini lebih baik dari rata-rata nilai siswa yang bermain *game* tidak sesuai dengan LKS yang dikerjakan. Hal ini dapat dijelaskan dengan alasan bahwa siswa yang tidak bermain *game* tidak terbiasa menggunakan *game* sebagai media pembelajaran. Siswa TK Petra 9 tidak memakai *game* sebagai media pembelajaran. Siswa hanya mengandalkan pemikiran intelektualnya sendiri dengan bantuan penjelasan guru secara konvensional seperti yang biasa dilakukan pada kegiatan proses belajar mengajar sehari-hari. Hasil observasi atau pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas TK B2 selama mengajar di kelas tidak pernah menggunakan *game* komputer sebagai media pembelajaran. Profesor Akio Mori dari Tokyo's Nihon University pernah melakukan riset mengenai dampak video *game* pada aktivitas otak. Salah satu hasil riset itu mengungkapkan bahwa terjadi penurunan aktifitas gelombang beta tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya (Modul "Mengatasi kecanduan permainan daring elektronik). Maka jika siswa bermain *game* kemudian mengerjakan tugas LKS yang sesuai, mereka akan meresponnya seperti *game* yang dimainkan sebelumnya. Hal ini bisa terjadi sebaliknya pada permainan *game* yang tidak sesuai. Respon siswa akan berhenti ketika LKS yang dikerjakan setelah memainkan *game* tidak sesuai dengan *game* yang mendahuluinya. Dengan demikian *game* tidak berhubungan sama sekali dengan LKS dan hanya berfungsi sebagai alat permainan saja bagi siswa.

3.2 Rata-rata Nilai Kognitif Siswa Didasarkan Pada Tingkat Kegembiraan siswa

Uji hipotesa dalam penelitian ini adalah:

Ho: Rata-rata nilai kognitif siswa tidak berbeda jika didasarkan pada kategori tingkat kegembiraan siswa yang dihasilkan dari bermain *game*

H1: Rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada kategori kegembiraan siswa yang dihasilkan dari main *game*

Indikator kegembiraan diturunkan dari student happiness. Artinya, kebahagiaan siswa dapat dilihat melalui dua hal yaitu kegembiraan dan konsentrasi. Hal ini didasarkan dari teori flow dari Csikszentmihalyi. Perbedaan rata-rata nilai kognitif siswa sesuai kategori kegembiraan dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Kategori Konsentrasi

Tabel 3. Kategori Konsentrasi

Jenis <i>game</i> Rata-rata skor	Tidak bermain <i>game</i>	Bermain <i>game</i> tidak sesuai	Bermain <i>game</i> sesuai
Rata-rata skor kegembiraan	1	1,87	2,83
Kategori kegembiraan	Tidak gembira	Kurang gembira	Gembira
Rata-rata nilai kognitif	2,94	2,60	3,60

Lebih lanjut, jika dibandingkan antara satu kategori dengan kategori lainnya, maka dengan perhitungan multiple comparison didapatkan sebagai berikut:

Tabel 4. Multipel Komparison Kategori Kegembiraan

Nilai Kognitif							
	(I) Tingkat Gembira	(J) Tingkat gembira	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
LSD	Tidak gembira	Kurang gembira	0,337	0,327	0,306	-0,32	0,99
		Gembira	-0,663*	0,279	0,020	-1,22	-0,11
	Kurang gembira	Tidak gembira	-0,337	0,327	0,306	-0,99	0,32
		Gembira	-1,000*	0,342	0,005	-1,68	-0,32
	Gembira	Tidak gembira	0,663*	0,279	0,020	0,11	1,22
		Kurang gembira	1,000*	0,342	0,005	0,32	1,68

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan Multiple-comparison *Post Hoc*, maka perbedaan yang nyata terjadi pada:

- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori tidak gembira tidak berbeda secara signifikan dengan kategori siswa kurang gembira (H1 ditolak), tetapi dengan kategori siswa yang gembira berbeda secara signifikan (H1 diterima).
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori kurang gembira tidak berbeda secara signifikan dengan kategori siswa tidak gembira (H1 ditolak), tetapi dengan kategori siswa gembira berbeda secara signifikan (H1 diterima).
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori gembira berbeda secara signifikan dengan kategori siswa tidak gembira, begitu juga dengan kategori kurang gembira berbeda secara signifikan. Dengan demikian H1 diterima.

Game berhasil memunculkan *student happiness* dari siswa. Seluruh siswa yang memainkan *game* yang sesuai dengan LKS mendapatkan kesenangan dari *game* yang dimainkan dan rata-rata nilai kognitifnya adalah 3,60. Hal ini dapat dijelaskan dalam teori flow. Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas dengan sangat menikmati maka saat itulah ia akan merasakan kondisi *flow*. Wharton (2010) bahkan mengatakan bahwa ada hubungan yang kuat antara *flow* dengan tingkat kebahagiaan. *Flow* dapat dijelaskan dengan menggunakan pendekatan teori dari Mihaly. Ia berpandangan bahwa kebahagiaan ditentukan oleh bagaimana kita menafsirkan peristiwa itu. Kebahagiaan, pada kenyataannya, adalah suatu kondisi yang harus disiapkan, dibudidayakan, dan dipertahankan secara pribadi oleh setiap orang. Orang-orang yang belajar untuk mengendalikan pengalaman batin akan dapat menentukan kualitas kehidupannya, yakni sedekat mungkin dengan keadaan yang disebut bahagia (Agustin dkk., 2014). Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa guru harus mempersiapkan kondisi mental dan emosi siswa, menjaganya agar tetap bahagia atau bergembira agar pencapaian hasil belajar dapat tercapai optimal. Selama bermain *game*, otak mengeluarkan hormon dopamin. Dopamin adalah zat neurotransmitter yang diproduksi otak saat sesuatu yang menyenangkan terjadi. Saat pemain mencapai goal (*achievement*) atau memenangkan sesuatu dalam *game*, dopamine dalam otak menciptakan rasa bahagia. Inilah sebabnya pemain ingin bermain lagi untuk mendapat rasa bahagia tersebut (Clevio, 2013).

Nilai rata-rata dari siswa yang kurang gembira (Skor 2) adalah 2,60. Rata-rata nilai ini banyak diperoleh siswa dalam kategori main *game* tidak sesuai. *Game* yang tidak sesuai menyebabkan siswa kurang bergembira karena tidak sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yaitu bahwa *game* dilakukan untuk mempermudah siswa mengerjakan tugas pengerjaan LKS. Secara psikologi siswa merasa senang ketika bermain *game* namun kegembiraan itu berkurang ketika melihat bahwa LKS yang akan dikerjakan tidak sesuai dengan *game* yang terlebih dulu dimainkan oleh siswa, maka kegembiraanpun menjadi berkurang.

Kegembiraan adalah rangkaian dari kondisi *flow*. *Game* yang tidak sesuai seakan memutus rangkaian aliran dalam kondisi flow. Oleh karena itu kegembiraan yang dihasilkannya pun tidak optimal yaitu rata-rata skornya adalah 2 atau kurang gembira.

Nilai rata-rata siswa yang tidak bergembira adalah 2,94. Nilai ini lebih tinggi dari nilai rata-rata siswa yang kurang gembira. Skor untuk siswa yang tidak bergembira adalah 1 dan skor ini didapatkan oleh semua siswa yang tidak bermain *game*. Siswa tidak bermain *game* tidak mendapatkan kegembiraan sama sekali, namun nilai kognitif yang diperolehnya lebih tinggi dari siswa yang bermain *game* tidak sesuai. Pada proses belajar tanpa menggunakan *game* sebagai media pembelajaran yaitu dengan metode konvensional, guru akan memberikan paparan tentang tema pembelajaran hari itu dan dilanjutkan dengan penjelasan apa yang akan dikerjakan oleh siswa setelah itu. Dalam hal ini guru memberitahukan bagaimana langkah-langkah yang harus dikerjakan siswa dalam mengerjakan tugas yang akan diberikan seperti pengerjaan LKS dalam penelitian ini. Salah satu metode konvensional adalah pembelajaran dengan ceramah adalah sebagai cara penyajian pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada

kelompok siswa. Dengan metode ceramah, guru dapat mendorong timbulnya inspirasi bagi pendengarnya. Ceramah dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antar ide atau konsep yang dicermahkan atau menjelaskan hubungan antara teori dan hasil-hasil penelitian. Karakteristik metode ceramah yaitu lebih bersifat pemberian informasi, berupa fakta dan ingatan, system pembelajaran klasikal, jumlah siswa relative banyak, lebih banyak satu arah, lebih diutamakan gaya guru dalam berbicara, intonasi, improvisasi, semangat dan sistematika pesan. Adapun keunggulan metode ceramah yaitu ekonomis waktu dan biaya, sasaran siswa relative banyak, bahan pelajaran sudah dipilih, guru dapat mengulangi secara mudah, ceramah merupakan metode yang murah dan mudah untuk dilakukan, ceramah dapat menyajikan materi yang luas, ceramah dapat memberikan pokok – pokok materi yang perlu ditonjolkan, guru dapat mengontrol keadaan kelas, oleh karena itu sepenuhnya kelas merupakan tanggung jawab guru yang memberikan ceramah, organisasi kelas dengan menggunakan ceramah dapat diatur menjadi lebih sederhana. (Wulan, n.d)

Melihat hasil penelitian pada kategori kegembiraan maka hasilnya adalah bahwa kegembiraan tidak menentukan hasil belajar siswa namun jenis *gamelah* yang sangat menentukan hasil belajar siswa. Oleh karena itu ada dua hal yang bisa dicapai dari penggunaan *game*. Yang pertama, *game* bisa dipakai sebagai media pembelajaran bagi siswa namun *game* yang dipilih haruslah *game* yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Jika guru menginginkan agar siswa dapat meraih nilai tinggi dalam pengerjaan LKS maka *game* yang dipilih harus sesuai dengan LKS. Yang kedua adalah berkaitan dengan kegembiraan. Jika guru ingin agar siswa-siswanya tidak takut ke sekolah namun malah senang dan bergembira, maka *game* bisa dihadirkan di sekolah.

3.3 Rata-rata Nilai Kognitif Siswa didasarkan pada Tingkat Konsentrasi siswa.

Uji hipotesa dalam penelitian ini adalah:

Ho: Rata-rata nilai kognitif siswa tidak berbeda jika didasarkan pada kategori tingkat konsentrasi siswa yang dihasilkan dari bermain *game*

H1: Rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada kategori tingkat konsentrasi siswa yang dihasilkan dari main *game*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kognitif siswa berbeda jika didasarkan pada kategori *game*. Secara umum konsentrasi berperan penting dalam pencapaian hasil belajar siswa. Namun apakah penelitian kali ini dapat membuktikan hal tersebut? sebelumnya bisa dilihat perbedaan perolehan nilai kognitif siswa menurut kategori tingkat konsentrasi dalam tabel di bawah ini:

Tabel 5. Kategori Konsentrasi

Tabel 5. Kategori Konsentrasi

Jenis <i>game</i>	Tidak bermain <i>game</i>	Bermain <i>game</i> tidak sesuai	Bermain <i>game</i> sesuai
Rata-rata skor			
Rata-rata skor konsentrasi	2,41	2	3
Kategori konsentrasi	Kurang konsentrasi	Tidak/kurang konsentrasi	Konsentrasi
Rata-rata nilai kognitif	3,00	2,48	3,47

Lebih lanjut jika, dibandingkan antara satu kategori dengan kategori lainnya, maka dengan perhitungan multiple comparison didapatkan sebagai berikut:

Tabel 6. Multipel Komparison Kategori Konsentrasi

Multiple Comparisons							
Nilai Kognitif							
LSD	(I) Tingkat konsentrasi	(J) Tingkat konsentrasi	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
	Tidak konsentrasi	Kurang konsentrasi	0,524	0,362	0,153	-0,20	1,25
		Konsentrasi	-0,474	0,330	0,155	-1,13	0,18
	Kurang konsentrasi	Tidak Konsentrasi	-0,524	0,362	0,153	-1,25	0,20
		Konsentrasi	-0,997*	0,279	0,001	-1,55	-0,44
	Konsentrasi	Tidak konsentrasi	0,474	0,330	0,155	-0,18	1,13
		Kurang konsentrasi	0,997*	0,279	0,001	0,44	1,55

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Berdasarkan Multiple-comparison di atas, maka perbedaan yang nyata terjadi pada:

- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori tidak konsentrasi tidak berbeda secara signifikan dengan kategori siswa kurang konsentrasi, begitu juga dengan kategori siswa yang konsentrasi tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian H1 ditolak.
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori kurang konsentrasi tidak berbeda secara signifikan dengan kategori tidak konsentrasi (H1 ditolak), tetapi dengan kategori siswa konsentrasi berbeda secara signifikan (H1 diterima).
- Rata-rata nilai kognitif siswa kategori konsentrasi tidak berbeda secara signifikan dengan kategori siswa yang tidak konsentrasi (H1 ditolak), tetapi dengan kategori kurang konsentrasi berbeda secara signifikan (H1 diterima).

Data hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang berkonsentrasi penuh atau semua siswa berkonsentrasi adalah pada saat siswa memainkan *game* yang sesuai dengan LKS yang dikerjakan. *Game* yang sesuai dengan LKS membuat siswa terpacu dengan perhatian yang terpusat tanpa terputus seakan LKS yang dikerjakannya adalah masih merupakan rangkaian dari *game* yang dimainkan. Konsentrasi adalah syarat utama tercapainya kondisi *flow*. Kondisi *flow*lah yang menyebabkan siswa bisa mencapai rata-rata nilai hasil belajar optimal. Pada saat siswa memainkan *game* yang sesuai, siswa akan sangat berkonsentrasi karena mereka tengah mengerjakan tantangan yang tinggi. Konsentrasi belajar adalah pemusatan perhatian untuk memahami pelajaran melalui aktivitas dan pengalaman (Ilmi, 2012). Oleh karena itu diperlukan metode pengajaran yang tepat dan sesuai untuk bisa mendapatkan perhatian dan konsentrasi anak, khususnya untuk anak usia dini.

Kategori siswa kurang konsentrasi skornya adalah 2. Rata-rata skor ini banyak didapatkan oleh siswa yang tidak bermain *game* dan bermain *game* tidak sesuai. Rata-rata skor konsentrasi siswa yang bermain *game* tidak sesuai adalah 2 dan rata-rata skor konsentrasi siswa yang tidak bermain *game* adalah 2,41. Artinya tidak ada siswa yang masuk dalam kategori tidak konsentrasi. Namun hasil pengolahan data dalam tabel deskriptif rata-

rata nilai kognitif didapatkan rata-rata nilai kognitif siswa yang tidak berkonsentrasi, yaitu 2,48. Rata-rata skor konsentrasi dari siswa yang bermain *game* tidak sesuai yaitu 2. Rata-rata nilai ini adalah pencapaian terendah dalam pembagian kategori konsentrasi. Maka untuk memudahkan pembagian kategori konsentrasi maka skor 2 atau skor terendah disebut peneliti masuk ke dalam kategori tidak konsentrasi. Secara umum konsentrasi menentukan hasil belajar siswa. Namun kali ini perbandingan yang dipakai adalah *game*. *Game* berkembang dengan sangat pesat dewasa ini. Begitu pesatnya sehingga *game* memberikan pengaruh sangat besar dalam kehidupan anak-anak sampai masuk ke dalam dunia pendidikan. Hal ini seakan memaksa dunia pendidikan untuk mau tidak mau harus berkompromi dan menerima perkembangan dunia teknologi dan informasi berupa *game* sebagai media. Namun demikian penelitian ini telah membuktikan kemampuan pemanfaatan *game* yang sesuai untuk mengoptimalkan hasil belajar dan meningkatkan kegembiraan. Selain itu penelitian ini membuktikan bahwa *game* yang sesuai berhasil meningkatkan daya konsentrasi siswa, khususnya siswa TK. Oleh karena itu hal-hal yang dapat mengganggu dan mengurangi konsentrasi sebaiknya dihindari. *Game* yang tidak sesuai mengurangi konsentrasi siswa. Sesuai dengan teori *flow*, siswa akan merasa “mengalir” dengan pikiran yang terfokus ketika memainkan *game*. Namun saat media berganti pada Lembar Kerja Siswa atau LKS yang sama sekali berbeda dengan *game* yang dimainkan maka proses *flow* seakan terhenti dan konsentrasipun terganggu. Ada dua hal yang bisa mengurangi konsentrasi siswa yaitu kecemasan dan semangat yang berkurang. Ketika kesenangan bermain *game* harus berhenti dan berganti menjadi pengerjaan tugas LKS, siswa bisa saja menjadi cemas. Hal ini menjadi lebih buruk ketika mendapati bahwa LKS yang dihadapinya sama sekali berbeda dengan *game* yang dimainkan sebelumnya. Pada saat itulah semangat siswa juga berkurang. Menurut Surya (2011) dalam Sukmawati (n.d.) Konsentrasi atau pemusatan adalah daya pikiran dan perbuatan pada suatu objek yang dipelajari dengan menghalau dan menyisihkan segala hal yang tidak ada hubungannya dengan objek yang dipelajari. Jika LKS yang tidak sesuai itu tidak berhubungan sama sekali dengan *game* itu ada dan dikerjakan oleh siswa maka konsentrasi siswa akan sirna. Pada kondisi tidak bermain *game*, siswa tidak berkonsentrasi dan kondisi *flow* tidak tercapai, maka yang terjadi menurut Shernoff dan Csikszentmihalyi adalah “*Apathy*” yang dihasilkan oleh adanya tantangan yang rendah dan kemampuan yang rendah. Ketika siswa bermain *game* namun tidak sesuai, kondisi yang tercipta adalah Anxiety, yaitu adanya tantangan yang tinggi namun kemampuannya rendah (Shernoff dan Csikszentmihalyi, n.d).

4. CONCLUSION

Penelitian ini bertujuan membawa *game* ke dalam ranah pendidikan, untuk menarik minat dan memotivasi siswa agar senang datang dan belajar di sekolah. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa *game* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat berfungsi dengan baik untuk meningkatkan *student achievement*. *Game* adalah dampak dari perkembangan teknologi. Oleh karena itu *game* sebaiknya digunakan secara maksimal dengan tujuan baik bagi dunia pendidikan. Namun *game* tidak akan berguna efektif begitu saja tanpa mempertimbangkan hal-hal yang perlu diperhatikan. Jenis *game* sangat menentukan hasil pembelajaran. *Game* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu untuk meningkatkan nilai kognitif siswa, sangat efektif digunakan oleh guru. Dengan kata lain, sebelum siswa mengerjakan lembar kerja sebaiknya siswa diberikan *game* yang sesuai dengan lembar kerja. *Game* juga dapat meningkatkan konsentrasi dan kegembiraan siswa. Tingkat konsentrasi siswa tinggi didapatkan oleh siswa yang bermain *game* sesuai. Begitu juga dengan kegembiraan siswa. Siswa akan merasa lebih bergembira jika ia memainkan *game* yang sesuai dengan LKS. Jadi sebagai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan adalah bahwa *game* yang sesuai dengan lembar kerja siswa sangat efektif untuk

meningkatkan *student achievement* nilai pengembangan kemampuan kognitif siswa. *Game* yang sesuai dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mencapai nilai kognitif yang optimal. *Game* dapat meningkatkan kegembiraan siswa. Namun kegembiraan siswa tidak menentukan hasil belajar siswa. Jadi *game* dapat pula dipakai sebagai cara untuk menarik siswa agar senang dan tidak takut datang ke sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- Agustin, Ririn Dwi., Purwarianti, Ayu., Surendro, Kridanto. dan Suwardi, Iping S. (2014). *Kajian Teori Flow Sebagai Sumber Motivasi Belajar di Serious Game*. STEI Informatika, Bandung.
- Anggoro, Wahyu Jati dan Wahyu Widhiarso, Wahyu. (2010). Konstruksi dan Identifikasi Properti Psikometris Instrumen Pengukuran Kebahagiaan Berbasis Pendekatan *Indigenous Psychology*: Studi Multitrait – Multimethod. *Jurnal Psikologi Vol. 37, No. 2, Desember 2010: 176-188* Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, Yogyakarta.
- Chuang, T.-Y., & Chen, W.-F. (2009). Effect of Computer-Based Video Games on Children: An Experimental Study. *Educational Technology & Society*, (2), 1–10.
- Clevio Coder Camp. (2013). *Seminar Parenting: Mengubah Game Addiction Jadi Motivasi Belajar!*. Retrieved November 1, 2014, from <<http://clevio.co/camp/newsletter-detail/1>>.
- Departemen Pendidikan Nasional (2008, November). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Author.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Dini Usia (Menu Pembelajaran Generik)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia, Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda.
- Dodge, D.T., Colker, L.J. & Heroman, C. (2002, October). *The Creative Curriculum for Preschool*. 4th ed. Washington DC: Teaching Strategies, Inc.
- Felicia, Patrick. (2011, March). *How Can Digital Games Be Used To Teach The School Curriculum? Waterford Institute Of Technology*. Retrieved November 1, 2014, from <http://linked.eun.org/c/document_library/get_file?p_1_id=22779&folderId=24664&name=DLFE-783.pdf>.
- Hariwijaya, M. & Sukaca, B.E. (2011). *PAUD Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadhika Publising.
- Iliminailmi. (2012, October 13). *Pengaruh Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa*. Retrieved July 1, 2014, from <[ilminailmi.blogspot.com/.../ pengaruhgame-terhadap-konsentrasi_13.html](http://ilminailmi.blogspot.com/.../pengaruhgame-terhadap-konsentrasi_13.html)>.
- Layanan Bimbingan Sosial Bagi Siswa (n.d.) *Modul Mengatasi Kecanduan Permainan Daring Elektronik (PDE Disorder)*. Retrieved November 1, 2014, from <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/agus-basuki-mpd/modul%20gameonline1.pdf>.
- Lusiani, M.S. June 08, 2013. *Pengertian dan Sejarah Emoticon*. Retrieved June 25, 2014, from <<http://lucymisan25.blogspot.com/2013/08/pengertian-dan-sejarah-emoticon.html>>.
- PPPK Petra (2009), *Standar Pendidikan Anak Usia Dini Permendiknas*. Surabaya: Author.
- Rachmani, I.F., Maerzyda, A., Nugraha, G.P., Lukman, C.R. & Poedianto, D.H. (2003). *Kecerdasan Logika Matematika. Seri Ayahbunda, Multiple Intelligences – Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Aspirasi Pemuda.
- Rolina, Nelva, (n.d.) *Model Pembelajaran Atraktif (Attractive Learning) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Taman Kanak-Kanak (TK)*. Retrieved July 3, 2014, from <<http://101.203.168.85/sites/default/files/Artikel%20outk%20Mjhlh%20Penelitian%20FIP.pdf>>
- Rourke, O. John dan Cooper, Martin. (1994). Lucky to be Happy: A Study of Happiness in Australian Primary Students. *Journal of Educational & Developmenta Psychology*. Vol. 10,2010.
- Sherhoff, David J. and Csikzentmihalyi, Mihaly. (n.d.). *Flow In School*. Retrieved November 1, 2014, from <www.cedu.niu~shernoffshernoffsc.pdf>.

- Suciati, (2013). *Konseling Keluarga Isteri-Cacho-E untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. Jurnal Bimbingan Konseling 2*. Retrieved July 1, 2014, from <<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jubk>>.
- Sukmawati. (n.d.). *Potret Pemusatan Perhatian Anak Di Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Budi Padang. Jurnal Pesona PAUD vol.1 no. 1*.
- Susento, M.S. (2009. Mei 11). *Pembelajaran Holistik*. Pusat Penelitian dan Pelayanan Pendidikan Universitas Sanata Darma Yogyakarta. Retrieved November 1, 2014, from <<http://p4-usd.blogspot.com/2009/05/pembelajaran-holistik.html>>
- Wahyu, Jati Anggoro dan Widhiarso, Wahyu. (2010). *Konstruksi dan Identifikasi Properti Psikometris Instrumen Pengukuran Kebahagiaan Berbasis Pendekatan Indigenous Psychology: Studi Multitrait – Multimethod. Jurnal Psikologi Vol. 37, No. 2, Desember 2010: 176-188 Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada, Yogyakarta*.
- Wharton, Edith., Keonig, Frederick., & Kahneman, Daniel. (2010). *The Pshycology of happiness*. Paper of Stanford Graduate School of business, Retrieved July 1, 2014, from <<http://faculty-gsb.stanford.edu/aaker/pages/documents/ThePsychologyofHappiness.pdf>>
- Wikipedia, the free encyclopedia. (2014). *Flow Psychology*. Retrieved November 1, 2014, from <http://en.wikipedia.org/wiki/Flow_%28psychology%29>.
- Wulan. (2011, April 30). *Model Pembelajaran Konvensional*. Retrieved November 1, 2014, from <<http://hamdianaputrie.blogspot.com/.../model-pembelajaran-konvensional.htm>>.