

DAMPAK PERMAINAN GAME EDUKASI KOMPUTER UNTUK MENGETAHUI PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN ANAK

Dwi Iskandar, S.Kom
Politeknik Indonusa Surakarta

Abstrak

Saat ini banyak orang yang sudah mengenal komputer mulai dari balita, anak-anak, remaja bahkan dewasa. Dan sekarang juga sangat banyak bentuk dari komputer, orang menggunakan komputer yang pastinya dengan berbagai alasan, mulai dari alasan sebagai alat bantu pekerjaan, media belajar bahkan bisa digunakan sebagai alat bantu untuk bermain game.

Dari gagasan tersebut disini penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak yang didapat ketika anak-anak yang banyak menghabiskan waktu bermain (bisa bermain-main dengan teman-teman sebaya di sekolah ataupun rumah dengan tidak memanfaatkan waktu yang bisa meningkatkan kemampuan anak) dengan anak yang bisa memanfaatkan sedikit waktu untuk bermain komputer, komputer tablet, smartphone yang didukung dengan Game edukasi maupun game selain edukasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Khalifah 29 dengan alamat Jl. Ceplok no 2, Mangkuyudan, Solo (0271-713387) dan alamat website www.tkkhalifah-solo.com. Beberapa kesimpulan yang diperoleh antara lain Sebagian besar peserta didik baik TK A dan TK B sudah mengenal dan bisa menggunakan Handphone / Komputer / Komputer Tablet, Anak lebih cenderung berkomunikasi dengan teman dari pada bermain games, Untuk unsur penentu peningkatan mutu pendidikan berkaitan games edukasi belum tercantumkan dalam raport siswa, sehingga tidak bisa sebagai pembandingan jika anak yang suka bermain games cenderung memiliki nilai yang baik maupun tidak.

Kata Kunci : Anak, Games, Pendidikan

I. PENDAHULUAN

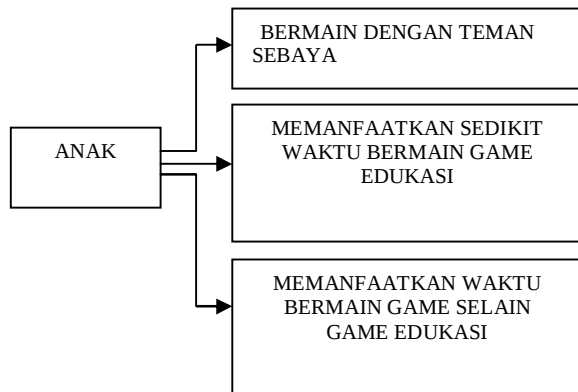
Saat ini banyak orang yang sudah mengenal komputer mulai dari balita, anak-anak, remaja bahkan dewasa. Dan sekarang juga sangat banyak bentuk dari komputer, orang menggunakan komputer yang pastinya dengan berbagai alasan, mulai dari alasan sebagai alat bantu pekerjaan, media belajar bahkan bisa digunakan sebagai alat bantu untuk bermain game.

Berbeda pada saat 10 tahun sebelumnya, anak-anak masih jarang sekali yang mengenal komputer apalagi untuk menggunakannya. Apakah anak-anak sekarang harus wajib menggunakan komputer atau sejenisnya seperti komputer tablet, smartphone, jika anak-anak tersebut menggunakan alat tersebut apakah ada dampak positif yang bisa mendukung untuk peningkatan kualitas pendidikan mereka.

Dari gagasan tersebut disini penulis ingin melakukan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak yang didapat ketika anak-anak yang banyak menghabiskan waktu bermain (bisa bermain-main dengan teman-teman sebaya di sekolah ataupun rumah dengan tidak memanfaatkan waktu yang bisa meningkatkan kemampuan anak) dengan anak yang bisa memanfaatkan sedikit waktu untuk bermain komputer, komputer tablet, smartphone yang didukung dengan Game edukasi maupun game selain edukasi.

Jadi jika dibuatkan sebuah kesimpulan, bahwa tujuan penelitian adalah membandingkan ketiga hal tersebut yaitu Anak yang gemar bermain dengan teman-temannya, anak yang memanfaatkan sedikit waktu untuk memanfaatkan game edukasi

serta anak-anak yang gemar main game selain game edukasi.



II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian sebelumnya yang dilakukan Yulia Kurniawati, 2010. Dengan tema hubungan bermain game online terhadap perilaku agresif remaja, serta mendapatkan sebuah kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif sangat signifikan antara bermain game online dan perilaku agresif pada remaja. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semakin tinggi bermain game online, maka semakin tinggi perilaku agresif pada remaja. sebaliknya, semakin rendah bermain game online, maka semakin rendah perilaku agresifnya. oleh sebab itu, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima.

2.2 Teori Perkembangan Anak

Perkembangan dapat diartikan sebagai “perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu mulai dari lahir sampai mati.

Salah satu prinsip perkembangan adalah perkembangan merupakan proses yang tidak pernah berhenti (never ending process). Manusia secara terus menerus berkembang atau berubah yang dipengaruhi oleh pengalaman atau belajar sepanjang hidupnya. Prinsip yang lain adalah semua aspek perkembangan saling mempengaruhi, baik aspek fisik, emosi, inteligensi maupun sosial. Terdapat hubungan yang positif di antara aspek-aspek tersebut.

Memahami perkembangan anak merupakan salah satu upaya untuk mendidik atau membimbing anak, agar mereka dapat mengembangkan potensi dirinya seoptimal mungkin. Masa anak merupakan periode perkembangan yang cepat dan terjadinya perubahan dalam banyak aspek perkembangan. Selain itu, pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya. Untuk itu perlu diperhatikan factor-faktor yang mempengaruhi perkembangan, yaitu hereditas dan lingkungan.

Keluarga mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya mengembangkan pribadi anak. Erik Erickson sebagaimana dikutip oleh Monks mengajukan delapan tahapan perkembangan psikologis dalam kehidupan seorang individu dan itu semua bergantung pada pengalaman yang diperolehnya dalam keluarga. Selama tahun pertama, seorang anak harus mengembangkan suatu kepercayaan dasar (basic trust), tahun kedua dia harus mengembangkan otonominya, dan pada tahun berikutnya dia harus belajar inisiatif dan industry yang mengarahkannya ke dalam penemuan identitas dirinya.

Pada usia sekitar 2 atau 3 tahun, anak banyak belajar mengenai berbagai macam koordinasi visiomotorik. Aktivitas-aktivitas senso-motorik telah dapat diintegrasikan menjadi aktivitas yang dikoordinasi. Hal ini penting misalnya pada waktu mencontoh sebuah gambar atau sebuah benda. Apa yang dilihat dengan mata harus dapat dipindahkan dengan motoriknya menjadi sebuah pola tertentu. Sekitar tahun ke-4 semua pola lokomotorik yang biasa sudah dapat dikuasainya.

2.3 Tugas Prakembang Fase Kanak-Kanak

Pada perkembangannya, seorang anak akan melewati beberapa tugas prakembang agar perkembangan fisik dan psikologinya berjalan dengan baik. Tugas-tugas prakembang pada fase kanak-kanak diantaranya adalah: mempelajari ketrampilan fisik, membangun sikap sehat untuk

mengenai diri sendiri, belajar menyesuaikan diri dengan teman seusia (peer group), menggabungkan peran sosial pria dan wanita dengan tepat, mengembangkan ketrampilan-ketrampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung, mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata serta tingkatan nilai, mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga, serta mencapai kebebasan pribadi.

Untuk memenuhi fase prakembang ini, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penguasaan tugas-tugas perkembangan, yaitu:

- a. Yang menghalangi
 - Tingkat perkembangan yang mundur
 - Tidak ada kesempatan untuk mempelajari tugas-tugas perkembangan atau tidak ada bimbingan untuk dapat menguasainya
 - Tidak ada motivasi
 - Kesehatan yang buruk
 - Cacat tubuh
 - Tingkat kecerdasan yang rendah
- b. Yang membantu
 - Tingkat perkembangan yang normal atau yang diakselerasikan
 - Kesempatan-kesempatan untuk belajar tugas-tugas dalam perkembangan dan bimbingan untuk menguasainya
 - Motivasi
 - Kesehatan yang baik dan tidak ada cacat tubuh
 - Tingkat kecerdasan yang tinggi
 - Kreativitas

2.4 Teknologi

Kamus-kamus dan para sarjana telah memberikan berbagai macam definisi. Kamus Merriam-Webster memberikan definisi "technology"

sebagai the practical application of knowledge especially in a particular area (terapan praktis pengetahuan, khususnya dalam ruang lingkup tertentu) dan a capability given by the practical application of knowledge (kemampuan yang diberikan oleh terapan praktis pengetahuan). Ursula Franklin, dalam karyanya dari tahun 1989, kuliah "Real World of Technology", memberikan definisi lain konsep ini; yakni practice, the way we do things around here (praktis, cara kita memperbuat ini semua di sekitaran sini). Istilah ini seringkali digunakan untuk mengimplikasikan suatu lapangan teknologi tertentu, atau untuk merujuk teknologi tinggi atau sekadar elektronik konsumen, bukannya teknologi secara keseluruhan. Bernard Stiegler, dalam *Technics and Time*, 1, mendefinisikan technology dalam dua cara: sebagai the pursuit of life by means other than life (pencarian kehidupan, dalam artian lebih dari sekadar hidup), dan sebagai organized inorganic matter (zat-zat anorganik yang tersusun rapi).

Teknologi, paling luas, dapat didefinisikan sebagai entitas, benda maupun tak benda, yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai. Dalam penggunaan ini, teknologi merujuk pada alat dan mesin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata. Ia adalah istilah yang mencakupi banyak hal, dapat juga meliputi alat-alat sederhana, seperti linggis atau sendok kayu, atau mesin-mesin yang rumit, seperti stasiun luar angkasa atau pemercepat partikel. Alat dan mesin tidak mesti berwujud benda; teknologi virtual, seperti perangkat lunak dan metode bisnis, juga termasuk ke dalam definisi teknologi ini.

Kata "teknologi" juga dapat digunakan untuk merujuk sekumpulan teknik-teknik. Dalam konteks ini, ia adalah keadaan pengetahuan manusia saat ini tentang bagaimana cara untuk memadukan sumber-sumber, guna menghasilkan produk-produk yang

dikehendaki, menyelesaikan masalah, memenuhi kebutuhan, atau memuaskan keinginan; ia meliputi metode teknis, keterampilan, proses, teknik, perangkat, dan bahan mentah. Ketika dipadukan dengan istilah lain, seperti "teknologi medis" atau "teknologi luar angkasa", ia merujuk pada keadaan pengetahuan dan perangkat disiplin pengetahuan masing-masing. "Teknologi state-of-the-art" (teknologi termutakhir, sekaligus terancang) merujuk pada teknologi tinggi yang tersedia bagi kemanusiaan di ranah manapun.

Teknologi dapat dipandang sebagai kegiatan yang membentuk atau mengubah kebudayaan. Selain itu, teknologi adalah terapan matematika, sains, dan berbagai seni untuk faedah kehidupan seperti yang dikenal saat ini. Sebuah contoh modern adalah bangkitnya teknologi komunikasi, yang memperkecil hambatan bagi interaksi sesama manusia, dan sebagai hasilnya, telah membantu melahirkan sub-sub kebudayaan baru; bangkitnya budaya dunia maya yang berbasis pada perkembangan Internet dan komputer. Tidak semua teknologi memperbaiki budaya dalam cara yang kreatif; teknologi dapat juga membantu mempermudah penindasan politik dan peperangan melalui alat seperti pistol atau bedil. Sebagai suatu kegiatan budaya, teknologi memangsa ilmu dan rekayasa, yang masing-masing memformalkan beberapa aspek kerja keras teknologis.

2.5 Komputer

Komputer adalah serangkaian ataupun sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya.

Definisi yang ada memberi makna bahwa komputer memiliki lebih dari satu bagian yang saling bekerja sama,

dan bagian-bagian itu baru bisa bekerja kalau ada aliran listrik yang mengalir didalamnya. Istilah mengenai sekelompok mesin, ataupun istilah mengenai jutaan komponen kemudian dikenal sebagai hardware komputer atau perangkat keras komputer.

Hardware komputer juga dapat diartikan sebagai peralatan fisik dari komputer itu sendiri. Peralatan yang secara fisik dapat dilihat, dipegang, ataupun dipindahkan.

Dalam hal ini, komputer tidak mungkin bisa bekerja tanpa adanya program yang telah dimasukkan kedalamnya. Program ini bisa berupa suatu prosedur peng-operasian dari komputer itu sendiri ataupun pelbagai prosedur dalam hal pemrosesan data yang telah ditetapkan sebelumnya. Dan program-program inilah yang kemudian disebut sebagai software komputer atau perangkat lunak komputer.

Dalam arti yang paling luas, software komputer bisa diartikan sebagai suatu prosedur pengoperasian. Suatu acara yang ditayangkan oleh TVRI, dapat dianggap sebagai software dari suatu peralatan televisi. Demikian pula halnya dengan musik yang telah direkam diatas kaset, data diatas kertas, serta cerita ataupun uraian yang ada didalam sebuah buku.

Konsep hardware - software - brainware adalah merupakan konsep tri-tunggal yang tidak bisa dipisahkan satu dengan lainnya. Untuk tahap pertama, manusia harus memasukkan program terlebih dahulu kedalam komputer. Setelah program tersimpan didalam komputer, maka komputer baru bisa bekerja untuk membantu manusia dalam menyelesaikan persoalan ataupun pekerjaannya.

2.6 Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

a. Filosofi pendidikan

Pendidikan biasanya berawal saat seorang bayi itu dilahirkan dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan bisa saja berawal dari sebelum bayi lahir seperti yang dilakukan oleh banyak orang dengan memainkan musik dan membaca kepada bayi dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajar bayi mereka sebelum kelahiran.

Bagi sebagian orang, pengalaman kehidupan sehari-hari lebih berarti daripada pendidikan formal. Seperti kata Mark Twain, "Saya tidak pernah membiarkan sekolah mengganggu pendidikan saya." [rujukan?]

Anggota keluarga mempunyai peran pengajaran yang amat mendalam, sering kali lebih mendalam dari yang disadari mereka, walaupun pengajaran anggota keluarga berjalan secara tidak resmi.

b. Fungsi pendidikan

Menurut Horton dan Hunt, lembaga pendidikan berkaitan dengan fungsi yang nyata (manifes) berikut:

- Mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah.
- Mengembangkan bakat perseorangan demi kepuasan pribadi dan bagi kepentingan masyarakat.
- Melestarikan kebudayaan.
- Menanamkan keterampilan yang perlu bagi partisipasi dalam demokrasi.

Fungsi laten lembaga pendidikan adalah sebagai berikut.

- Mengurangi pengendalian orang tua. Melalui pendidikan, sekolah orang tua melimpahkan tugas dan wewangnya dalam mendidik anak kepada sekolah.
- Menyediakan sarana untuk pembangukangan. Sekolah

memiliki potensi untuk menanamkan nilai pembangukangan di masyarakat. Hal ini tercermin dengan adanya perbedaan pandangan antara sekolah dan masyarakat tentang sesuatu hal, misalnya pendidikan seks dan sikap terbuka.

- Mempertahankan sistem kelas sosial. Pendidikan sekolah diharapkan dapat mensosialisasikan kepada para anak didiknya untuk menerima perbedaan prestise, privilese, dan status yang ada dalam masyarakat. Sekolah juga diharapkan menjadi saluran mobilitas siswa ke status sosial yang lebih tinggi atau paling tidak sesuai dengan status orang tuanya.
- Memperpanjang masa remaja. Pendidikan sekolah dapat pula memperlambat masa dewasa seseorang karena siswa masih tergantung secara ekonomi pada orang tuanya.

Menurut David Popenoe, ada empat macam fungsi pendidikan yakni sebagai berikut:

- Transmisi (pemindahan) kebudayaan.
- Memilih dan mengajarkan peranan sosial.
- Menjamin integrasi sosial.
- Sekolah mengajarkan corak kepribadian.
- Sumber inovasi sosial.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. metode kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menggunakan angka statistic berupa angka-angka mulai dari pengumpulan data, menginterpretasi data, menampilkan hasilnya, sampai pada mengambil kesimpulan penelitian (Arikunto, 2002).

Skema penelitian ini dapat ditunjukkan pada gambar dibawah ini



Uraian dari tabel diatas

1. Analisis Kasus Yang Terjadi Dilapangan
Yang akan dilaksanakan pada tahapan ini adalah pemantauan langsung terhadap lokasi tempat dilaksanakan penelitian.
2. Pemilihan Dan Pengimplementasian Metode Penelitian
Setelah proses pemantauan selesai, maka langkah selanjutnya adalah menentukan metode penelitian, dimana metode penelitian nantinya akan dititik beratkan dengan metode kualitatif. Langkah-langkahnya menentukan subyek penelitian, pengumpulan data serta analisis data
3. Pembuatan Daftar Pertanyaan Yang Akan Diajukan

4. Pengolahan Hasil Pertanyaan
Pengolahan disini adalah hasil quisioner yang telah dibagikan kepada Orang tua siswa/wali siswa yang telah diisi, sesuai dengan daftar pertanyaan yang telah diajukan.
5. Pelaporan Hasil Akhir
Hasil dari pengolahan pertanyaan yang telah diajukan sebelumnya, dimana hasilnya akan dikembalikan kembali kepada Orang tua/wali siswa. Dari hasil tersebut dimana baik Orang tua/wali siswa maupun Guru bisa mendapatkan sebuah pembandingan jika kebiasaan anak yang suka bermain, memanfaatkan sedikit waktu bermain Game Edukasi dan memanfaatkan waktu bermain Game selain Game Edukasi.
6. Saran Kepada Pihak Yang Terkait
Setelah melewati serangkain proses diatas, langkah selanjutnya adalah saran. Saran akan diberikan kepada pihak lembaga pendidikan serta kepada Orang tua/wali siswa. Tujuannya adalah demi kebaikan dari kedua belah pihak agar bisa melakukan perbaikan demi perkembangan anak.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran obyek penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Khalifah 29 dengan alamat Jl. Ceplok no 2, Mangkuyudan, Solo (0271-713387) dan alamat website www.tkkhalifah-solo.com
Konsep & Kurikulum

TK Khalifah Solo merupakan bagian dari jaringan TK nasional yang didirikan oleh bapak Ippho Santosa (penulis buku Best Seller 7 Keajabain Rejeki, Percepatan Rejeki, seorang Motivator danPengusaha). TK Khalifah sudah terbukti dengan sebaran lebih dari 60 cabang di belasan kota di Indonesia.

TK Khalifah Solo menempatkan diri sebagai Rumah Kedua bagi anak, dengan pendidikan berbasis Tauhid dan Entrepreneurship. Kami menanamkan

pada anak rasa cinta kepada Rasulullah dan para Sahabat, rutin sholat Dhuha dan sholat Wajib berjamaah, juga sedekah. 1 kelas kami hanya diisi maksimal 16 anak, dengan didampingi oleh 2 Bunda.

TK Khalifah Solo membuka 4 tingkatan kelas :

- 1,5 - 3 tahun : Kelas Batita, banyak menekankan pada pengembangan motorik
- 3-4 tahun : Kelas Kelompok Bermain, penjenjangan ke TK
- 4-5 tahun : TK A
- 5-6 tahun : TK B

Setiap tingkatan, berkegiatan dari hari Senin hingga Jumat dari jam 08.00 sampai jam 11.00.

TK Khalifah Solo juga menyediakan penitipan khusus siswa TK Khalifah Solo sampai dengan jam 15.30. Dengan mengikuti penitipan ini, Siswa bisa mendapatkan pelajaran yang lebih intensif dan diajarkan untuk lebih mandiri dan bersosialisasi dengan temannya..

4.2 Penyajian Data

Sebelum proses penyajian data dilakukan, proses yang harus dilakukan adalah pengamatan lokasi penelitian, pengamatan yang dilakukan adalah proses kegiatan belajar mengajar yang ada disana, pada penelitian ini yang diamati adalah proses belajar mengajar pada kelas TK A (usia 4-5 tahun) dan TK B (5-6 tahun) jumlah keseluruhan siswa TK A dan B pada tahun ajaran 2014-2015 adalah 38 siswa.

Setelah pengamatan dilakukan kegiatan berikutnya adalah menyusun draf pertanyaan kuisisioner atau sifat pertanyaannya adalah terbuka yang nantinya akan diisi oleh orang tua siswa, dimana pertanyaan yang diajukan adalah

- a) Apakah anak Bapak/Ibu dirumah akrab dengan Handphone / Komputer / Komputer Tablet, jika iya silahkan lingkari salah satu dari ketiga pilihan diatas
- b) Apakah yang dilakukan oleh anak Bapak/Ibu ketika menggunakan

Handphone / Komputer / Komputer Tablet, jika bermain Games tolong disebutkan nama Gamesnya tersebut

- c) Jika anak Bapak/Ibu menggunakan Handphone / Komputer / Komputer Tablet untuk bermain Games, berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain Games
- d) Berapa banyak waktu (dalam satuan jam) yang digunakan anak Bapak/Ibu ketika bermain saat berada diluar sekolah dan bersosialisasi dengan teman dilingkungan Rumah
- e) Apakah anak Bapak/Ibu dirumah lebih senang bermain games ataupun berkomunikasi dengan teman dilingkungan sekitarnya.

Hasil dari pertanyaan terbuka yang telah diolah untuk setiap itemnya adalah (jumlah sample data yang yang diambil adalah 22 siswa dari 38 siswa)

- a) 19 siswa mengenal salah satu dari ketiga teknologi Handphone / Komputer / Komputer Tablet.
- b) 21 siswa lebih cenderung senang untuk bermain games.
- c) Waktu yang digunakan anak dalam bermain games adalah 30 sampai 60 menit.
- d) Waktu yang digunakan anak dalam bersosialisasi dengan teman dilingkungan rumah adalah 2 sampai 3 jam
- e) Anak lebih senang bermain dengan teman dilingkungan sekitar.

Daftar penilain siswa yang ada pada raport

- a) TK A
 - Menutup mulut dan hidung saat bersin/batuk
 - Membersihkan ingus sendiri dengan tisu dan sapu tangan
 - Cebok sendiri setelah buang air kecil
 - Cebok sendiri setelah buang air besar
 - Cuci tangan pakai sabun tanpa bantuan
 - Mengeringkan tangan dengan lap tanpa bantuan

- Makan sendiri tanpa bantuan
- Terampil dalam menggunakan sendok dan garpu
- Makan tidak berserakan
- Meletakan kembali peralatan makan pada tempatnya
- Mampu menuang air di dalam gelas dan tidak tumpah
- Menggosok gigi sendiri
- Menyimpan sepatu dengan rapih di rak sepatu
- Menyimpan tas dengan rapih di rak tas
- Memakai baju sendiri
- Membuka kancing baju sendiri
- Memakai celana sendiri

b) TK B

- Berusaha cebok sendiri setelah buang air kecil
- Berusaha cebok sendiri setelah buang air besar
- Mampu menguasai tidak pipis d celana
- Tidak buang air besar di celana
- Cuci tangan pakai sabun tanpa bantuan
- Berusaha Meringkan tangan dengan lap tanpa bantuan
- Berusaha Makan sendiri tanpa bantuan
- menggunakan sendok dan garpu dengan baik
- Makan tidak berserakan
- Mampu menuang air di dalam gelas dan tidak tumpah
- Meletakan kembali peralatan makan pada tempatnya
- Menggosok gigi sendiri
- Memakai dan melepas sepatu tanpa bantuan
- Memakai kaos kaki sendiri
- Menyimpan sepatu dengan rapih di rak sepatu
- Menyimpan tas dengan rapih di rak tas
- Memakai baju sendiri
- Melipat mukena dan sajadah selesai digunakan

Untuk keterangan penilaian diberikan keterangan J / K / S (J : Belum Paham, K : Blum Paham Keseluruhan, S : Paham)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- a. Sebagian besar peserta didik baik TK A dan TK B sudah mengenal dan bisa menggunakan Handphone / Komputer / Komputer Tablet.
- b. Anak lebih cenderung berkomunikasi dengan teman dari pada bermain games.
- c. Untuk unsur penentu peningkatan mutu pendidikan berkaitan games edukasi belum tercantumkan dalam raport siswa, sehingga tidak bisa sebagai pembanding jika anak yang suka bermain games cenderung memiliki nilai yang baik maupun tidak.

5.2 Saran

- a. Disarankan bagi para anak didik serta mengajari anak didik mengenai bagaimana cara menggunakan Handphone / Komputer / Komputer Tablet yang baik serta bermanfaat bagi anak-anak

DAFTAR PUSTAKA

- Edy Irwansyah dan Jurike V, Pengantar Teknologi Informasi, Yogyakarta, Deepublish 2014
- Gunarsa, Singgih D, Dasar Teori Perkembangan Anak, Jakarta: Gunung Mulia, 2008
- Kurniawati, Yulia (2010), Hubungan Bermain Game Online Terhadap Perilaku Agresif Remaja, Jurnal UNIKA Repository
- Nugroho, Aris Prasetyo and Raharjo, Trustho and Wahyuningsih, Daru (2013) Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya. Jurnal Pendidikan Fisika, 1 (1). pp. 11-18. ISSN 2338 – 0691