

**PENGARUH *GAME PLAYSTATION* TERHADAP PRESTASI
BELAJAR SISWA MAN JOMBANG**

S K R I P S I

OLEH :

**Muhammad Isa Habibi
NIM : 02410091**



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
SEPTEMBER 2009**

**PENGARUH *GAME PLAYSTATION* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA MAN JOMBANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada :
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Psikologi (S.Psi)

OLEH :

Muhammad Isa Habibi
NIM : 02410091



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
SEPTEMBER 2009**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH *GAME PLAYSTATION* TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA MAN JOMBANG**

SKRIPSI

OLEH :

**MUHAMMAD ISA HABIBI
NIM: 02410091**

Telah Disetujui, Agustus 2009

DOSEN PEMBIMBING

**Rifa Hidayah, M. Si
NIP. 150321637**

**Mengetahui:
DEKAN**

**DR. H. Mulyadi, M. Pd. I
NIP. 150206243**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH GAME PLAYSTATION TERHADAP
PRESTASI BELAJAR SISWA MAN JOMBANG**

SKRIPSI

**OLEH :
MUHAMMAD ISA HABIBI
NIM: 02410091**

**Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji dan Dinyatakan
Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi (S. Psi)
Pada tanggal, 13 agustus 2009**

Susunan Dewan Penguji

Tanda Tangan

1. Penguji Utama

Drs. Siti Mahmudah, M. Si

Nip : 150269567

2. Ketua Penguji

Retno Mangestuti, M. Si

Nip : 150327255

3. Sekretaris/Pembimbing

Rifah Hidayah, M. Si

Nip : 150321637

**Mengetahui dan Mengesahkan,
Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN)
Maulana Malik Ibrahim Malang**

**DR. H. Mulyadi, M. Pd. I
NIP. 150206243**

MOTTO

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَكُمْ خَلَائِفَ الْأَرْضِ وَرَفَعَ بَعْضَكُمْ فَوْقَ بَعْضٍ دَرَجَاتٍ
لِيَبْلُوكُمْ فِي مَا آتَاكُمْ إِنَّ رَبَّكَ سَرِيعُ الْعِقَابِ وَإِنَّهُ لَغَفُورٌ رَحِيمٌ

Dan dia lah yang menjadikan kamu penguasa-penguasa di bumi dan dia meninggikan sebahagian kamu atas sebahagian (yang lain) beberapa derajat, untuk mengujimu tentang apa yang diberikan-Nya kepadamu. Sesungguhnya Tuhanmu amat cepat siksaan-Nya dan Sesungguhnya dia Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Al-An'am 165)

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Malang, 10 Agustus 2009

Muhammad Isa Habibi

PERSEMBAHAN

KARYA INI KU PERSEMBAHKAN UNTUK :

Kedua orang tuaku yang telah memberikan kasih sayang dan iringan do'a yang tiada henti-hentinya. serta kakak,mbak, adik- adikku dan keponakanku yang kucintai yang selalu memberikan keceriaan dan kegembiraan pada saat saya mengerjakan karya ini.

Kata Pengantar

Puji syukur Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Game PlayStation Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang”**

Shalawat dan salam, barokah yang seindah-indahnya, mudah-mudahan tetap terlimpahkan kepada Rasulullah SAW. Yang telah membawa kita dari alam kegelapan dan kebodohan menuju alam ilmiah yaitu *Dinul Islam*.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program Sarjana Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang dan sebagai wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis peroleh selama dibangku kuliah.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Bapak Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Rifa Hidayah, M. Si, selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun Skripsi ini.
4. Bapak Drs. H. Ach. Hasan, M. Pd. I, selaku Kepala Sekolah MAN Jombang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di lembaga yang beliau pimpin.

5. Segenap Staf dan Guru MAN Jombang, yang telah membantu penulis dalam memperoleh data-data yang di butuhkan.
6. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Psikologi, yang telah banyak memberikan ilmu kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
7. Semua pihak yang telah membantu terselesainya Skripsi ini, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis mohon maaf apabila dalam penulisan ini terdapat kesalahan dalam Skripsi ini. Penulis berharap saran dan kritiknya demi meningkatkan kualitas penulisan Skripsi ini.

MAlang, 10 Agustus 2009

Muhammad Isa Habibi

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Judul	ii
Halaman Persetujuan	iii
Halaman Pengesahan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Pernyataan.....	vi
Halaman Persembahan.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Lampiran	xv
Abstrak	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu	9
B. PlayStation	9
1. Pengertian Game Playstation	9
2. Kategori Permainan Playstation	12
3. Dampak Permainan Playstation	14
4. Game Dalam Perspektif Islam	18
C. Prestasi Belajar.....	19
1. Pengertian prestasi Belajar	19
2. Tujuan Prestasi Belajar	21
3. Prinsip-prinsip Belajar	22
4. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	24
5. Menentukan Prestasi Belajar.....	30
6. Prestasi Belajar Dalam Perspektif Islam.....	31

D. Pengaruh Game Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa.....	33
E. Hipotesis	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Lokasi Penelitian	37
B. Populasi dan Sampel.....	38
C. Tehnik Pengumpulan Data.....	38
D. Identifikasi variabel.....	40
E. Definisi variabel.....	40
F. Instrument penelitian.....	41
G. Tehnik Analisis Data	45
1. Rentang Skala	46
2. Uji Validitas	46
3. Uji Reliabilitas	48
4. Analisis Regresi	50
5. Koefisien Determinasi	51

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran umum MAN Jombang.....	52
6. Sejarah Berdirinya MAN Jombang.....	52
7. Strategi Pengembangan.....	53
8. Visi dan Misi Dan Tujuan.....	54
9. Sasaran Kebijakan.....	55
10. Sarana Pendukung Pembelajaran.....	55
11. Kondisi Guru Dan Murid.....	55
B. Analisa Data	56
1. Tabel Distribusi Frekuensi.....	56
2. Rentang Skala.....	78
3. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	81
C. Implikasi Hasil Peneitian.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 85

B. Saran 86

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

3.1 Blue Print Game Playstation	42
3.2 Hasil Uji Validitas	48
4.3 Jawaban responden tentang pernah bermain PS	56
4.4 Jawaban responden tentang unggul bermain PS melawan teman sepermainan.....	57
4.5 Jawaban responden tentang keunggulan bermain PS melawan musuh/computer	57
4.6 Jawaban responden tentang kebahagiaan ketika mengalahkan teman sepermainan	58
4.7 Jawaban responden tentang kebahagiaan ketika mengalahkan musuh/computer.....	59
4.8 Jawaban responden tentang kesedihan ketika dikalahkan oleh teman sepermainan	60
4.9 Jawaban responden tentang kesedihan ketika dikalahkan oleh musuh/computer.....	61
4.10 Jawaban responden tentang keinginan membalas ketika dikalahkan oleh teman sepermainan	62
4.11 Jawaban responden tentang keinginan membalas ketika dikalahkan oleh musuh/computer	63
4.12 Jawaban responden tentang menumbuhkan rasa semangat bermain	63
4.13 Jawaban responden tentang kepuasan dalam bermain PS	64
4.14 Jawaban responden tentang bermain PS lebih dari 1jam	65
4.15 Jawaban responden tentang bermain PS sepulang sekolah	66
4.16 Jawaban responden tentang meluangkan waktu bermainPS	66

4.17 Jawaban responden tentang bermain PS bersama teman sekolah	67
4.18 Jawaban responden tentang bermain PS ketika liburan sekolah	68
4.19 Jawaban responden tentang setiap hari punya waktu bermain PS	68
4.20 Jawaban responden tentang bermain PS malam hari	69
4.21 Jawaban responden tentang bermain PS pada jam sekolah	70
4.22 Jawaban responden tentang mata lelah saat bermain PS	70
4.23 Jawaban responden tentang sakit punggung saat bermain PS	71
4.24 Jawaban responden tentang lupa makan	72
4.25 Jawaban responden tentang lupa waktu belajar	72
4.26 Jawaban responden tentang bermain untuk melupakan masalah	73
4.27 Jawaban responden tentang minta uang untuk bermain PS	74
4.28 Jawaban responden tentang kepala pusing setelah bermain PS	74
4.29 Jawaban responden tentang bermain PS di rumah	75
4.30 Jawaban responden tentang bermain PS di rental	76
4.31 Jawaban responden tentang selalu ingin main PS	76
4.32 Jawaban responden tentang keikutsertaan lomba PS	77
4.33 Kriteria ukuran variabel	79
4.34 Deskripsi Prestasi Belajar Siswa	79
4.35 Hasil rentang skala variabel game PS	80
4.36 Hasil analisis regresi	

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian
3. Kuesioner Penelitian
4. Bukti Konsultasi
5. Data Siswa
6. Analisis Data Statistis

ABSTRAK

Muhammad Isa Habibi, 2009, SKRIPSI. Pengaruh *Game Play Station* Terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang.

Jurusan Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pembimbing : Ibu Rifa Hidayah, M. Si

Kata Kunci : *Playstation*, Prestasi Belajar

Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan diri dalam segala aspeknya, dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan manusia yang berkualitas dan bertanggung jawab. Namun kenyataan yang terjadi sering tidak sesuai dengan yang diharapkan, dimana hasil belajar siswa belum tentu dapat dipercaya dengan baik. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang menghambat keberhasilan siswa, meliputi faktor dari dalam diri siswa atau internal dan dari luar siswa atau eksternal. Dalam hal ini *Game Playstation* adalah salah satu dari kedua faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri Jombang. Dengan menggunakan beberapa metode yaitu: metode observasi, metode interview, metode angket atau kuesioner, dan metode dokumentasi. Jumlah sampel sebanyak 50.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1. Prestasi belajar siswa MAN Jombang sangat bervariasi ada yang naik meskipun juga ada yang turun dinilai dari nilai rapor siswa. 2. Ada pengaruh antara bermain *playstation* terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,382.

Jadi dapat disimpulkan bahwa para siswa yang gemar bermain *playstation* mempunyai pengaruh pada hasil prestasi belajarnya, baik naik maupun menurun dan semua variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) sebesar 38,2%.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal yang sebenarnya. Oleh karena itu setiap manusia memegang tanggung jawab untuk melaksanakan inovasi.¹

Sejalan dengan perkembangan teknologi, bentuk permainan semakin berkembang, variatif dan beragam jenisnya. Permainan merupakan model dari suatu kehidupan nyata dimana permasalahannya disajikan secara sederhana, fungsi dasar dari permainan adalah meningkatkan intensitas pengalaman manusia dengan sifat yang relatif aman tetapi dapat menciptakan ketegangan dan kesenangan.

Salah satu wujud permainan yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ditandai munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu *playstation*, jenis permainan ini tidak terbatas pada anak-anak saja, tetapi juga dilakukan oleh kalangan remaja, dewasa dan orang tua, bahkan pelajar juga terlibat dalam permainan ini.²

Permainan elektronik statis yang berbentuk *playstation* banyak di jumpai tidak hanya di kota-kota besar dan hanya dipergunakan oleh orang kaya, namun sekarang

¹ Indrakusuma. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 2003, hlm. 15

² Mr. Jürgen HofsäB. *Education.mht*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)

sudah merambah pada masyarakat secara merata baik di kota maupun di desa, kaya maupun miskin.

Masuknya Jenis permainan *playstation* disambut dengan fenomenal oleh masyarakat luas, hal ini terbukti oleh ramainya rental-rental *playstation* yang tersebar disekitar tempat tinggal kita bahkan tidak sedikit pula keluarga mereka yang menyajikan *playstation* dirumah. Dengan bermunculan sarana interaktif, seperti *playstation* disadari atau tidak sesungguhnya telah mengubah suasana rumah, kelas maupun ruang bermain.

Permainan jenis *playstation* ini jika ditinjau dari banyak sedikitnya aktifitas yang dilakukan, maka permainan ini termasuk jenis bermain pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktifitas yang dilakukan oleh orang lain yakni sipembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Playstation adalah sebuah mesin, bukan manusia yang bisa diajak berinteraksi, bisa bicara, punya hati dan rasa kasih sayang. Permainan *playstation* yang beredar luas dipasaran bukan hanya berfungsi sebagai hiburan saja tetapi juga dapat berperan mengembangkan daya imajinasi fantasi remaja, sesuai dengan sifat permainan *playstation* yaitu menampilkan masalah kemudian memikirkan masalah tersebut dengan hasil menang atau kalah. Selain itu permainan *playstation* hanya sedikit memiliki manfaat justru lebih banyak menyimpan mudharat, yaitu banyak kerugian yang didapat dari pada manfaat yang diperoleh. Sebagaimana dalam firman ALLAH:

أَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ
 كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيجُ فَتْرَهُ مَصْفَرًّا ثُمَّ يَكُونُ حُطَمًا وَفِي الْآخِرَةِ
 عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ ﴿٢٠﴾

Artinya : *Ketahuiilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia Ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah- megah antara kamu serta berbangga- bangga tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; Kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning Kemudian menjadi hancur. dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia Ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu. (Al-Hadid 20)*³

Berdasarkan asosiasi dokter amerika (2007) juga menyatakan kekhawatiran terhadap efek yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah orang yang gemar bermain *playstation*. Mereka menganggap penyakit yang ditimbulkan akibat kecanduan *playstation* harus segera diatasi karena bisa mengakibatkan penyakit kejiwaan yang cukup parah. Penyakit ketergantungan dan kecanduan berat seperti *playstation* akan menjadi pintu berbagai penyakit jiwa lainnya.⁴

Bermain *playstation* ini berdampak pada pendidikan pelajar, sekolahnya menjadi terbengkalai, sering meninggalkan pelajaran dan jarang mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga nilai raport juga tidak memuaskan akibat kecanduan bermain *game* khususnya *playstation*. Maka bermain *playstation* perlu untuk diperhatikan, dimana menyebabkan seseorang menjadi lupa waktu, lupa belajar, lupa makan, lupa pekerjaan karena terlena dalam keasyikan bermain *playstation*. Bahkan sebagian besar anak sekolah menyukai permainan ini.

³ *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Departemen Agama RI. Pelita IV/Tahun 1/1984/1985

⁴ *Asosiasi dokter amerika resah akan dampak Playstation*. (2007) <http://id.wordpress.com>

Berdasarkan pengamatan peneliti pada salah satu rental di Jombang, dapat dikatakan bahwa yang datang bermain mulai umur 5 tahun hingga orang berusia 30an. Pengunjung terbanyak adalah pelajar. Mereka boleh kapan saja datang untuk bermain, sekalipun pelajar yang masih memakai seragam sekolah. Rata-rata mereka menghabiskan waktu lima jam, mereka pasti tahan tetap bermain bila tempat permainan tidak ditutup.⁵ Mungkin lima jam sehari bagi orang yang tidak menggemari *game* dinilai sebagai pemborosan waktu, tapi bagi pecandu rentang waktu itu masih dirasa kurang. Duduk berjam-jam keasyikan memainkan *playstation* membuat anak kurang bergerak, kurang bermain dan bersosialisasi dengan temannya, kondisi ini jelas menghambat perkembangan fisik, motorik serta sosialnya.

Playstation merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi. Sehingga jika dilakukan secara terus menerus, akan merambah dalam kehidupan pribadi ataupun mengganggu segala aktifitas yang bersifat rasional dan mungkin dapat menjadikan seseorang lupa diri, terlebih jika dialami oleh pelajar.

Permainan *playstation* ini juga didukung dengan banyaknya penyewaan rental *playstation* yang telah dibuka bahkan sudah banyak yang dihadirkan dalam keluarga, tetapi banyak orang yang tidak mengetahui efek atau dampak dalam jangka panjang sebagai akibat permainan *playstation* ini.

Di negara yang sedang berkembang saat ini terdapat berbagai macam permasalahan pendidikan dan pengajaran dalam usahanya meningkatkan kecerdasan rakyat. Disamping itu, tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang

⁵ Hasil wawancara dengan, Nuzul. Penjaga *Rental playstation*. (Jombang 26 mei 2009)

melaju cepat, mengharuskan mencari jalan inovatif dalam mengatasi permasalahan pendidikan dan pengajaran tersebut.

Pendidikan mempunyai peranan yang amat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan rangkaian aktifitas untuk mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia yang berjalan seluruh hidup. Tujuan pendidikan pada umumnya adalah untuk meningkatkan SDM yang utuh dan berkualitas. Dengan potensi yang mereka miliki akan menghasilkan manusia yang berkualitas.⁶ Oleh karena itu, pendidikan bertanggung jawab untuk memandu dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak didik, termasuk pengembangan prestasi belajar.

Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu hasil belajar tersebut perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang kecanduan *playstation*, dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid-murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya. Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.⁷

Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda, hal ini dimungkinkan beberapa faktor dari dalam maupun luar individu. Tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil evaluasi atau ujian.

⁶ Indrakusuma. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional, 2003, hlm. 15
⁷ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru*. (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2008), Hal.132

Dalam Kamus Bahasa Indonesia didefinisikan prestasi merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang, sehingga prestasi belajar merupakan hasil yang telah dicapai setelah seseorang belajar.

Dalam surah al-alaq, ALLAH SWT menegaskan bahwa manusia diperintah untuk belajar dengan prestasi yang tinggi karena dengan belajar manusia akan mampu mengenal tuhanNYA, dan jika manusia telah mengenal tuhanNYA, maka manusia tersebut akan berhasil dalam hidupnya:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ أَكْرَمًا ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya : 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. (Al-Alaq 1-5)⁸

Ayat diatas adalah ayat pertama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW. Kata pertama adalah “bacalah”, hal ini membuktikan bahwa pertama kali manusia diperintah untuk membaca (belajar) tetapi dalam jalan yang benar (islam). Manusia belajar dari tidak tahu manjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Dengan prestasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya.

Namun permasalahan yang terjadi adalah adanya tinggi rendahnya tingkat prestasi belajar siswa di MAN Jombang. Hal ini dapat di analisa dari beberapa siswa MAN

⁸ Al-Qur'an dan Terjemahannya. Departemen Agama RI. Pelita IV/Tahun 1/1984/1985

Jombang yang memiliki prestasi belajar tinggi maupun rendah.⁹ Dimana kita ketahui bahwa prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh faktor intern, tetapi adanya faktor ekstern yang dapat mempengaruhi tingkat prestasi belajar. Salah satunya adalah *game*, terutama *game playstation* yang nyata dan sangat dekat dengan kita. Oleh karena itu, dapat dikatakan ada pengaruh antara *game* dengan prestasi belajar, Peneliti sering mengamati banyaknya siswa yang masih berseragam sekolah bermain permainan ini dirental-rental *playstation* sepulang dari sekolah.

Penelitian ini dilakukan di sekolah MAN Jombang. Survey awal dilakukan oleh peneliti di MAN Jombang, didapatkan hasil sementara bahwa nilai prestasi belajar siswa sangat rendah pada tahun ajaran 2007-2008.

Berdasarkan pemikiran tersebut diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **“PENGARUH GAME PLAYSTATION TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA MAN JOMBANG”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana prestasi belajar siswa di MAN Jombang?
2. Bagaimana tingkat kegemaran siswa MAN Jombang terhadap *game playstation*?
3. Adakah pengaruh antara *Playstation* terhadap prestasi belajar siswa di MAN Jombang?

⁹ Hasil wawancara dengan, Iffatinnuha, M.Pdi. *Guru MAN Jombang*. (Jombang 26 mei 2009)

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kegemaran siswa MAN Jombang terhadap *game playstation*.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa di MAN Jombang.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh antara *Playstation* terhadap prestasi belajar di MAN Jombang.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk peneliti, sebagai sarana penelitian untuk mengembangkan pengetahuan keterampilan dan wawasan berfikir kritis, guna melatih kemampuan menganalisis masalah-masalah yang mempengaruhi prestasi belajar siswa secara kritis dan sistematis.
2. Untuk lembaga yang diteliti, sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan dalam rangka mengantisipasi adanya pengaruh *Playstation* terhadap prestasi belajar anak didiknya.
3. Untuk pengembangan keilmuan, sebagai bahan pertimbangan untuk mengantisipasi adanya pengaruh *Playstation* terhadap prestasi belajar siswa dalam menghadapi kehidupan modern saat ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Terdahulu

Nurul Husniah dalam penelitiannya tahun 2003 yang berjudul “hubungan pola permainan *video game* dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas penggunaan pola permainan *video game* serta untuk mengetahui hubungan pola permainan *video game* dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidoarjo.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu pola permainan *video game* {X} dan perilaku agresi {Y}. Adapun analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah formula korelasi yaitu Product Moment dari person dan Part Whole.

Berdasarkan hasil penelitian yang di dapatkan dari rumus Product Moment yaitu sebesar $r = 0,328$ dan $P = 0,003$. maka hubungan antara dua variabel dapat di terima dengan sumbangan efektif penggunaan permainan *video game* sebesar 10,7%. Dari hasil tersebut dijelaskan bahwa semakin tinggi intensitas siswa melakukan permainan *video game* maka semakin tinggi pula perilaku agresinya.

B. Game Play Station

1. Pengertian Game Playstation

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Permainan merupakan kesibukan yang

dipilih sendiri oleh pemain tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu.¹⁰

Menurut Groos maka permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti.¹¹

Permainan berdasarkan teori rekapitulasi, yaitu sebagai ulangan (rekapitulasi) bentuk-bentuk aktifitas yang dalam perkembangan jenis manusia pernah memegang peranan yang dominan.¹²

Schller berpendapat bahwa permainan memberikan kelonggaran sesudah orang melakukan tugasnya dan sekaligus mempunyai sifat membersihkan, permainan adalah sebaliknya dari pada bekerja.

Spencer menandakan bahwa permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk melepaskan sisa-sisa energi, karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energi untuk mencukupi kebutuhan-kebutuhan hidup, dalam hal ini permainan merupakan cara yang sebaik-baiknya.¹³

Playstation berasal dari kata bahasa inggris: *play* (permainan atau bermain) dan *station* (stasiun/tempat), yang diartikan sebagai 'stasiun bermain' atau bisa juga sebagai 'tempat bermain'.¹⁴

Playstation merupakan jenis *video game* dan diproduksi dibawah trade mark dagang sony yang dewasa ini banyak digemari remaja.

¹⁰ Pertiwi, Aprilia, dkk. *Bermain Dunia anak*. (Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda, 1996)

¹¹ Siti Rahayu Haditono. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. (Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2006. Hlm. 132)

¹² Ibid

¹³ Ibid. hlm, 133

¹⁴ Tolololpedia, *manusia telah merusak dunia* (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)

Playstation diluncurkan di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994, di Amerika Serikat 9 September 1995, di Eropa 29 September 1995, sedangkan di Asia-Pasifik pada bulan November tahun 1995, termasuk juga di Indonesia. *Playstation* merupakan permainan paling populer di dunia dengan jumlah pengeluaran sebanyak 102.49 juta unit. Dari sekian banyak *game Playstation*, beberapa yang terkenal adalah: *tomb raider*, *final fantasi*, *residen evil*, *tekken*, *winning eleven*, *ridge racer*, *wipeout*, *gran turismo*, *crash bandicoot*, *spyro*, dan seri *metal gear solid*. Pada 18 Mei 2004, Sony telah memproduksi 100 juta *Playstation* ke seluruh dunia. Pada Maret 2004, sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia dengan jumlah akumulasi 949 juta.¹⁵

Playstation adalah peralatan elektronik yang dihubungkan ke televisi dan muncul permainan yang diinginkan. Permainan *playstation* harus memasukkan cakram kompak CD ke dalam peralatan itu, supaya bisa bermain, pemain harus menggunakan *stick* yang berisi sejumlah tombol. Satu *playstation* dapat dipergunakan dua orang jika permainan untuk dua orang, tetapi paling sering dimainkan oleh satu orang.

Playstation merupakan jenis *game* yang dimana pemain akan mempelajari banyak peran untuk bisa mengendalikan permainan sendiri.¹⁶

Game elektronik, dalam hal ini *playstation* dapat didefinisikan sebagai permainan yang memungkinkan pemakainya berinteraksi dengan melakukan tindakan yaitu mengendalikan karakter atau lingkungan dalam permainan, sehingga

¹⁵ Wikipedia Bahasa Indonesia *Playstation*. (www.google.com, diakses 15 Januari 2009)

¹⁶ Ummi. (2007). *Bermain Mengembangkan Diri*. <http://www.ummigroup.co.id>

mempengaruhi hasil yang muncul sesuai dengan batasan yang diterapkan dalam permainan.

Dari beberapa referensi diatas dapat disimpulkan bahwa *playstation* adalah jenis *game* elektronik yang dihubungkan ke televisi dengan memasukkan kompak CD ke dalam peralatan itu dan muncul berbagai macam jenis permainan, dimana pemakainya juga harus menggunakan *stick* yang berisi sejumlah tombol untuk mengendalikan permainan itu.

2. Kategori Permainan *Playstation*

Berdasarkan analisa fenomenologis maka Buytendijk menemukan cirri-ciri permainan sebagai berikut:

- a. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu
- b. Dalam permainan selalu ada sifat timbal balik dan sifat interaksi
- c. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis
- d. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu, setiap kali dipikirkan suatu cara yang lain
- e. Orang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu atau dengan orang lain, melainkan yang lain tadi juga bermain dengan orang yang bermain itu
- f. Bermain menuntut ruangan untuk bermain dan menuntut aturan-aturan permainan
- g. Permainan selalu terikat tempat dan waktu
- h. Permainan selalu mempunyai sifat tegang dan bergairah

i. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.¹⁷

Melalui observasi Parten menemukan 6 macam kategori bentuk permainan:

- a. Gerakan yang terarah: tak berbuat apa-apa, jalan-jalan, melihat kesana kemari, bermain-main dengan badan sendiri
- b. Tingkah laku pengamat: melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu
- c. Permainan *solitair*: bermain sendiri mencari kesibukan sendiri
- d. Permainan *parallel*: bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi
- e. Permainan asosiatif: anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan
- f. Permainan koperatif: kerja sama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan.¹⁸

Berdasarkan jenis-jenis permainan yang telah dikemukakan, maka ditinjau dari sedikitnya aktivitas yang dilakukan, *playstation* termasuk kategori permainan pasif atau hiburan, sebab subyek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain, yaitu orang yang menciptakan *playstation* dan dia hanya mengeluarkan sedikit tenaga saja untuk bermain, selain itu dalam permainan *playstation* ini anak melakukan usaha tertentu untuk memecahkan masalah yang tersaji dan untuk meraih nilai tertinggi dalam permainan *playstation* ini saja.

Dilihat dari pola interaksi sosialnya menurut parten, maka permainan ini dimasukkan dalam 2 kategori, yaitu:

¹⁷ Siti Rahayu Haditono. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. (Yogyakarta, Gajah Mada University Press, 2006. Hlm. 134)

¹⁸ Ibid. hlm, 142

a. *Solitary play*

Dimana sipelaku asyik bermain dengan permainannya sendiri tanpa peduli dengan orang lain disekitarnya.

b. *Paralel play*

Yang tampak dari permainan *Playstation* yang dimainkan secara kelompok atau lebih dari satu orang bermain, dimana orang memilih alat (kaset) permainan yang sama dengan orang lain tetapi diperlakukan sesuai dengan keinginannya sendiri.¹⁹

Ditinjau dari pertumbuhan intelegensi, permainan *playstation* masuk dalam dua kategori sebagai berikut:

a. *Functional play*

Dimana subyek hanya melakukan aktivitas yang sederhana atau mengulang-ulang kegiatan (menekan tombol yang diinginkan).

b. *Dramatic play*

Terlihat dalam perlakuan subyek terhadap tokoh yang ada dalam *game* tersebut dan subyek berpura-pura memainkan peran tersebut sebagai tokoh yang dipilih dalam *game* tersebut.²⁰

3. Dampak Permainan *PlayStasion*

Fenomena tentang banyaknya para pelajar yang kecanduan *playstation* banyak terjadi. Banyak siswa yang mempunyai masalah disekolah hanya karena kecanduan *game playstation* ini. Fenomena ini tentunya menjadi perhatian khusus, dilihat

¹⁹ Mayke Teja Saputra. *Bermain, Mainan dan Permainan*. (Jakarta, Grasido, 2001)

²⁰ Ibid

siswa adalah seorang yang terdidik dan terpelajar yang menjadi contoh pada generasi berikutnya, sehingga pelajar yang kecanduan *playstation* harus benar-benar diperhatikan baik orang tua maupun guru disekolah.²¹

Adapun beberapa dampak negatif terhadap pengguna atau pemakai *playstation* adalah:

a. Mengganggu Kesehatan

Belakangan ini kritik bermunculan seputar *controller* yang bisa menimbulkan rasa sakit di jari dan tangan. Pada tahun 2002, Jurnal Kesehatan Inggris mempublikasikan artikel tentang seorang anak berusia 15 tahun yang mengalami radang jari tangan setelah main *playstation* selama tujuh jam non-stop. Dokter-dokter menganalisa kalau anak itu menderita "sindrom vibrasi lengan" karena terlalu lama memegang *controller*.

Ukuran televisi untuk bermain yang besar dan jarak bermain yang sangat dekat yaitu kurang lebih satu meter dari depan TV jelas dalam jangka panjang akan merusak mata para pemain menimbulkan rabun jauh. Waktu bermain yang panjang dengan permainan yang seru membuat anak lupa istirahat, lupa makan, lupa mandi, lupa belajar, lupa buat tugas, lupa pulang dan lain sebagainya. Hal ini dapat memperbesar resiko terserang berbagai jenis penyakit.²²

²¹"Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai". Dalam <http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2>

²²*Dampak Buruk Bisnis Rental Playstation Bagi anak Pelajar*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)

b. Menyita Waktu

Menyewa mesin permainan yang biasanya minimal satu jam membuat banyak waktu tersita yang seharusnya bisa dipakai untuk melakukan aktifitas lain yang lebih berguna. Belum lagi kalau waiting list karena sedang ramai atau hobi nonton teman bermain. Tempat atau ruangan yang dilengkapi oleh pendingin udara atau AC serta lantai yang bersih melengkapi kenyamanan konsumen untuk berlama-lama nongkrong di rental *playstation*.

c. Menimbulkan Kecanduan Main dan Membuat Malas Belajar

Jika pikiran anak dipenuhi oleh permainan yang mengasyikkan maka yang dipikirkannya kebanyakan hanya main game seperti pertandingan bola, balapan, berantem satu lawan satu, adu dance, dan lain sebagainya. Sepulang sekolah langsung nongkrong di tempat rental *playstation*, sore juga, malam juga nongkrong. Hal ini membuat anak kekurangan waktu dan konsentrasi penuh untuk belajar dengan baik.

d. Membuat Orang Jadi Bodoh

Membuat orang jadi bodoh! Tak disangka kalau pernyataan ini justru datang dari tanah airnya *video game*, Jepang! Profesor Ryuta Kawashima di Universitas Sendai's Tokohu menyimpulkan bahwa sound dan vision *game-game* Nintendo dapat merusak sebagian otak, walaupun tidak menstimulasi bagian lain. "Kami cemas dengan generasi anak-anak berikutnya yang main *video game*," ujar Kawashima.²³

²³ *Bermain Game, Baik atau Buruk?* (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)

e. Membuat Orang Terisolir

Dulu pernah terjadi kematian tragis gara-gara *game*. Shawn Woolley, fans berat EverQuest tewas setelah bermain *game online*. Kini ibu Woolley mengelola OnLine Gamers Anonymous, grup berbasis Web untuk orang-orang telah terisolasi dan terbuang akibat *game*. Jumlah anggotanya sekarang mencapai 650 orang (data terakhir tahun 2003).

f. Membuat Orang Ketagihan

Orang tua, pasangan suami istri, dan sejumlah ilmuwan mengamati fenomena yang disebut "ketagihan *video game*". Fenomena ini sering terjadi di kalangan penggemar *game* berjenis Massive Multiplayer Online RPG (MMORPG) seperti Ragnarok Online, Pangya, atau serial klasik EverQuest. Mereka jadi malas bekerja, bersosialisasi dengan teman, bahkan kehilangan nafsu makan.

Pokoknya, yang terpikir di benak mereka hanyalah *game, game, dan game!*. Baru-baru ini terjadi tiga kasus di Asia, di antaranya seorang pemuda yang pingsan di WARNET setelah berjam-jam bermain *game online*.

Psikolog tak tinggal diam melihat fenomena ini, mereka pun beraksi. Maressa Orzack, dosen fakultas psikologi di Harvard University, mengelola klinik pertama di Amerika yang melayani jasa konsultasi bagi pecandu *game*. Tempatnya di rumah sakit McLean.

g. Menimbulkan Kekerasan

Kalau boleh dibilang, ini adalah salah satu alasan terbesar mengapa *video game* dianggap buruk. Kontroversi ini muncul tahun 1993 ketika senator Joseph Lieberman berkampanye menentang serial *Mortal Kombat*, sebuah *game* pertarungan yang penuh adegan kekerasan dan banjir darah. Ia juga menarik penayangan serial TV anak, *Captain Kangaroo*.²⁴

Dan masih banyak lagi dampak buruk dari *game playstation*. Diperlukan aturan yang ketat bagi pengusaha rental *video game console* dan *game online* agar tidak menimbulkan kerugian pelanggan dan merusak masa depan anak-anak kita. Intinya sistem rental *playstation* yang ada sekarang ini sangat tidak mendidik sehingga perlu aturan main yang menguntungkan semua pihak

Orang tua harus berjaga-jaga dengan "wabah penyakit" yang bisa menyerang anak-anak di rumah. Soalnya wabah yang satu ini dapat menimbulkan kekerasan. Sejak saat itu, para ahli bedah dan asosiasi psikologi Amerika 'tergoda' untuk menghubungkan kekerasan *video game* dengan kenyataan yang terjadi. Sayangnya, hasil penelitian itu belum juga ditemukan.²⁵

4. Game Dalam Perspektif Islam

Game atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri oleh pemain tanpa adanya unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa

²⁴ *Ibid.*

²⁵ *Ibid.*

tanggung jawab dan tidak mempunyai tujuan tertentu.²⁶ Sebagaimana dalam firman ALLAH:

أَعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهُوَ زِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ
وَالْأَوْلَادِ كَمَثَلِ غَيْثٍ أَعْجَبَ الْكُفَّارَ نَبَاتُهُ ثُمَّ يَهِيحُ فَتَرَاهُ مِصْفَرًا ثُمَّ يَكُونُ
حُطَمًا ۗ فِي الْأَخِرَةِ عَذَابٌ شَدِيدٌ وَمَغْفِرَةٌ مِّنَ اللَّهِ وَرِضْوَانٌ ۗ وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا
مَتَاعُ الْغُرُورِ ﴿٢٠﴾

Artinya: *Ketahuiilah, bahwa Sesungguhnya kehidupan dunia Ini hanyalah permainan dan suatu yang melalaikan, perhiasan dan bermegah-megah antara kamu serta berbangga-banggaan tentang banyaknya harta dan anak, seperti hujan yang tanam-tanamannya mengagumkan para petani; Kemudian tanaman itu menjadi kering dan kamu lihat warnanya kuning Kemudian menjadi hancur. dan di akhirat (nanti) ada azab yang keras dan ampunan dari Allah serta keridhaan-Nya. dan kehidupan dunia Ini tidak lain hanyalah kesenangan yang menipu. (Al-Hadid 20)*

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran di sekolah menginginkan berbagai tujuan salah satunya adalah agar siswa mendapatkan suatu prestasi yang baik. Dengan prestasi tersebut diharapkan dapat berguna bagi kemajuan siswa itu sendiri untuk kedepannya. Prestasi belajar merupakan suatu puncak proses belajar berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring yang bermanfaat bagi guru dan siswa.²⁷

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh melalui kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam diri sendiri individu hasil dari aktivitas dalam proses belajar yang berupa ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan.

²⁶ Pertiwi, Aprilia, dkk. *Bermain Dunia anak*. (Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda, 1996)

²⁷ Dimiyati dan Mujiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1994. hlm. 18)

“Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru” (Depdikbud.2001). Sedangkan prestasi belajar menurut Hamalik adalah “suatu proses, suatu kegiatan, dan hasil atau suatu tujuan.

Sedangkan menurut Tu’u dalam Lindra prestasi belajar siswa dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Prestasi belajar siswa adalah hasil belajar yang dicapai siswa ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah.
- b. Prestasi belajar siswa tersebut terutama dinilai dari aspek kognitifnya karena bersangkutan dengan kemampuan siswa dalam pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi.
- c. Prestasi belajar siswa dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai atau angka dari ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya.²⁸

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat diartikan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dimiliki oleh seseorang atau siswa berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku, serta proses belajar mengajar. Prestasi juga menentukan keadaan kemampuan dan intelegensi siswa, maka intelegensi sudah merupakan suatu syarat terciptanya prestasi belajar. Perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh seorang siswa mempunyai suatu perubahan perbedaan tersendiri. Di dalam pencapaian prestasi, siswa perlu ada dorongan yang bersifat positif, sehingga dari dorongan itu nanti akan mendapatkan hasil yang tertentu pula.

²⁸ Dwi, lindra Listyo. 2008. Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IX Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMP Negeri 1 Malang. Skripsi Tidak Diterbitkan. Malang : Universitas Negeri Malang

2. Tujuan Prestasi Belajar

Setiap proses apapun pasti memiliki tujuan, begitu juga dengan proses belajar. Pemahaman pada umumnya tujuan belajar adalah untuk mendapatkan pengetahuan atau ilmu. Dimana suatu ilmu itu nantinya akan digunakan sebagai bekal siswa dalam melakukan aktifitasnya sehari-hari.²⁹

Adapun tujuan belajar menurut para ahli pendidikan adalah:

a. Menurut Sardiman A.M, bahwa tujuan belajar adalah:

1) Untuk Mendapatkan Pengetahuan

Hal ini ditandai dengan kemampuan berfikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berfikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dengan fakta lain tidak dapat mengembangkan kemampuan berfikir tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya pengetahuan, tujuan inilah yang mempunyai kecenderungan lebih besar pengembangannya didalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

2) Penanaman Konsep Keterampilan

Peranan konsep atau perumusan konsep-konsep, juga memerlukan suatu keterampilan-keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat diamati, dilihat, sehingga akan menitik beratkan pada keterampilan gerak atau penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat ujung pangkalnya, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan

²⁹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), hlm. 176

penghayatan, dan ketrampilan berfikir serta kreatifitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah atau konsep. Ketrampilan dapat di didik dengan banyak melatih kemampuan.

3) Pembentukan Sikap

Dalam menumbuhkan sikap mental, prilaku dan kepribadian anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan pengarahan motivasi dan berfikir dengan tidak lupa menggunakan kepribadian guru itu sendiri sebagai contoh atau model ³⁰

Jadi tujuan belajar merupakan sentral bagi setiap siswa tercapai tidaknya tujuan tersebut pada siswa itu sendiri, bahkan dapat diketahui yang bertanggung jawab terhadap keberhasilan atau kegagalan kegiatan belajar itu banyak bertumpu pada siswa itu sendiri.

3. Prinsip-Prinsip Belajar

Proses belajar merupakan proses yang kompleks, tetapi dapat dianalisa dan diperinci dalam bentuk prinsip belajar. Yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang dicapai, sedang yang dimaksud dengan prinsip belajar adalah hal-hal yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam proses belajar.

Adapun prinsip-prinsip secara mendasar menurut Slameto yaitu:

- a. Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.

³⁰ Sardiman A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers Cet 3, 1992), hlm. 28-29

b. Belajar itu proses kontinue, jadi harus tahap demi tahap berdasarkan perkembangannya.

c. Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa dapat belajar tenang.

Sedangkan prinsip belajar menurut Oemar Hamalik adalah:

a. Belajar adalah proses aktif dimana terjadi hubungan timbal balik, saling mempengaruhi secara dinamis antara anak didik dan lingkungannya.

b. Belajar harus selalu bertujuan, terarah dan jelas bagi anak didik. Tujuan akan menuntunya dalam belajar untuk mencapai harapan-harapannya.

c. Belajar yang paling efektif adalah apabila didasari oleh dorongan motivasi yang murni dan bersumber dari dalam diri sendiri.

d. Belajar selalu menghadapi rintangan dan hambatan oleh karenanya anak didik harus sanggup mengatasinya secara tepat

e. Belajar memerlukan bimbingan. Bimbingan itu baik dari guru maupun dosen atau tuntunan dari buku pelajaran sendiri.

f. Jenis belajar yang paling utama adalah belajar untuk berfikir kritis, lebih baik dari pada pembentukan kebiasaan-kebiasaan mekanis.

g. Cara belajar yang paling efektif adalah dalam pemecahan masalah melalui kerja kelompok, asalkan masalah-masalah tersebut telah disadari bersama.

h. Belajar memerlukan pemahaman atas hal-hal yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian-pengertian.

i. Belajar memerlukan latihan-latihan dan ulangan agar apa yang dipelajari dan diperoleh dapat dikuasai.

- j. Belajar harus disertai dengan keinginan dan kemauan yang kuat untuk mencapai tujuan atau hasil.
- k. Belajar dianggap berhasil apabila anak didik telah sanggup mentransferkan dan menerapkannya kedalam bidang sehari-hari.³¹

Dari beberapa pendapat diatas, mengenai prinsip-prinsip belajar tersebut di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa bersungguh-sungguh dan memiliki cita-cita dalam belajar merupakan tujuan utama karena belajar tanpa adanya kedisiplinan, kemauan, tujuan serta cita-cita yang tinggi tidak harus adanya hubungan dua arah yang antara siswa dan guru.

Selain itu dalam belajar harus memiliki keteraturan, dorongan yang murni, kebiasaan belajar yang baik, dan disiplin memiliki pemahaman dan pengertian, sarana dan prasarana yang cukup serta belajar itu harus terus menerus atau dengan kata lain belajar kontinue dan dinamis.

4. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dari diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dari diri siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Sebagaimana pendapat Nana Sudjana bahwa hasil belajar siswa disekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.³²

Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua macam yaitu:

³¹ Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar* (Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa, 1996), hlm. 48

³² Nana Sudjana, *op. cit.*, hlm. 39

a. Faktor Internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis

1) Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan yang perlu diperhatikan dalam faktor ini adalah: *pertama* kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan, yang *kedua* yaitu kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.³³

2) Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang faktor tersebut meliputi:

a) Intelegensi Siswa

Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang memang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi jauh dibawah normal akan sulit diharapkan untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam proses belajar.³⁴

Menurut William Strem yang dimaksud dengan intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan

³³ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2001), hlm. 11

³⁴ *Ibid*, hlm. 13

baru, dengan menggunakan alat-alat berfikir yang sesuai dengan tujuannya.³⁵

Dengan demikian intelegensi merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar, karena mempunyai tiga aspek kemampuan, yaitu:

1. Kemampuan untuk menyatakan segala sesuatu masalah yang dipisahkan
2. Kemampuan untuk mengadakan adaptasi terhadap masalah yang dihadapi
3. Kemampuan mengadakan kritik baik terhadap masalahnya maupun terhadap dirinya sendiri.³⁶

Dari sinilah dapat diambil kesimpulan bahwa intelegensi, dapat mengkaji, menghayati, memahami, dan menginterpretasikan pelajaran yang diterima dari guru mereka. Untuk itu perlu adanya intelegensi yang sehat pada diri siswa sehingga mudah untuk memperoleh prestasi belajar yang baik.

b) Minat Siswa

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat yang besar mempengaruhi dalam mencapai prestasi belajar, hal ini tidak usah

³⁵ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), hlm. 59

³⁶ Mulyadi, *Pengantar Psikologi Belajar* (Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 1995), hlm. 136

dipertanyakan lagi. Seseorang tidak akan melakukan sesuatu dengan baik tanpa adanya minat untuk melakukannya.³⁷

Menurut Douglas Freyer, minat adalah gejala psikis yang berkaitan dengan obyek atau aktivitas yang menstimulir perasaan senang pada individu.³⁸

Minat sangat erat hubungannya dengan perasaan individu, obyek, aktivitas, dan situasi. Jadi jelaslah bahwa minat mempelajari sesuatu, maka hasilnya dapat diharapkan lebih baik dari seseorang yang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tersebut.

c) Bakat Siswa

Bakat adalah kemampuan individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa banyak bergantung pada upaya pendidikan dan latihan.³⁹

Menurut Zakiyah Darajat bakat adalah semacam perasaan dan perhatiannya, merupakan salah satu metode berfikir. Setiap manusia lahir ke dunia dilengkapi dengan adanya bakat dan kemampuan yang melihat padanya. Bakat ini akan mulai tampak sejak lahir namun masih diperlukan pembinaan, latihan dan pengembangan secara intensif agar ia bisa berkembang lebih baik. Seseorang guru atau orang tua hendaklah memberikan perhatian

³⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 136

³⁸ W.S. Winkel, *op. cit.*, hlm. 105

³⁹ Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 135

kepada anak-anaknya dengan melihat bakat anak agar dapat menempatkan yang lebih sesuai dengan bakatnya, mungkin juga kesulitan belajar disebabkan tidak adanya bakat yang sesuai dengan pelajaran tersebut.

d) Motivasi

Motivasi adalah sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.⁴⁰

b. Faktor Ekstern

Yaitu faktor yang berasal dari luar siswa. Faktor ini terdiri dari:

1) Faktor lingkungan

a) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan keluarga atau rumah ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan seseorang dan keberhasilan belajar.⁴¹

b) Faktor Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah seperti para guru, staf administrasi dan teman-teman sekolah dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Disamping itu tata tertib dan disiplin yang ditegakkan

⁴⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hlm. 132-136

⁴¹ Thursan Hakim, *op.cit.*, hlm. 17

secara konsekwen dan konsisten juga sangat menunjang keberhasilan belajar siswa.⁴²

c) Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat tertentu yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya lembaga-lembaga non formal yang melaksanakan kursus-kursus tertentu sedangkan yang menghambat keberhasilan tertentu adalah tempat hiburan dan keramaian.

Kondisi masyarakat kumuh juga bisa mempengaruhi aktivitas belajar siswa paling tidak, siswa tersebut akan menemukan kesulitan ketika menemukan teman belajar atau berdiskusi.⁴³

d) Faktor Instrumen, faktor yang adanya dan pengubahannya direncanakan

1. Kurikulum
2. Guru
3. Administrasi
4. Sarana dan fasilitas

5. Menentukan Prestasi Belajar

Menurut Sukardi, penilaian prestasi belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara yang baik dalam menggunakan berbagai macam cara yang sesuai dengan situasi dan kondisi. Cara penilaian tersebut adalah:

⁴² *Ibid.*, hlm. 18

⁴³ Muhibbin Syah, *op. cit.*, hlm. 137

a. Penilaian lisan

Penilaian secara lisan ini tujuannya adalah memperkenalkan pada pelajar, dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepadanya secara lisan, memperagakan pengetahuan dan pemahamannya, maupun kemampuan berpikir dan memecahkan masalah, mengenai subyek pelajarannya.

b. Penilaian secara tertulis

Tujuannya adalah siswa diperkenalkan secara tertulis dan dengan kata-kata yang disusun sendiri tanggapan secara relative bebas dan luas akan situasi masalah, sehingga dapat diperoleh informasi mengenai proses mental calon.

c. Penilaian secara obyektif

Berbagai penilaian dimungkinkan secara terpisah memperoleh dan memberi hasil penilaian yang hampir sama untuk setiap pertanyaan. Secara garis besar, ujian obyektif dikelompokkan menjadi dua:

1. Pertanyaan pilihan ganda, terdiri atas pertanyaan, baik berbentuk pertanyaan langsung, maupun kalimat yang belum lengkap, dan sejumlah tanggapan, salah satu tanggapan merupakan jawaban tepat, sedangkan tanggapan lain menjadi distraktor.
2. soal harus dilengkapi satu atau beberapa kata kunci harus diisikan pada kalimat yang diberikan.⁴⁴

⁴⁴ Sukardi dan maramis, *penilaian keberhasilan belajar*. (Surabaya: airlangga university press, 1986) hlm 98-99

6. Prestasi Belajar Dalam Perspektif Islam

Belajar adalah salah satu cara manusia menuntut ilmu. Keberhasilan dalam menuntut ilmu merupakan keinginan tiap individu. Tujuan menuntut ilmu adalah terbentuknya insan kamil. Menurut islam, terbentuknya insankamil sesungguhnya merupakan tujuan tiap individu dalam belajar karena dengan konsep insane kamil, individu akan selamat dunia dan akhirat, sebagaimana firman ALLAH SWT:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اتَّقُوْا اللّٰهَ حَقَّ تُقَاتِهٖۚ وَلَا تَمُوْتُنَّ اِلاَّ وَاَنْتُمْ مُّسْلِمُوْنَ ﴿١٠٢﴾

Artinya : *Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah sebenar-benar takwa kepada-Nya; dan janganlah sekali-kali kamu mati melainkan dalam keadaan beragama Islam. (Ali imran:102)*⁴⁵

Dalam ayat yang lain ALLAH SWT menegaskan bahwa manusia diperintah untuk belajar dengan prestasi yang tinggi karena dengan belajar manusia akan mampu mengenal tuhanNYA, dan jika manusia telah mengenal tuhanNYA, maka manusia tersebut akan berhasil dalam hidupnya:

اَقْرَأْ بِاِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ اَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ ﴿٣﴾
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya : 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
2. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Al-Alaq 1-5)

Ayat diatas adalah ayat pertama yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW. Kata pertama adalah “bacalah”, hal ini membuktikan bahwa pertama kali manusia diperintah untuk membaca (belajar) tetapi dalam jalan yang benar (islam).

⁴⁵ Ihsan, H. Filsafat Pendidikan Islam. Bandung (Pustaka setia) Hlm. 64

Manusia belajar dari tidak tahu menjadi tahu. Ketika ada perintah untuk membaca (belajar) maka secara otomatis manusia diperintah untuk berprestasi dalam belajar. Dengan prestasi belajar yang tinggi (belajar dengan orientasi dunia dan akhirat) maka manusia akan berhasil dalam hidupnya.

Dalam ayat lain terdapat juga dalil mengenai prestasi belajar:

وَوَضَعْنَا عَنْكَ وِزْرَكَ ﴿٢﴾ الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ ﴿٣﴾ وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ ﴿٤﴾ فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٨﴾



- Artinya :
2. Dan kami Telah menghilangkan daripadamu bebanmu,
 3. Yang memberatkan punggungmu
 4. Dan kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu
 5. Karena Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
 6. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
 7. Maka apabila kamu Telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain
 8. Dan Hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap. (Alam Nasyrah 2-8)

Maksud ayat diatas adalah bahwa orang mukmin diberi kemudahan oleh ALLAH SWT, agar manusia mampu untuk segera melakukan hal lain setelah melakukan aktivitas sebelumnya. Hal melakukan aktivitas adalah prestasi yang harus diwujudkan oleh orang mukmin, makin banyak hal yang dikejakan dan diketahui oleh orang mukmin maka makin tinggi pula prestasi yang diraihinya.

C. Pengaruh *Game Playstation* Terhadap Prestasi Belajar

Playstation merupakan permainan *game* yang sangat digemari oleh masyarakat, rental-rental *playstation* merupakan salah satu tempat hiburan dan keramaian yang harus diwaspadai, karena tempat ini sangat berpengaruh besar bagi anak yang ingin bermain

playstation, hanya dengan modal Rp.2000 mereka bisa bermain, dan itupun masih ingin menambah untuk bermain lagi, jika rumah atau sekolah dekat dengan rental-rental *playstation*, maka cenderung anak akan ikut terpengaruh dalam permainan itu, ini harus diwaspadai karena salah satu penghambat keberhasilan adalah tempat hiburan dan keramaian.

Dalam jangka panjang permainan *playstation* ini banyak mempengaruhi pada beberapa aspek, yaitu: pendidikan, kesehatan dan psikis anak.

1. Aspek Pendidikan

Adhim, berpendapat bahwa anak yang gemar bermain *video game* adalah anak yang sangat menyukai tantangan. Anak-anak ini cenderung tidak menyukai rangsangan yang daya tariknya lemah, monoton, tidak menantang, dan lamban. Hal ini setidaknya berakibat pada proses belajar akademis. Suasana kelas seolah-olah merupakan penjara bagi jiwanya. Tubuhnya ada di kelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *video game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarkan. Kadangkala anak juga jadi malas belajar atau sering membolos sekolah hanya untuk bermain *game*.

Bermain *playstation* dapat membuat orang jadi bodoh! Tak disangka kalau pernyataan ini justru datang dari tanah airnya *video game*, Jepang! Profesor Ryuta Kawashima di Universitas Sendai's Tokohu menyimpulkan bahwa *sound* dan *vision game-game Nintendo* dapat merusak sebagian otak.

Jika orang sudah rusak sebagian otaknya maka orang itu sulit untuk tahu akan kebutuhannya, padahal orang itu bisa berintelejensi tinggi karena bisa

menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat pikir yang sesuai dengan kebutuhannya.⁴⁶

2. Aspek Kesehatan

Dari sisi kesehatan, pengaruh kecanduan *video game* bagi anak jelas banyak sekali dampaknya. Untuk menghabiskan waktu bermain *game*, anak yang telah kecanduan ini tidak hanya membutuhkan waktu yang sedikit. Penelitian Griffiths pada anak usia awal belasan tahun menunjukkan bahwa hampir sepertiga waktu digunakan anak untuk bermain *video game* setiap hari. "Yang lebih mengkhawatirkan, sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu." Selama itu anak kita hanya duduk sehingga memberi dampak pada sendi-sendi tulangnya. Seperti dikemukakan Rab A.B., di London terdapat fenomena "Repetitive Strain Injury" (RSI) yang melanda anak berusia tujuh tahun. Penyakit ini semacam nyeri sendi yang menyerang anak-anak pecandu *video game*. Jika tidak ditangani secara serius dampak yang terparah adalah menyebabkan kecacatan pada anak. Hal semacam inilah yang seharusnya patut kita perhatikan.⁴⁷

Keasyikannya bermain *playstation* akan mengganggu kegiatan lain seperti belajar, makan ataupun tidur. Anak yang sudah keasyikan memainkan *playstation* akan merasa terus tertantang untuk menemukan cara-cara bermain yang baru. Kondisi ini akan berdampak pada kelelahan mata, kelelahan fisik dan emosi serta

⁴⁶ Ngalim Purwanto, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), hlm. 59

⁴⁷ *Ibid.*

dampak-dampak lainnya, mengeluh capek dan mengantuk lalu malas untuk belajar sehingga prestasinya mulai menurun.

Jika ini dibiarkan berlarut-larut, maka akan menimbulkan kondisi fisik yang tidak sehat, padahal kondisi fisik yang sehat itu sangat mempengaruhi keberhasilan belajar.

3. Aspek Psikologis

Berjam-jam duduk untuk bermain *video game* berdampak juga pada keadaan psikis anak. Anak dapat berperilaku pasif atau sebaliknya anak akan bertindak sangat aktif atau agresif. Perilaku pasif yang biasa muncul adalah anak jadi apatis dengan lingkungan sekitar, kehidupan sosialisasi anak agak sedikit terganggu karena anak jauh lebih senang bermain dengan game-gamennya dari pada bergaul dengan teman-temannya. *Video game* dapat juga menyebabkan anak dapat berperilaku aktif bahkan bisa agresif. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh *game-game* yang dewasa ini banyak menghadirkan adegan kekerasan. Dalam waktu selama itu anak hanya berinteraksi dengan kekerasan, gambar yang bergerak cepat, ancaman yang setiap detik selalu bertambah besar, serta dorongan untuk membunuh secepat-cepatnya. "Anak mengembangkan naluri membunuh yang impulsif, sadis dan ngawur," tambah Fauzil Adhim. Sangat mengerikan sekali jika tidak ada kontrol dari orang tua untuk menyikapi hal tersebut.

D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang bersifat at sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.⁴⁸

Dalam penelitian ini didasarkan dengan sebuah hipotesis sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh *Game Playstation* terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang

Ho : Tidak ada pengaruh *Game Playstation* terhadap prestasi belajar siswa MAN
Jombang

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek* (edisi revisi VI) (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 71

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Metode penelitian adalah bagaimana suatu penelitian itu dilakukan. Dalam melakukan penelitian diperlukan metode penelitian yang disesuaikan dengan pokok permasalahan yang akan diteliti untuk mendapatkan data dan informasi dalam mendukung penelitian ini.

Untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi secara jelas baik arah dan ruang lingkungannya maka perlu terlebih dahulu menentukan langkah-langkah dalam metodologi penelitian yang dipergunakan agar gejala penelitian ini dapat diungkapkan dan dirumuskan secara efektif, rasional dan sistematis.⁴⁹

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di MAN Jombang. Lokasinya berada ditengah-tengah kota Jombang, yaitu berjarak 450m dari arah barat alun-alun kota Jombang, tepatnya di jalan Dr. Wahidin Sudirohusodo No.2 Jombang. MAN Jombang berada di komplek yang dekat dengan rental Playstation dan banyak dikunjungi para siswa.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif, karena pada penelitian menggambarkan dua variabel, yaitu variabel bebas (variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain) yang biasa ditandai dengan simbol (X) dan variabel terikat (variabel penelitian yang diukur untuk mempengaruhi besarnya efek atau pengaruh variabel lainnya) biasa ditandai dengan simbol (Y).⁵⁰

⁴⁹ Nazir, Ph. D. *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 44

⁵⁰ Nazir, Ph. D. *Metode Penelitian* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), hlm. 123

B. Identifikasi Variabel

Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel bebas (variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain) yang biasa ditandai dengan simbol (X) dan variabel terikat (variabel penelitian yang diukur untuk mempengaruhi besarnya efek atau pengaruh variabel lainnya) biasa ditandai dengan simbol (Y) (Azwar, 2002). Adapun variabel-variabel yang hendak diteliti adalah :

Variabel bebas : *Game Playstation*

Variabel terikat : *Prestasi Belajar*

C. Definisi Operasional

Variable penelitian harus di definisikan secara operasional. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kesalah pahaman data yang dikumpulkan. Selain itu juga agar variabel yang digunakan dapat dimengerti secara praktis. Adapun definisi operasional variable dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Game Playstation Playstation merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi.

Prestasi Belajar Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa dari suatu aktivitas yang dilakukan berdasarkan penilaian dari hasil kegiatan belajar.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.⁵¹ Maka dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa kelas X dan XI MAN Jombang tahun ajaran 2008-2009 yang berjumlah 494 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Untuk itu peneliti menggunakan sampel random atau sampel acak, karena di dalam pengambilan sampelnya peneliti mencampur subjek-subjek di dalam populasi sehingga subjek dianggap sama. Apabila subyek penelitian kurang dari 100, lebih baik diambil semua, tetapi jika subyeknya besar atau lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.⁵² Dengan demikian, dari keseluruhan jumlah siswa MAN Jombang, maka diambil 10% dari jumlah populasi untuk dijadikan sampel penelitian, maka peneliti menetapkan sampel sebesar 50 siswa, yaitu siswa kelas X D, XI IPA 2 dan XI IPA Q. Hal ini peneliti lakukan dengan alasan jumlah populasi tidak terjangkau oleh penulis secara keseluruhan, serta mengingat keterbatasan waktu, biaya, tenaga dan kemampuan.

E. Tehnik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah prosedur untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh penelitian ini. Dalam penelitian ini data diperoleh dengan metode berikut ini:

⁵¹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta, Rineka Cipta, 2006. hlm. 130)

⁵² Ibid. hlm. 131

1. Metode Observasi

Dalam pengertian psikologik, obsevasi atau yang disebut juga dengan pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indra.⁵³ Jadi peneliti mengadakan pengamatan dan pencatatan secara tidak langsung kepada obyek penelitian. Metode observasi ini digunakan untuk mengetahui keadaan lingkungan obyek penelitian,yaitu pengamatan terhadap aktivitas siswa dalam bermain Playstation.

2. Metode Interview

Interview adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interviewer) untuk memperoleh data dari terwawancara (interviewe).⁵⁴

metode Interview digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data-data atau informasi yang dapat menunjang analisis penelitian di sekolah MAN Jombang.

3. Metode Angket atau Kuesioner

Adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.⁵⁵

Peneliti menggunakan metode angket atau kuesioner tertutup dengan bentuk pilihan ganda. Kuesioner pilihan ganda adalah kuesioner yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.⁵⁶

⁵³ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta, Rineka Cipta, 2002. hlm. 146)

⁵⁴ Ibid. hlm. 145

⁵⁵ Ibid, hlm. 151

⁵⁶ Ibid. hlm. 152

Dalam hal ini kuesioner disebarakan pada siswa MAN Jombang untuk menganalisis dan memperoleh data tentang pengaruh game Playstation terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang.

4. Metode Dokumentasi

Yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁵⁷ metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah berdirinya sekolah, struktur kepengurusan perkembangan siswa, luas dan letak sekolah serta tentang prestasi belajar siswa MAN Jombang tahun 2008-2009 pada nilai raport siswa semester akhir.

F. Instrumen Penelitian

Seorang peneliti dituntut mampu menjabarkan variabel penelitian karena banyak dan sempitnya subvariabel akan menentukan hipotesis aspek dalam instrumen dan banyak ragam data yang dikumpulkan, selanjutnya akan mencerminkan halus kasarnya atau luas sempitnya kesimpulan.⁵⁸

Untuk mendapatkan data yang menggambarkan variabel penelitian, maka perlu adanya instrument penelitian. Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket/kuesioner dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan angket bergradasi yang terdiri dari 4 persyaratan yaitu dari selalu, sering, pernah, tidak pernah.⁵⁹

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, cetakan ke-VI. Op. cit., hlm. 231

⁵⁸ Ibid, hlm. 220

⁵⁹ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta, Rineka Cipta, 2006). hlm. 241-242

Adapun nilai alternative jawaban per item adalah sebagai berikut:

Untuk angket game Playstation :

Selalu : 4

Sering : 3

Pernah : 2

Tidak pernah : 1

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.⁶⁰

Berdasarkan pendapat Effendy dan Echols, mengenai permainan *video game* adalah suatu bentuk permainan yang menggunakan unsur visual yang digunakan dalam transmisi atau penerimaan suatu gambar televisi.⁶¹ Dalam hal ini, maka peneliti menyusun instrumen tentang pengaruh *game PlayStation* sebagai berikut:

Tabel 3.1
BLUE PRINT GAME PLAYSTATION

Variabel	Indikator	Banyak Butir	Nomor Butir
Pengaruh <i>game</i> <i>Playstation</i>	A. Aspek Pendidikan 1. Bermain <i>playstation</i> 2. Lamanya waktu bermain <i>playstation</i> 3. Bermain <i>playstation</i> sepulang	30	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23,

⁶⁰ Ibid. hlm, 160

⁶¹ Echols. *Kamus Inggris Indonesia Terjemahan oleh Hassan Shadily*. (Jakarta, Gramedia, 1995) hlm, 263

	<p>sekolah</p> <p>4. Meluangkan waktu bermain <i>playstation</i></p> <p>5. keinginan bermain <i>playstation</i> bersama teman</p> <p>6. mengisi waktu Liburan bermain <i>playstation</i></p> <p>7. Kecendrungan bermain <i>playstation</i> setiap hari</p> <p>8. Bermain <i>playstation</i> malam hari</p> <p>9. Bermain <i>playstation</i> pada jam sekolah</p> <p>10. Lupa waktu belajar</p> <p>11. Bermain <i>playstation</i> dirumah</p> <p>12. Bermain <i>playstation</i> dirental</p> <p>13. Keikutsertaan dalam perlombaan bermain <i>playstation</i></p> <p>B. Aspek Kesehatan</p> <p>14. Mata lelah saat Bermain <i>playstation</i></p> <p>15. Sakit punggung saat Bermain <i>playstation</i></p> <p>16. Lupa makan</p>		<p>24, 25, 26, 27, 28, 29, 30</p>
--	--	--	---------------------------------------

	<p>17. Kepala pusing setelah Bermain <i>playstation</i></p> <p>C. Aspek Psikologis</p> <p>18. Keunggulan ketika Bermain <i>playstation</i> melawan teman sepermainan</p> <p>19. Keunggulan ketika Bermain <i>playstation</i> melawan musuh/komputer</p> <p>20. Kesenangan bermain <i>playstation</i> ketika mengalahkan teman sepermainan</p> <p>21. Kesenangan bermain <i>playstation</i> ketika mengalahkan musuh/komputer sepermainan</p> <p>22. Kesedihan bermain <i>playstation</i> ketika kalah dengan teman sepermainan</p> <p>23. Kesedihan bermain <i>playstation</i> ketika kalah dengan musuh/komputer sepermainan</p> <p>24. Keinginan membalas ketika kalah dengan teman sepermainan</p>		
--	---	--	--

	<p>25. Keinginan membalas ketika kalah dengan musuh/computer</p> <p>26. Menumbuhkan rasa semangat bermain</p> <p>27. Kepuasan dalam bermain <i>playstation</i></p> <p>28. Bermain untuk melupakan masalah</p> <p>29. Minta uang kepada orang tua untuk Bermain <i>playstation</i></p> <p>30. Selalu ingin main</p>		
--	--	--	--

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari hasil pengimpulan data, perlu segera digarap oleh staf peneliti, khususnya yang bertugas mengolah data. Analisis data bisa disebut dengan pengolahan data.⁶²

Langkah awal untuk menganalisa data dalam penelitian ini adalah pembuatan tabel distribusi jawaban responden. Tabel distribusi jawaban tersebut digunakan untuk melihat skor-skor dari setiap butir soal kemudian skor-skor tersebut dijumlahkan untuk mendapatkan skor total. Setelah membuat tabel distribusi jawaban, langkah selanjutnya adalah penyusunan distribusi frekwensi. Tabel frekuensi diperoleh melalui tabulasi sederhana yang hasilnya dalam bentuk prosentase, tabel frekuensi memuat dua kolom yaitu kolom

⁶² Ibid. hlm. 235

$$P = \frac{fx}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

N = Jumlah kejadian

fx = Frekuensi individu

Setelah itu dilakukan pengukuran tendensi sentral modus yaitu menunjukkan frekuensi terbesar pada suatu kelompok data tertentu yang bertujuan untuk mengukur prestasi belajar.

1. Rentang Skala

Untuk mengetahui gambaran tentang variabel Game PlayStation terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang digunakan perhitungan rentang skala dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RS = \frac{n(m-1)}{m}$$

Dimana :

RS = Rentang Skala

n = jumlah sampel

m = jumlah alternatif jawaban tiap item

2. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid berarti mempunyai

validitas rendah.⁶³ Rumus statistic product moment merupakan teknik yang sering digunakan untuk menentukan hubungan dua variabel, yaitu dengan menggunakan rumus:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Dimana : r_{xy} = Pengaruh variabel x dan y

n = Jumlah soal

$\sum x$ = Jumlah skor tiap item variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor tiap item variabel y

x^2 = Kuadrat dari x

y^2 = Kuadrat dari y⁶⁴

Uji validitas merupakan analisis untuk mengetahui apakah jumlah butir pertanyaan atau item mampu mengungkapkan variabel yang diungkapkan. Pengujian ini diukur dengan koefisien korelasi yang dibandingkan nilai tabel korelasi *product moment*. Adapun hasil pengujian tersebut dengan taraf signifikan 0,05 (5%) dapat dipaparkan sebagaimana pada tabel berikut:

⁶³ Ibid, hlm. 168.

⁶⁴ Sumarna Surapranata. Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 56

Tabel 3.2

Hasil Uji Validitas

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0.625	0.279	Valid
2	0.555	0.279	Valid
3	0.618	0.279	Valid
4	0.453	0.279	Valid
5	0.381	0.279	Valid
6	0.349	0.279	Valid
7	0.425	0.279	Valid
8	0.612	0.279	Valid
9	0.495	0.279	Valid
10	0.528	0.279	Valid
11	0.416	0.279	Valid
12	0.680	0.279	Valid
13	0.555	0.279	Valid
14	0.313	0.279	Valid
15	0.564	0.279	Valid
16	0.510	0.279	Valid
17	0.529	0.279	Valid
18	0.468	0.279	Valid
19	0.649	0.279	Valid
20	0.373	0.279	Valid
21	0.606	0.279	Valid
22	0.333	0.279	Valid
23	0.551	0.279	Valid
24	0.424	0.279	Valid
25	0.591	0.279	Valid
26	0.334	0.279	Valid
27	0.513	0.279	Valid
28	0.304	0.279	Valid
29	0.471	0.279	Valid
30	0.620	0.279	Valid

Sumber: data diolah

Melihat tabel tentang validitas data, dapat diketahui bahwa semua item pada variabel adalah valid. Nilai dari perhitungan validitas dengan *product moment* tersebut di atas dapat dikatakan valid apabila nilainya lebih besar dari nilai r_{tabel} di mana r_{tabel} pada tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05\%$) dengan jumlah responden sebanyak 50 siswa adalah sebesar 0,279, maka datanya dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.⁶⁵ Uji reliabilitas dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Dimana: r_{11} = Reliabilitas tes

k = Jumlah soal

s_i^2 = Jumlah varian dari skor soal

s_t^2 = Jumlah varian dari skor soal⁶⁶

Instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki koefisien reliabilitas sebesar 0,6.⁶⁷

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kemantapan atau konsistensi suatu alat ukur. Reliabilitas memberikan kesesuaian antara hasil dengan pengukuran. Suatu instrumen yang reliabel mengandung arti bahwa instrumen tersebut cukup baik sehingga mampu mengungkap data yang dapat dipercaya. Reliabilitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relatif konsisten apabila dilakukan pengukuran ulang. Dalam penelitian ini teknik

⁶⁵ Ibid, hlm. 178

⁶⁶ Ibid, hlm. 114

⁶⁷ Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta, Rineka Cipta, 2004. hlm. 171)

yang digunakan adalah coefisien alpha. Sedangkan kriteria dari uji alpha jika nilai alpha di atas 0,6 (60%) maka dianggap reliabel atau layak.

Dari hasil analisis perhitungan menunjukkan hasil nilai alpha analisis sebesar: 0.866, maka berdasarkan hasil analisis perhitungan tersebut di atas yang berarti bahwa di atas 6% sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah reliabel.

4. Analisis Regresi

Untuk mengetahui pengaruh game play station terhadap prestasi belajar siswa atau menganalisis hubungan antara dependen variabel dengan independent variabel dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana:

$$Y_1 = a + bx_1$$

Keterangan :

Y = Prestasi belajar siswa

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

x = Pengaruh game *playstation*

Nilai a dan b dicari dengan menggunakan formula yaitu:

$$b = \frac{n \sum xy - \sum x \sum y}{n \sum x^2 - (\sum x)^2}$$

$$a = \frac{(\sum y - b \sum x)}{n}$$

5. Koefisien Determinasi

Dengan melihat koefisien determinasi berganda (R^2) maka dapat diketahui besarnya pengaruh dari variabel terikat terhadap variabel bebas. R^2 mempunyai nilai antara nol sampai dengan satu. Semakin tinggi R^2 atau semakin mendekati satu, maka semakin besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat demikian pula sebaliknya. Di mana formulasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$R^2 = \frac{(b_1 \sum x_1 y) + (b_2 \sum x_2 y)}{\sum y^2}$$

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Jombang

1. Sejarah Berdirinya Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Jombang

Madrasah Aliyah Negeri Jombang bermula dari Pendidikan Guru Agama Islam yang didirikan di desa plandi Jombang pada tahun 1967. pendirian lembaga tersebut dipersiapkan untuk menjadi sekolah negeri dengan nama Pendidikan Guru Agama (PGA) 6 tahun Plandi Jombang (Persiapan Negeri).

Pada tanggal 1 Januari 1968 dengan SK Menteri Agama RI Nomor 118 tahun 1968, sekolah tersebut dinegerikan menjadi PGAN 6 tahun Plandi Jombang. Kemudian dengan SK Menteri Agama RI Nomor 19 tahun 1977 diubah menjadi PGAN Jombang. Pada tahun 1990, PGAN Jombang dipecah menjadi dua bagian. Kelas satu, dua, dan tiga dirubah menjadi Madrasah Tsanawiyah, sedangkan Kelas empat, lima, dan enam dirubah menjadi Madrasah Aliyah.

Pembagian tersebut dilakukan karena pada saat itu pemerintah membuat keputusan tentang dihapuskannya semua sekolah PGA termasuk PGAN Jombang. Madrasah tsanawiyah tersebut sekarang telah menjadi Madrasah Tsanawiyah Negeri Plandi Jombang dan Madrasah Aliyah menjadi Madrasah Aliyah Negeri Jombang yang berlokasi di JL. Wahidin Sudirohusodo No. 2 Jombang. Perubahan tersebut sesuai dengan keputusan Menteri Agama RI Nomor 64 tahun 1990 tanggal 25 april 1990. oleh karena itu, momentum tanggal 25 April 1990 ditetapkan sebagai hari kelahiran Madrasah Aliyah Negeri Jombang dan mulai diperingati pada Dasa

Warsa 25 April dengan berbagai kegiatan yang mendorong pengembangan prestasi keilmuan, kreatifitas dan seni. Momentum tersebut ditandai dengan sosialisasi visi, misi, dan tujuan Madrasah Aliyah Negeri Jombang.

2. Strategi Pengembangan

Sejak tahun pelajaran 1990\2000 siswa diwajibkan mengikuti pelajaran tambahan computer yang diselenggarakan oleh sekolah dimulai dari kelas 1 (satu) dan dilanjutkan sampai kelas 3 (tiga). Hingga pada tahun pelajaran 2001\2002 seluruh siswa mengikuti mata pelajaran computer dan bahasa inggris di laboratorium bahasa.

Untuk mata pelajaran kelompok IPA siswa diwajibkan praktek di laboratorium IPA dan *Green House*. System pembelajaran multi media dilakukan oleh guru untuk beberapa mata pelajaran. Untuk mengembangkan kemampuan jurnalistik, mulai april 2000 Osis MAN Jombang menerbitkan majalah MADANI terbit setiap semester.

Untuk meningkatkan profesional guru, mereka diikutkan dalam berbagai lkegiatan pelatihan guru mata pelajaran baik proyek peningkatan mutu guru tingkat menengah, DMAP atau pelatihan yang diselenggarakan oleh Kanwil Depag di PSBB Malang, Bojonegoro dan Jember. Disamping MGMP SMU Kabupaten Jombang mereka juga diberikan kesempatan melanjutkan ke S2.

3. Visi, Misi, dan Tujuan

a. Visi Sekolah : Terwujudnya generasi muda yang berilmu, beramal, berakhlak mulia, unggul dalam prestasi dan kompetitif.

b. Misi Sekolah :

- 1) Meningkatkan proses pembelajaran yang efektif, kreatif dan inovatif.
- 2) Meningkatkan kualitas pengamalan ilmu dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Meningkatkan pembiasaan siswa dalam berakhlakul karimah.
- 4) Meningkatkan kualitas kegiatan ekstra kurikuler.
- 5) Meningkatkan kualitas partisipasi siswa dalam event adu prestasi.

c. Tujuan

- 1) Tercapainya peningkatan bobot KKM dan nilai UN minimal rata-rata 7,5 (secara bertahap).
- 2) Meningkatnya pengamalan ilmu dalam ibadah mahdloh, ibadah sosial, penelitian ilmiah dan pengabdian masyarakat.
- 3) Terbebasnya siswa dari segala macam dekadensi moral dan terbiasa berakhlakul karimah dengan guru, orang tua, sesama teman, serta masyarakat luas.
- 4) Terwujudnya klub-klub yang efektif dan kompetitif dalam setiap bidang ekstra kurikuler.
- 5) Tercapainya prestasi pada kejuaraan tingkat kabupaten, tingkat provinsi, dan tingkat nasional dalam berbagai lomba, olimpiade, dan ujian nasional.

4. Sasaran Kebijakan

- a. meningkatnya SDM tenaga pendidik dan tenaga kependidikan.
- b. meningkatnya kualitas proses, output, dan outcome peserta didik.
- c. meningkatnya sarana dan prasarana belajardi segi kualitas dan kuantitas.
- d. meningkatnya sistem dan strategi pembimbingan, pemantauan dan evaluasi terhadap pengamalan (aplikasi, implementasi) ilmu agama.

5. Sarana-Sarana Pendukung Pembelajaran

- a. kelas dilengkapi dengan multimedia media audio visual berupa TV dan VCD Player
- b. laboratorium Bahasa, IPA (Kimia, Fisika-Elektro, Biologi) Komputer dan Musik
- c. perpustakaan audio visual
- d. OHP dan LCD proyektor
- e. Masjid Ilmu Yaqin (Laboratorium Dakwah)
- f. Aula, lapangan basket, Volley dan sarana olah raga lainnya
- g. UKS dengan tenaga Medis
- h. Kantin yang representatif
- i. Kopsis yang representatif
- j. Tempat parker yang nyaman

6. Kondisi Guru dan Murid

Madrasah aliyah negeri jombang diasuh dan di didik oleh para guru yang professional dan berkompeten dibidang masing-masing alumni dari PTN terkenal

antara lain: UM, UIN, UNIBRAW, UNESA, IAIN, ITS, IPB dan Ohio University USA, jumlah tenaga pendidik di Madrasah Aliyah Negeri Jombang pada tahun pelajaran 2008-2009 mencapai 59 orang dengan kualifikasi pendidikan:

Pendidikan Strata Tiga (S3) : 1 orang

Pendidikan Strata Dua (S2) : 11 orang

Pendidikan Strata Satu (S1) : 47 orang

B. Analisa Data

1. Tabel Distribusi Frekuensi

Tabel 4.3
Distribusi Jawaban Responden
Pernah Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	10	20
Sering	34	68
Pernah	6	12
Tidak pernah	–	
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang selalu bermain *PlayStation* sebanyak 10 siswa atau 20%, yang menyatakan sering bermain *PlayStation* sebanyak 34 siswa atau 68%, yang menyatakan pernah sebanyak 6 siswa atau 12%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi sampel penelitian ini adalah semuanya pernah bermain *PlayStation*. Hal ini memang pada masa remaja adalah masa-masa senang bermain sehingga wajar bila dikatakan mereka pernah bermain *PlayStation*.

Tabel 4.4
Distribusi Jawaban Responden
Menang Melawan Teman Sepermainan Saat Bermain

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	10	20
Sering	32	64
Pernah	7	14
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa selalu menang melawan teman sepermainan adalah sebanyak 10 siswa atau 20%, yang menyatakan sering sebanyak 32 siswa atau 64%, yang menyatakan pernah sebanyak 7 siswa atau 14% dan yang menyatakan tidak pernah hanya seorang siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi sampel penelitian ini mereka yang paling banyak adalah yang selalu menang melawan teman sepermainan. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya.

Tabel 4.5
Distribusi Jawaban Responden
Menang Melawan Musuh Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	12	24
Sering	26	52
Pernah	11	22
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa selalu menang melawan musuh adalah sebanyak 12 siswa atau 24%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 11 siswa atau 22% dan yang menjawab tidak pernah hanya seorang siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi sampel penelitian ini mereka yang paling banyak adalah yang sering menang melawan musuh dalam bermain. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya.

Tabel 4.6
Distribusi Jawaban Responden
Merasa Bahagia Mengalahkan Teman Sepermainan Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	8	16
Sering	30	60
Pernah	11	22
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa selalu bahagia ketika dapat mengalahkan teman sepermainan adalah sebanyak 8 siswa atau 16%, yang menyatakan sering sebanyak 30 siswa atau 60%, yang menyatakan pernah sebanyak 11 siswa atau 22% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka

yang paling banyak sering merasa bahagia ketika ia dapat mengalahkan teman sepermainannya. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya dan ia akan merasa bahagia ketika berhasil dapat mengalahkan teman sepermainannya.

Tabel 4.7
Distribusi Jawaban Responden
Merasa Bahagia Ketika Mengalahkan Musuh Pada Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	4	8
Sering	37	74
Pernah	8	16
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa selalu bahagia ketika dapat mengalahkan musuh atau lawan bermain adalah sebanyak 4 siswa atau 8%, yang menyatakan sering sebanyak 37 siswa atau 74%, yang menyatakan pernah sebanyak 8 siswa atau 16% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak sering merasa bahagia ketika ia dapat mengalahkan musuh atau lawan bermain. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha

mengalahkan musuh atau lawan bermain dan ia akan merasa bahagia ketika berhasil dapat mengalahkan musuh dalam bermain *PlayStation*.

Tabel 4.8
Distribusi Jawaban Responden
Merasa Sakit hati ketika Kalah dengan Teman Sepermainan Pada Saat Bermain
PlayStation

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	11	22
Sering	34	68
Pernah	4	8
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa sakit hati ketika kalah dengan teman sepermainan adalah sebanyak 11 siswa atau 22%, yang menyatakan sering sebanyak 34 siswa atau 68%, yang menyatakan pernah sebanyak 4 siswa atau 8%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering merasa sakit hati ketika ia dapat dikalahkan oleh teman sepermainannya. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya dan ia akan merasa bahagia ketika berhasil dapat mengalahkan teman sepermainannya, namun juga sebaliknya ketika ia dikalahkan oleh teman sepermainannya ia akan merasa sakit hati.

Tabel 4.9
 Distribusi Jawaban Responden
 Merasa Sakit hati ketika Kalah dengan Musuh Pada Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	3	6
Sering	32	64
Pernah	13	26
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang merasa sakit hati ketika kalah dengan musuh atau lawan bermain adalah sebanyak 3 siswa atau 6%, yang menyatakan sering sebanyak 32 siswa atau 64%, yang menyatakan pernah sebanyak 13 siswa atau 26% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 2 siswa atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak sering merasa sakit hati ketika ia dapat dikalahkan oleh musuh atau lawan bermain. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan musuh atau lawan bermain dan ia akan merasa sakit hati ketika berhasil dikalahkan oleh musuh atau lawan bermainnya, namun juga sebaliknya ketika ia dikalahkan oleh musuhnya ia akan merasa sakit hati.

Tabel 4.10
 Distribusi Jawaban Responden
 Ingin Membalas Ketika Dikalahkan Oleh teman Sepermainan Pada Saat Bermain
PlayStation

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	5	10
Sering	31	62
Pernah	13	26
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang menyatakan selalu ingin membalas dan bermain lagi ketika ia dikalahkan oleh teman sepermainannya adalah sebanyak 5 siswa atau 10%, yang menyatakan sering sebanyak 31 siswa atau 62%, yang menyatakan pernah sebanyak 13 siswa atau 26% dan yang menyatakan tidak pernah hanya seorang responden atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak sering merasa ingin membalas atau bermain lagi ketika ia dapat dikalahkan oleh teman sepermainannya. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya dan ia akan merasa bahagia ketika berhasil dapat mengalahkan teman sepermainannya.

Tabel 4.11
Distribusi Jawaban Responden
Ingin Membalas Ketika Dikalahkan Oleh Musuh Pada Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	12	24
Sering	26	52
Pernah	12	24
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka ketika bermain *PlayStation* yang menyatakan selalu ingin membalas dan bermain lagi ketika ia dikalahkan oleh musuh atau lawan bermainnya adalah sebanyak 12 siswa atau 24%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 12 siswa atau 24%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak merasa sering ingin membalas atau bermain lagi ketika ia dapat dikalahkan oleh musuh atau lawan bermainnya. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan musuh atau lawan bermainnya.

Tabel 4.12
Distribusi Jawaban Responden
Mendapat Semangat Baru Ketika Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	16	32
Sering	18	36
Pernah	16	32
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka selalu merasa punya semangat baru ketika bermain *PlayStation* adalah sebanyak 16 siswa atau 32%, yang menyatakan sering sebanyak 18 siswa atau 36%, yang menyatakan pernah sebanyak 16 siswa atau 32%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak merasa mendapat semangat baru untuk terus bermain *PlayStation*. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia akan merasa punya semangat baru ketika mereka memainkan *game* yang sedang dihadapinya melawan musuh maupun teman sepermainan.

Tabel 4.13
Distribusi Jawaban Responden
Merasa Puas Setiap Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	9	18
Sering	26	52
Pernah	15	30
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka selalu merasa puas ketika bermain *PlayStation* adalah sebanyak 9 siswa atau 18%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 15 siswa atau 30%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah pernah merasa puas setiap kali bermain *PlayStation*. Memang ketika seorang anak sedang bermain kalau dia tidak menang melawan teman sepermainannya adalah tidak seru sehingga mereka

harus berusaha mengalahkan teman sepermainannya dan ia akan merasa puas setiap kali ia bermain *PlayStation*.

Tabel 4.14
Distribusi Jawaban Responden
Bermain *PlayStation* Lebih dari 1 Jam

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	6	12
Sering	27	54
Pernah	16	32
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* lebih dari 1 jam adalah sebanyak 6 siswa atau 12%, yang menyatakan sering sebanyak 27 siswa atau 54%, yang menyatakan pernah sebanyak 16 siswa atau 32% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah selalu lebih dari 1 jam bermain *PlayStation*.

Tabel 4.15
Distribusi Jawaban Responden
Bermain *PlayStation* Ketika Pulang Sekolah

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	7	14
Sering	32	64
Pernah	9	18
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* ketika pulang sekolah adalah sebanyak 7 siswa atau 14%, yang menyatakan sering sebanyak 32 siswa atau 64%, yang menyatakan pernah sebanyak 9 siswa atau 18% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 2 siswa atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah pernah bermain *PlayStation* ketika pulang sekolah.

Tabel 4.16
Distribusi Jawaban Responden
Meluangkan Waktu Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	4	8
Sering	24	48
Pernah	18	36
Tidak pernah	4	8
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu ingin bermain *PlayStation* setiap kali ada waktu luang adalah sebanyak 4 siswa atau 8%, yang menyatakan sering sebanyak 24 siswa atau 48%, yang menyatakan pernah sebanyak 18 siswa atau 36% dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 4 siswa atau 8%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah merasa sering ingin bermain *PlayStation* setiap kali ada waktu luang.

Tabel 4.17
Distribusi Jawaban Responden
Bermain *PlayStation* Bersama Teman Sekolah

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	10	20
Sering	26	52
Pernah	12	24
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* bersama teman sekolah adalah sebanyak 10 siswa atau 20%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 12 siswa atau 24% dan yang menjawab tidak pernah sebanyak 2 responden atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering ingin bermain *PlayStation* bersama teman sekolah.

Tabel 4.18
Distribusi Jawaban Responden
Bermain *PlayStation* ketika Liburan Sekolah

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	7	14
Sering	31	62
Pernah	10	20
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* ketika liburan sekolah adalah sebanyak 7 siswa atau 14%, yang menyatakan sering sebanyak 31 siswa atau 62%, yang menyatakan pernah sebanyak 10 siswa atau 20% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 2 siswa atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering bermain *PlayStation* ketika liburan sekolah.

Tabel 4.19
Distribusi Jawaban Responden
Punya Waktu Bermain *PlayStation* Setiap Hari

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	17	34
Sering	26	52
Pernah	7	14
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* ketika liburan sekolah adalah sebanyak 17 siswa atau 34%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 7 siswa atau 14%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering bermain *PlayStation* ketika liburan sekolah.

Tabel 4.20
Distribusi Jawaban Responden
Bermain *PlayStation* Pada Waktu Malam Hari

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	19	38
Sering	24	48
Pernah	6	12
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* pada waktu malam hari adalah sebanyak 19 siswa atau 38%, yang menyatakan sering sebanyak 24 siswa atau 48%, yang menyatakan pernah sebanyak 6 siswa atau 12% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering bermain *PlayStation* pada malam hari.

Tabel 4.21
Distribusi Jawaban Responden
Pernah Bermain *PlayStation* Pada Saat Jam Sekolah

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	18	36
Sering	26	52
Pernah	6	12
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* saat jam sekolah adalah sebanyak 18 siswa atau 36%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 6 siswa atau 12%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering bermain *PlayStation* saat jam sekolah.

Tabel 4.22
Distribusi Jawaban Responden
Mata Terasa Sakit Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	15	30
Sering	31	62
Pernah	4	8
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan sakit mata saat bermain *PlayStation* adalah sebanyak 15 siswa atau 30%, yang menyatakan sering sebanyak 31 siswa atau 62%, yang menyatakan pernah sebanyak 4 siswa atau 8%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah merasa sering sakit mata saat bermain *PlayStation*.

Tabel 4.23
Distribusi Jawaban Responden
Punggung Terasa Sakit Saat Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	18	26
Sering	26	52
Pernah	6	12
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu merasa sakit punggung ketika bermain *PlayStation* adalah sebanyak 18 siswa atau 36%, yang menyatakan sering sebanyak 26 siswa atau 52%, yang menyatakan pernah sebanyak 6 siswa atau 12%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering merasa sakit punggung ketika *PlayStation*.

Tabel 4.24
Distribusi Jawaban Responden
Lupa Makan Ketika Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	12	24
Sering	23	46
Pernah	15	30
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu lupa makan saat *PlayStation* adalah sebanyak 12 siswa atau 24%, yang menyatakan sering sebanyak 23 siswa atau 46%, yang menyatakan pernah sebanyak 15 siswa atau 30%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering lupa makan saat bermain *PlayStation*.

Tabel 4.25
Distribusi Jawaban Responden
Lupa Waktu Belajar Ketika Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	10	20
Sering	30	60
Pernah	8	16
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu lupa waktu belajar saat *PlayStation* adalah sebanyak 10 siswa atau 20%, yang menyatakan sering sebanyak 30 siswa atau 60%, yang menyatakan pernah sebanyak 8 siswa atau 16% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 2 siswa atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering lupa waktu belajar saat bermain *PlayStation*.

Tabel 4.26
Distribusi Jawaban Responden
Bisa Melupakan Semua Permasalahan Setiap Kali Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	17	34
Sering	29	58
Pernah	3	6
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bisa melupakan semua permasalahan ketika bermain *PlayStation* adalah sebanyak 17 siswa atau 34%, yang menyatakan sering sebanyak 29 siswa atau 58%, yang menyatakan pernah sebanyak 3 siswa atau 6% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering kali bisa melupakan semua permasalahan saat bermain *PlayStation*.

Tabel 4.27
Distribusi Jawaban Responden
Minta Uang pada Orang Tua Untuk Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	12	24
Sering	30	60
Pernah	8	16
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu minta uang pada orang tua untuk bermain *PlayStation* adalah sebanyak 12 siswa atau 24%, yang menyatakan sering sebanyak 30 siswa atau 60%, yang menyatakan pernah sebanyak 8 siswa atau 16%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering minta uang pada orang tua untuk bermain *PlayStation*.

Tabel 4.28
Distribusi Jawaban Responden
Merasa Pusing Setelah Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	13	26
Sering	30	60
Pernah	7	14
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu merasa kepala pusing setelah bermain *PlayStation* adalah sebanyak 13 siswa atau 26%, yang menyatakan sering sebanyak 30 siswa atau 60%, yang menyatakan pernah sebanyak 7 siswa atau 14%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering merasa kepala pusing setelah bermain *PlayStation*.

Tabel 4.29
Distribusi Jawaban Responden
Selalu Bermain *PlayStation* Di Rumah

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	9	18
Sering	24	48
Pernah	15	30
Tidak pernah	2	4
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* di rumah adalah sebanyak 9 siswa atau 18%, yang menyatakan sering sebanyak 24 siswa atau 48%, yang menyatakan pernah sebanyak 15 siswa atau 30% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 2 siswa atau 4%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah menyatakan sering bermain *PlayStation* di rumah.

Tabel 4.30
Distribusi Jawaban Responden
Selalu Bermain PlayStation Di rental *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	16	32
Sering	16	32
Pernah	17	34
Tidak pernah	1	2
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu bermain *PlayStation* di rental-rental *playstation* adalah sebanyak 16 siswa atau 32%, yang menyatakan sering sebanyak 16 siswa atau 32%, yang menyatakan pernah sebanyak 17 siswa atau 34% dan yang menyatakan tidak pernah sebanyak 1 siswa atau 2%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah pernah bermain *PlayStation* di rental-rental *PlayStation*.

Tabel 4.31
Distribusi Jawaban Responden
Ingin Main Lagi Setelah Bermain *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	13	26
Sering	17	34
Pernah	20	40
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu ingin bermain *PlayStation* lagi setelah main *PlayStation* adalah sebanyak 13 siswa atau 26%, yang menyatakan sering sebanyak 17 siswa atau 34%, yang menyatakan pernah sebanyak 20 siswa atau 40%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah mereka menyatakan pernah ingin bermain lagi setelah bermain *PlayStation*.

Tabel 4.32
Distribusi Jawaban Responden
Selalu Mengikuti Perlombaan Bermain *PlayStation* Jika Ada Perlombaan *PlayStation*

Jawaban	Frekuensi	Prosentase
Selalu	16	32
Sering	27	54
Pernah	7	14
Tidak pernah	-	-
Total	50	100%

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa mereka yang menyatakan selalu mengikuti perlombaan *PlayStation* ketika ada perlombaan *PlayStation* adalah sebanyak 16 siswa atau 32%, yang menyatakan sering sebanyak 27 siswa atau 54%, yang menyatakan pernah sebanyak 7 siswa atau 14%. Dengan demikian dapat diindikasikan bahwa dari 50 siswa yang menjadi responden penelitian ini mereka yang paling banyak adalah sering mengikuti perlombaan ketika ada perlombaan main *PlayStation*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa memang mereka siap bermain *PlayStation* mempunyai keinginan untuk menang terus hingga pada suatu

saat ketika diadakan perlombaan mereka pasti akan mengikutinya dan ingin menjadi suara main *PlayStation*.

2. Rentang Skala

Untuk mengetahui gambaran tentang variabel *Game PlayStation* terhadap Prestasi Belajar Siswa MAN Jombang digunakan perhitungan rentang skala (Husein Umar, 2001:225) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$RS = \frac{n(m-1)}{m}$$

Dimana :

RS = Rentang Skala

n = jumlah sampel

m = jumlah alternatif jawaban tiap item

$$\begin{aligned} RS &= \frac{50(4-1)}{4} \\ &= 38 \end{aligned}$$

Untuk rentang skala penelitian untuk setiap variabel dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 4. 33
Rentang Skala dan Kriteria Ukuran Variabel

No	Kriteria	<i>Game PlayStation (X)</i>
1	50 – 87	Sangat rendah
2	88 – 125	Rendah
3	126 – 163	Tinggi
4	164 – 202	Sangat tinggi

Tabel 4. 34
Kriteria prestasi belajar berdasarkan nilai raport

Kriteria	Prestasi Belajar
66 – 71	Kurang
72 – 77	Cukup
78 – 83	Baik

Sumber: Data MAN Jombang

Di bawah ini disajikan hasil perhitungan skor jawaban responden tentang *game PlayStation (X)* sebagai berikut:

Tabel 4. 35
Skor Jawaban Responden dan Rentang Skala Penilaian
Variabel *Game PlayStation (X)*

No Item	Pilihan Jawaban Responden (Skor)				Total Sampel	Total Skor	Penilaian (Rentang Skala)
	a (4)	b (3)	c (2)	d (1)			
1	10	34	6	0	50	154	Tinggi
2	10	32	7	1	50	151	Tinggi
3	12	26	11	1	50	149	Tinggi
4	8	30	11	1	50	145	Tinggi
5	4	37	8	1	50	144	Tinggi
6	11	35	4	0	50	157	Tinggi
7	3	32	13	2	50	136	Tinggi
8	5	31	13	1	50	140	Tinggi
9	12	26	12	0	50	150	Tinggi
10	16	18	16	0	50	150	Tinggi
11	9	26	15	0	50	144	Tinggi
12	6	27	16	1	50	138	Tinggi
13	7	32	9	2	50	144	Tinggi
14	4	24	18	4	50	128	Tinggi
15	10	26	12	2	50	144	Tinggi
16	7	31	10	2	50	143	Tinggi
17	17	26	7	0	50	160	Tinggi
18	19	24	6	1	50	161	Tinggi
19	18	26	6	0	50	162	Tinggi
20	15	31	4	0	50	161	Tinggi
21	18	26	6	0	50	162	Tinggi
22	12	23	15	0	50	147	Tinggi
23	10	30	8	2	50	148	Tinggi
24	17	29	3	1	50	162	Tinggi
25	12	30	8	0	50	154	Tinggi
26	13	30	7	0	50	156	Tinggi
27	9	24	15	2	50	140	Tinggi
28	16	16	17	1	50	147	Tinggi
29	13	17	20	0	50	143	Tinggi
30	16	27	7	0	50	159	Tinggi
Skor total variabel						4479	Tinggi
Skor Rata-Rata Variabel						89.58	Rendah

Sumber: Kuesioner diolah

Dilihat dari masing-masing jawaban daftar pertanyaan untuk variabel X, total skor jawaban responden sebesar 4479 yang berada pada rentang skala sangat tinggi. Hal ini berarti para siswa meskipun mereka suka bermain *PlayStation* mereka tetap memiliki prestasi yang tinggi, di sini dapat diindikasikan bahwa pada usia remaja memang adalah usia yang masih suka bermain namun mereka masih memiliki prinsip agar tidak sampai ketinggalan pelajaran.

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

Dalam pengolahan data dengan menggunakan regresi linear, dilakukan beberapa tahapan untuk mencari hubungan antara variabel independen dan variabel dependen, melalui hubungan X Terhadap Y. Hasil regresi dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. 36
Hasil Analisis Regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	65.344	2.913		22.430	.000
	Total	.093	.032	.382	2.860	.006

a. Dependent Variable: rerata

Keterangan : - Jumlah data (observasi) = 30
 - Nilai $T_{tabel} : \alpha = 5\%$
 - Dependent Variabel Y

Dari hasil analisis diperoleh persamaan koefisien regresi linier sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

$$Y = 65,334 + 0.382x$$

Dari persamaan regresi di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Konstanta (nilai a) sebesar 65,344 satuan, berarti apabila tidak ada pengaruh dari variabel X atau variabel $X = 0$, maka nilai $Y = 65,344$
2. $b_1 = 0,382$ ini berarti jika X bertambah satu satuan, maka Y (nilai rapor) akan berubah 0,382 dengan anggapan variabel X adalah konstan dengan kata lain apabila variabel game play station selama ini berpengaruh terhadap nilai rapor siswa.

3. Koefisien determinasi

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,146 atau 14,6%, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh semua variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) mempunyai pengaruh sebesar 14,6%. Sedangkan yang 88,4% adalah pengaruh dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4. Koefisien Korelasi

Koefisien korelasi (R) sebesar 0.382, hal ini menunjukkan bahwa pengaruh semua variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) mempunyai pengaruh sebesar 38,2%.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Game dipandang sebagai alat untuk meningkatkan ketangkasan motorik dan ketajaman respon secara tidak disadari pula permainan ini juga menanamkan semangat heroik yang “hidup” dalam khayalan dalam proses untuk memenangkan permainan.

Sejarah *game PlayStation* berawal sekitar tahun 1998 dengan diluncurkannya sebuah produk teknologi terbaru. Produk permainan *game* ini yang disebut “*PlayStation*”. Permainan *PlayStation* selanjutnya disebut PS mampu menghadirkan nuansa game yang benar-benar kelihatan nyata, komplis dan lebih menantang dibanding dengan produk permainan *video game* sejenis. Imbas dari gejala tersebut adalah menjamurnya bisnis tempat bermain PS yang biasanya disewakan dengan harga yang terjangkau. Demam *PlayStation* pun terus menembus sudut-sudut kota, kampung bahkan merambah desa. Kalangan remaja antusias menyambutnya. Ibarat kucing yang disodori ikan, dengan serta merta mereka memadati tempat-tempat persewaan PS.

Keadaan ini sangat mengkhawatirkan para orangtua, pendidik, dan masyarakat. Betapa tidak. Jam belajar yang seharusnya ditaati anak-anak, kini hanya menjadi jadwal tanpa makna. Mereka lebih suka pergi ke persewaan *PlayStation* dan belajar main *game* di sana ketimbang belajar memahami kimia atau sejarah. Secara tidak disadari dan tak terkontrol, para orangtua pun banyak yang mengamini kesukaan anak-anaknya ini. Mereka pun memberi uang saku demi kesenangan anaknya ini. Bahkan bagi kalangan orangtua yang terbiasa memanjakan anak, mereka bisa memborong peralatan main ini lengkap sekaligus. Pada akhirnya permainan *game playstation* ini mampu menjadi saingan mata pelajaran di sekolah. Lebih dari itu jadwal bermain pun seakan berlomba dan mengalahkan jadwal belajar serta mampu menguras pundi-pundi keuangan keluarga.

Kalangan pakar pendidikan dan pemerintah dibuat berpikir keras memecahkan masalah ini. Diantaranya dengan mengadakan seminar, diskusi, dan penataran serta gerakan lain yang tujuannya untuk menanggulangi masalah ini. Harapan yang ingin dicapai ialah agar anak dapat mengendalikan diri terhadap permainan ini, mereka tidak perlu hanyut terlalu dalam atau juga tidak perlu apriori terhadap permainan ini. Sebab mereka juga membutuhkan waktu untuk rekreasi yang salah satunya dapat diperoleh dari permainan *PlayStation*. Selain itu mereka juga membutuhkan komunikasi dengan orang lain, bermasyarakat dan berlaku wajar dalam kehidupan bersosial.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ini memang ada pengaruh antara bermain *playstation* dengan prestasi belajar siswa MAN Jombang yang dilihat dari nilai rapor siswa, yang mana pengaruhnya memang kecil yaitu 38,2% dan bahkan ada nilai siswa yang justru malah naik sementara ia senang bermain *playstation*. Prestasi belajar merupakan sebuah prestasi yang dihasilkan individu dalam menempuh pendidikan. Prestasi belajar tiap individu berbeda-beda antara individu satu dengan lainnya, hal ini kemungkinan ada beberapa faktor dari dalam maupun luar individu yang bersangkutan, sehingga tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dapat diketahui melalui prestasi belajarnya berdasarkan hasil ujian. Hasil yang telah dicapai merupakan prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa MAN Jombang adalah dapat dinilai rendah, meskipun ada juga yang memperoleh nilai yang bagus dinilai dari nilai rapor siswa.
2. Tingkat kegemaran siswa MAN Jombang terhadap permainan *game playstation* ini tinggi, meskipun ada sebagian siswa yang tidak menyukai permainan ini, dilihat dari nilai angket yang telah disebarkan
3. Bahwa ada pengaruh antara bermain *playstation* terhadap prestasi belajar siswa MAN Jombang, hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien regresi sebesar 0,382.

Di sini dapat dilihat bahwa memang ada pengaruh antara bermain *playstation* dengan prestasi belajar siswa, namun pengaruhnya adalah kecil yakni hanya 38,2%.

Dengan demikian bahwa asumsi yang menyatakan bahwa ada pengaruh antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa di MAN Jombang di terima, artinya ada pengaruh antara *game playstation* terhadap prestasi belajar siswa di MAN Jombang, meskipun pengaruhnya kecil.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi anak yang sudah kecanduan *playstation*
 - a. Bagi orang tua, guru atau pendidik
 - 1) Batasi waktu bermain video *game*.
 - 2) Jangan izinkan ia menyelesaikan game-nya.
 - 3) Bantulah anak memilih *video game* yang tidak menampilkan kekerasan.
Bila anak meminjam *game* baru, periksa dulu sebelum ia memainkannya
2. Bagi anak yang belum kecanduan *video game*
 - a. Bagi orang tua, guru atau pendidik
 - 1) Berikan waktu luang dan perhatian yang banyak kepada anak-anak Anda. Ada kesan bahwa orang tua yang sibuk bekerja dengan mudah menyediakan perangkat *video game* hanya karena alasan tidak mau repot dengan anak. Mereka mau membelikan apa pun asalkan dapat membuat anak diam. Seharusnya, orang tua boleh memberikan mainan yang anak minta asalkan ada kendali juga dari orang tua. Padahal cara ini bisa berdampak pada lemahnya ketrampilan emosi anak.
 - 2) Orang tua harus lebih selektif dalam mencarikan mainan buat anak-anaknya. Sebisa mungkin permainan yang mempunyai unsur edukatif bukan permainan yang mempertontonkan adegan kekerasan.
 - 3) Buatlah sebuah peraturan yang dibuat oleh Anda dengan anak Anda secara bersama-sama. Di antaranya perihal batasan waktu antara anak

bermain game, belajar, dan kegiatan sosialisasi anak dengan teman-temannya.

- 4) Orang tua harus menanamkan pemahaman keagamaan kepada anak dengan baik. Dari segi kerohanian, orang tua dapat melibatkan anak secara aktif dalam kegiatan sekolah minggu, mengadakan doa atau saat teduh bersama anak di rumah. Sebab hal ini akan berpengaruh kepada moral anak.

3. Bagi Peneliti

Perlu diperhatikan bahwa hasil analisis penelitian tentang Pengaruh *Game Playstation* terhadap Prestasi Belajar di MAN Jombang ini belum bisa dikatakan final, sebab tidak menutup kemungkinan masih banyak kekurangan-kekurangan di dalamnya sebagai akibat dari keterbatasan waktu, sumber rujukan, metode serta pengetahuan dan ketajaman analisis yang dimiliki peneliti, oleh karena itu diharapkan terdapat peneliti selanjutnya yang mengkaji lebih dalam lagi dari hasil penelitian ini.

Dan karena pengaruh variabel X terhadap Y kecil ($R^2 = 14,6\%$), sedangkan 88,4% adalah penaruh dari variabel lain, maka untuk peneliti selanjutnya bisa menambahkan variabel lain dalam penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- A.B., Rab. 2006. *"Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai"*. Dalam <http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2>
- Achoy. *Cerita Cinta Sang Khilaf*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Adikara, R.E. *Bermain Game Baik atau Buruk*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Ahmadi, Abu. 1993. *Cara Belajar Yang Mandiri dan Sukses*. Solo: CV Aneka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian. Suatu Pendekatan Praktek*. edisi revisi VI, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. Suharjono. Supardi. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asosiasi Dokter Amerika Resah Akan Dampak Playstation*. (<http://id.wordpress.com>. 2007)
- Dahlan, Barry. 1994. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Arkola
- Dampak Buruk Bisnis Rental PlayStation Bagi Anak Pelajar*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Pelita IV/Tahun 1/1984/1985
- Dimiyati. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mujiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Djamarah, Saiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional

- Haditono, Siti Rahayu. 2006. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta, Gajah Mada University Press
- Hakim, Thursan. 2001. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa Swara
- Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional
- John Bolongan. *Bermain Game, Baik atau Buruk?*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Makmun, Abin Syamsuddin. 2002. *Psikologi Kependidikan*. Bandung, Remaja Rosda Karya
- Muhaimin, dkk. 1996. *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Citra Media Karya Anak Bangsa
- Mulyadi. 1995. *Pengantar Psikologi Belajar*. Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel
- Musbikin, Imam. 2009. *Anakku Diasuh Naruto*. Jogjakarta: DIVA Pres
- Nazir, Ph. D. 2005. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Pertiwi, Aprilia, dkk. 1996. *Bermain Dunia anak*. Jakarta: Yayasan Aspirasi Pemuda
- Purwanto, Ngalim. 1993. *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Putri.Sayangianda.com/fun/maya-harry-Psi/Keranjingan-ps-155/trackback.
(<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Republika Online. *Video game dilarang atau diawasi*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari 2009)
- Sardiman. 1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman Bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers Cet 3

- Slameto. 1999. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Bina Aksara
- Soemanto, Wasty. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soemanto, Wasty. 2003. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, Nana. 1996. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Sudjana, Nana. 1996. *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*.
Bandung: Sinar Baru
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* Bandung:
Remaja Rosdakarya
- Surapranata, Sumarna. 2005. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes*.
Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suryabrata, Sumadi. 1999. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan Dengan pendekatan Baru*. Bandung:
Remaja Rosda Karya
- Tolololpedia. *manusia telah merusak dunia*. (<http://www.google.com>, diakses 15 januari
2009)
- Ummi. *Bermain Mengembangkan Diri*. (<http://www.ummigroup.co.id>. 2007)
- W. Bachtiar Harsja. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wikipedia. *Bahasa Indonesia Playstation*. (www.google.com, diakses 15 januari 2009)
- Winkel, WS. 1989. *Psikologi Pengajaran* Jakarta: Gramedia
- Yuswianto. 2002. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN