

**ANALISIS DAMPAK BERMAIN PLAYSTATION TERHADAP
PRESTASI BELAJAR ANAK KELAS 4-6 SDN LANDUNGSARI I
KECAMATAN DAU, KABUPATEN MALANG**

Maryo Jefreson Timo¹⁾, Tavip Dwi Wahyuni²⁾, Ani Sutriningsih³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

²⁾ Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

³⁾ Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

Email : maryotimo@gmail.com

ABSTRAK

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. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak SD kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah komparatif dengan pendekatan *retrospektif*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4-6 SDN Landungsari I sebanyak 58 siswa dan sampel penelitian menggunakan *total sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Metode analisa data yang digunakan yaitu *Mann-whitney U Test*. Hasil penelitian membuktikan sebagian besar anak bermain *playstation*, yaitu 37 anak (63,79%). Anak yang bermain *playstation* sebagian besar memiliki nilai kategori B atau baik (71-85) sebanyak 16 anak (43,24%). Sebagian kecil anak tidak bermain *playstation*, yaitu 21 anak (36,21%). Anak yang tidak bermain *playstation* sebagian besar memiliki nilai kategori A atau sangat baik (86-100) sebanyak 19 anak (90,48%). Hasil *Mann-whitney U Test* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,000 < \alpha (0,05)$. Apabila nilai $p\text{ value} \leq$ batas kritis (0,05) maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau yang berarti H_1 diterima. Artinya Ada perbedaan prestasi belajar antara yang bermain dengan yang tidak bermain *playstation* pada anak kelas 4 sampai 6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Disimpulkan bahwa dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak adalah berdampak buruk.

Kata kunci : Dampak bermain *playstation*, prestasi belajar anak kelas 4-6.

***ANALYSIS OF IMPACT PLAY PLAYSTATION AGAINST THE CHILD'S LEARNING
ACHIEVEMENT GRADE 4 UP TO 6 STATE ELEMENTARY SCHOOL
LANDUNGSARI I SUB DISTRICT DAU MALANG***

ABSTRACT

Disease caused by addiction playstation must be overcome because it can lead to mental illness severe enough. Diseases such heavy dependence and addiction will be a door playstation various other mental illnesses. The purpose of this study was to analyze the impact of playing playstation to the learning achievement of elementary school children grades 4 through 6 state elementary school Landungsari I Sub District Dau Malang. The study design used by the researchers was a retrospective comparative approach. The population in this study were students in grades 4 through 6 state elementary school Landungsari I were 58 students and research samples using total sampling. Data collection techniques used were questionnaires. The data analysis method used is the Mann-Whitney U Test. The Research shows most children playing playstation, namely 37 child (63.79%) . child playing playstation most have value category B or better (71-85) as many as 16 child (43.24%) . Most small children are not playing playstation, with 21 child (36.21%). who are not playing playstation most have value category A or excellent (86-100) were 19 students (90.48%) . Results of Mann - Whitney U Test obtained p value = 0,000 < α (0.05). If the p value \leq critical limit (0.05) then there is a significant difference between the two groups or H_0 accepted meaning . Meaning There is a difference of learning achievement between who played with who did not play playstation for children in grades 4 through 6 state elementary school Landungsari I Sub District Dau Malang. It can be concluded that the impact of playing playstation to the learning achievement of children is adversely impacted.

Keywords : *Impact Playstation Playing, Learning Achievement in Children grades 4-6.*

PENDAHULUAN

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 (Indrakusuma, 2003).

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 (Indrakusuma, 2003).

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 (Hofsab, 2007).

Syaiful (2010) menyatakan di Indonesia industri *game playstation* berkembang pesat di seluruh pelosok tanah air. Layaknya dunia nyata, orang-orang yang bermain di dalamnya dapat membuat kehidupan virtual dan berlaku seperti masyarakat yang nyata pada umumnya. Mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, bahkan membesarkan binatang peliharaan di 'dunia' virtual atau maya.

Asosiasi Dokter Amerika (2007) 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.

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *video game*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan monitor dan asik dalam permainan *video game, playstation* tersebut. Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka

panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, serta permainan *game* dapat menguras energi serta membutuhkan konsentrasi dan anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak. semacam itu dapat memicu perilaku negatif seperti mencuri uang untuk membeli *game* baru, bolos sekolah, malas mengerjakan pekerjaan rumah (PR), atau rasa tak tenang saat tidak dapat bermain *games* (Syaiful, 2010).

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 18 sampai dengan 20 Oktober 2014 yang dilakukan di tempat *Playstation* yang ada Di Kelurahan Landungsari Kabupaten Malang terdapat 30 anak laki-laki secara keseluruhan dengan rata – rata kelas 4 sampai 6 SD dengan umur 9 sampai dengan 12 tahun. Hasil interview singkat yang dilakukan peneliti dengan 5 anak kelas 4 SD di rental *Playstation* Aria Landungsari, rata – rata mereka suka bermain *game playstation*, baik di rumah maupun di warung internet terdekat di rumahnya. Selain itu juga peneliti sempat melakukan wawancara salah seorang penjaga rental yang terdekat di daerah kelurahan Landungsari, sekitar 40% pengguna *game playstation* adalah anak-anak usia sekolah dasar

Tujuan penelitian ini adalah Tujuan penelitian ini adalah Untuk menganalisis dampak bermain *playstation* terhadap

prestasi belajar anak SD kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah komparatif dengan pendekatan *retrospektif*. Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan dua atau lebih fakta-fakta dan sifat-sifat obyek yang diteliti berdasarkan kerangka pemikiran tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 - 6 SDN Landungsari I sebanyak 58 siswa dan sampel penelitian menggunakan *total sampling*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variable yaitu variabel independen siswa yang bermain atau tidak bermain *playstation* dan variabel dependen prestasi belajar. instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan dokumentasi. Metode analisa data yang di gunakan yaitu *Mann-whitney U Test* dengan menggunakan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa dari total sampel yang diteliti sebanyak 58 murid kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten

Malang sebagian besar dinyatakan anak yang bermain *playstation* sebanyak 37 siswa (63,79%).

Tabel 1. Kategori Bermain *Playstation*

Bermain Playstation	f	(%)
Anak yang Bermain <i>Playstation</i>	37	63,79
Anak yang Tidak Bermain <i>Playstation</i>	21	36,21
Total	58	100,0

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa dari total sampel yang diteliti sebanyak 58 murid kelas 4-6 di SD SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang sebagian besar dinyatakan mendapatkan nilai baik sekali (86-100) sebanyak 28 siswa (48,28%).

Tabel 2. Kategori Prestasi Belajar

Prestasi Belajar	f	(%)
Baik sekali (86-100)	28	48,28
Baik (71-85)	17	29,31
Cukup (56-70)	11	18,97
Kurang (47-55)	1	1,72
Sangat kurang (≤ 40)	1	1,72
Total	58	100

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa dari total anak yang dikategorikan bermain *playstation* sebanyak 37 siswa kelas 4-6 di SD SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang sebagian besar mendapat nilai kategori B atau baik (71-85) sebanyak 16 siswa (43,24%).

Tabel 3. Kategori Prestasi Belajar Anak yang Bermain *Playstation*

Prestasi Belajar	f	(%)
Baik sekali (86-100)	9	24,32
Baik (71-85)	16	43,24
Cukup (56-70)	10	27,03
Kurang (47-55)	1	2,70
Sangat kurang (≤ 40)	1	2,70
Total	37	100

Tabel 4. Kategori Prestasi Belajar Anak yang Tidak Bermain *Playstation*

Prestasi belajar	f	(%)
Baik sekali (86-100)	19	90,48
Baik (71-85)	1	4,76
Cukup (56-70)	1	4,76
Total	21	100

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa dari total anak yang dikategorikan tidak bermain *playstation* sebanyak 21 siswa kelas 4-6 di SD SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang sebagian besar mendapat nilai kategori A atau baik sekali (86-100) sebanyak 19 siswa (90,48%).

Uji statistik pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 20 *for windows*, uji statistik yang digunakan adalah *Mann-whitney U Test*. Analisis dengan menggunakan teknik ini dengan tingkat signifikansi Asymp Sig (α) sebesar 0,05 dan tingkat kesalahan 5%. Adapun data disajikan sebagai berikut:

Tabel 5. Mann Whitney U Test

	Kode Bermain
Mann-Whitney U	90,500
Wilcoxon W	496,500
Z	-4,011
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan Tabel 5, hasil perhitungan diketahui nilai U sebesar 90 dan nilai W sebesar 496. Apabila dikonversikan ke nilai Z maka besarnya -4,011. Nilai Sig atau $p\ value = 0,000 \leq \alpha$ (0,05). Apabila nilai $p\ value \leq$ batas kritis (0,05) maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau yang berarti H1 diterima. Artinya Ada perbedaan prestasi belajar antara yang bermain dengan yang tidak bermain playstation pada anak kelas 4 sampai dengan 6 SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

Prestasi Belajar pada Anak Yang Bermain Playstation.

Berdasarkan Tabel 1. bahwa sebagian besar siswa kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang dinyatakan anak yang bermain *playstation* sebanyak 37 siswa (63,79%). Dari data yang diperoleh, nilai raport semester genap dari anak yang masuk dalam kategori bermain *playstation*, sebagian besar mendapat nilai kategori B atau baik (71-85) sebanyak 16 siswa.

Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi anak untuk bermain

playstation, seperti umur lebih dominan oleh murid yang berusia 10 tahun. Biasanya umur 10 tahun ini masih memiliki naluri yang hanya ingin menghabiskan waktu untuk bermain saja. Selain umur, jenis kelamin juga dapat mempengaruhi kemungkinan untuk bermain *playstation*. Sehingga perlu adanya pengawasan dari orang tua untuk membatasi anak dalam bermain. Selain membatasi anak, orang tua harus memberikan pendampingan ketika anak bermain. Hal ini bertujuan untuk anak tidak merasa bebas melakukan apa saja yang dia mau misalnya bermain berjam-jam tanpa memperhatikan waktu.

Seperti yang diketahui, data umum lebih dominan adalah siswa yang berjenis kelamin laki-laki, maka sangat memungkinkan bagi anak untuk bermain *playstation*. Jika dibandingkan dengan anak perempuan yang terkadang membantu ibunya di dapur. Hal ini sama dengan faktor sebelumnya (umur), yaitu anak laki-laki biasanya lebih suka bermain game yang berhubungan dengan computer atau layar monitor termasuk di dalamnya adalah *playstation*.

Adapun faktor lain yang mendukung anak untuk bermain *playstation*, misalnya adanya playstation di rumah atau mungkin anak di kasih uang jajan yang lebih untuk menyewa *playstation* yang bisa diantar rumah dengan hitungan tariff perjam atau hari. Hal ini terlihat pada data umum, lebih

dominan anak bermain *playstation* di rumah. Dengan demikian, anak akan semakin mudah untuk bermain *playstation* karena anak diberikan fasilitas baik berupa *playstation* maupun uang jajan untuk mewujudkan keinginannya untuk bermain. (Rab, 2006)

Waktu luang juga memberikan ruang kesempatan bagi anak untuk bermain *playstation*. Hal ini terlihat pada data umum, anak lebih dominan menghabiskan waktu luang untuk bermain *playstation*, serta anak juga lebih dominan bermain *playstation* pada sore hari. Hal ini menunjukkan bahwa sisa waktu antara anak pulang dari sekolah (menjelang malam), anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain terutama memainkan *playstation*.

Dukungan dan perhatian dari orang tua juga sangat penting bagi anak dalam mengatur waktu. Seperti yang terlihat pada data umum, lebih dominan orang tua tidak melarang anak untuk bermain *playstation*. Untuk anak seusia 4-5 tahun, perlu adanya pendampingan dari orang tua terutama dalam membagi waktu untuk berbagai kegiatan di rumah termasuk waktu untuk bermain. Sehingga anak tidak merasa lepas kontrol akan tetapi ada yang memerhatikannya. Perhatian dari orang tua untuk membatasi anak bermain *playstation* dan mendorong anak untuk lebih banyak melakukan hal lain seperti belajar dapat membantu anak untuk belajar

menghargai waktu, anak mampu manajemen waktu sehingga anak akan terbiasa untuk disiplin terhadap waktu dalam hal ini anak tidak akan menyia-nyaiakan waktu luang atau sehabis pulang dari sekolah hanya untuk bermain *playstation*.

Prestasi Belajar pada Anak Yang Tidak Bermain *Playstation*

Berdasarkan Tabel 1. hasil penelitian bahwa sebagian kecil siswa kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang dinyatakan tidak bermain *playstation* sebanyak 21 (36,21%). Dari data yang diperoleh, nilai raport semester genap dari anak yang masuk dalam kategori tidak bermain *playstation* sebagian besar mendapat nilai kategori A atau sangat baik (86-100) sebanyak 19 siswa.

Anak yang bermain *playstation*, suka menghabiskan waktu luangnya untuk bermain, hal ini sangat bertolak belakang dengan anak yang tidak bermain *playstation*. Dimana waktu luang mereka dipakai untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar, atau mungkin menyisihkan waktu untuk membantu orang tua atau mengikuti les tambahan baik di sekolah maupun les private di rumah. Dengan demikian sangat membantu meningkatkan pengetahuan anak yang dapat berimbas pada hasil prestasi belajar anak dengan predikat memuaskan.

Peran orang tua juga sangat membantu akan keberhasilan ini. Pengetahuan dan pendampingan orang tua secara optimal menjadi pertimbangan penting dan sebagai suatu tolak ukur pertumbuhan dan perkembangan anak yang optimal. Dengan kehadiran orang tua, anak akan merasa bahwa ada yang memperhatikan, ada yang mengawasi. Sehingga ketika anak mau bertingkah laku lebih dari batas kewajaran dalam hal ini bermain sesukanya, anak akan merasa kalau apa yang dilakukannya itu tidak benar dan akan ada hukuman apabila dilakukan.

Perbedaan Prestasi Antara Anak Bermain Playstation dan Anak yang tidak Bermain Playstation

Berdasarkan Tabel 5. statistik dengan menggunakan *Mann-whitney U Test* diketahui nilai U sebesar 90 dan nilai W sebesar 496. Apabila dikonversikan ke nilai Z maka besarnya -4,011. Nilai Sig atau *p value* = 0,000 \leq α (0,05). Apabila nilai *p value* \leq batas kritis (0,05) maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau yang berarti H1 diterima. Artinya Ada perbedaan prestasi belajar antara yang bermain dengan yang tidak bermain playstation pada anak kelas 4 sampai dengan 6 SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Dari data yang diperoleh, nilai raport semester genap dari anak yang masuk dalam kategori bermain

playstation sebagian besar mendapat nilai kategori B atau baik (71-85) sebanyak 16 siswa dan anak yang masuk kategori tidak bermain *playstation* sebagian besar mendapat nilai kategori A atau baik sekali (86-100) sebanyak 19 siswa.

Upaya mengurangi frekuensi bermain *playstation* pada anak, perlu adanya pengawasan dari orang tua ketika anak-anak menggunakan *playstation*. Selain itu juga orang tua diharapkan tidak memanjakan anak-anak dengan membelikan *playstation* atau memberikan uang jajan yang lebih karena dapat digunakan oleh anak untuk menyewa *playstation*. Orang tua juga harus memberikan batas waktu bermain *playstation* pada anak, sehingga anak bisa lebih taat dalam menggunakan waktu. Selain itu orang tua perlu mendorong anak untuk mengikuti les atau ekstrakurikuler di sekolah dengan demikian waktu yang dipakai anak untuk bermain game sangat terbatas.

Pola belajar anak usia sekolah, perlu dijaga dan ditingkatkan untuk membentuk karakter anak supaya dapat memanfaatkan waktu luang untuk belajar tanpa menunggu disuruh. Oleh karena itu perlu adanya peran utama dari orang tua dan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dalam memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Proses didikan baik dari orang tua sangat dibutuhkan untuk mengembangkan

kepribadian anak. Sehingga ketika anak melangkah keluar, anak sudah memiliki nilai dan norma kehidupan keluarga yang dia peroleh. Permainan *playstation* dalam jangka panjang ini banyak mempengaruhi pada beberapa aspek, yaitu: pendidikan, kesehatan dan psikis anak.

Aspek Pendidikan, Adhim Fauzil (2006) 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 *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*.

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, 2006).

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 (Adhim Fauzil, 2006).

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyimpulkan secara sederhana bahwa dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak adalah buruk walaupun tidak begitu besar dampaknya

akan tetapi jika hal ini dibiarkan terus-menerus maka akan semakin menurunnya prestasi belajar anak.

dibiarkan terus-menerus maka akan semakin menurunnya prestasi belajar anak.

KESIMPULAN

- 1) Sebagian besar anak bermain *playstation*, yaitu 37 siswa atau (63,79%). Prestasi belajar anak yang bermain *playstation* sebagian besar memiliki nilai kategori B atau baik (71-85) sebanyak 16 siswa (43,24%).
- 2) Sebagian kecil anak tidak bermain *playstation*, yaitu 21 siswa (36,21%). Prestasi belajar anak yang tidak bermain *playstation* sebagian besar memiliki nilai kategori A atau sangat baik (86-100) sebanyak 19 siswa (90,48%).
- 3) Hasil analisa menggunakan *Mann-whitney U Test* didapatkan nilai $p\ value = 0,000 < \alpha (0,05)$. Apabila nilai $p\ value \leq$ batas kritis (0,05) maka terdapat perbedaan bermakna antara dua kelompok atau yang berarti H_1 diterima. Artinya Ada perbedaan prestasi belajar antara yang bermain dengan yang tidak bermain *playstation* pada anak kelas 4 sampai 6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak adalah buruk walaupun tidak begitu besar dampaknya akan tetapi jika hal ini

SARAN

Diharapkan peneliti selanjutnya meneliti tentang berbagai faktor-faktor yang menimbulkan penyebab terjadi menurunnya prestasi belajar anak kelas 4 sampai 6 sehingga hasil penelitian ini bisa diperkuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhim, Mohammad Fauzil. 2006. "Memerjarkan Anak dengan Kebebasan". [http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid\(at\)yahoogroups.com/msg01826.html](http://www.mail-archive.com/daarut-tauhiid(at)yahoogroups.com/msg01826.html) . Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.
- Asosiasi Dokter Amerika. 2007. *Resah Akan Dampak Playstation*. <http://id.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 10 Maret 2015.
- Hofsab, 2007. *Pusat Alat Permainan Education*. ([mht.http://www.google.com](http://www.google.com), diakses 15 Maret 2015).

Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.

Rab. A.B., 2006. "*Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*". <http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=491&page=2>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.

Syaiful 2010. *Pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa*. [http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh game playstation terhadap - prestasi – belajar – siswa/](http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh-game-playstation-terhadap-prestasi-belajar-siswa/) diakses pada tanggal 12 januari 2015.