

Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru

1. Ana Saifatul Khusnah, 2. Bahrus Surur, 3. Subhan Adi Santoso

1. Mahasiswa Sekolah Tinggi Tarbiyah muhammadiyah Paciran Lamongan, Indonesia
Email: saifatul@gmail.com
2. Dosen Sekolah Tinggi Tarbiyah muhammadiyah Paciran Lamongan, Indonesia
Email: bahrussurus@gmail.com
3. Dosen Sekolah Tinggi Tarbiyah muhammadiyah Paciran Lamongan, Indonesia
Email: subhan.stitm@gmail.com

***Abstract:** In this study the author uses quantitative methods, while for data collection using questionnaires, documentation, observation, while the population is the entire number of fourth grade students at MI Muhammadiyah 03 Weru-Paciran, totaling 35 students and 25 being taken as samples. To analyze the final results the author uses the Product Moment formula with the formula: $r_{xy} = \frac{(\sum xy)}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$.*

In this study, the results obtained from data analysis using the Product Moment formula which the results reached 1.0208 were rounded up to 1. So the results and conclusions can be obtained that playing Playstation games is very influential on student achievement in the Aqidah Akhlak class IV study at MI Muhammadiyah 03 Weru-Paciran.

***Keywords:** Playstation, Learning Achievement*

Pendahuluan

Guru adalah pengajar yang mendidik, ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsanya (Dimiyati dan Mudjiono, 2013, p.248). Guru seperti ini dengan rela memberikan saran, pengaruh arus balik informative dengan ujian-ujian dan tugas-tugas untuk membantu murid-muridnya menyadari bahwa mereka sendirilah yang bertanggung jawab atas kemajuan belajarnya.

Di era globalisasi sekarang banyak berbagai informasi dan komunikasi dapat di lakukan melalui media cetak seperti majalah, surat kabar, ada juga media elektronika seperti tv, internet, vcd yang bisa berdampak negatif maupun positif bagi kehidupan masyarakat. Kehadiran media yang bersifat negatif maupun positif bisa juga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa,

sebagai contoh siswa yang suka bermain playstation maka siswa akan terpengaruh akan hal buruk seperti dalam permainan tersebut.

Playstation adalah konsol permainan grafis dari era 32-bit. Dampak positif dari playstation-nya itu dapat dijadikan alternatif hiburan di rumah setelah anak pulang dari sekolah. Dampak negatif dari playstation seperti smack down, anak akan meniru adegan itu dan mempraktekan kepada temannya (<http://www.lepank.com/2015/07/>). Keasyikan bermain kebanyakan akan lupa waktu dan lupa belajar jika tidak ada kontrol dan pembinaan dari orang tua atau pendidik yang lain, pastilah semangat belajarnya menurun.

Dalam rangka perbaikan dan peningkatan mutu prestasi belajar perlu adanya pengkajian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yang suka bermain playstation, karena dikhawatirkan dapat mempengaruhi proses belajarnya. Prestasi belajar yang di capai individu merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhi baik dalam diri maupun luar diri individu. Prestasi merupakan hasil usaha sedangkan pada umumnya berhubungan dengan aspek pengetahuan (Zainal Arifin, 2009, p.12).

Pendidikan tidak terlepas dari belajar dan juga mencakup prestasi belajar. Dalam agama islam setiap orang diwajibkan untuk belajar agar memperoleh pengetahuan. Belajar perlu adanya aktifitas sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Maka aktivitas merupakan prinsip atau azas yang sangat penting dalam belajar. Sekolah juga merupakan pusat pembelajaran. Guru bertindak menjelaskan, dan siswa bertindak belajar, tindakan belajar tersebut di lakukan oleh siswa

Dari ulasan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian kepada anak kelas IV di MI Muhammadiyah 03 Weru, yang akan diwujudkan dengan judul “Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru Paciran Lamongan.”

Rumusan Masalah

Melihat latar belakang pembahasannya, maka timbul beberapa permasalahan yang menjadi dasar pertimbangan dalam penulisan ini, penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prestasi belajar siswa bidang studi Aqidah Akhlak kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru Paciran Lamongan?

2. Adakah pengaruh antara playstation dengan prestasi belajar siswa bidang studi Aqidah Akhlak kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru Paciran Lamongan?

Landasan Teori

Playstation adalah konsol permainan grafis dari era 32-bit, pertama kali produksi oleh Sony sekitar tahun 1990. Playstation diluncurkan perdana di Jepang pada tanggal 3 Desember 1994. di Amerika sekitar tanggal 9 September 1995 dan di Eropa 29 September 1995. Playstation menjadi sangat terkenal sehingga membentuk “Generasi Playstation”. pada tanggal 18 Mei 2004, Sony telah memproduksi 100 juta Playstation dan PS one keseluruh dunia, pada maret 2004 sebanyak 7.300 judul permainan telah tersedia dengan jumlah akumulasi 949 juta (<http://www.lepank.com/2015/07/>).

Playstation 2 (PS 2) adalah *console games* pertama yang menggunakan DVD untuk mendistribusikan game-game-nya. DVD adalah media yang mempunyai kapasitas penampung data besar dengan biaya sangat murah. Saat ini harga media DVD tidak beda jauh dengan media CD seperti yang digunakan pada *console game PS* atau *PS one*. Sejak pertama kali diluncurkan ke pasaran, PS 2 telah mengalami beberapa kali perubahan dengan dikeluarkannya versi-versi yang lebih baru. Sampai saat *eBook* ini ditulis PS 2 sudah sampai pada versi 13, yaitu PS 2 Slim.

Seperti halnya emulator masa kini, Playstation2 dapat mengomulasikan permainan Playstation dan bahkan dapat mengubah beberapa faktor untuk menjalankan permainan dengan baik. Playstation 2 memiliki prosesor khusus yang dikenal dengan “*Emotional Engine*” yang dikembangkan oleh Sony. Playstation 3 (PS 3) adalah konsol Sony generasi ketiga. Playstation 3 adalah penerus dari Playstation dan playstation 3 akan bersaing dengan xBox 360 dari *Microsoft* dan *WII* dari *Nintendo* (<http://www.lepank.com/2015/07/>).

Kehadiran Playstation ternyata membawa dampak besar bagi perkembangan jiwa anak-anak. Beragam permainan mendidik seperti “*Spelling Challenges and More*” yang dikembangkan oleh *Supersonic Software* ternyata dapat mengasah otak anak-anak dalam bermain kata-kata. Ada juga game yang melatih anak-anak untuk berbicara dalam bahasa inggris.

Kadang anak-anak harus dipaksa untuk keluar dari keterikatan dan pengaruh permainan itu. Anak-anak perlu mendapatkan pembatasan waktu. Ada 2 alasan mengapa orang tua perlu membatasi mereka:

- 1) Menggunakan mata yang berlebihan di depan layar dapat mengganggu kesehatan mata anak
- 2) Bermain games secara berlebihan dapat mengganggu waktu belajar dan waktu berinteraksi dengan keluarga dan masyarakat

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*) yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat (Sugiyono, 2008, p.85). Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi deskriptif kuantitatif yaitu mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai faktor-faktor yang merupakan pendukung terhadap strategi *learning start with a question* kemudian menganalisis faktor-faktor tersebut untuk dicari peranan atau pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dalam bidang studi Aqidah Akhlak kelas IV.

Hasil Analisa Data

Analisa data yang peneliti pakai adalah statistic dengan menggunakan rumus *Product Moment* (Subana, et.al., 2000, p.148):

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\{\sum x^2\} \{\sum y^2\}}}$$

Dengan demikian maka untuk mengetahui koefisien Product Moment antara variable X dan Y adalah sebagaimana dalam penyajian data dibawah ini :

Tabel. 1. Kerja Koefisien Product Moment

No	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	27	79	729	6241	2133
2	23	85	529	7225	1955
3	29	75	841	5625	2175
4	28	76	784	5776	2128
5	32	72	1024	5184	2304
6	33	71	1089	5041	2343
7	24	84	576	7056	2016
8	23	87	529	7569	2001
9	25	76	625	5776	1900
10	31	73	961	5329	2263
11	30	75	900	5625	2250
12	32	72	1024	5184	2304

13	23	88	529	7744	2024
14	26	81	676	6561	2106
15	29	75	841	5625	2174
16	28	74	900	5476	2220
17	32	73	1024	5329	2336
18	23	87	529	7569	2001
19	29	76	841	5776	2204
20	26	82	676	6724	2132
21	24	84	576	7056	2016
22	22	90	484	8100	1980
23	24	84	576	7056	2016
24	32	73	1024	5329	2336
25	25	83	625	6889	2076
Σ	682	1.975	18.012	151.865	53.394

Berdasarkan pada table diatas, maka peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

Diketahui :

$$\Sigma x = 682$$

$$\Sigma y^2 = 151.865$$

$$\Sigma y = 1.975$$

$$\Sigma xy = 53.394$$

$$\Sigma x^2 = 18.012$$

$$r_{xy} = \frac{\Sigma xy}{\sqrt{\{\Sigma x^2\} \{\Sigma y^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{53.394}{\sqrt{18.012 \times 151.865}}$$

$$= \frac{53.394}{52.300,1}$$

$$= 1,0208 = \text{Di bulatkan menjadi } 1.$$

Jadi sangat berpengaruh \implies Playstation Sangat Berpengaruh Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru Paciran.

Keterangan :

1. Jumlah nilai X yang diatas rata-rata sebanyak 17 siswa atau 68% dari jumlah responden

$$\left(\frac{17}{25} \times 100\% = 68\%\right).$$

2. Jumlah nilai Y yang diatas rata-rata sebanyak 18 siswa atau 72% dari jumlah responden (

$$\frac{18}{25} \times 100\% = 72\%).$$

Jadi dengan demikian $Y >$ rata-rata 18 siswa mencapai 72% sedangkan $Y < = 28\%$ dan $X >$ rata-rata 17 siswa mencapai 68% sedangkan $X < = 32\%$.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang di lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru, Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kegemaran siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru terhadap permainan game playstation ini sangatlah berpengaruh terhadap prestasi belajar Aqidah Akhlak, meskipun ada sebagian siswa yang tidak menyukai permainan ini, dapat dilihat dari nilai angket yang telah disebarakan.
2. Bahwa ada pengaruh antara permainan game playstation terhadap prestasi belajar siswa Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru dari hasil perhitungan rumus product moment tersebut kemudian diinterpretasikan “r” yang hasilnya adalah 1,0208 di bulatkan menjadi 1.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Nur Uhbiyati. 2009. *Ilmu Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- A.M, Sardiman. 1986. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Djamarah, Saiful Bahri. 2005. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Dimiyati, Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka
- Fikriansyah, Mohammad, Idzi' Layyinnati, 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (Wordwall) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih*

Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV
Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru
JMP. Vol. 2 No. 1

Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. JMP. Vol. 1 No.
1

Himmatul Husniyah. 2021. *Pengaruh Profesionalisme Guru Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Di Madrasah Aliyah 02 Pondok Modern Paciran Lamongan.*

Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 4 No. 1

Idzi' Layyinnati. 2018. Pengaruh Penerapan Media Benda Asli Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 2

Idzi' Layyinnati. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah 12 Palirangan. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1

Maftuhah. 2021. Pengaruh Metode Tanya Jawab Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 06 Brondong Lamongan. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1

M. Chotibuddin. 2021. Pengaruh Metode Cooperative Type Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 09 Kranji Lamongan. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 7 No. 1

M. Chotibuddin. 2017. Penggunaan Metode Inkuiri Dalam Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah 17 Paciran. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 2

Musfqon, M. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Prestasi Pustaka

Nisa'atul Wahidah, M. Chotibuddin, 2021, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi (Kahoot) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di MTs Muhammadiyah 06 Banyutengah. JMP. Vol. 1 No. 1

Nur Alfiani Putri, Maftuhah, 2021, Pengaruh Metode Pembelajaran Two Stay Two Stray (TSTS) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Muhammadiyah 9 Brondong Lamongan. JMP. Vol. 1 No. 1

Ratna Dwi Aprilia dan Himmatul Husniyah, 2021. Pengaruh Strategi Pembelajaran Index Card Match Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Peserta Didik Kelas V

Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV
Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru
JMP. Vol. 2 No. 1

Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 01 Pondok Modern Paciran. Jurnal Mahasiswa
Pendidikan (JMP) Vol 1 No 1

Siti Mahmudah, Suharsono, 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Ladders And Snakes (Ular
Tangga) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas
IV MI M (Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah) 19 Sidokumpul Lamongan. JMP. Vol.
1 No. 1

Subhan Adi Santoso, Ali Mustofa, 2019. Ilmu Pendidikan Islam Era Industri 4.0. Malang: Media
Sutra Tiga

Subhan Adi Santoso, 2020. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0.
Yogyakarta: Deepublish

Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, 2020. Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi.
Pasuruan: Qiara Media

Subhan Adi Santoso, Himmatul Husniyah, 2021. Pendidikan Agama Islam Berbasis IT.
Yogyakarta: Zahir Publishing

Subhan Adi Santoso, 2017. Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru Terhadap Prestasi Belajar
Siswa Kelas XI Mata Pelajaran PAI Di SMKN 13 Malang. Jurnal Tamaddun: Vol. 18
No. 2

Subhan Adi Santoso, 2017. Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Kegiatan Pembelajaran PAI
Di SMKN 13 Malang. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 3 No. 1

<http://edukasi.kompasiana.com/2013/09/24/pengertian-dan-ruang-lingkup-akidah-595432.html>

<http://www.lepank.com/2015/07/Pengertian-Playstation-dan-macam-macamnya.html>