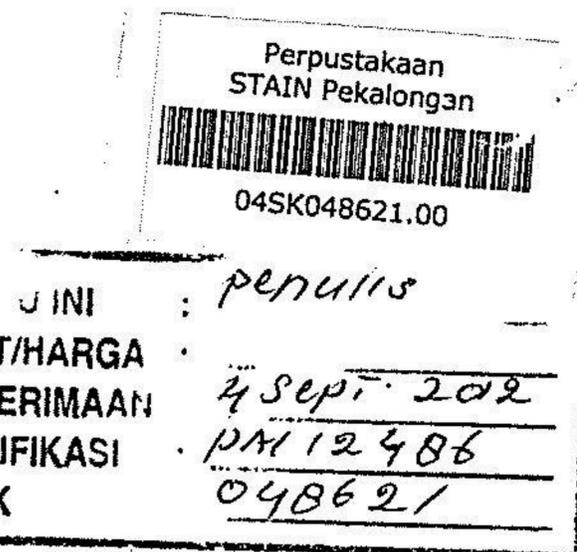




PENGARUH
BERMAIN PLAYSTATION TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK
SD NEGERI KECEPAK BATANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Tugas dan Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Islam Dalam Ilmu Pendidikan Islam



Oleh :

DUROTUN NASHIKHAH

NIM. 202309068

FAKULTAS TARBIYAH
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN

2012

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DUROTUN NASHIKHAH

NIM : 202309068

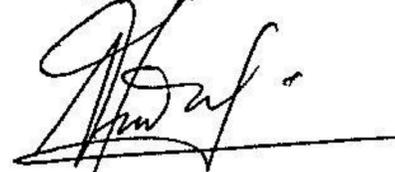
Jurusan : Tarbiyah (PAI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“PENGARUH BERMAIN PLAY STATION TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK SD NEGERI KECEPAK BATANG”** adalah betul-betul karya penulis sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya.

Demikian pernyataan ini penulis buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini ternyata hasil plagiat, penulis bersedia memperoleh sanksi akademik dengan dicabut gelarnya.

Pekalongan, 9 Maret 2012

Yang menyatakan



DUROTUN NASHIKHAH

NIM: 232 107 080

NOTA BIMBINGAN

Pekalongan, 9 Febaruari 2012

Kepada
Yth. Ketua STAIN Pekalongan
c/q Ketua Jurusan Tarbiyah
Di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

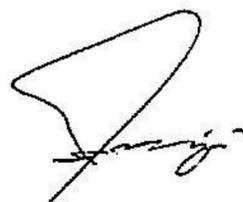
Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi skripsi dengan :

Judul : Pengaruh Bermain Play Station Terhadap Akhlak Peserta Didik SD Negeri Kecepak Batang
Nama : Durotun Nashikhah
NIM : 202309068
Jurusan : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah STAIN Pekalongan untuk diujikan dalam sidang munaqasah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing ,



Drs. H. Imam Suraji, M.Ag
NIP.19550704 198103 1 006

KEMENTERIAN AGAMA
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI
(STAIN) PEKALONGAN

Jln. Kusuma Bangsa 09 Telp. (0285) 412575 – 412572 Fax. 423418 Pekalongan
E-Mail: stain_pkl@telkom.net - stain@hotmail.com

PENGESAHAN

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan
mengesahkan skripsi saudara :

Nama : **DUROTUN NASHIKHAH**
NIM : **202309068**
Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN PLAY STATION TERHADAP
AKHLAK PESERTA DIDIK SD NEGERI KECEPAK
BATANG**

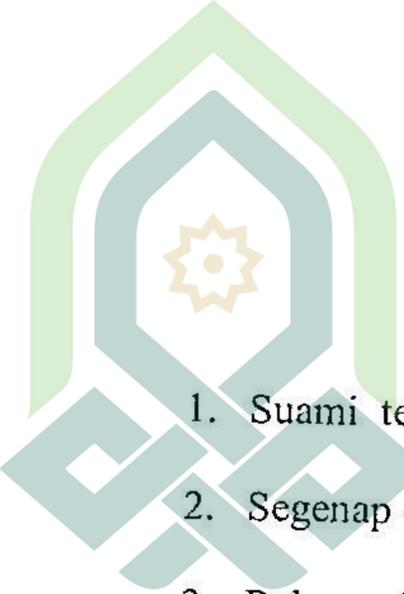
Yang telah diujikan pada hari Kamis tanggal 9 Februari 2012 dan
dinyatakan lulus serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Strata Satu (S.1) dalam Ilmu Tarbiyah.


Drs. Wamugi
Ketua


Dwi Istiyani, M. Ag
Anggota

Pekalongan, Maret 2012
Ketua

DR. H. Ade Dedi/Rohayana, M, Ag
NIP. 197101151998031005



PERSEMBAHAN

1. Suami tercinta, yang selalu memberi pencerahan
2. Segenap civitas akademika STAIN Pekalongan
3. Rekan-rekan mahasiswa S 1 PAI Tarbiyah STAIN Pekalongan
4. Rekan guru SD Negeri Kecepak Kecamatan Batang Kabupaten Batang,
5. Segenap pembaca yang budiman.

MOTO

❖ إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ
وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ
تَذَكَّرُونَ ﴿٩٠﴾

Artinya :

“ Sesungguhnya Allah menyuruh (kamu) berlaku adil dan berbuat kebajikan, memberi kepada kaum kerabat, dan Allah melarang dari perbuatan keji, kemungkaran dan permusuhan. dia memberi pengajaran kepadamu agar kamu dapat mengambil pelajaran.(QS. An-Nahl ayat 90)”.

ABSTRAK

Nashikhah, Durotun. 2012. *PENGARUH BERMAIN PLAYSTATION TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK SD Negeri Kecepak Batang*. Skripsi jurusan / Program Studi: Tarbiyah / S1 PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Pembimbing: Dr.H. Imam Suraji, M.Ag.
Kata Kunci : Bermain Play Station Terhadap Akhlak Pesrta Didik

Dalam pembelajaran, terdapat berbagai persoalan dan rintangan yang akan menjadi gangguan dari kegiatan belajar mengajar dan memerlukan suatu pemecahan atau penanggulangan dari setiap gangguan tersebut. Diantara gangguan yang saat ini sedang marak adalah mengenai kesukaan anak terhadap Play Station yang akan berpengaruh terhadap akhlak peserta didik, sehingga imbul peranyaan, “Bagaimana keaktifan siswa SD Negeri Kecepak Batang dalam bermain Play Station?, Bagaimana akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak Batang?, Apakah Play Station berpengaruh terhadap akhlak peserta didik di SD Negeri Kecepak Batang?.

SD Negeri Kecepak merupakan Sekolah Negeri yang berada di Kabupaten Batang Kecamatan Batang yang letaknya di Desa Kecepak. Di desa itu hanya ada 1 SD Negeri yang menampung siswa. Hampir 200 siswa yang masuk dari kelas 1 sampai . Untuk penelitian ini penulis mengambil sample hanya saja yang berjumlah 22 siswa.

Dengan demikian, penulis dapat mengetahui pengaruh Play Station terhadap akhlak anak di SD Negeri Kecepak yang ternyata menurut data yang didapatkan, Play Station tidak memiliki pengaruh yang cukup berarti di SD Negeri Kecepak khususnya untuk siswa , terbukti dengan berjalannya KBM seperti umum terlihat di sekolah-sekolah lainnya dan tidak ditemukannya penurunan akhlak yang berarti. Namun demikian, tetaplah harus diadakan tindakan pencegahan agar Play Station tidak menjadi pengaruh akhlak peserta didik di sekolah terutama di SD Negeri Kecepak.

Dari pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Play Station Terhadap Akhlak Peserta Didik SD Negeri Kecepak Batang”.ini dapat disimpulkan bahwa : 1. Keaktifan siswa Kelas VI SD Negeri Kecepak Batang dalam bermain Play Station termasuk dalam tingkat baik.2. Akhlak Peserta Didik SD Negeri Kecepak Batang termasuk kategori baik.3. Pengaruh play station terhadap akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak Batang dengan memperoleh kategori baik. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa Play Station mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak. Jadi dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara pengaruh Bermain Plays Station terhadap akhlak. Saran atas pelaksanaan penelitian ini adalah supaya dalam penelitian lebih hati-hati dan dapat mengambil hal-hal yang postif, serta memperbaiki hal-hal yang masih dianggap belum sempurna.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sholawat dan salam semoga tercurah kepada junjungan nabi kita Muhammad SAW, para sahabat dan pengikutnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dapat menyusun Laporan Penelitian judul “Pengaruh Bermain Playstation Terhadap Perkembangan Akhlak Peserta Didik SD Negeri Kecepak Batang ”

Terwujudnya laporan ini berkat bimbingan, arahan serta bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu perkenankanlah penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak DR.Ade Dedi Rohayana, M.Ag, selaku Ketua STAIN Pekalongan.
2. Bapak Drs. Moch. Muslih, M.Ag, selaku ketua jurusan Tarbiyah.
3. Bapak H. Imam Suraji, M.Ag, selaku dosen pembimbing dan senantiasa mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan dengan baik.
5. Ibu Umalekha, S.Ag, selaku pengawas PAI UPT Disdikpora Kecamatan Batang.
6. Bapak Sukinto, S.Pd, selaku Kepala SD N Kecepak Kecamatan Batang.
7. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan laporan ini.



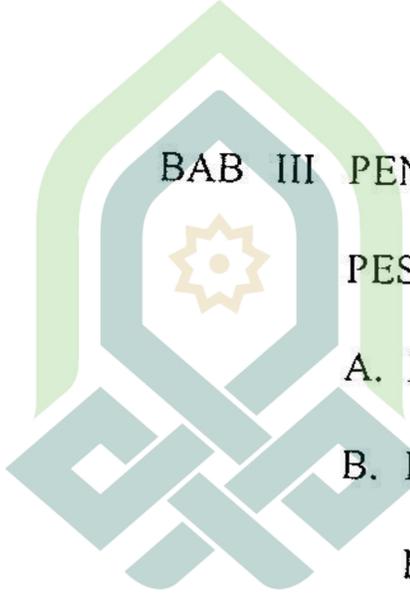
Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan, maka penulis mengharap saran dan kritik demi penyempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga penyusunan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Pekalongan

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA BIMBINGAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Kegunaan Penelitian	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Metode Penelitian	9
G. Sistematika Penulisan Skripsi	15
BAB II PERMAINAN PLAY STATION DAN AKHLAK PESERTA DIDIK	17
A. Play Station	17
B. Akhlak	23



BAB III PENGARUH BERMAIN PLAY STATION TERHADAP AKHLAK

PESERTA DIDIK	35
A. Deskripsi Tentang Data Sekolah	35
B. Frekuensi Siswa SD Negeri Kecepak Dalam Bermain Play Station	42
C. Akhlak Peserta Didik SD Negeri Kecepak Batang	45
BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN.....	49
A. Analisa Pendahuluan	49
B. Analisis Uji Hipotesis	54
C. Analisis Lanjut	57
BAB V PENUTUP	61
A. Simpulan...	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN – LAMPIRAN	



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada jaman sekarang ini, teknologi terus berkembang demikian juga dengan permainan anak-anak. Dulu kita masih sering menjumpai sekumpulan anak bermain kelereng atau petak umpet di pinggir jalan atau tanah lapang sekitar rumah. Tapi sekarang, permainan tersebut sudah sangat jarang sekali dimainkan bahkan sudah jarang kita temui. Padahal bila kita telaah lebih jauh, permainan tersebut sarat dengan kebersamaan dan canda tawa khas anak-anak. Anak-anak pada saat ini cenderung lebih suka bermain game elektronik seperti Play Station (PS). Dari permainan ringan hingga permainan yang cukup berat untuk kalangan anak-anak dapat dengan mudah kita temui. Sayangnya jenis permainan ini banyak yang mengincar anak-anak sebagai konsumennya, tidak peduli apakah game tersebut mempunyai dampak negatif atau tidak bagi perilaku anak, termasuk didalamnya perilaku anak dalam proses pencapaian prestasi. Anak-anak memang umumnya masih memiliki pikiran yang polos, mereka mudah tertarik dengan permainan-permainan baru yang membuat mereka senang.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (2) disebutkan bahwa suatu Pendidikan Nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar



1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Tidak bisa dipungkiri bahwa pendidikan Islam, baik sebagai system maupun institusinya, merupakan warisan budaya bangsa, yang berurat berakar pada masyarakat bangsa Indonesia.¹

SD Negeri Kecepak merupakan Sekolah Negeri yang berada di Kabupaten Batang Kecamatan Batang yang letaknya di Desa Kecepak. Di desa itu hanya ada 1 SD Negeri yang menampung siswa untuk bersekolah. Hampir 200 siswa yang masuk dari kelas I sampai kelas VI. Karena letaknya di pinggiran kota, mereka memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Ada yang mengetahui tentang teknologi dan ada pula yang tidak mengetahui teknologi. Kebetulan di dekat SD N Kecepak ada tempat untuk permainan anak yang berhubungan dengan teknologi, yaitu permainan Play Station. Permainan tersebut sangat digemari oleh sebagian peserta didik, hal itu dibuktikan ketika jam istirahat. Uang jajan yang semula digunakan untuk membeli makanan ringan, malah digunakan untuk bermain Play Station. Sehingga kepedulian peserta didik dalam belajar berkurang, disebabkan aktivitas bermain lebih banyak dibandingkan aktivitas belajar. Sehingga apa yang terjadi, Kegiatan Belajar Mengajar menjadi terganggu baik sikap maupun cara belajar mereka. Begitu juga di rumah mereka tidak

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2005), Cet ke-4, h. 174.



menghindarkan nasehat orang tua, malah mereka melawan jika kesukaan mereka terusik.

Dalam bukunya Drs. Yusak Burhanudin yang berjudul *.Kesehatan Mental*, dikatakan tentang penyebab timbulnya kenakalan remaja atau anak-anak adalah salah satunya kurangnya pendidikan agama yang diberikan di dalam keluarga (orang tua). Yang dimaksud pendidikan agama di sini adalah penanaman jiwa agama sejak anak masih kecil dengan jalan membiasakan mereka untuk melakukan sifat-sifat dan kebiasaan yang baik, misalnya menghargai hak milik orang lain, selalu berkata terang, benar, dan jujur, suka menolong, memaafkan kesalahan orang lain, dan sebagainya.²

Dari beberapa pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan al-Quran terhadap anak-anak agar terbentuk kepribadian muslim yang sempurna. *Agar anak mempunyai akhlak yang mulia*, anak didik diharapkan dapat memperhatikan pelajaran berbasis agama sebagai kontrol dalam kehidupan anak didik. Dalam sejarah perkembangan Islam, pada periode permulaan dakwah Nabi Muhammad saw. tidak langsung menuntut sahabat-sahabatnya mengamalkan syariat Islam secara sempurna sebagai yang dijabarkan dalam lima rukun Islam, akan tetapi selama 10 tahun di Makkah beliau mengajarkan Islam lebih dahulu menitik beratkan pada pembinaan landasan fundamental yang berupa keimanan dan keyakinan kepada Allah

² Yusak Burhanudin, *Kesehatan Mental*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 1999), Cet. Ke-1, h. 86



SWT. Karena dari landasan inilah manusia akan berakhlak yang baik. Hal ini merupakan implemementasi dari aqidah. Pada skripsi ini, penulis akan mengungkap pengaruh Play Station terhadap akhlak anak Kelas VI SD Negeri Kecepak Batang .s

Judul tersebut penulis pilih atas dasar pertimbangan sebagai berikut:

1. Penulis ingin mengetahui bagaimana pengaruh bermain Play Station terhadap akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak Batang.
2. Tingkat keaktifan siswa dalam bermain Play Station di SD Negeri Kecepak Batang
3. Pendidikan agama Islam adalah menanamkan akhlak mulia di dalam jiwa anak dalam masa pertumbuhannya, sehingga akhlak itu menjadi salah satu kemampuan jiwa.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana keaktifan siswa SD Negeri Kecepak Batang dalam bermain Play Station?
2. Bagaimana akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak Batang?
3. Apakah bermain Play Station berpengaruh terhadap akhlak peserta didiki SD Negeri Kecepak Batang?

C. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana jumlah keaktifan siswa SD Negeri Kecepak Batang dalam bermain Play Station.
2. Untuk mengetahui bagaimana akhlak peserta didik SD Negeri Kecepak Batang

- 
- 
3. Untuk mengetahui apakah bermain play station berpengaruh terhadap akhlak peserta didik Negeri Kecepak Batang.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat atau kegunaan yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini berguna sebagai kontribusi atau sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
2. Secara praktis
 - a. Bagi Peneliti ini dapat dijadikan sebagai pengalaman yang berharga dalam penulisan karya ilmiah dan sebagai bekal untuk mengadakan penelitian selanjutnyadimasa yang akan datang.
 - b. Bagi lembaga pendidikan
Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai wacana yang dapat dijadikan rujukan dalam pelaksanaan pendidikan.
 - c. Bagi masyarakat
hasil penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangsih pemikiran dan informasi bagi kalangan masyarakat, khususnya masyarakat Desa Kecepak.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teoritis

Masalah Play Station dan akhlak sebenarnya sudah banyak diteliti tetapi pada penelitian ini berbeda. Hal ini disebabkan karena betapa pentingnya pengaruh Play Station terhadap akhlak siswa. Pada jaman



sekarang ini, teknologi terus berkembang demikian juga dengan permainan anak-anak. Dulu kita masih sering menjumpai sekumpulan anak bermain kelereng atau petak umpet di pinggir jalan atau tanah lapang sekitar rumah. Tapi sekarang, permainan tersebut sudah sangat jarang sekali dimainkan bahkan sudah jarang kita temui. Padahal bila kita telaah lebih jauh, permainan tersebut sarat dengan kebersamaan dan canda tawa khas anak-anak. Kecanggihan teknologi banyak permainan-permainan yang menarik. Bermain game elektronik seperti *Play Station (PS)* sangat digemari. Bukan hanya orang dewasa saja, jenis permainan ini banyak yang mengincar anak-anak sebagai konsumennya, tidak peduli apakah game tersebut mempunyai dampak negatif atau tidak bagi perilaku anak, termasuk didalamnya perilaku anak dalam proses pencapaian prestasi. Terkadang tidak semua perilaku anak terhadap kecanggihan teknologi bisa membawa anak ke dampak negatif tetapi bisa juga bisa berdampak positif bagi anak. Karena bagi mereka permainan jaman sekarang malah memberikan suatu hal yang baru dan menarik dan juga menantang. Motorik mereka dapat tergalai dan menimbulkan kepekaan terhadap apa yang mereka hadapi di masyarakat. Dengan kata lain anak harus bisa mawas diri terhadap perilakunya yang membawa dampak yang kurang baik bagi mereka.

Bahwasanya kajian pustaka mengenai pengaruh playstation terhadap ahlak siswa. Playstation merupakan istilah yang sering kita



dengar dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan masyarakat di segala bidang kehidupan tidak terlepas dari keberadaan playstation.

Disamping itu, peran serta guru sebagai orang tua disekolah juga memberikan pengarahan kepada siswa untuk selalu waspada akan dampak negative dari playstation, karena itu mempengaruhi prestasi belajar siswa dan akhlak siswa.

Pengertian akhlak secara etimologis berasal dari bahasa Arab (ahlaqul) bentuk jamak dari mufrodnya (khulukun) yang berarti budi pekerti, Sinonimnya etika dan moral. Etika dari bahasa latin etos yang berarti kebiasaan. Dan moral berasal dari bahasa latin juga. Mores berarti kebiasaan.³

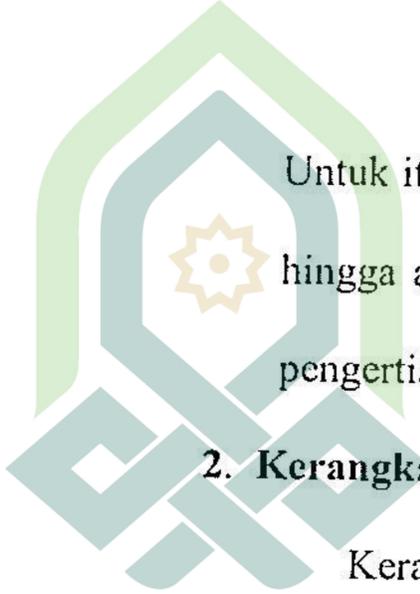
Dalam kamus ilmiah, akhlak diartikan budi pekerti, tingkah laku atau perangai seseorang.⁴ Ismail Thaib mengatakan bahwa dalam pengertian sehari-hari perkataan .akhlak. umumnya disamakan dengan sopan santun atau kesusilaan.⁵

Akhlakul karimah merupakan keadaan jiwa yang kokoh, dari mana timbul berbagai perbuatan dengan mudah tanpa menggunakan pikiran dan perencanaan. Bilamana perbuatan-perbuatan yang timbul dari jiwa yang baik, maka keadaannya disebut akhlak yang baik. Jika yang ditimbulkan kebalikan dari itu, maka keadaannya disebut akhlak yang buruk. Apabila keadaan itu tidak mantap dalam jiwa, maka ia tidak disebut dengan akhlak.

³ Rahmat Djatmika, *Sistem Ethika Islam*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1996), Cet. Ke-3, h. 26

⁴ Pius A Partanto, et.al., *Kamus Ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola,1994), Cet. Ke-1, h. 14

⁵ Ismail Thaib, *Risalah Akhlak*, (Yogyakarta: CV. Bina Usaha, 1984), Cet. Ke-1, h. 4



Untuk itu akhlak bisa dihasilkan dengan latihan dan perjuangan pada awal hingga akhirnya menjadi watak. Maka dari itu penulis akan memberikan pengertian tentang akhlakul karimah.

2. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan koseptual yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang diteliti, disusun berdasar kajian teoritus yang telah dilakukan.⁶ Maka dari judul skripsi ini, penulis menemukan kerangka berfikir yaitu nakhlak peserta didikmampu meningkatkan berpikir kritis, partisipasi, demokratis, mengembangkan sikap, motifasi, dan kemampuan berbicara yang dilakukan tanpa persiapan.

3. Hipotesis

Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Tetapi perlu diketahui bahwa tidak setiap penelitian harus merumuskan hipotesis.

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan . dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empiric dengan data.

⁶ Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* ,(Bandung : Alfbeta 2009) Cet. Ke.-7, h 95



Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penulis menyatakan dugaan sementara : “ Bermain Play Station mempunyai pengaruh negaif terhadap Akhlak Siswa”.

F. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data numeral (angka) yang diolah dengan metode statistika.⁷

2. Jenis Penelitian

Sedang jenis penelitian yang digunakan adalah studi kasus yang mana mempelajari secara intensif latar belakang, status dan interaksi lingkungan yang terjadi pada satu satuan sosial seperti individu, kelompok atau lembaga. Karena skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian adalah study, maka yang menjadi fokus perhatian penelitian adalah siswa SD Negeri Kecepak.

3. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.⁸

Dalam penelitian terdapat dua variabel, yaitu :

- a. Variabel independen (bebas)

⁷ Syaiful Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999) hal. 8

⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian ...*, hal 19



Variabel ini sering disebut dengan variabel stimulus, input, Konsekuen dan antisedon. Dan dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab timbulnya atau berubahnya variabel independen (variabel terikat) jadi variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi. Maka dalam Skripsi ini variabel bebasnya adalah “ Play Station”.

Variabel ini dijabarkan menjadi beberapa indikator yang meliputi sebagai berikut:

1. Keaktifan siswa dalam bermain Play Station.
2. Frekuensi dalam bermain Play Station

b. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel ini sering disebut dengan variabel respon, output, cerita. dalam bahasa Indonesia sering disebut dengan variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena merupakan variabel adanya variabel bebas. Maka dalam skripsi ini variabel terikatnya adalah “akhlak siswa”.

Variabel ini dijabarkan menjadi beberapa indikator yang meliputi sebagai berikut:

1. Akhlak dengan Allah SWT
2. Akhlak dengan diri sendiri
3. Akhlak di sekolah dengan guru dan teman

4. Akhlak dengan sesama (keluarga dan lingkungan)

4. Populasi dan Sampel

Populasi yaitu kelompok yang menarik peneliti dimana kelompok tersebut oleh peneliti dijadikan obyek untuk menggeneralisasi penelitian,⁹ sedang menurut Sutrisni Hadi, populasi adalah semua individu untuk siapa kenyataan – kenyataan diperoleh dari sampel itu hendak digeneralisasikan.¹⁰ Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keluruhan subyek peneliti yang ciri-cirinya akan diduga atau keseluruhan subyek yang menjadi sasaran peneliti. Dengan mengingat adanya keterbatasan tenaga, biaya, dan waktu, maka dari jumlah populasi yang ada, penulis mengambil sampel dari jumlah populasi yang ada. Dalam penelitian ini populasi adalah siswa SD Negeri Kecepak yang berjumlah 30 siswa (laki-laki).

5. Sumber Data

Sumber data ada 2 macam yaitu:

a. Sumber Data Primer

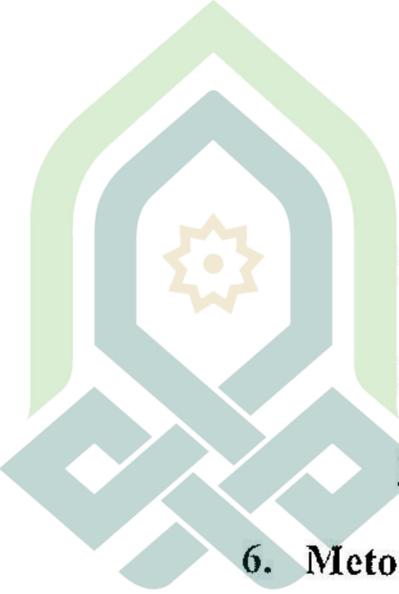
Yaitu data yang diambil atau diminta dari sumber pertama langsung dari obyek yang diselidiki.¹¹ Sumber data primer dari penelitian ini adalah siswa , kepala sekolah, guru, serta staf tata usaha.

b. Sumber Data Skunder

⁹ Y Riyanto, *metodologi Penelitian Pendidikan*, Surabaya: SIC, 1996, hal.51

¹⁰ Sutrisno Hadi, *Metode Reseach...*, hal 120

¹¹ Chalil Narbuko, *Metodologi Riset*, PT IAIN, Semarang: 1980, hal 48



Yaitu sumber data yang diambil atau didapat dari sumber kedua, tidak langsung diselidiki.¹² Sumber data sekunder dari penelitian ini adalah Kepala Sekolah, buku-buku dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian ini.

6. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka memperoleh data yang lengkap maka digunakan beberapa metode, karena antara metode yang satu dengan yang lain saling melengkapi.

Metode yang digunakan antara lain :

1. Observasi

Adalah cara mengumpulkan data bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis dengan fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang keadaan tempat penelitian secara umum.

2. Dokumentasi

Yaitu cara menggunakan data melalui peninggalan tertulis, terutama arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori-teori, dalil-dalil hukum dan lain-lain yang berhubungan dengan penelitian.

¹² *Ibid*, hal 71



3. Angket (Quesioner)

Yaitu sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan diri pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.¹³ Metode ini digunakan oleh penulis untuk memperoleh data atau informasi tentang mental siswa di SD N Kecepak.

7. Metode Analisa Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisa data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden /sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasar variable dari seluruh data responden , menyajikan data tiap tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹⁴

Untuk menjawab maka penulis menggunakan analisa data statistic dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Analisa Deskripsi

Pada analisa penulis mengelompokkan dan memasukkan data-data yang telah terkumpul ke dalam table distribusi frekuensi untuk mempermudah penghitungan dan membaca data yang ada

¹³ Sutrisno Hadi, *Metode Reseach*, Yogyakarta: PT. Yayasan Fakultas Pskologi Universitas Gajah Mada, 1988, hal 157.

¹⁴ Prof.Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* ,(Bandung : Alfbeta 2009) Cet. Ke.-7, h 207



dalam pengelolaan data selanjutnya. Adapun kriteria kuantitatif yang digunakan adalah :

- untuk alternatif a dengan skor 4
- untuk alternatif b dengan skor 3
- untuk alternatif c dengan skor 2
- untuk alternatif d dengan skor 1

b. Analisis Uji Hipotesis

Analisis ini untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Berpijak pada hipotesis penelitian maka analisisnya adalah :

Ha : Terdapat korelasi negatif yang signifikan antara pengaruh playstation terhadap akhlak peserta didik SD N Kecepak

Ho : Tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara pengaruh playstation terhadap akhlak peserta didik SD N Kecepak.

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

Keterangan

r_{xy} : Koefisien Korelasi antara variable x (Play Station) dan variabel y (akhlak)

$\sum x$: Jumlah skor play Station

$\sum y$: Jumlah skor akhlak

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat dari Play Station

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat dari akhlak

$\sum xy$: Jumlah hasil kali skor Play Station dan akhlak



N : jumlah subyek yang diteliti

c. Analisis Lanjut

Analisis ini merupakan analisis lanjut dari analisis uji hipotesis, dalam hal ini ada 2 kemungkinan yaitu :

1. Jika H_a diterima atau H_0 ditolak maka terdapat korelasi negatif yang signifikan antara Pengaruh bermain play Station terhadap perkembangan akhlak peserta didik di SD N Kecepak.
2. Jika H_a ditolak atau H_0 diterima, maka tidak terdapat korelasi positif yang signifikan antara Pengaruh bermain Play Station terhadap akhlak peserta didik di SD N Kecepak.¹⁵

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar skripsi mencakup tiga bagian yang masing-masing terdiri dari beberapa bab yaitu :

1. Bagian Depan

Pada bagian muka terdiri dari halaman judul, pernyataan keaslian, rekomendasi pembimbing, nota dinas, lembar pengesahan, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar tabel.

2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab, kelima bab tersebut adalah :

Bab I Pendahuluan, pada bab ini dibahas keseluruhan dari skripsi yang isinya meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat

¹⁵ Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta 1996



penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitaian, metode analisis data dan sistematika penulisan.

Bab II, Landasan Teori, bab ini membicarakan masalah Play Station dan Akhlak. Sub bab pertama tentang Play Station, meliputi : Pengertian Play Station, Jenis-jenis Play Station, Dampak Play Station terhadap akhlak anak. Sub bab kedua tentang akhlak, meliputi: Pengertian akhlak, Macam-macam akhlak, Dasar akhlak, Faktor-faktor yang mempengaruhi akhlak,dan Penerapan akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Bab III, Bab ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi: deskripsi tentang data sekolah, deskripsi tentang hasil pengumpulan data yang meliputi frekuensi siswa bermain Play Station dengan akhlak siswa.

Bab IV, Bab ini merupakan analisis hasil penelitian tentang Play Station terhadap akhlak siswa. Analisisnya meliputi: pendahuluan, analisis uji hipotesa, dan analisis lanjut.

Bab V, Bab ini berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini dilampirkan daftar pustaka dan lampiran.



BAB V

PENUTUP

a. Simpulan

Dari pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Play Station Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kecepat Batang”.ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Keaktifan siswa SD Negeri Kecepat Batang dalam bermain Play Station termasuk dalam tingkat sedang. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata 52. Nilai tersebut berada dalam interval 49-64 yang termasuk dalam klasifikasi tingkat **sedang**.
2. Akhlak Peserta Didik Kelas VI SD Negeri Kecepat Batang termasuk kategori sedang, yaitu dengan nilai rata-rata 51, yang mana nilai tersebut berada dalam interval 49-64 yang termasuk dalam klasifikasi tingkat **sedang**.
3. Pengaruh bermain play station terhadap akhlak peserta didik kelas VI SD Negeri Kecepat Batang berada pada tingkat sedang dan bisa dibuktikan pada taraf signifikan 5% dengan $db = da - 20$ didapatkan $rt = 0,444$; sedangkan $ro = 0,35$. Dengan demikian ro lebih besar dari rt , maka hasilnya $0,35 \leq 0,444$. Dan pada taraf signifikan 1% dengan $db = 20$ didapatkan $rt = 0,561$; sedangkan $ro = 0,35$. Dengan demikian ro lebih kecil dari rt , maka hasilnya $0,35 \leq 0,561$. Jadi dari hasil perhitungan menunjukkan bahwa Play Station mempunyai pengaruh negatif yang



signifikan terhadap Akhlak apeserta didik SD Negeri Kecepat. Dengan hal yang signifikan maka hipotesis yang penulis ajukan bahwa Bermain Play Station mempunyai pengaruh negatif terhadap Akhlak peserta didik SD Negeri Kecepat ditolak.

Jadi dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil analisis menunjukkan bahwa adanya hubungan negatif yang signifikan antara pengaruh bermain Play Station terhadap akhlak.

b. **Saran**

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian tentang pengaruh Play Station terhadap Akhlak peserta didik SD Negeri Kecepat, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Hendaknya pihak sekolah untuk menjadikan akhlak sebagai orientasi utama dan pertama didalam penilaian dengan diimbangi oleh kapasitas intelektual anak didik.
2. Hendaknya para guru untuk memberikan suri tauladan yang lebih baik di sekolah.
3. Bagi para guru agama, selain memberikan suri tauladan yang baik hendaknya dapat memberi pembinaan dan pembentukan akhlak kepada IX serta memperhatikan perilaku mereka setiap harinya di sekolah dan menjadikan mereka dekat dengan kita, agar kita lebih mudah membina dan membentuk akhlak mereka dengan efektif dan efisien.
4. Bagi para siswa diharapkan berakhlak mulia terhadap teman dan guru atau



orang lain serta keterbukaan terhadap guru tentang sesuatu hal, sehingga seorang guru dapat memberikan nasihat atau solusinya jika ada permasalahan di sekolah atau di luar sekolah yang tidak bias diselesaikan sendiri.

4. Para orang tua diharapkan dapat membimbing anak-anaknya dengan akhlak yang mulia, sehingga anak tersebut mencontoh akhlak mulia orang tua atau kerluarganya dalam kehidupan sehari-hari di rumah maupun di luar rumah.
6. Disarankan juga agar hubungan sekolah dengan para orang tua murid, lebih ditingkatkan sehingga terjalin komunikasi yang lebih baik diantara kedua belah pihak, dan mengetahui perkembangan akhlak anak di sekolah bagi orang tua dan dirumah bagi pihak sekolah, sehingga anak berakhlak mulia dikarenakan ada komunikasi yang baik antara orang tua dan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ghazali, *Ahklak Seorang Muslm*, Semarang, Wicaksana, 1985.

Al Qur'anul Karim

Amin Ahmad, *Ethika Ilmu Akhlak*, Jakarta: Bulan Bintang, 1975.

Anis Ibrahim, *Al-Mu.jam Al-Wasith*, Mesir: Darul Ma.arif, 1972

Arifin, H. M Prof.M Ed, *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Bina Aksara, 1987.

Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta 1996.

Asyasyafii, Muhyiddin abi Zakakaria, *Menuju Pribadi yang Shaleh*. (Surabaya: Media Idaman, 1991)

Azwar Syaiful, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999) hal. 8

Burhanudin Yusak, *Kesehatan Mental*, Bandung: CV Pustaka Setia, 1999.

Dadang Asep dan Rohaeti Siti, *Penanaman Akhlak dengan Cerita* (Bandung: PT Globalindo Universal Multikreasi, 2006) hal. 18

Djatkika Rahmat, *Sistem Ethika Islam*, (Jakarta: Pustaka Panjimas, 1996), Cet. Ke-3, h. 26

Data diperoleh dari hasil pengisian angket pada tanggal 1 September 2011

Gunarsa ,Singgih D, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, BPK Gunung Mulia , Jakarta, 2000.

Hadi Sutrisno, *Statistik 2*, Yogyakarta : Yayasan Penerbit Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta, hlm 359



LAMPIRAN



ANGKET UNTUK RESPONDEN

A. Petunjuk

1. Berikan tanda silang (X) pada salah satu jawaban (a, b/c) yang anda anggap sesuai dengan keadaan dari pendapat atas pertanyaan di bawah ini.
2. Angket ini bertujuan ilmiah untuk penelitian kependidikan
3. Terima kasih atas bantuan dan partisipasinya dalam mengisi angket

B. Identitas Responden

1. Nama : (identitas tidak usah ditulis)
2. Kelas :

C. Angket pengaruh Play Station

1. Apakah kalian bermain Play Station setiap hari?
a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah
2. Apakah kalian lupa waktu ketika bermain Play Station?
a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah
3. Apakah kamu bermain Play Station pada saat masuk waktu sholat ?
a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah
4. Apakah kamu ingat belajar saat bermain Play Station?
a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah
5. Apabila kalian ingin bermain Play Station, apakah orang tua atau keluarga melarangnya?
a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah



6. Apakah orang tua atau keluarga memberikan kesempatan untuk bermain Play Station?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

7. Apakah uang jajan kalian digunakan untuk bermain Play Station?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

8. Apakah kalian mendengarkan perkataan gurumu untuk menghindari permainan Play Station yang cenderung boros ?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

9. Apa kalian merasakan bermain Play Station kadang membosankan?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

10. Apakah bermain Play Station bisa merugikan diri sendiri maupun orang tua?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

11. Apakah bermain Play Station bisa merusak mata kalian sehingga dapat mengganggu belajar ?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

12. Apa kalian merasakan sekolah dinomor duakan ketika kalian mengenal Play Station?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

13. Seringkah kalian bermain Play Station sampai larut malam sehingga lupa belajar?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah



14. Apakah Play Station sangat berharga buat kalian dibandingkan dengan belajar dan sholat?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

15. Apakah dengan bermain play Station bisa membuat kamu tenang?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

16. Apakah dengan bermain Play Station bisa membantu kalian dalam belajar?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

17. Seringkah kalian mengatakan kepada temanmu bahwa bermain Play Station sangat membosankan?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

18. Apakah kalian sering bertengkar dengan orangtuamu gara-gara permainan Play Station ?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

19. Apakah kalian sering berbohong gara-gara permainan Play Station?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

20. Apakah kalian pernah berfikir untuk meninggalkan permainan Play Station?

- a. selalu b. sering c. kadang d. tidak pernah

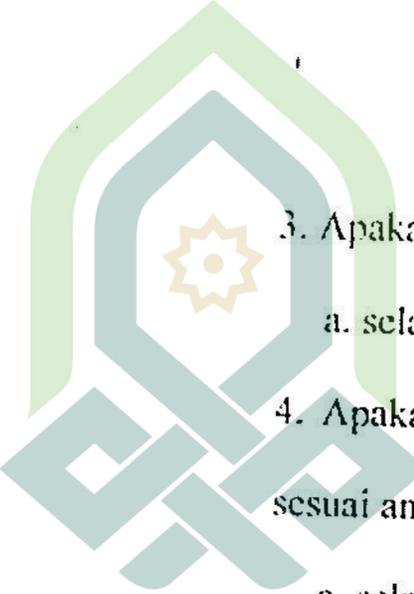
D. Angket Akhlak Peserta Didik

1. Apakah kamu ingat kepada Allah setiap saat?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

2. Apakah menjadikan Allah tempat bergantung jika ada masalah?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya



3. Apakah kamu bersyukur jika mendapat nikmat?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

4. Apakah kalian yakin Allah akan memberikan hukuman kepada seseorang sesuai amal perbuatannya?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

5. Apakah kamu jujur dalam melakukan perbuatan?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

6. Apakah kamu percaya diri dalam menjalankan tugasmu setiap hari?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

7. Apakah kamu ragu akan dengan kemampuan yang kamu miliki ?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

8. Apakah kalian ikhlas dalam memberikan sesuatu kepada orang lain?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

9. Apakah kalian patuh terhadap orang tua kalian?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

10. Apakah kalian ramah dan sopan kepada semua orang?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

11. Apakah kalian berbuat baik kepada orang tua?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

12. Apakah kalian mendoakan orang tuamu?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya

13. Apakah kalian berkata lemah lembut kepada orangtuamu?

- a. selalu b. tidak c. kadang d. ya



DAFTAR RESPONDEN

1. Jadi Pranata
2. Zuhri Al Amin
3. Appriyanto
4. Agus Mulyo
5. Abdul Rozaq
6. Setia Budi
7. Abdul Aziz
8. Abdullah Hisyam
9. Fakhri Maulana
10. Ilyas Hamzah
11. Ahmat Hadi Mufid
12. Amat yusuf Hasan
13. Rifki Fadhilah
14. Rinto Adi Putranto
15. Rifaldi
16. Al Ihyak Ulumuddin
17. Dian Fatkhurrozi
18. Khofid Sakirun Najah
19. Irvan Setiawan
20. Ibnu Fatulah
21. Rinto Suprianto
22. Danang
23. Pajang Sukmawan
24. Irvan Trenggalih
25. Fachid Adi Putranto
26. Nur Rohman
27. Galih Samudra
28. Maqruf Setiaji
29. Farid Aziz Saputra
30. Muhamad Asrori

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS DIRI

Nama : DUROTUN NASHIKHAH
Tempat lahir : Batang
Tanggal lahir : 14 Juni 1978
Alamat : Jl. R.E Martadinata Gg. Tawes Rt 01 Rw 05 ,Karang
Asem Selatan, Batang

II. IDENTITAS KELUARGA

Nama Ayah : Muftichin
Nama Ibu : Maemanah
Alamat : Jl. Gajah Mada Gg raja Wali No7 Rt 01 Rw 03 Proyo
nanggan Selatan , Batang

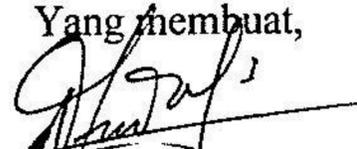
III. PENDIDIKAN

SD Proyonanggan 03 Batang
SMP Negeri 04 Batang
SMK Negeri 1 Batang
D2 STAIN Salatiga
STAIN Pekalongan Jurusan Tarbiyah

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya untuk
dipergunakan seperlunya.

Pekalongan, 9 Maret 2012

Yang membuat,


Durotun Nashikhah
202309068