

## **ANALISIS DAMPAK BERMAIN *PLAYSTATION* TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK KELAS 4-6 SDN LANDUNGSARI 01 KECAMATAN DAU KABUPATEN MALANG**

---

Mario Jefreson Timo<sup>1)</sup>, Dyah Widodo<sup>2)</sup>, Ani Sutriningsih<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang

<sup>2)</sup> Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

<sup>3)</sup> Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang

E-mail: [timo@gmail.com](mailto:timo@gmail.com)

### **ABSTRAK**

*Game playstation* merupakan bentuk permainan yang menggunakan grafik dan televisi yang mengakibatkan kecanduan pada anak dan 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*. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak SD kelas 4-6 di SDN Landungsari 01 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 dan dokumentasi. Metode analisa data yang di gunakan yaitu *Mann-whitney U Test* dengan menggunakan SPSS. Hasil penelitian didapatkan sebagian besar dinyatakan anak yang bermain *playstation* sebanyak 37 siswa (63,79%), sebagian besar dinyatakan mendapatkan nilai baik sekali (86-100) sebanyak 28 siswa (48,28%), hasil uji *Mann-whitney U Test* didapkatann ilai Sig atau *p value* =  $0,000 \leq \alpha$  (0,05). 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.

**Kata Kunci** : Bermain *playstation*; prestasi belajar.

**ANALYSIS OF THE IMPACT OF PLAYSTATION PLAYSTATION ON LEARNING  
ACHIEVEMENT OF CLASS 4-6 SDN LANDUNGSARI 01 KECAMATAN DAU,  
MALANG DISTRICT**

**ABSTRACT**

*Playstation games are a form of play that uses graphics and vision that results in addiction to children and can trigger negative behaviors such as stealing money to buy new games, skipping school, lazy doing homework (PR), or feeling uneasy when unable to play games. The purpose of this study was to analyze the impact of playing Playstation on the learning achievements of elementary school students in grades 4-6 in Landungsari I Elementary School, Dau District, Malang Regency. The research design used by researchers is comparative with a retrospective approach. The population in this study were 586 students of grade 4-6 SDN Landungsari I and the total sample used was sampling. Data collection techniques used were questionnaires and documentation. The data analysis method used is the Mann-Whitney U Test using SPu5SS. The results of the study showed that most of the students who played playstation were 37 students (63.79%), most were stated to get excellent grades (86-100) as many as 28 students (48.28%), the Mann-Whitney U Test test results were obtained the value of Sig or p value = 0.000  $\alpha$  (0.05). There is a difference in learning achievement between those who play with those who do not play Playstation in children from grades 4 to 6 at SDN Landungsari I, Dau District, Malang Regency.*

**Keywords:** *Play playstation; learning achievement.*

**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 tanggungjawab

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).

Salahsatu wujud permainan yang mengikuti perkembangan kemajuan teknologi ditandai munculnya salahsatu jenis permainan audiovisual 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 (*The Sims 2: Pets*, 2006) 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 untuk menganalisis dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak SD kelas 4-6 di SDN Landungsari I Kecamatan Dau Kabupaten Malang.

## METODE PENELITIAN

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 dan dokumentasi. Metode analisa data yang digunakan yaitu *Mann-whitney U Test* dengan menggunakan SPSS.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Kategori Bermain *Playstation*

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

Berdasarkan Tabel 1, 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 anak yang bermain *playstation* sebanyak 37 siswa (63,79%).

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 ( $\leq 40$ )	1	1,72
Total	58	100

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 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 ( $\leq 40$ )	1	2,70
Total	37	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 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 ( $\alpha$ ) sebesar 0,05 dan tingkat kesalahan 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  $H_1$  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 3 diketahui 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%). 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.

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.

Berdasarkan data umum didapatkan 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 didalamnya adalah *playstation*.

Faktor lain yang mendukung anak untuk bermain *playstation*, misalnya adanya *playstation* di rumah atau mungkin anak diberi uang jajan yang lebih untuk menyewa *playstation* yang bisa diantar rumah dengan hitungan tarifperjam atau hari. Hal ini terlihat pada data umum, lebih dominan anak bermain *playstation* di rumah. Anak akan semakin mudah untuk bermain *playstation* karena anak diberikan fasilitas baik berupa *playstation* maupun uang jajan untuk mewujudkan keinginannya untuk bermain.

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*. 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 memperhatikannya. 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 memanajemen waktu sehingga anak akan terbiasa untuk disiplin terhadap waktu dalam hal ini anak tidak akan menyia-nyiakan waktu luang atau sehabis pulang dari sekolah hanya untuk bermain *playstation*.

### **Prestasi Belajar pada Anak Yang Tidak Bermain Playstation**

Berdasarkan Tabel 4 diketahui 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*. Anak yang menggunakan waktu luang mereka 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. 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. Kehadiran orang tua akan mengakibatkan anak 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 mendapat hukuman apabila dilakukan. dikonversikan

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

Berdasarkan hasil uji statistik dengan menggunakan *Mann-whitney U Test* diketahui nilai *U* sebesar 90 dan nilai *W* sebesar 496. Apabila 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  $H_1$  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. 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.

Anak yang bermain *play station* dapat dikurangi frekuensinya dengan 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 berakibat banyak mempengaruhi pada beberapa aspek, yaitu: pendidikan, kesehatan dan psikis anak. Aspek pendidikan menurut Adhim (2006) 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 dikelas tetapi pikiran, rasa penasaran, dan keinginannya ada di *game*. Sepertinya sedang belajar, tetapi pikirannya sibuk mengolah bayang-bayang *game* yang mendebarakan. 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. Anak yang telah kecanduan ini tidak hanya membutuhkan waktu yang sedikit, untuk menghabiskan waktu bermain *game*. 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 (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-gamenya* 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. Anak dalam waktu selama itu 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, 2006). Berdasarkan 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.

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. Kesimpulan bahwa dampak bermain *playstation* terhadap prestasi belajar anak adalah buruk walaupun tidak begitu besar dampaknya akan tetapi jika hal ini dibiarkan terus-

## DAFTAR PUSTAKA

- A.B., Rab. 2006. "*Dampak Video Games Pada Anak Perlu Diwaspadai*". <http://www.pembelajar.com/wmvie w.php?ArtID=491&page=2>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.
- 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 Resah Akan Dampak Playstation*. 2007. <http://id.wordpress.com>. 2007. Diakses pada tanggal 10 Mei 2015
- Hofsab, 2007. *Pusat Alat Permainan Education*. <http://mht.http://www.google.com>. Diakses pada tanggal 10 Mei 2015.
- Indrakusuma. 2003. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Saiful. 2010. *Pengaruh game playstation terhadap prestasi belajar siswa*. <http://syaiful64.wordpress.com/2010/12/15/pengaruh-game-playstation-terhadap-prestasi-belajar-siswa/> Diakses pada tanggal 10 Mei 2015