

## ABSTRAK

**LUKMAN HAKIM**, gambaran prestasi belajar siswa SMSA N 12 Ciledug-Tangerang yang bermain playstation. Dibimbing oleh ( Dra. Sulis Mariyanti, M.Si, Psi dan Dra.Safitri, M.Si ).

Mainan elektronik saat ini berkembang pesat salah satunya *game playstation*, meski permainan ini tergolong ketinggalan tetap saja permainan ini masih banyak diminati oleh anak-anak sampai dewasa menyukai kecanggihan permainan *playation* ini. Disamping kecanggihan yang disukai oleh para remaja permainan ini juga mudah dioperasikan dan juga sudah familiar dikalangan masyarakat. Pencipta *game playstation* yaitu oleh *Ken Kutaragi* ini sebenarnya bertujuan untuk berbisnis, namun dari ciptaannnya itu ternyata banyak membawa dampak bagi para pelajar, maupun oleh para orang tua dan pendidik.

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh gambaran prestasi belajar akademik siswa SMA N 12 yang bermain *Playstation*, gambaran prestasi belajar akademik siswa yang berhubungan dengan data penunjang mengenai jumlah jam bermain *playstation*, tempat bermain *playstation*, tujuan bermain *playstation* dan skor IQ siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dengan menjelaskan mengenai rancangan penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, alat ukur yang digunakan, teknis analisis data, tempat dan waktu penelitian dan prosedur pelaksanaan penelitian.

Dari hasil penelitian di sekolah SMA N 12 Ciledug–Tangerang dari 122 sampel tersebut menunjukkan bahwa para siswa tersebut memiliki nilai rata-rata dengan kategori cukup baik dan sangat baik dan faktor bermain *playstation* mempunyai dampak yang positif jika siswa bermain *playstation* hanya untuk mencari hiburan atau menghilangkan kejenuhan akibat terlalu banyak aktifitas di sekolah yang begitu padat dan dampak negatif jika para siswa bermain *playstation* hingga melupakan waktu belajar dan menyebabkan kecanduan hal inilah yang dapat menurunkan prestasi belajar akademik siswa.