

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Mainan elektronik saat ini bertebaran seperti jamur pada musim hujan, karena di setiap daerah selalu ada tempat penyewaan atau yang disebut rental *play station*. Anak-anak, remaja, bahkan sampai dewasa sangat menyenangi kecanggihan permainan-permainan tersebut. Tetapi kesenangan itu selalu membawa kekhawatiran tersendiri bagi para pendidik dan orang tua. Apapun bentuknya mainan elektronik, dapat membawa dampak bagi kehidupan seseorang. Dampak itu bisa positif yaitu dapat meghibur dan mengurangi stress, namun juga bisa berdampak negatif bagi *gamer* itu sendiri antara lain menjadi lupa waktu. Bermainan selalu mempunyai sifat *tegang dan bergairah*. Melalui ketegangan dan kegairahan, permainan sering datang pada suatu klimaks kemudian timbul kelonggaran. Permainan berguna untuk menghilangkan ketegangan yang terlalu tinggi. Dengan begitu maka ketegangan batin individu sering dapat disembuhkan melalui terapi permainan.

Penulis mengobservasi dua rental di tempat peneliti tinggal selama satu semester dengan ikut bermain di salah satu rental tersebut. Setiap harinya sebanyak sepuluh orang yang berstatus pelajar remaja datang dan bermain dengan tiga mesin *playstation* yang tersedia secara bergantian. Dari hasil observasi selama tiga hari itu, penulis menyimpulkan bahwa *game* jenis *Playstation* ini banyak diminati para pelajar dimana saja.

Menurut salah seorang *gamer* dia sangat menikmati kehadiran rental ini dan tidak perlu jauh untuk menyewa *playstation*. Ia juga menyatakan bahwa *Play Station* merupakan media hiburan dan yang memungkinkannya berkumpul dengan teman-teman yang memiliki hobi yang sama. Ia menghabiskan waktu antara 3 sampai 4 jam dalam sehari di tempat rental.

*Gamer* tersebut mengaku pernah “dipergoki” orang tuanya ketika datang ke rental yang masih dalam jam sekolah dan masih berseragam sekolah. Menurutny keinganan untuk main *game* muncul kapan saja bahkan bisa muncul pada saat jam sekolah. Respon orang tuanya saat itu marah sekali dan juga pernah menegur pemilik rental agar menutup rental agar tidak mengganggu anak-anak yang masih belajar. Menurut salah satu orang tua yang anaknya sering main di rental tersebut mengeluhkan anaknya jarang belajar, hanya belajar ketika mendekati ujian sekolah baru belajar, dan anak tersebut mengaku uang jajan yang diberikan selalu kurang. Nilai rapotnya pun menurun semenjak anak itu mengenal *Playstation*. *Game playstation* merupakan permainan berbasis program komputer yang berisikan berbagai jenis permainan baru yang sangat menarik dan disukai anak-anak, remaja bahkan dewasa.

*Game Play station* menawarkan beraneka ragam tema, gambar serta efek suara yang menarik dan mudah dioperasikan. *Gamer* dapat memilih permainan sepak bola, balap mobil, balap motor, permainan detektif, penelusuran hutan rimba, dan beragam tema lainnya yang sering kali dapat membuat seorang yang memainkannya menjadi kecanduan. Selain itu *gamer* juga dapat memilih tokoh dalam cerita tersebut yang diimajinasikannya sebagai dirinya, misalnya seorang memilih *winning eleven* untuk permainan sepak bola, dimana seorang yang

memainkanya merasa memiliki team bahkan menjadi pemain dalam team tersebut, dan lain-lain. ([www.penomenagame.Com](http://www.penomenagame.Com)). Adanya pilihan-pilihan yang menarik dan kemudahan mengoperasikan permainan *playstation* ini menyebabkan hampir seluruh anak sampai dewasa yang pernah mencoba bermain *playstation* bahkan banyak diantaranya yang ketagihan atau kecanduan. Candu video *game* ibarat sesuatu kegiatan yang amat disukai oleh seseorang dan menyebabkan seseorang menjadi ketagihan sehingga melakukannya secara terus-menerus. ([www.penomenagame.com](http://www.penomenagame.com)).

Penulis mengoservasi dan melakukan wawancara ditempat penjual kaset *playstation* diwilayah Ciledug-Tangerang. Menurut salah seorang penjual CD *game* yang bertempat di ITC Ciledug mengatakan, ” kebanyakan dari konsumen yang datang itu dari kalangan remaja yang masih bersekolah dari anak-anak sampai dengan dewasa dan ada juga dari anak-anak yang datang dengan diantar orang tuanya. Para konsumen yang membeli itu mulai dari game petualangan, balapan, dan juga winning eleven atau sepak bola dan lain-lain ( *wawancara pribadi* ).

*Playstation* tidak hanya dipandang sebelah mata yang akan berdampak negatif bagi seorang *gamer* bahkan bisa juga berdampak positif bagi seorang *gamer* itu sendiri. Seperti dapat menurunkan stress akibat banyaknya aktivitas-aktivitas disekolah, maupun bekerja. Seorang remaja yang selalu dituntut untuk selalu belajar dan belajar belum tentu hasil akhir dari belajarnya mendapatkan prestasi yang memuaskan karena ada kejenuhan dan lelahnya otak untuk menyimpan banyak informasi dari belajarnya itu. *Game* juga terbukti dapat digunakan untuk pasien yang sedang mendapat terapi fisik. Menurut *Dr. Mark*

Griffiths "Biarkan mereka main," psikolog di Nottingham Trent University, yang melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik. Hasil menunjukkan bahwa "latihan fisik yang berulang-ulang dan membosankan agak sulit menyembuhkan seseorang akibat luka parah." Pengenalan video *game* ( PS ) dalam terapi fisik ternyata sangat menguntungkan bagi pasien yang sedang mendapat terapi fisik ( [www.penomenagame.com](http://www.penomenagame.com) ).

Di satu sisi *game* dapat berfungsi sebagai media penghibur. Akan tetapi jika berlebihan hingga kecanduan dan semakin lama memainkannya tentu saja *game* akan berdampak negatif bagi seorang *gamer* terutama pada bidang akademis. Dampak permainan *playstation* inilah yang menimbulkan ketertarikan penulis untuk meneliti sejauh mana gambaran prestasi siswa yang bermain *play station*, untuk itulah penulis menetapkan judul skripsi ini dengan judul **"Gambaran prestasi siswa SMA Negeri 12 Ciledug Tangerang yang bermain *playstation*"**

## **B. Identifikasi masalah**

*Playstation* adalah jenis permainan elektronik yang diciptakan oleh KEN KUTARAGI dari Jepang. Tujuan sebenarnya dari karya itu adalah untuk berbisnis, namun ternyata ada dampak positif dan negatif dari ciptaannya tersebut bagi masyarakat luas terutama yang berstatus siswa yang dituntut untuk selalu belajar. Penulis melihat begitu dekat antara sekolah dengan rental *playstation* yang ada di sekolah tersebut. Ada beberapa siswa yang memakai seragam sekolah berada di rental penyewaan *playstation* ketika kebetulan penulis datang ke rental tersebut. Mereka mengaku bermain sebelum masuk jam belajar sekitar jam satu

siang dan pulang sekolah. Terkadang mereka juga terlambat untuk masuk sekolah. Bahkan ada dari dua orang siswa yang kebetulan tidak masuk berada di tempat rental mengaku “akibat terlambat sehingga tidak diperbolehkan masuk”. sebenarnya *playstation* bisa berdampak positif bagi remaja bila *playstation* itu dimanfaatkan sebagai media hiburan, menghilangkan kejenuhan, dari banyaknya aktivitas-aktivitas disekolah yang begitu padat. Seorang siswa yang selalu dituntut untuk belajar dan belajar, akan dapat mengalami kejenuhan dan kelelahan. Dengan bermain *game* dalam porsi yang wajar akan dapat menurunkan tekanan yang dirasakannya. Namun, di sisi lain permainan itu dapat berdampak negatif bagi siswa apabila mereka lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain game hingga kecanduan, dan melupakan tugas utamanya sebagai pelajar. Prestasi belajar yang meningkat dapat dicapai oleh siswa apabila seorang siswa dapat memfokuskan diri pada pelajaran, banyak berlatih soal, selalu menyelesaikan tugas dan mampu mengatur waktu antara bermain dan belajar, dan juga lebih mengarahkan pada kegiatan-kegiatan yang produktif. Dari uraian tersebut diatas, peneliti ingin melihat gambaran prestasi belajar siswa yang bermain *playstation* di SMA N 12 Ciledug-Tangerang.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk memperoleh :

1. Gambaran prestasi belajar akademik siswa SMA N 12 yang bermain *Playstation*
2. Gambaran prestasi belajar akademik siswa yang berhubungan dengan data penunjang :

- a. Jumlah jam bermain *playstation*
- b. Tempat bermain *playstation*
- c. Tujuan bermain *playstation*
- d. Skor IQ siswa

**D. Kegunaan penelitian**

Penulis berharap agar penulisan skripsi ini dapat memberikan kontribusi kepada berbagai pihak, antara lain :

1. Bagi penulis

Penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan pengetahuan tentang hal-hal yang berhubungan dengan psikologi yang tidak didapat dibangku kuliah.

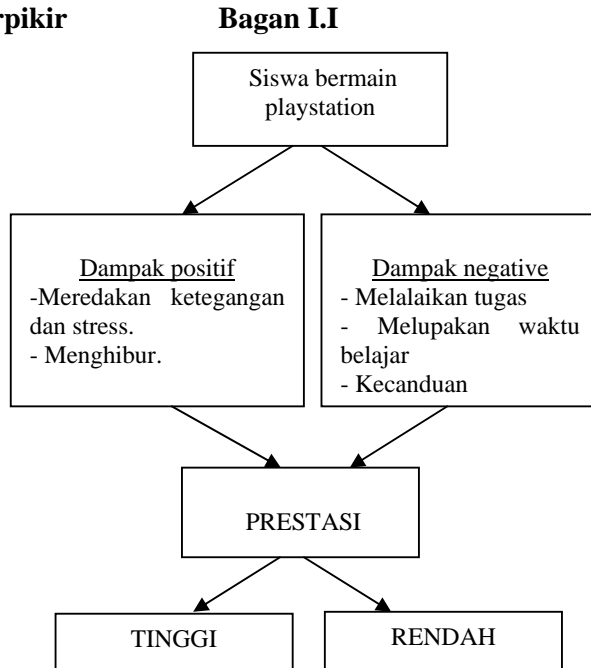
2. Bagi institusi di SMA N 12

Penelitian ini dapat dijadikan masukan yang dapat dikembangkan berkenaan dengan masalah yang dibahas untuk membantu terhadap perkembangan prestasi siswa SMU kelas 2 Negeri 12 Tangerang.

3. Bagi dunia pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan informasi dan sumber bagi pihak yang berkompeten terhadap masalah yang dibahas, dan juga laporan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai sumber ilmiah.

## E. Kerangka Berpikir



**Gambar. I.I**

*Playstation* merupakan sarana bermain berbasis komputer yang biasanya digunakan oleh anak-anak hingga dewasa dewasa, yang sebenarnya menjadi dampak positif antara lain yaitu menghilangkan kejenuhan setelah beraktifitas. Disamping itu juga dapat menstimulasi perkembangan otak belahan kiri, meningkatkan kecerdasan dalam mengatur strategi dan ketajaman dalam berpikir. dengan bermain *playstation* juga dapat meningkatkan penalaran bagi seorang siswa dalam menuju prestasi yang lebih baik. Seorang penyair dari Jerman bernama *Moritz Lazarus* mengemukakan bahwa, kegiatan bekerja ( belajar ) dapat menyebabkan berkurangnya tenaga. Tenaga ini dapat dipulihkan kembali dengan cara tidur atau melibatkan ke dalam kegiatan yang sangat berbeda dengan bekerja yaitu bermain salah satunya dengan *bermain playstation*, dengan kondisi yang segar karena relaksasi kemungkinan dapat meningkatkan prestasi akademik.

Namun demikian *playstation* juga bisa berdampak negatif bagi siswa apabila mereka terlalu berlebihan hingga kecanduan, apabila melupakan waktu belajar, serta mengabaikan tugas-tugas terus menerus maka dapat menurunkan prestasi belajarnya.

Prestasi belajar siswa merupakan kemampuan penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan ( WINKEL, 2004 ). Artinya bila siswa memiliki kemampuan dan usaha untuk mendengarkan materi yang diajarkan, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, berlatih rutin dan mengulang materi serta lebih fokus pada tugas-tugas sekolah maka besar kemungkinan prestasi belajar yang diperoleh akan tinggi. Sebaliknya siswa yang lebih fokus pada hal-hal diluar tugas sekolah, lebih banyak waktu luang yang digunakan untuk bermain termasuk bermain *playstation* bahkan kecanduan, besar kemungkinan prestasi belajarnya pun menjadi rendah.