

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kemajuan zaman produksi barang-barang elektronik semakin menjamur. Barang-barang elektronik tersebut diperbaharui agar lebih kompleks, lebih unggul, dan lebih berkualitas dari barang sebelumnya. Setiap inovasi atau kreasi baru diciptakan berdasarkan kebutuhan masyarakat. Berbagai alat elektronik tersebut memberikan manfaat dan kemudahan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan dan hiburan.

Setiap manusia tentunya mempunyai cara untuk memenuhi kebutuhannya mendapatkan hiburan. Bermain game merupakan salah satu pilihan yang dapat dijadikan sebagai hiburan. *Playstation* merupakan salah satu game elektronik yang memberikan manfaat hiburan bagi penggunanya. *Playstation* adalah game elektronik yang menggunakan beberapa perangkat elektronik (stick, monitor, kabel, dsb). *Playstation* ini banyak digemari masyarakat mulai dari anak-anak sampai kalangan dewasa.

Permainan elektronik statis yang berbentuk playstation banyak dijumpai tidak hanya di kota-kota besar dan hanya dipergunakan oleh orang kaya, namun sekarang sudah merambah di desa dan dapat digunakan oleh orang yang berekonomi rendah sekalipun. Masuknya jenis permainan playstation disambut oleh masyarakat luas, hal ini terbukti oleh ramainya rental-rental *playstation* yang tersebar disekitar tempat kita bahkan tidak sedikit pula keluarga yang menyediakan playstation di rumah.

Pada bulan November 2013 Play Station 4 dirilis dan menembus angka penjualan sebanyak 50 unit. Pihak Sony sebagai brand dari Play Station mengumumkan angka penjualan game Playstation hingga akhir Desember 2016 berjumlah 360,6 juta unit. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa konsumen dari Playstation sangat banyak.

Playstation merupakan permainan yang sifatnya mencari kesenangan, kepuasan dan mengandung tingkat penasaran yang cukup tinggi. Jika dilakukan secara terus menerus, akan merambah dalam kehidupan pribadi ataupun mengganggu segala aktivitas dan mungkin dapat menjadikan seseorang lupa diri, terlebih jika dialami oleh pelajar. 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.

Anak-anak khususnya remaja awal hingga remaja akhir merupakan tahap perkembangan manusia yang paling rentan dengan pengaruh lingkungannya. Hal tersebut dikarenakan usia yang masih labil sehingga mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Pada tahap usia 13-17 tahun merupakan tahap perkembangan signifikan anak mulai dari perkembangan fisik maupun psikisnya. Anak yang mulai beranjak dewasa akan memiliki rasa ingin tahu yang banyak dan merasa sudah mampu menentukan pilihannya.

Di usia ini anak akan lebih suka bergaul dengan anak seusianya atau lebih tua darinya dan lebih suka bermain diluar rumah khususnya anak laki-laki.

Banyak anak yang lebih suka menghabiskan waktu di luar rumah dari pada rumah. Alasannya adalah ingin bergaul dengan masyarakat dan ingin bermain.

Bermain adalah kegiatan yang tidak lepas dari anak-anak. Bermain adalah salah satu cara untuk melepaskan kejenuhan atau kebosanan anak-anak dari masalah belajarnya. Banyak jenis permainan yang bisa dipilih, salahnya adalah *playstation*. *Playstation* sangat digemari anak-anak. Tidak hanya anak laki-laki saja, bahkan anak perempuan juga banyak yang menyukai permainan ini. Yang menjadi masalah adalah banyak anak-anak yang tidak bisa mengontrol waktu bermainnya. Keasyikan bermain membuat mereka lupa waktu belajarnya.

Playstation tidak selamanya berdampak buruk bagi kegiatan belajar anak. Banyak pelajar yang bisa diambil dari permainan tersebut. Namun tidak banyak yang menyadari hal itu. Pengguna *playstation* umumnya hanya menikmati permainan tersebut sebagai hiburan dan hanya mengejar tingkat pencapaian sampai level tertinggi. Terlalu menikmati dan terus mengejar level tertinggi membuat anak lupa waktu dan bahkan lupa kewajibannya. Yang ada dipikiran mereka hanya lah bagaimana caranya untuk dapat terus bermain, dan melewatkan level-level di *playstation* tersebut. Ditahap ini anak akan mulai tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, bahkan dirinya sendiri terutam pada kegiatan akademisnya. Minat belajar semakin berkurang, dan jam belajar dipergunakan untuk bermain *playstation*. Masalah ini sangat serius untuk perkembangan belajar anak.

Di desa Padang Pasir banyak terdapat rental-rental *playstation*. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan ada 6 rental *Playstation* di desa

Padang Pasir yang tiap rental memiliki 10 sampai 20 unit Playstation. Harga yang diberikan untuk bisa memakainya juga relatif murah yaitu Rp 5000/ jam. Banyak anak-anak yang menghabiskan uang sakunya untuk bermain playstation. Awalnya mereka hanya bermain satu sampai dua jam saja. Namun sifat game yang bisa menimbulkan kecanduan menyebabkan banyak anak yang lupa waktu, lupa akan kewajibannya untuk belajardan semakin lama waktu bermainnya semakin lama. Hal ini dilihat dari pengunjung rental yang semakin ramai meski di jam belajar sekolah. Banyak anak-anak yang bolos sekolah hanya untuk bermain *playstation*. Pada akhirnya minat belajar yang semai kn berkurang bahkan sampai membuat anak malas sekolah dan penyebab yang paing parah adalah anak putus sekolah.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Labuhan Batu Selatan pada tahun 2015 diperoleh Angka Partisipasi Murni dan Angka Partisi Kasar Menurut jenjang pendidikan di Kabupaten Labuhan Batu Selatan. Angka Partisipasi Murni SD/MI berjumlah 97,88; SMP/Mts berjumlah 84,20; SMA/MA berjumlah 61,60; dan Diploma/Sarjana berjumlah 13,88. Angka Partisi pasi Kasar SD berjumlah 112,04; SMP/MTs berjumlah 98,16; SMA/MA berjumlah 72,31; dan Diploma/Sarjana berjumlah 15,69.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Pendidikan Kabupaten Labuhan Batu pada tahun 2015 diperoleh Angka Partisipasi Murni dan Angka Partisi Kasar Menurut jenjang pendidikan di Kabupaten Labuhan Batu. Angka Partisipasi Murni SD/MI berjumlah 97,88 %; SMP/Mts berjumlah 84,20%; SMA/MA berjumlah 75,60%; dan Diploma/Sarjana berjumlah 40,89%. Angka Partisipasi Kasar SD berjumlah 92,04%; SMP/MTs berjumlah 88,16%; SMA/MA berjumlah 72,31%; dan Diploma/Sarjana berjumlah 42,69 %.

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa untuk setiap jenjangnya Angka Partisipasi Murni dan angka Partisipasi Kasar Pendidikan semakin rendah. Salah satu penyebab semakin rendahnya angka disetiap jenjang adalah semakin berkurangnya minat warga masyarakat untuk melanjutkan pendidikan di jenjang yang lebih tinggi.

Peran orangtua untuk memperhatikan kegiatan bermain anak sangat diperlukan. Orangtua harus bisa mengontrol waktu bermain anak, juga permainan apa yang dilakukan anak. Namun banyak orangtua yang lalai akan hal ini sebabkan oleh pekerjaan yang terlalu banyak. Orangtua bekerja untuk anak, namun orangtua juga tidak boleh melupakan kewajibannya mendidik anak, dan memberi perhatian untuk anak, dan meluangkan waktu untuk bermain bersama anak.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengaruh Penggunaan Permainan (*Playstation*) Terhadap Minat Belajar Anak Usia 13-17 Tahun di Desa Padang Pasir Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhan Batu”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kebiasaan anak untuk selalu untuk mengutamakan bermain *playstation*
2. Kurangnya perhatian orang tua terhadap jam belajar anak
3. Memiliki peran penting bagi anak sebagai hiburan
4. *Playstation* dapat mengganggu proses kegiatan akademis anak.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti serta untuk menghindari meluasnya permasalahan, maka penulis membatasi masalah peneliti pada “ Pengaruh penggunaan permainan (*playstation*) terhadap minat belajar anak usia 13-17 tahun di desa Padang Pasir Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhan Batu”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “ **Seberapa Besar Pengaruh Penggunaan Permainan PlayStation Terhadap Minat Belajar Anak Usia 13-17 Tahun di Desa Padang Pasir Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Lanuhan Batu**”.

E. Tujuan Penelitian

Di dalam penelitian ini yang menjadi tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui “ Pengaruh penggunaan permainan (*PlayStation*) Terhadap Minat Belajar Anak Usia 13-17 Tahun di Desa Padang Pasir Kecamatan Rantau Selatan Kabupaten Labuhan Batu.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

Sebagai bahan masukan bagi orangtua untuk memperhatikan waktu bermain anak, dan jenis permainan game yang dimainkan anak.

2. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai penambah wawasan bagi penulis.
- b. Sebagai bahan masukan bagi peneliti yang lain yang memiliki bahasan penelitian yang sama.