

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Lingkungan keluarga adalah unit terkecil dalam masyarakat. Dan lingkungan keluarga itulah orang tua selaku subjek pendidikan melakukan pembinaan kepada anak-anaknya dengan memberikan bimbingan, perintah, teladan dan pengawasan kepada anak-anaknya.

Orang tua merupakan pembina dan pendidik yang pertama dan utama bagi setiap anak. Keberhasilan dan kegagalan anak dalam menempuh perjalanan hidupnya kelak sebagian besar bergantung dari hasil pembinaan dan pendidikan orang tuanya.

Ajaran Islam menempatkan orang tua sebagai penanggung jawab utama dalam mendidik dan membina anak agar berperilaku sesuai ajaran agama Islam. Kehadiran anak merupakan berkah dan amanah yang harus dipertanggung jawabkan oleh orang tua kelak dihadapan Allah Swt.

Dalam ajaran Islam banyak sekali tuntunan tentang pentingnya tanggung jawab orang tua dalam rangka membina dan mendidik anak-anaknya. Sebagaimana firman Allah dalam surah At Tahrim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Qur'an, 1995, h.951

Ayat tersebut menyatakan bahwa orang tua yang pertama dibebani untuk memikul tanggung jawab dalam keluarga (perlindungan dan pendidikan), dan juga orang tua sebagai guru dan pendidik utama bagi anak-anaknya dalam menumbuhkan dan mengembangkan kekuatan mental, fisik dan juga rohani mereka. Bahkan jauh dari itu orang tua sebagai pendorong minat dan memberikan serta pengawasan anak terhadap kegiatan belajar dan bermain.

Melalui bidang pendidikan pemerintah mengharapkan nilai-nilai agama agar dapat diterapkan di sekolah-sekolah umum. Dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>2</sup>

Untuk memenuhi atau mencapai tujuan yang diharapkan dalam undang-undang tersebut adalah dengan melalui jalur pendidikan atau belajar. Setiap manusia yang normal selalu melakukan aktivitas belajar dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu masalah belajar merupakan kewajiban setiap orang.

---

<sup>2</sup> Undang-Undang RI No.20 thn 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Sisdiknas), Bandung: Citra Umbara, 2003, h.7

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia diselenggarakan oleh tiga lingkungan yaitu sekolah, masyarakat dan keluarga. Di antara unsur terpenting yang mendasar dalam pendidikan adalah siswa atau anak didik.

Sebagaimana diketahui bahwa pada masa anak-anak merupakan masa yang sangat menentukan pada pertumbuhan dan perkembangannya untuk masa-masa berikutnya karena pada masa ini mereka mulai belajar menyerap nilai-nilai yang ada dilingkungannya. Nana Surjana menulis “hasil belajar yang dicapai dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor yang datang dalam diri siswa atau faktor lingkungan”.<sup>3</sup>

Faktor yang ada dalam diri siswa itu antara lain kemauan, intelegensi, minat dan lain-lain. Sedangkan yang datang dari luar diri siswa antara lain lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah. Dilihat dari faktor-faktor yang datang dari luar diri siswa, salah satunya adalah lingkungan keluarga, maka peran orang tua sangat penting artinya dalam pendidikan.

Dalam kenyataannya orang tua seringkali kurang mengetahui dan menyadari akan kewajiban itu atau mereka mungkin menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada sekolah, sehingga setelah itu mereka seringkali kurang memperhatikan kegiatan anak dirumah. Bahkan ada sebagian orang tua bersifat permisif atau acuh tak acuh terhadap pendidikan di lingkungan rumah, karena telah menyerahkan tugas dan tanggung jawab pendidikan anak pada sekolah.

Masa anak-anak yang berumur 7-12 tahun merupakan masa-masanya untuk bermain dan jika hal itu terpenuhi akan berakibat pada pertumbuhan dan

---

<sup>3</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 1989, h.19

perkembangannya. “Pada usia kanak-kanak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak”.<sup>4</sup>

Selain dengan modernisasi sekarang ini banyak menimbulkan dampak bagi setiap orang termasuk di antaranya anak-anak, baik dampak positif maupun dampak negatif, mulai dari gaya hidup sampai pada alat permainan anak-anak. Jenis permainan terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Demikian pula halnya dengan teknik-teknik bermain semakin berkembang terus.

Salah satu alat permainan yang semakin marak dikalangan anak-anak sekarang ini adalah permainan Video Game. Sehubungan ini penulis tertarik untuk mengadakan peninjauan pendahuluan yang penulis lakukan di RT 27 Kelurahan Gambut. Di daerah ini banyak tempat-tempat permainan yang seringkali dikunjungi oleh anak-anak untuk memainkan Video Game. Dapat dilihat juga kebanyakan pengunjungnya adalah anak-anak yang berumur 7-12 tahun. Di samping itu pula ada permainan Video Game yang dimiliki secara pribadi.

Permainan Video Game ini akan membawa dampak bagi anak, dan ini memang suatu hal yang wajar berlaku jika ada suatu kegiatan maka akan menimbulkan dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

Minat dan perhatian anak pada periode tersebut terutama pada segala sesuatu yang bergerak. Anak pada usia ini sangat aktif dinamis, segala sesuatu yang aktif dan bergerak sangat menarik minat dan perhatian anak. Lagi pula minatnya banyak tertuju pada macam aktivitas terbagi proses pengembangan pribadinya.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Kartini Kartono, *Psikologi Anak Psikologi Perkembangan*, Bandung: Mandar Maju, 1995, h.116

<sup>5</sup> *Ibid.*, h.130

Dampak positif dari permainan Video Game ini diantaranya dapat memberikan pendidikan dan sarana hiburan bagi anak-anak yang berguna untuk menumbuhkan minat dan bakat serta wawasan penalaran.

Di samping itu apabila anak asyik dan ketagihan pada permainan ini bukan tidak mungkin anak akan melupakan segala-galanya seperti malas shalat, mengaji, membantu orang tua, suka membantah bahkan belajar dan suka mengulur-ngulur waktu dan sebagainya. Hal ini tentunya mengharuskan adanya usaha-usaha yang perlu dilakukan untuk mengatasinya.

Usaha yang dilakukan untuk mengatasi beberapa permasalahan mengenai dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak, nampaknya lebih banyak pada pemberian pengawasan waktu belajar dan bermain pada anak. Dalam hal ini orang tua yang utama memberikan pengawasan dan bimbingan pada waktu belajar dan bermain dalam kebiasaan belajar anak sehingga dapat berfungsi sebagai penolak dampak negatif yang timbul akibat bermain Video Game.

Mengingat hal tersebut di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dalam sebuah skripsi yang berjudul : **DAMPAK BERMAIN VIDEO GAME DAN PERANAN ORANG TUA TERHADAP KEBIASAAN BELAJAR ANAK DI LINGKUNGAN RT 27 KELURAHAN GAMBUT KABUPATEN BANJAR.**

Untuk menghindari kesalah pahaman tentang pengertian judul skripsi ini, maka penulis merasa berkepentingan untuk menjelaskan terhadap istilah-istilah tersebut yang ada pada judul ini, yaitu sebagai berikut:

1. Dampak Bermain Video Game

Dampak berarti benturan atau pengaruh yang kuat mendatangkan akibat benturan baik negatif maupun positif.<sup>6</sup>

Video Game adalah suatu alat permainan anak-anak yang berupa sebuah monitor televisi dimainkan dengan menggunakan kaset, Video Game yang dimaksud adalah Play Stations. Jadi yang dimaksud dengan dampak Video Game adalah pengaruh positif maupun negatif yang ditimbulkan akibat bermain Video Game.

## 2. Kebiasaan Belajar

Kebiasaan berarti yang biasa dikerjakan, pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seseorang individu secara berulang-ulang.<sup>7</sup>

Belajar adalah berusaha (berlatih dan sebagainya) supaya mendapat kepandaian.<sup>8</sup>

Jadi yang dimaksud dengan kebiasaan belajar ialah keteraturan anak belajar di rumah atau mengulangi pelajaran.

## 3. Peranan Orang Tua

Peranan adalah tugas untuk melakukan kewajiban peran.<sup>9</sup>

Orang Tua berarti ayah ibu.<sup>10</sup> Yang penulis maksudkan adalah orang tua yang membiayai yaitu ayah dan ibu dari anak. Jadi, penelitian ini tertuju pada ayah dan ibu dari anak tersebut.

---

<sup>6</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1995, h.133

<sup>7</sup> *Ibid.*, h.113

<sup>8</sup> Kulus, S. Suryadi Syamsuri Effendi, R. Suma Admadjaja, *Kamus Baru Bahasa Indonesia*, Surabaya: Usaha Nasional, 1984, h.21

<sup>9</sup> *Ibid.*, h.179

#### 4. Anak

Yang dimaksud anak disini adalah anak-anak yang masih berusia sekitar 7-12 tahun yang berada di lingkungan Rt. 27 Gambut yang senang bermain dengan Video Game baik itu di rumah mereka sendiri ataupun ditempat lain yang banyak dikunjungi anak-anak untuk bermain Video Game tersebut.

Jadi yang dimaksud judul di atas adalah dampak bermain Video Game dan peran orang tua terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar.

### **B. Perumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar ?
2. Bagaimana peranan orang tua dalam mengatasi dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar?

### **C. Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa alasan yang mendasari penulis mengangkat permasalahan tersebut ke dalam sebuah penelitian, yaitu :

1. Pendidikan di rumah tangga adalah pendidikan pertama dan utama, disinilah generasi harapan dimasa mendatang akan lahir dan tumbuh, baik bagi orang tua, bangsa dan agama. Oleh sebab itu perhatian orang tua

---

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Op.Cit*, h.629

terhadap pendidikan yang merupakan modal dasar bagi perkembangan dirinya sangat penting.

2. Kedudukan orang tua dalam mencapai pendidikan pada pribadi anak sangatlah penting, sehingga penulis merasa perlu menelitinya agar keterlibatan orang tua dalam pelaksanaan pendidikan tersebut dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan.
3. Peran orang tua terhadap kebiasaan belajar anak sangat berpengaruh bagi keberhasilan pendidikan dan pengajaran pada suatu sekolah. Karena waktu yang dimiliki orang tua lebih banyak dari guru, orang tua dapat memotivasi, membimbing, mengawasi dan menyediakan fasilitas belajar kepada anaknya dalam menunjang kegiatan anak dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan.
4. Permainan video game pada masa ini sangat marak di kalangan anak-anak, sehingga penulis sangat tertarik untuk mengetahui dampak video game terhadap kebiasaan belajar anak.
5. Penulis juga merasa sangat tertarik mengadakan penelitian di lingkungan RT. 27 Kelurahan Gambu Kabupaten Banjar, karena di lingkungan tersebut banyak terdapat tempat-tempat permainan video game yang sering dikunjungi anak-anak.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar.
2. Untuk mengetahui peranan orang tua dalam mengatasi dampak bermain Video Game terhadap kebiasaan belajar anak di lingkungan Rt 27 Kelurahan Gambut Kabupaten Banjar.

#### **E. Signifikasi Penelitian**

Penelitian ini disusun dalam bentuk sebuah Skripsi yang diharapkan berguna untuk:

1. Memberikan sumbangan berupa buah pikiran dan informasi bagi siapa saja yang memerlukannya, terutama sekali bagi guru-guru agama khususnya di dalam pelaksanaan Pendidikan Agama Islam.
2. Sebagai pedoman untuk penelitian selanjutnya dengan secara mendalam dan lebih terperinci pada permasalahan yang serupa.
3. Sebagai informasi dan sebagai bahan bacaan untuk perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Antasari Banjarmasin.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Pembahasan skripsi ini penulis bagi dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I. Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang masalah dan pengesahan judul, perumusan masalah, alasan memilih judul, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II. Tinjauan teoritis meliputi belajar pada anak, bermain dan proses belajar pada anak, Video Game sebagai bentuk permainan anak dan pengaruhnya terhadap kebiasaan belajar, peranan orang tua membimbing belajar anak..

Bab III. Metode penelitian, yang terdiri dari populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data serta prosedur penelitian.

Bab IV. Laporan hasil penelitian, yang memuat Gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data dan analisis data.

Bab V. Penutup, yang berisi kesimpulan dan saran-saran serta dilengkapi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.