

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Anak usia sekolah memasuki perkembangan baru tentang bermain dan permainan. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan (Wong, 2009). Menurut Rab (2009) menyatakan kekhawatiran terhadap adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar bermain game elektronik. Salah satu dampak dari permainan game online adalah perubahan terhadap pola tidur anak. Masalah anak dalam hal kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur sangatlah penting untuk diperhatikan, namun kenyataannya anak lebih memilih tidur larut malam untuk bermain game online tetapi harus bangun pagi karena kewajiban sebagai pelajar sehingga dikelas menjadi mengantuk.

American Medical Association menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 90% remaja Amerika bermain game online dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan game online, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan game online (Young, 2009). (Depkominfo) mengatakan,

setidaknya ada 30 juta orang Indonesia yang memainkan game online, atau dengan kata lain, 1 dari 8 orang Indonesia adalah pemain game online. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang Hasil wawancara dengan guru BK 3, 4 anak mengantuk di dalam kelas. Keterangan dari guru BK mengatakan 4 siswa bermain game online mulai pukul 20.00 – 00.00.

Bermain *game online* yang terlalu lama adalah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kurangnya pemenuhan kebutuhan tidur remaja. Permainan ini sangat menarik karena dalam permainan ini seseorang tidak hanya bermain dengan orang yang berada disebelahnya, namun dapat bermain dengan beberapa pemain di lokasi lain sampai di seluruh dunia. Remaja atau anak usia sekolah dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online dari pada orang dewasa (Young,2009)

Pola tidur yang baik merupakan hal yang sangat penting untuk remaja di karena pada usia remaja merupakan tahap tumbuh kembang. Dampak-dampak yang disebabkan dari pola tidur yang tidak teratur antarlain, dapat beresiko terjangkit depresi, stres, penyakit jantung, struk dan diabetes. Kurangnya jam tidur telah terbukti dapat mengakibatkan siklus hormone dan metabolisme menjad itidak seimbang (Green, 2009).

Berdasarkan uraian di atas akan dilakukan penelitian tentang “Hubungan Intensitas Bermain Game Oline Dengan Gangguan Pola Tidur Di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang”

1.2 Rumusan Masalah

“Bagaimana hubungan intensitas *bermain game online* dengan *gangguan pola tidur* di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan gangguan pola tidur di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang.

1.3.2 Tujuan khusus

- 1 Mengidentifikasi intensitas bermain game online di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang
- 2 Mengidentifikasi gangguan pola tidur di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang
- 3 Menganalisa hubungan intensitas bermain game online dengan gangguan pola tidur di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu dan teknologi keperawatan, khususnya tentang intensitas bermain game online dengan gangguan pola tidur di SMPN 01 Pakisaji Kabupaten Malang.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Profesi Keperawatan.

Diharapkan penelitian ini memberikan masukan bagi profesi dalam mengembangkan perencanaan keperawatan yang akan dilakukan tentang hubungan game online dengan gangguan pola tidur.

2. Manfaat bagi Responden

Untuk memberi informasi bagi masyarakat terutama untuk ke ibu dan anak bahwa terlalu bermain game online akan menimbulkan dampak negative bagi kesehatan terutama pada anak.

3. Manfaat Bagi Lahan Penelitian

Memberikan informasi pada sekolah tentang bagaiman cara menyelesaikan jika ada masalah seperti gangguan pola tidur pada siswa yang disebabkan oleh game

4. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberi pengalaman dalam melaksanakan penelitian serta mengintegrasikan berbagai konsep yang didapat dalam kuliah kedalam penelitian ilmiah.