BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi ini, teknologi semakin canggih dan maju. Kemajuan teknologi saat ini berkembang sangat pesat terutama pengguna internet. Pada tahun 2018 pengguna internet di Indonesia meningkat secara cepat yaitu bertambah 28 juta pengguna dan berdasarkan hasil survey Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dan Polling Indonesia jumlah pengguna internet di Indonesia pada 2018 bertambah 27,91 juta (10, 12%) menjadi 171,18 juta jiwa. Artinya penetrasi pengguna internet di tanah air meningkat menjadi 64,8% dari total penduduk yang mencapai 264,16 juta jiwa. Sementara berdasarkan spasial, Pulau jawa masih menjadi wilayah pengguna internet terbesar di Indonesia, yakni mencapai 55%. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet tertinggi yaitu smartphone dan pengguna internet di Indonesia memanfaatkan untuk bermain *game online* (APJII 2018). Pengguna *game online* di Indonesia terdapat sebanyak 43,7 juta pemain dan Indonesia menduduki peringkat ke 16 pengguna *game online* di dunia (*Global games market report 2019*).

Game online merupakan situs permainan dunia maya yang terhubung melalui jaringan internet. *Game online* sebenarnya adalah sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan interne. Industry game online semakin berkembang dan teknologinya semakin maju (Lobel *et all* 2017).

Game online memiliki dampak yang negatife salah satunya yaitu berkurangnya jam tidur yang akan mengubah pola tidur anak dan akan melupakan makan. Anak yang secara terus menerus bermain game online akan mempengaruhi kesehatan dan masalah tidur bagi anak yang bisa terjadi adalah kualitas tidur yang buruk serta jika sudah parah akan menimbulkan stress *Media Use and Child Sleep: The Impact of Content, Timing, and Environment* menyatakan bahwaa penggunaan media termasuk internet meningkatkan stimulus pada anak sehingga anak selalu

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

aktif, selain itu menyebabkan keterlambatan waktu tidur anak, dampak lebih lanjut yaitu peningkatan frekuensi bangun pada malam hari dan mimpi buruk pada anak. Keterlambatan waktu tidur tersebut yang sering terjadi pada anak-anak yag bermain game online terutama pada malam hari sebelum tidur (Ambarsari, 2009).

Penelitian yang dilakukan oleh Laela (2017) tentang hubungan perilaku bermain bermain virtual game dengan kualitas tidur pada anak usia sekolah kelas V di SD N Ngupasan Yogyakarta , di dapatkan data siswa kelas V dengan jumlah 29 siswa. Terdiri dari laki-laki sebanyak 14 dan perempuan sebanyak 15, peneliti mendapatkan 24 siswa gemar bermain virtual game, 22 siswa tidur kurang dari 8 jam per hari. Hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa beberapa anak mengantuk ketika pelajaran berlangsung. Siswa menyampaikan bahwa mereka sering tidur larut malam karena menonton televisi dan bermain game.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ratna dkk (2014) tentang hubungan frekuensi bermain game online dengan kualitas tidur pada anak kelas IV dan V di SD N Karangrejo Yogyakarta setelah mendapatkan data dari 25 orang siswa di dapatkan hasil sebanyak (32%) memiliki kualitas tidur yang baik seangkan siswa yang bermain game online dengan frekuensi sedang sebanyak (12%) dan frekuensi yang tinggi sebanyak (6%) mengalami kualitas tidur kurang baik

Penelitian yang di lakukan oleh Nurdilla, dkk (2018) di SMP Negeri 13 Pekanbaru tentang hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja setelah di dapatkan data dari 20 orang siswa di dapatkan 16 orang suka bermain game online dan 25% orang siswa tidak suka bermain game online. 43,75% orang siswa menyebutkan mereka suka bermain game online selama 4-5 jam dalam sehari dan 56,25% orang siswa bermain selama 1-3 jam sehari.

Kemajuan teknologi terutama game online dapat menjadi perhatian utama bagi generasi karena dapat menyebabkan penyakit kecanduan Selain itu, ketika pengguna game online secara aktif terlibat dalam permainan saat bermain, mereka menjadi lebih kecanduan dan dengan mudah mengabaikan tanggung jawab lain, terutama dalam mengabaikan waktu tidur mereka. Tidur adalah periode di mana manusia tertidur dan berada dalam keadaan alami berulang yang melibatkan tubuh

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

dan pikiran untuk rileks sampai tubuh siap untuk bangun. Tidur yang cukup dan berkualitas tinggi memastikan kesegaran dan menghilangkan kelelahan begitu bahwa seseorang tetap layak untuk hari-hari berikutnya. Oleh karena itu, waktu tidur adalah persyaratan penting bagi manusia dan tidak boleh diabaikan.game online telah menjadi salah satu aktivitas internet paling aktif sejauh ini. Dampak dari terlalu terlibat dengan game online pada pola tidur penggunanya masih sulit dipahami oleh masyarakat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penjelasan terperinci tentang hubungan antara kecanduan game online dan pola tidur (Sulistiyani, 2012).

Gangguan tidur adalah kumpulan gejala yang ditandai oleh gangguan dalam jumlah, kualitas dan waktu tidur pada seseorang. Gangguan tidur pada anak sekolah ditemukan sekitar 46% dengan tipe gangguan yang paling sering adalah gangguan memulai dan mempertahankan tidur (Natalita, dkk, 2016).

Dampak gangguan tidur pada kehidupan anak meliputi konsentrasi dan berkurangnya waktu reaksi yang melambat ,kewaspadaan yang berkurang, serta penurunan fungsi eksekutif (pengambilan keputusan,penyelesaian masalah gangguan pembelajaran dan prestasi belajar memburuk. Sedangkan dampak gangguan tidur pada aspek perilaku meliputi hiperaktivitas, ketidak patuhan, perilaku membangkang,kendali implusi yang buruk peningkatan keinginan untuk mengambil resiko. Gangguan tidur juga berdampak pada kehidupan berkeluarga seperti efek negatif pada orang tua, strees keluarga, gangguan dalam pernikahan, serta masalah social lainnya (Ahsan dkk 2015).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada anak kelas IV di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta yang telah saya wawancarai bahwa 40 % anak bermain *game online*, 20 % anak mengalami kesulitan untuk tidur, 10 % anak bermain *game online* rata-rata 3 jam perhari, 20 % anak menyatakan bahwa alas an bermain *game online* untuk mengisi waktu luang dan 10 % anak mengatakan mengikuti teman-teman yang bermain game online, sebagian besar mengetahui game online dari teman.

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran gangguan tidur pada siswa kelas 4 dan 5 yang bermain game online di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta.

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti yang dilakukan peneliti adalah:

1. Tujuan umum

   Mengetahui gambaran gangguan tidur pada siswa kelas 4 dan 5 yang bermain game online di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta

2. Tujuan khusus
   a. Mengetahui gambaran gangguan memulai dan mempertahankan tidur pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta
   b. Mengetahui gambaran gangguan pernafasan saat tidur pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta
   c. Mengetahui gambaran gangguan kesadaran pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta
   d. Mengetahui gambaran gangguan transisi bangun tidur pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta
   e. Mengetahui gambaran somnolen berlebih pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta
   f. Mengetahui gambaran hiperhidrosis saat tidur pada siswa kelas 4 dan 5 di SD N 1 Sewon Bantul Yogyakarta

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai kontribusi dalam menmbah wawasan bagi profesi perawat dan menjadikan pertimbangan dalam menyusun dan menerapkan asuhan keperawatan dengan tepat, khususnya bagi anak yang mengalami gangguan tidur akibat bermain game online

PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA

2. Secara Praktis

a. Bagi Orang Tua

Memberikan gambaran tentang gangguan tidur bagi anak yang bermain game online, diharapkan orang tua dapat mengambil tindakan agar anak tidak kecanduan game oline.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan informasi mengenai anak usia sekolah yang barmain game online dan masalah gangguan tidur pada anak.

c. Bagi Siswa

Memberikan informasi tentang dampak gangguan tidur ketika bermain game online.

d. Bagi Perawat

Memberikan informasi tentang dampak bermain game online terhadap gangguan tidur sehingga dapat memberikan edukasi kepada anak dan juga orang tua tentang gangguan tidur pada anak yang bermain game online.

e. Bagi Peneliti Selanjutlnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi literature dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang gambaran tidur pada anak kelas 4 dan 5 yang bermain game online.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA PERPUSTAKAAN