

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*Internet gaming* didunia dan di Indonesia saat ini menunjukkan angka kejadian yang tinggi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Korea Selatan didapatkan 29,7% bukan pengguna game, 56,4% merupakan pemain game umum, 8,0% kemungkinan didiagnosa *Gaming Addiction*, dan 5,9% didiagnosa *Gaming Addiction* (Yu & Cho, 2016). Hasil penelitian yang dilakukan di universitas di China, Singapura, dan US bahwa sekitar 20,9% kecanduan online game (Tang et al., 2017). Di Indonesia sendiri pengguna internet mencapai 64,8% atau sekitar 171,71 juta jiwa, dengan 17,1% atau sekitar 29 juta jiwa diantaranya sebagai pengguna game dan 6,1 % diantaranya terkena *gaming addiction*. (APJII, 2018; Edo, 2018)

*Gaming addiction* diidentifikasi dalam DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) sebagai Internet Gaming Disorder (IGD) yang merupakan kondisi kejiwaan yang potensial dan menyerukan kepada peneliti untuk menyelidiki etiologinya, stabilitas, dan dampaknya terhadap kesehatan dan perilaku (Petry et al., 2015). Kecanduan internet mengacu pada keasyikan yang tidak terkendali, terkait dengan penggunaan

komputer dan akses internet yang mengarah pada kesulitan atau gangguan fungsi sehari-hari (Tang et al., 2017)

Secara umum dampak dari kecanduan game bisa berpengaruh terhadap hampir semua aspek kehidupan. Kecanduan merupakan penyakit kronis akan kerja otak, motivasi, ingatan, dan sirkulasi yang terkait. Abnormalitas pada sirkulasi ini mengarah pada depresi, memengaruhi masalah tidur termasuk insomnia dan kualitas tidur yang buruk, dan memengaruhi motivasi belajar yang diakibatkan oleh perubahan pada karakteristik biologi, psikologis, sosial dan spiritual, terkait dengan patologi PIU (*Phatological Internet Use*) (Kuss, 2013; Lam, 2014; Tang et al., 2017). Kecanduan game adalah bentuk dari menyibukkan diri akan sesuatu yang tidak bermanfaat, seperti yang dijelaskan dalam Al-Qur'an dan hadist nabi sebagai berikut:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

"Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang." (HR. Bukhari, Tirmidzi dan Ibnu Majah).

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾

إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ

وَتَوَاصَوْا الصَّبْرَ

*“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal shalih dan nasihat-menasihati supaya mentaati kebenaran dan nasihat-menasihati supaya menepati kesabaran.” (QS. al-‘Ashr: 1-3)*

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *Gaming Addiction* terhadap kualitas tidur dan motivasi belajar pada pelajar SMA.

## **B. Rumusan Masalah**

- Bagaimana hubungan *gaming addiction* terhadap kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum: untuk mengetahui bagaimana hubungan *gaming addiction* terhadap kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa

Tujuan khusus:

- Untuk mengetahui gambaran siswa dengan *gaming addiction*
- Untuk mengetahui kualitas tidur pada siswa *gaming addiction*
- Untuk mengetahui motivasi belajar pada siswa *gaming addiction*
- Untuk mengetahui hubungan *gaming addiction* terhadap kualitas tidur siswa
- Untuk mengetahui hubungan *gaming addiction* terhadap motivasi belajar siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Teoritis

- Memberi referensi melalui data terkait hubungan *gaming addiction* terhadap kualitas tidur dan motivasi belajar pada siswa

##### 2. Praktis

###### a. Bagi pelajar

- Dapat mengetahui dampak *gaming addiction* terhadap kualitas tidur dan motivasi belajar
- Bisa memberikan pengetahuan bagi siswa tentang *gaming addiction*

###### b. Bagi masyarakat

- Dapat memberikan gambaran tentang *gaming addiction*

## E. Keaslian Penelitian

### Literature review

Nama, tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Metode Penelitian	Perbedaan dan Persamaan	Hasil
(Bhandari et al., 2017)	<i>Sleep quality, internet addiction and depressive symptoms among undergraduate students in Nepal</i>	Kecanduan internet, kualitas tidur, dan gejala depresi	Kuantitatif, cross sectional	Perbedaan: Variabel yang digunakan adalah internet addiction. Persamaan: Sama meneliti tentang kualitas tidur.	Didapatkan 35,4% siswa mengalami kecanduan internet, 34,5% mengalami kualitas tidur yang buruk dan 21,2% mengalami depresi.
(Desriyanti, Lisa, 2018)	Hubungan Adiksi Gam Online dengan Kualitas tidur	Adiksi game online, dan kualitas	Kuantitatif, deskriptif korelasi	Perbedaan: variabel penelitian yang saya	Adiksi game onlien berhubungan negatif

	pada Mahasiswa di Lingkungan Universitas Sumatera Utara	tidur		lakukan terdapat motivasi belajar. Persamaan: variabel yang diteliti sama yaitu adiksi game dan kualitas tidur.	dengan kualitas tidur (semakin tinggi frekuensi adiksi game maka semakin buruk kualitas tidur)
(Samaha & Hawi, 2016)	<i>Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life</i>	Smartphone Addiction, stress, academic performa, dan satisfaction with life.	Kuantitatif, cross sectional	Perbedaan: variabel yang saya gunakan adalah <i>gaming addiction</i> . Persamaan: variabel yang diteliti sama yaitu academic	Terdapat hubungan negatif antara kecanduan smartphone dan academic performance

				performance.	
(Dworak et al., 2007)	<i>Impact of Singular Excessive Computer Game and Television Exposure on Sleep Patterns and Memory Performance of School-aged Children</i>	Computer game, menonton televisi, pola tidur, memori.	Ekperimental, randomized	Perbedaan: Variabel yang saya teliti adalah <i>gaming addiction</i> dan subjek penelitian saya adalah remaja. Persamaan: Variabel yang teliti sama yaitu gangguan tidur.	Bermain komputer game akan mengganggu pola tidur dan kinerja kognitif verbal pada anak-anak.
(Razikin, 2018)	Hubungan kebiasaan bermain game dengan	Bermain game dan motivasi belajar	Kuantitatif, cross sectional	Perbedaan: variabel yang saya teliti adalah	Jumlah waktu yang dihabiskan untuk

	<p>motivasi belajar peserta didik di smp it ar raihan bandar lampung</p>			<p><i>gaming addiction</i> dan kualitas tidur.          Persamaan: subjek yang diteliti adalah motivasi belajar</p>	<p>bermain video game memiliki korelasi negatif dengan nilai akademik.          Seiring meningkatnya waktu bermain video game, nilai akademik menurun.</p>
--	--	--	--	---	--