

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Visus merupakan kemampuan membedakan bagian-bagian yang kecil, baik terhadap objek maupun terhadap permukaan. Kelainan ketajaman penglihatan dikemukakan pada seseorang yang mengalami gangguan lintasan visual. Kelainan visus yang sering terjadi adalah miopia. Miopia merupakan keadaan mata saat bayangan difokuskan di depan retina, pada saat itu mata tidak dapat terakomodasi terjadi karena faktor genetik dan lingkungan (Riordan dan Withcher, 2013., Hartono, 2009).

Faktor resiko yang paling berkontribusi terjadinya miopia adalah kemajuan teknologi dan telekomunikasi seperti komputer, video game, *gadget: handphone* dll. Saat ini *gadget: handphone* tidak hanya untuk keperluan komunikasi seperti menelepon atau berkirim pesan singkat. Tetapi juga menjadi fungsi sebagai hiburan dikarenakan saat ini *gadget: handphone* juga menyediakan fitur yang lebih beragam seperti game, kamera, video, internet, dll. Begitu juga halnya dengan internet, penggunaan internet tidak harus dengan komputer atau harus ke warnet terlebih dahulu. Sekarang untuk menggunakan internet sudah bisa lewat *handphone*. Penggunaan *gadget: handphone* dan internet yang semakin meluas telah menyentuh berbagai kalangan masyarakat mulai dari remaja, orang dewasa bahkan sampai anak-anak. Tidak hanya remaja, anak Sekolah Dasar saja saat ini sudah ada yang menggunakan *handphone* blackberry, android dan internet yang sepatutnya

belum pantas untuk mereka gunakan. Karena mereka belum dapat secara cermat menggunakan *gadget: handphone* dan internet tersebut. Mengingat tidak hanya ada dampak positifnya saja dari handphone dan internet tersebut tapi juga banyak dampak negatifnya

Kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan penggunaan secara besar-besaran mulai dari anak balita sampai dengan dewasa bahkan lansia. Teknologi dapat berpengaruh positif ataupun negatif terhadap kehidupan. Pengaruh positif yang dirasakan saat ini dimana semua orang dapat mengakses apapun yang belum diketahui terutama dalam penambahan pengetahuan jika pengguna mampu memanfaatkannya sebaik mungkin. dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan. Pengaruh negatif yang sangat dirasakan adalah ketidakmampuan seseorang untuk tidak ketergantungan terhadap teknologi, daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, penurunan prestasi belajar, kurang memiliki sifat peduli (Fachrian dkk, 2009).

Pola asuh orang tua adalah pola perilaku yang diterapkan orang tua pada anak dan bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Pola perilaku ini dapat dirasakan oleh anak baik dari segi negatife maupun positifnya. Berhasil tidaknya orang tua membentuk tingkah laku anak sangat bergantung kepada bagaimana pola asuh orang tua yang dirasakan anak itu sendiri. Pemanfaatan *gadget: handphone* yang dilakukan orang tua saat ini sebagai

jalan pintas dalam pengasuhan anak untuk menemani anaknya agar orang tua dapat menjalankan aktivitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor, berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan *gadget: handphone* dan fokus pada *game* atau aplikasi lainnya.

Orang tua sebagai sosok yang paling berperan dalam proses tumbuh kembang anak seharusnya melakukan antisipasi guna mencegah adiksi atau kecanduan pornografi generasi muda. Namun sayangnya, tidak banyak orang tua mau melakukannya. Orang tua seperti tidak sadar dan abai terhadap efek perkembangan teknologi. Penggunaan *gadget: handphone* secara kontinu dapat merusak pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak lebih sering bermain *gadget: handphone* daripada belajar, hal ini sangat mengkhawatirkan karena pada masa ini emosi anak tidak stabil, keingintahuan yang tinggi sehingga anak menjadi kecanduan terhadap internet, *game*, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Anak lebih asyik dengan *gadget: handphone* daripada mendengarkan perintah orang tua (Chusna, 2017).

Di zaman yang semakin moderen, perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget: handphone* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Penggunaanya tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak usia dinipun ikut andil di dalamnya. Menurut perusahaan survei eMarketer, pengguna *gadget: handphone* meningkat secara signifikan di Indonesia dan

diprediksi masuk empat besar populasi pengguna *gadget: handphone* terbesar di dunia pada tahun 2016 (id.korantempo.com, 2015 dalam Yusmi Warisyah). Sebuah penelitian yang baru saja dikeluarkan *American Assosiation of Pediatric* (AAP). Peneliti ini mengambil tajuk “penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget: handphone*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget: handphone* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%) (id.ParentsIndonesia.com, 2013).

Berdasarkan survei yang dipublikasikan oleh menteri kominfo Tifatul Sembiring 2014 mengungkapkan bahwa 69% responden menggunakan komputer untuk mengakses internet. Sekitar 34% menggunakan laptop dan sebagian kecil hanya 2% terhubung melalui Video game. Lebih dari 52% menggunakan ponsel untuk mengakses internet, 21% untuk smartphone dan hanya 4% untuk tablet (Zulfitria, 2017).

Penggunaan *gadget: handphone* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget: handphone* yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap penurunan tajam penglihatan (Tiharyo dkk, 2008). Intensitas penggunaan teknologi seperti *gadget: handphone* sangat berpengaruh terhadap kondisi kesehatan mata. hal ini disebabkan karena Telepon seluler memancarkan sejenis radiasi elektromagnetik radio frekuensi. pengeluaran energi maksimal radiasi elektromagnetik dari telepon seluler berkisar 0,6-1 watt.1. Suatu sinar yang disebut *high energy visible* atau heV atau dikenal sebagai *blue light*

merupakan cahaya yang terpancar dari *gadge: handphone*. Cahaya ini menjadi salah satu penyebab masalah penglihatan, yaitu katarak dan amD (*age-related macular degeneration*). Mata yang terekspos terlampau lama oleh heV akan berdampak pada retina, heV penetrasi ke pigmen makula pada mata dan menyebabkan kerusakan perlindungan mata sehingga mata akan lebih rentan terhadap paparan heV dan degenerasi sel (Batung RO, 2013).

Layar *gadget: handphone* menggunakan tulisan yang kecil daripada sebuah buku atau cetakan *hardcopy* lainnya sehingga jarak membaca akan lebih dekat yang meningkatkan kebutuhan penglihatan pada penggunanya mengakibatkan muncul gejala yang termasuk ke dalam *computer vision syndrome*. Lebih dari 90% pengguna komputer mengalami gejala penglihatan seperti mata lelah, penglihatan buram, penglihatan ganda, pusing, mata kering, serta ketidak nyamanan pada okuler saat melihat dari dekat ataupun dari jauh setelah penggunaan komputer jangka lama (Rosenfield, 2011).

Gadget: handphone tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadge: handphone* digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi oleh anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan pada anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Widiawati & Sugiman, 2014 dalam Manumpil, dkk, 2015).

Penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia dini kini sudah menjamur data menunjukkan bahwa 80% dari penduduk anak banyak menggunakan *gadget: handphone* sebagai sarana bermain. 23% orang tua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa balita mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu. Keadaan yang memprihatinkan, ketika hasil riset tersebut menyatakan bahwa riset yang telah dilakukan menghasilkan hasil dengan angka persen yang tergolong cukup besar (Aisyah, 2015).

Trinika,dkk (2015) menyatakan pemakaian *gadget: handphone* dengan intensitas tinggi pada anak usia dini lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian *gadget: handphone* yang baik pada anak usia dini yaitu tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya. Sari dan Mitsalia (2016) menyatakan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget: handphone* untuk bermain *game*. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Gede Bakta Giri dan Made Dharmadi (2011), menunjukkan bahwa 78,9% dari seluruh responden penggemar *video game* mengalami penurunan tajam penglihatan.

Menurut penelitian Dedy Fachrian (2009), gangguan penglihatan pada anak sekolah, salah satu pemicunya seperti membaca tulisan dengan jarak yang terlalu dekat tanpa didukung oleh pencahayaan memadai, anak membaca buku dengan jarak yang terlalu dekat, dan cara duduk yang tidak

ergonomis saat melihat *gadget: handphone* (Wati, 2008). Anak dan remaja menggunakan *gadget: handphone* rata-rata lebih dari 7 jam. Pemakaian *gadget: handphone* berlebihan didefinisikan pada anak berusia di atas 2 tahun yang menggunakan *gadget: handphone* itu lebih dari 2 jam per hari. Anak usia dini adalah anak usia SD kelas rendah (kelas 1-3). Pada periode ini kesehatan mata harus diperhatikan karena semakin tinggi kuantitas anak dalam melihat *gadget: handphone* semakin besar peluang untuk mengalami penurunan penglihatan seiring dengan bertambahnya usia (Puspa, 2018).

Asosiasi Penyelenggara Jaringan Internet Indonesia (APJII) dilansir dari Kompas.com yang ditulis oleh Widiartanto pada tanggal 24 Oktober 2016 mengungkap bahwa lebih dari setengah penduduk Indonesia telah terhubung ke internet. Survei yang dilakukan sepanjang 2016 itu menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet dengan total penduduk Indonesia sebanyak 256,2 juta orang. Menurut Lenhart, dkk (2010) 2/3 dari jumlah remaja menggunakan media *online* setiap hari untuk mengerjakan tugas sekolah, berhubungan dengan teman-teman mereka, bermain *games*. Sebuah survei yang dilakukan *EU Kids Online Survey* dengan 25.142 sampel anak-anak dan remaja menemukan bahwa 93% anak-anak dan remaja usia 9-16 tahun menggunakan internet paling sedikit seminggu sekali dan 60% nya menggunakan internet setiap hari (Livingstone, dkk., 2011).

Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2007 dan 2013 mengumpulkan data mengenai kesehatan indera penglihatan. Riskesdas 2007 maupun 2013, responden yang diperiksa adalah responden yang berusia 6 tahun ke atas dan

memungkinkan untuk diperiksa visusnya. Pemeriksaan dilakukan tanpa atau dengan koreksi optimal. Untuk tahun 2013, responden yang dianalisis berjumlah 924.780 orang. Responden diklasifikasikan menderita *severe visual impairment* jika tajam penglihatan berkisar antara $<6/60 - \geq 3/60$ dan diklasifikasikan menyandang kebutaan jika tajam penglihatan $<3/60$ (Infodatin, 2014).

Jumlah gangguan penglihatan terbanyak adalah di Provinsi Jawa Tengah, Jawa Timur dan Jawa Barat. *Rapid Assessment of Avoidable Blindness (RAAB)* merupakan standar pengumpulan data Gangguan Penglihatan yang ditetapkan oleh WHO, melalui *Global Action Plan (GAP)* 2014-2019. RAAB di Jawa Barat dengan prevalensi 2.2% yang artinya adanya keterlibatan masalah sosial/lintas sektor (Infodatin, 2014). Di Kota Tasikmalaya dari 21 Puskesmas yang telah *update* data penurunan visus pada anak tahun 2017 yaitu Puskesmas Tawang. Penurunan visus pada usia sekolah dasar sebanyak 296 orang yang terdiri dari 96 kelainan di sekolah dasar dan 200 kelainan visus di SMP.

Penurunan visus di sekolah dasar yang berada di Wilayah Kerja Puskesmas Tawang Kota Tasikmalaya paling tinggi terdapat di SD Negeri Pengadilan sebanyak 27 orang (28%). Sedangkan 7 sekolah dasar yang lainnya masing-masing yaitu SDN Galunggung Kota Tasikmalaya sebanyak 18 orang (18%), SDN Sukasari Kota Tasikmalaya sebanyak 12 orang (12%), SDN Citapen Kota Tasikmalaya sebanyak 11 orang (11%), SDN Lengkung Kota Tasikmalaya sebanyak 9 orang (9%), SDN Tawang Kota Tasikmalaya

sebanyak 8 orang (8%), SDN Sukasari 3 Kota Tasikmalaya sebanyak 6 orang (6%), dan SDN Sukasari 4 Kota Tasikmalaya sebanyak 5 orang (5%).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ternyata penggunaan gadget di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya sebanyak 85% dari total keseluruhan. Siswa sekolah dasar paling banyak terdapat di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya sebanyak 1092 siswa dan jumlah siswa yang akan di periksa visus hanya kelas 5 dan 6 sebanyak 324 siswa. Berdasarkan survey awal yang telah dilakukan, terdapat beberapa siswa yang membawa *gadge: handphone* ke sekolah di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang menggunakan *gadget : handphone* pada usia dini. Hal ini didukung dengan tersedianya wifi di sekolah serta kepala Sekolah SD Negeri 4 Pengadilan menganjurkan siswanya untuk membawa *gadget: handphone* ke sekolah untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berbeda dengan SD Negeri 1, 2, 3 Pengadilan yang tidak difasilitasi oleh sekolah berupa wifi namun mereka diberikan *gadget: handphone* oleh orang tuanya sebagai media komunikasi untuk mempermudah mereka ketika akan menjemput anaknya.

Beberapa siswa mengatakan mereka senang bermain *gadget: handphone* dalam waktu yang cukup lama. Mereka biasanya menggunakan *gadget: handphone* untuk bermain *game* dan sosial media. Tetapi ada juga siswa yang mengatakan diperbolehkan bermain *gadget* namun dibatasi oleh orang tua.

B. Rumusan Masalah

Kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan penggunaan *gadge: handphone* di kalangan anak usia sekolah dasar yang dapat berpengaruh positif ataupun negatif terhadap tingginya penggunaan *gadget: handphone* di sekolah. Penggunaan *gadget: handphone* secara kontinu dapat merusak pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak lebih sering bermain *gadget: handphone* daripada belajar, hal ini sangat mengkhawatirkan karena pada masa ini emosi anak tidak stabil. Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya terdapat 85% siswa yang membawa *gadget: handphone* ke sekolah, dan terdapat 27 orang siswa yang mengalami penurunan visus. Sesuai dengan data yang di uraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya.

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya berdasarkan usia.

- b. Diketahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya berdasarkan pendapatan orang tua.
- c. Diketahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya berdasarkan lamanya penggunaan *gadget*.
- d. Diketahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya berdasarkan jenis layanan yang digunakan.
- e. Diketahui gambaran karakteristik penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya berdasarkan visus.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman, latihan, penambahan pengetahuan dan wawasan bagi penulis dalam mengadakan suatu penelitian serta mengkaji gambaran penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Sebagai bentuk pelaksanaan catur dharma perguruan tinggi khususnya bidang penelitian dengan meneliti kemajuan ilmu pengetahuan teknologi yang dimanfaatkan khususnya oleh anak sekolah melalui penggunaan *gadget: handphone* .

3. Bagi Profesi Perawat

Hasil penelitian ini dapat berguna bagi peneliti dalam pelaksanaan asuhan keperawatan pada anak. Hal ini menjadi masukan kepada perawat bahwa dalam memberikan intervensi terhadap anak dengan kecenderungan penggunaan *gadget: handphone* setiap saat yang dapat mempengaruhi proses tumbuh kembang seperti kecenderungan anak menjadi autis, proses sosialisasi anak dengan teman sebaya dan lingkungannya berkurang serta prestasi sekolah menjadi menurun.

4. Bagi Tempat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai kesehatan mata siswa dan memberikan masukan serta peraturan kepada Sekolah Dasar Negeri Pengadilan dalam penggunaan *gadget: handphone* bagi siswanya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang bagaimana hubungan karakteristik anak SD yang menggunakan gadget terhadap prestasi belajar.