

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi berkembang sangat pesat bergantung pada perkembangan zaman, teknologi yang muncul berbagai jenis dan fitur dengan bermacam-macam yang selalu berubah dari hari ke hari. Jumlah penggunaan internet di Indonesia hanya setengah juta dari jumlah penduduk. Jumlah yang semakin bertambahnya seiring harga gadget dipasaran semakin murah (Sanjaya&Wibhowo, 2011).

Kebutuhan teknologi adalah kebutuhan yang sangat penting pada era saat ini, karena pada saat ini teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak hal dan mengetahui banyak informasi terbaru (Pebriana, 2017).

Gadget sangat memudahkan bagi setiap orang untuk mengakses segala macam informasi, tapi bagaimana jika gadget digunakan oleh anak usia sekolah yang seharusnya bermain dengan teman-teman sebayanya, bersosialisasi dengan lingkungan, mengeksplor dirinya untuk berfikir kreatif dalam menyikapi sebuah masalah. Karena dengan keunggulan aplikasi sebuah gadget, maka gadget lebih pantas digunakan untuk mengembangkan suatu pikiran, ide, dan gaya hidup remaja dan dewasa atau orang yang sudah memiliki kepentingan khususnya dalam menggunakan gadget, gadget tidak dapat dijadikan sebagai media hiburan, media bermain game atau media menonton suatu acara secara *online*, *tv online*, *youtube* untuk anak usia sekolah (Widiawati&Sugiman, 2014).

Penggunaan gadget yang salah merupakan frekuensi dari penggunaan gadget yang sangat berlebihan, posisi yang salah dan intensitas cahaya yang terlalu terang atau terlalu gelap akan berdampak pada tajam penglihatan (Triharyo & awidea Irnawati, 2015)

Penglihatan adalah bagian dasar dari proses penglihatan, karena 80% dari apa yang anak-anak sudah pelajari didapatkan melalui pemrosesan informasi secara visual. Untuk memastikan kemampuan anak untuk belajar, penglihatan yang jelas adalah hal yang sangat penting. Masalah penglihatan dapat menyebabkan efek yang tidak diinginkan pada komprehensi dan kinerja dalam membaca dan menulis.

Cedera dan penyakit mata bisa mempengaruhi penglihatan. Kejernihan penglihatan disebut visus. Jika ketajaman menurun, penglihatan menjadi kabur. Para ahli mengatakan bahwa gadget semakin sering diproduksi dengan layar yang lebih cerah digunakan disiang dan malam. Menggunakan gadget ditempat tidur dan dalam cahaya yang gelap dapat menyebabkan penurunan tajam penglihatan. Peningkatan penggunaan gadget di era sekarang menimbulkan kekhawatiran pada masyarakat tentang efek negatif radiasi sinar gadget terhadap kesehatan salah satunya fungsi penglihatan (Christo, 2016).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 05 Agustus 2019 di SDN Gebangsari 01. Terdapat beberapa siswa disetiap kelas siswa/siswi yang mengalami masalah penurunan tajam penglihatan, didapatkan data siswa/siswi yang menggunakan alat bantu penglihatan atau kacamata dari kelas 1A dan 1B terdapat 3 siswa, kelas 2A dan 2B terdapat 2 siswa, kelas 5B terdapat 3 siswa, kelas 6A,6B dan 6C

terdapat 7 siswa. Hasil studi pendahuluan terdapat 15 siswa/siswi yang dimana siswa/siswi tersebut mengalami masalah penurunan tajam penglihatan dan semua siswa/siswi memiliki gadget sendiri.

B. Rumusan Masalah

Penjelasan dalam latar belakang menjadi dasar peneliti untuk menetapkan rumusan masalah penelitian, pada penggunaan gadget zaman sekarang tidak hanya digunakan orang remaja dan dewasa tetapi juga anak usia sekolah. Penggunaan gadget digunakan untuk bermain game, dengan bermain gadget yang berlebihan akan menimbulkan gangguan kesehatan seperti tajam penglihatan pada anak. Adapun rumusan masalahnya sebagai berikut. “Adakah Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Gebangari 01”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi :

1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah di SDN Gebangsari 01.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden
- b. Mengidentifikasi penggunaan gadget pada anak usia sekolah
- c. Mengidentifikasi penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah

- d. Menganalisis keeratan hubungan penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi :

1. Bagi profesi keperawatan

Sebagai informasi dan pemahaman bagi tenaga medis dan perawat tentang hubungan penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah di SDN Gebangsari 01.

2. Bagi sekolah dasar negeri

Memberi informasi agar pihak sekolah dasar melakukan pengawasan kepada siswa yang menggunakan gadget untuk memberikan pemahaman atau edukasi dampak positif dan negatif dari gadget.

3. Bagi masyarakat

Memberikan informasi bagi masyarakat, khususnya orang tua agar mengontrol, mendampingi dan membatasi anak saat menggunakan perangkat teknologi khususnya gadget.