

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masalah daya lihat atau masalah penglihatan anak adalah salah satu masalah tumbuh kembang pada anak. Daya lihat merupakan kemampuan visual seseorang sehingga pengukuran tingkat daya lihat dan pemeriksaan secara dini perlu dilakukan agar dapat mengetahui gangguan penglihatan pada anak supaya kemampuan visual anak bisa didapat secara optimal. Namun gangguan terhadap penglihatan banyak terjadi, mulai dari gangguan ringan hingga gangguan yang berat yang dapat mengakibatkan kebutaan. Upaya untuk mencegah dan menanggulangi gangguan penglihatan dan kebutaan perlu mendapatkan perhatian (Astuti Setiyani, 2016).

Penyebab gangguan penglihatan terbanyak di seluruh dunia adalah gangguan refraksi yang tidak terkoreksi, diikuti oleh katarak dan glaukoma. Sebesar 18% tidak dapat ditentukan dan 1% adalah gangguan penglihatan sejak masa kanak-kanak (Kemenkes RI, 2018).

Sedangkan penyebab kebutaan terbanyak di seluruh dunia adalah katarak, diikuti oleh glaukoma dan *Age Related Macular Degeneration* (AMD). Sebesar 21% tidak dapat ditentukan penyebabnya dan 4% adalah gangguan penglihatan sejak masa kanak-kanak (WHO, 2010).

Faktor penyebab masalah daya lihat dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya adalah faktor usia, genetik, aktivitas di luar ruangan,

radiasi dari penggunaan gadget yang berlebih seperti menonton melalui gadget, bermain game dan lain sebagainya. Aktivitas pada anak pada era sekarang hampir sebagian besar selalu berhubungan dengan gadget. Besarnya waktu yang digunakan untuk menggunakan gadget membawa pengaruh negatif yang besar pada daya lihat anak sehingga anak lebih rentan mengalami gangguan penglihatan (Terri K, 2019). Di Indonesia data statistik dari Teknologi Informasi dan komunikasi dalam tiga tahun terakhir, penggunaan internet meningkat secara signifikan mulai dari 15% pada tahun 2014 menjadi 51% pada tahun 2017. Jumlah penggunaan yang terhubung ke telepon pintar di Indonesia telah melampaui total populasi pada tahun 2014 sekitar 112% (Pratama AR, 2018).

Dampak dari masalah daya lihat dapat berakibat buruk pada perkembangan dan pertumbuhan bagi anak-anak yang masih dalam usia dini. Gangguan penglihatan memiliki implikasi multidimensional seperti dampak fisik (penurunan tajam penglihatan), fungsional (hambatan mengurus diri sendiri, mobilitas, dan aktivitas harian), dampak sosial (kontak sosial dan hubungan interpersonal), dan dampak psikologis (status emosional, kesejahteraan, kepuasan hidup, dan kebahagiaan). Seseorang dengan penglihatan jauh yang terbatas memiliki kesulitan dalam pembelajaran, seperti meniru, memahami komunikasi nonverbal (Stelmack JA, 2003).

Mata merupakan salah satu indera yang penting bagi manusia, melalui mata manusia menyerap >80% informasi visual yang digunakan untuk melaksanakan berbagai kegiatan. Jika anak mengalami gangguan penglihatan

dapat berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak(Sari, T.P & Mitsalina, 2016).

Hasil yang terkait data gangguan penglihatan di seluruh dunia diperoleh dari hasil estimasi 285 juta orang atau 4,24% populasi,39 juta orang menderita kebutaan atau sebesar 0,58% dan 3,65% atau 246 juta orang mengalami low vision. 65% orang dengan gangguan penglihatan (Kemenkes RI, 2014).Data nasional mengenai besaran masalah gangguan indera penglihatan pernah dikumpulkan melalui berbagai survei, antara lain Survei Kesehatan Mata, Survei Kesehatan Nasional/Survei Kesehatan Rumah Tangga, Riset Kesehatan Dasar dan *Rapid Assessment of Avoidable Blindness* (RAAB). Prevalensi kebutaan pada penduduk Indonesia umur 50 tahun ke atas hasil RAAB di 15 provinsi di Indonesia sebesar 3,0%. Prevalensi kebutaan akibat katarak pada penduduk umur 50 tahun ke atas di Indonesia sebesar 1,9% (Kemenkes RI, 2016).

Berdasarkan dirjen bina upaya kesehatan (BUK), gangguan penglihatan di Indonesia mencapai 22,1% dan sebanyak 15% diderita oleh anak-anak. Kelainan refraksi dan gangguan penglihatan dapat ditemukan pada semua kelompok umur, tetapi kondisi ini sangat bermasalah dan perlu diperhatikan pada anak-anakdengan penyebab utama katarak 0,78%glukoma 0,78%kelainan refraksi yang tidak dikoreksi 0,14%gangguan retina 0,13%kelainan kornea 0,10%dan penyakit mata lain-lain 0,15% (Kemenkes RI, 2014).

Hal yang dapat di cegah untuk menanggulangi masalah penglihatan di Indonesia pemerintah telah bergabung dengan program penanggulangan kebutaan Global Vision 2020 pada tahun 2000 dan membentuk koordinator nasional dan rencana aksi pada tahun 2005 merancang 5 poin strategi, yaitu Identifikasi besarnya permasalahan gangguan penglihatan melalui survey RAAB, Analisis situasi dan pembuatan *Plan of Action*, Pelatihan sumber daya manusia untuk kesehatan mata, Penguatan sistem rujukan, Integrasi pelayanan kesehatan mata dengan Jaminan Kesehatan Nasional (JKN). Seluruh strategi tersebut dikonsepsikan melalui Peta Jalan Penanggulangan Gangguan Penglihatan di Indonesia Tahun 2017-2030 yang selesai disusun pada tahun 2017. Upaya penanggulangan gangguan penglihatan dilakukan melalui pencegahan, pengendalian dan penanganan, dengan pendekatan siklus hidup (Kemenkes RI, 2017).

Upaya promotif dan preventif sesuai siklus hidup yaitu dengan deteksi dini kelainan pada kehamilan untuk ibu hamil, deteksi dini katarak konginetal pada bayi, deteksi dini katarak, gangguan refraksi pada balita, deteksi dini gangguan refraksi pada anak-anak dan remaja dandeteksi dini katarak, gangguan refraksi, glaukoma, diabetik retinopathy pada dewasa dan lansia (Kemenkes RI, 2017).Upaya deteksi dini dilakukan terintegrasi dalam kegiatan Stimulasi, Deteksi dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang (SDIDTK)(Kemenkes RI, 2016).Upaya deteksi dini untuk tes daya lihat dapat dilakukan pada usia 2-6 tahun dimana anak usia ini sudah banyak menggunakan gadget untuk hal-hal seperti belajar, menonton video, bermain

game, dan lain sebagainya sehingga lama-kelamaan menjadi ketergantungan gadget yang berakibat menjadi kecanduan gadget.

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan uswitch.com menunjukkan bahwa lebih dari 25% anak-anak di seluruh dunia mempunyai gadget sebelum usia mereka genap 8 tahun. Satu dari tiga anak mulai menggunakan smartphone ketika berumur 3 tahun dan satu dari sepuluh anak menikmati gadget dalam usia yang lebih muda yaitu 2 tahun (Murdaningsih & Faqih, 2014).

Pada kasus yang lain, sebuah survei oleh Common Sense Media yang ditujukan kepada 350 orangtua di Philadelphia, Amerika Serikat menyatakan bahwa anak-anak mulai usia 4 tahun sudah mempunyai perangkat smartphone pribadi tanpa pengawasan orangtua. Ada 25% orangtua mengaku meninggalkan anak mereka sendirian menggunakan gadget saat menjelang tidur, 33% orangtua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun suka menggunakan lebih dari satu smartphone, 42% mengaku anaknya yang berusia 1 tahun cenderung menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video, dan bermain aplikasi, 70% orangtua mengaku mengizinkan anaknya yang berusia 6 bulan sampai 4 tahun bermain smartphone ketika mereka sedang mengerjakan pekerjaan rumah, dan 65% orangtua melakukan hal yang sama untuk menenangkan anak saat berada di tempat umum (Louis, 2015).

TheAsianParent Insight bersama Samsung Kidstime melalui Mobile Device Usage Among Young Kids melakukan survei kepada 500 orangtua di

Indonesia yang menghasilkan beberapa temuan yaitu: 1) Terdapat 98% orangtua memperbolehkan anaknya menggunakan smartphone/tablet; 2) Orangtua yang memperbolehkan anaknya menggunakan smartphone/tablet untuk keperluan edukasi sebesar 80%, untuk hiburan sebesar 57%, dan untuk membuat anak tenang sebesar 55%; 3) Harapan orangtua terhadap penggunaan smartphone/tablet pada anak untuk aplikasi pendidikan sebesar 81% dan 85% untuk aplikasi buku; 4) Kenyataannya 72% penggunaan smartphone/tablet oleh anak untuk bermain game, 57% untuk aplikasi pendidikan, dan 14% untuk aplikasi buku; 5) Orangtua menyatakan bahwa 99% anak mereka memainkan gadget di rumah, dan 17% saat berada di sekolah (Nithy, 2014).

Sementara itu meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa sekolah di Indonesia menunjukkan faktor kecanduan gadget. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Medan, Sumatra Utara dari siswa menengah pertama persentase yang dapat pada anak yang mengalami kecanduan gadget (smartphone) yang menyumbang 76,1% untuk anak laki-laki dan 75,1% untuk anak perempuan (Cindy Chias Arthy, 2019). Berdasarkan jurnal Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di Jogjakarta didapatkan hasil penelitian bahwa ada hubungan yang signifikan antara perilaku penggunaan gadget dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah (Afnilia Yulaihah, 2018).

Dari hasil studi pendahuluan di Gasem Raya Pedurungan dilakukan wawancara pada orangtua siswa dan pemeriksaan daya lihat pada anak

didapatkan hasil pemeriksaan bahwa dari 5 anak yang dilakukan pemeriksaan daya lihat terdapat 3 anak mengalami gangguan penglihatan seperti anak tidak bisa menyesuaikan huruf dengan jarak 3 meter, anak hanya bisa membaca sampai baris ke dua pada E-card dan belum pernah dilakukan skrining tes daya lihat, anak, serta orangtua mengatakan anak sering bermain gadget (*smartphone*) lebih dari 2 jam/ hari saat di rumah. Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang ‘‘Hubungan Kecanduan Bermain Gadget (*Smartphone*) Dengan Daya Lihat Pada Anak Pra Sekolah Usia 36-60 Bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan.’’

B. Rumusan Masalah

‘‘Apakah terdapat hubungan antara kecanduan bermain gadget (*Smartphone*) dengan daya lihat pada anak pra sekolah usia 36-60 bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan?’’

C. Tujuan

1. Tujuan Umum :

Mengetahui hubungan kecanduan bermain gadget (*Smartphone*) dengan daya lihat pada anak pra sekolah usia 36-60 bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan.

2. Tujuan Khusus :

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak berdasarkan umur, jenis kelamin, dan lama bermain gadget.

- b. Mengidentifikasi kecanduan gadget (*Smartphone*) pada anak pra sekolah usia 36-60 bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan.
- c. Mengidentifikasi daya lihat pada anak pra sekolah usia 36-60 bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan.
- d. Menganalisis hubungan kecanduan bermain gadget (*Smartphone*) dengan daya lihat anak pra sekolah usia 36-60 bulan di Desa Gasem Raya Rw 04 Rt 02 Kecamatan Pedurungan.

D. Manfaat

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk kemajuan di bidang ilmu kesehatan terutama mengenai hubungan kecanduan gadget (*Smartphone*) dengan daya lihat anak pra sekolah usia 36-60 bulan.

2. Praktis

a. Bagi Bidan

Dengan penelitian ini diharapkan Bidan dapat melakukan upaya preventif dan skrining pada anak pra sekolah usia 36-60 bulan untuk dapat menurunkan angka kejadian gangguan daya lihat.

b. Bagi institusi pendidikan

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menambah pengetahuan pada dosen dan mahasiswa tentang

hubungan kecanduan gadget (*Smartphon*) terhadap daya lihat anak pra sekolah usia 36-60bulan.

c. Bagi orangtua

Dengan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi daya lihat anak dan dapat memeriksakan anak jika memiliki gangguan daya lihat.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dan sumber informasi bagi peneliti lain atau peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian lanjutan dengan desain dan metode yang lebih baik.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

Tahun Penelitian	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil
2017	Ahmad Ramadhan Asif dan Farid Agung Rahmadi	Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosian Perilaku Remaja Usia 11-12 Tahun	Penelitian ini menggunakan kananalitik observasional dengan desain penelitian belah lintang.	Persamaan penelitian ini adalah sama -sama menganalisis tingkat kecanduan gadget	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada variabel dependent	Terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun.

Lanjutan Tabel 1.1. Keaslian Penelitian

2018	Annisa Yusonia Putri	Hubungan Antara Kecanduan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja	Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan korelasi	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis tingkat kecanduan gadget	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada variabel dependent	Terdapat hubungan antara kecanduan smartphone dengan kualitas tidur pada remaja siswa SMA Al Falah Ketintang Surabaya
2017	Dinie Ratri Desiningrum, Yeniar Indriana dan Siswati	Intensi penggunaan gadget dan kecerdasan emosional pada remaja awal	Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional	Persamaan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis hubungan antara intensi penggunaan gadget	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada variabel dependen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensi penggunaan gadget dalam penelitian ini memberikan sumbangan efektif sebesar 23,3% terhadap variabel kecerdasan emosional
2017	Rahmad Adi Prasetyo	Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) Dengan Empati Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta	Metode penelitian yang digunakan adalah menghubungkan antara kecanduan gadget dengan empati.	Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menganalisis tingkat kecanduan gadget	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada variabel dependent	Kesimpulan dari penelitian ini ada hubungan negatif antara kecanduan gadget dengan empati.
2018	Afnilia Yulaihah	Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di Tk Aba Tegalrejo Yogyakarta	Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian korelasi dengan pendekatan cross-sectional.	Persamaan penelitian ini adalah sama pada variabel dependent	Penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada variabel independent	Hasil penelitian ini menemukan ada hubungan antara perilaku penggunaan gadget dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo

						Yogyakarta
--	--	--	--	--	--	------------

Perbedaan penelitian yang akan diteliti dengan penelitian sebelumnya adalah dari jenis penelitian dan subjek penelitian. Penelitian yang akan diteliti merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional yang dimana jenis penelitian ini berbeda dengan jenis penelitian sebelumnya, kemudian pada subjek penelitian populasi dan sampel yang di ambil berbeda dengan penelitian sebelumnya baik dari waktu, tempat dan lain sebagainya. penelitian sebelumnya banyak menggunakan sampel penelitian pada usia remaja berbeda dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada anak prasekolah. Adapun penelitian pada anak prasekolah sebelumnya dengan judul Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah di TK Aba Tegalrejo Yogyakarta meneliti bagaimana perilaku penggunaan gadget berbeda dengan yang akan diteliti yaitu anak yang sudah mengalami kecanduan gadget. Tidak hanya perilaku anak dalam menggunakan gadget tetapi yang akan diteliti adalah anak yang kecanduan terhadap smarphone (gadget) pada anak prasekolah.

