

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Gadged merupakan produk dari kecanggihan teknologi abad 21 yang terbagi dalam macam bentuk, misalnya *smartphone*, tablet, laptop, kamera, Iphone, dll (Fitri T.I,2017). *Gadged* merupakan telepon selular yang memiliki kemampuan canggih dalam perangkat keras maupun lunak yang fungsional seperti komputer atau laptop (BinDhim, et al, 2014). Pada era sekarang *gadged* banyak diminati dan digunakan oleh masyarakat.

Penggunaan *gadged* ini bukan lagi eksklusif di kalangan tingkatan umur tertentu saja tapi menyentuh semua tingkatan usia mulai dari balita, bahkan sampai tingkatan umur lansia. Anak-anak dengan usia 3-11 tahun sering menggunakan *gadged* terutama untuk bermain *games*, *chatting* dan nonton *video* (Fitri T.I, 2017). Semakin luasnya penggunaan *gadged* tidak hanya terjadi di Indonesia saja tetapi juga terjadi di seluruh penjuru dunia. Data dari Kementerian komunikasi dan informasi pada tahun 2015 yang menyebutkan bahwa negara yang menggunakan *gadged* terbanyak di Asia tenggara adalah Singapura (81%), Vietnam (43%), Malaysia (40%), Filipina (39%), dan, India 19 (%), dan di Indonesia sendiri berada pada kisaran (17%) dan cenderung meningkat tiap tahunnya.

Di dalam penggunaannya, *Gadged* dapat memberikan manfaat dan juga kerugian bagi para penggunanya. Manfaat *gadged* yang memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak-anak seperti melatih imajinasi, mempertajam kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan membaca, dan melatih memecahkan masalah. Sedangkan

kerugian dari penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu menurunnya konsentrasi anak saat belajar, malas menulis dan membaca, anak menjadi malas untuk bersosialisasi, *game addict*, menghambat perkembangan kognitif anak usia dini, menghambat kemampuan berbahasa, dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini (Au Dini, 2018). Selain kerugian penggunaan *gadget* yang berdampak pada kemampuan kognitif serta sosialisasi, ternyata ditahun 2017 terdapat peningkatan angka kebutaan akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu sekitar 50% (Fadilah A, 2018).

Ketajaman penglihatan sendiri merupakan kemampuan untuk membedakan bagian-bagian detail yang kecil, baik terhadap objek maupun terhadap permukaan. Ketajaman penglihatan dipengaruhi oleh pencahayaan dan tingkat kebutuhan penglihatan (Bella Y, 2015). Adapun faktor yang mempengaruhi ketajaman penglihatan yaitu jarak dan posisi *gadget* (Zulfiani E, 2018). Menurut Lely I.P at all, 2015 faktor yang mempengaruhi ketajaman penglihatan adalah *screentime*. Di Jakarta penggunaan *gadget* telah meningkat pada usia dini, menurut survey yang dilakukan oleh (Aisyah, 2015) yang menunjukkan bahwa 80% dari penduduk Jakarta Selatan anak banyak menggunakan gadget sebagai sarana bermain. Keadaan sangat memprihatinkan dapat terlihat dari data yang menunjukkan bahwa 23% orangtua yang memiliki anak berusia 0-5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan internet, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa anak mereka bermain *gadget* setidaknya sekali dalam seminggu.

SD Cinta Kasih Tzu Chi adalah salah satu sekolah dasar yang berada di Jakarta Barat. Selama pengamatan di sekolah ini, ditemukan bahwa sebagian besar siswa setelah pulang sekolah menggunakan *gadget* sambil menunggu

antar jempunya. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu guru disekolah SD Cinta Kasih Tzu Chi, beliau mengatakan bahwa banyak diantara muridnya mengalami kesulitan untuk melihat tulisan dipapan tulis jika tidak menggunakan kacamata. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu orang tua siswa mengatakan bahwa pada saat dirumah anak pun bermain *gadget* dengan durasi waktu yang lama, anak sering menggunakan *gadget* sambil tiduran dan bahkan sampai tertidur. Hasil observasi peneliti didapatkan bahwa sebagian besar siswa memakai kacamata tidak memakainya ketika menggunakan *gadget* dalam waktu yang cukup lama (sekitar 2-3 jam), dan mereka juga mengatakan bahwa jika terlalu lama menggunakan *gadget* membuat mata mereka terasa perih dan leher menjadi pegal.

1.2. Perumusan Masalah

Dari uraian masalah diatas dan melihat permasalahan dimana banyak siswa SD yang menggunakan *gadget* dan penggunaan *gadget* dengan durasi waktu yang lama sehingga peneliti tertarik untuk melihat Faktor-faktor yang berhubungan dengan ketajaman penglihatan pada siswa pengguna *gadget* kelas V di SD CK Tzu Chi.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum :

Diketahui Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Pengguna *Gadget* Kelas V Di SD CK Tzu Chi Jakarta Barat.

1.3.2. Tujuan khusus :

- 1.3.2.1. Diketahui karakteristik siswa meliputi jenis kelamin, usia, menggunakan kaca mata dan jenis *gadget* yang dipakai pada siswa Kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat
- 1.3.2.2. Diketahui deskripsi *screentime*, posisi menggunakan *gadget* dan jarak pandang siswa Kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat
- 1.3.2.3. Diketahui deskripsi ketajaman penglihatan mata siswa kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat
- 1.3.2.4. Diketahui hubungan antara *screen time* dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta
- 1.3.2.5. Diketahui hubungan antara posisi menggunakan *gadget* dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat
- 1.3.2.6. Diketahui hubungan antara jarak pandang terhadap *gadget* dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Kelas V SD Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat dijadikan acuan ataupun materi untuk melakukan sosialisasi tentang penggunaan *gadget* dengan baik dan waktu penggunaan *gadget* dalam sehari pada siswa dan siswi kelas V di sekolah Cinta Kasih Tzu Chi Jakarta Barat.

1.4.2. Bagi Institusi STIK Sint Carolus

Untuk menambah literatur materi dan juga dapat menjadi acuan untuk melakukan penelitian terkait lainnya.

1.4.3. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman klinik dalam melakukan penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

1.5. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan faktor-faktor berkaitan dengan ketajaman penglihatan pada siswa pengguna *gadget* kelas V di SD Cinta Kasih Tzu Chi, Jakarta Barat. Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Juni 2019 dan sasarannya adalah siswa kelas V SD. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini dikarenakan peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap beberapa anak SD kelas V Cinta Kasih Tzu Chi, dimana sebagian besar mereka memakai kacamata dan menggunakan *gadget* 2-3 jam dalam sehari. Oleh karena itu, peneliti akhirnya tertarik untuk mencari kebenaran apakah penggunaan *gadget* yang terlalu lama beresiko

untuk menurunkan ketajaman penglihatan. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi pendekatan potong lintang (*cross sectional*).