

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini teknologi sangat berkembang dengan pesat. Salah satu sektor teknologi yang terus berkembang adalah *gadget* atau disebut *smartphone*. *Gadget* sebagai alat perangkat elektronik yang sering dipakai pada era modern ini dapat mempermudah kegiatan manusia. *Gadget* juga dipakai sebagai alat komunikasi dan juga sebagai media hiburan. Pada masa kini, *gadget* dapat digunakan oleh berbagai kalangan usia, baik itu kalangan dewasa, remaja hingga anak-anak usia sekolah (Pertiwi *et al.*, 2018).

Jumlah pengguna *gadget (smartphone)* secara *global* makin meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3,2 miliar pengguna *gadget*, naik hingga 5,6% dari tahun sebelumnya. Sementara jumlah perangkat aktif yang digunakan mencapai 3,8 miliar unit. Pada Tahun 2022, jumlah pengguna *gadget* diprediksi mencapai 3,9 miliar pengguna. Pertumbuhan ini akan digerakkan oleh region-region yang sedang berkembang, termasuk Timur Tengah, Afrika, Amerika Latin, dan Asia Tenggara (Aswar & Erviana, 2020).

Hasil penelitian sebuah lembaga riset menyebutkan bahwa Indonesia berada di peringkat kelima dalam daftar pengguna *gadget* terbesar di dunia dengan pengguna aktif sebanyak 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh total pengguna ponsel (Abdu *et al.*, 2021). Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) 2020 terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *gadget* dan atau memainkan *gadget* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan *game online* maupun *offline* (Adinda *et al.*, 2021). Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) persentase penduduk berumur 5 tahun ke atas yang mengakses internet di Kabupaten Sragen sebanyak 52,07% pada tahun

2020, hal ini menunjukkan bahwa Kabupaten Sragen memiliki angka pengguna *gadget* yang cukup tinggi (BPS Provinsi Jawa Tengah, 2020).

Berdasarkan prevalensi penggunaan *gadget* yang cukup tinggi, tidak menutup kemungkinan bahwa *gadget* memiliki banyak dampak bagi kehidupan manusia, baik dampak positif maupun negatif. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube* (Syifa *et al.*, 2019).

Dampak negatif lain dari penggunaan *gadget* adalah bila durasinya terlalu lama digunakan bisa berakibat pada mata dan otak. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan antara lain adalah terganggunya pertumbuhan otak anak, obesitas, kurang tidur, kelainan mental, sifat agresif serta radiasi emisi. Untuk itu perlu adanya batasan dalam menggunakan *gadget* pada anak (Anggraeni, 2019).

Selain itu, penggunaan *gadget* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap kesehatan. Ilyas (2002) mengungkapkan bahwa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu menurunnya fungsi penglihatan, mata menjadi kering, kepala sakit dan air mata selalu keluar akibat paparan sinar dari layar monitor (LED/LCD) dan penyinaran lainnya. Pengguna *gadget* umumnya selalu terfokus hanya menatap pada satu objek saja dan biasanya dilakukan dalam jangka waktu yang lama. Dari dampak negatif yang ditimbulkan tersebut, mana akan mengalami ketidaknyamanan dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Jabbar & Hidayatullah, 2022).

Setelah melakukan studi penahuluan pada bulan April 2023 di beberapa sekolah swasta yang ada di kabupaten sragen yaitu SDIT Az Zahra Sragen, SDIT Az Zahra 2 Sragen, SD Muhammadiyah Sragen. Didapatkan hasil bahwa sekolah dengan rata-rata penggunaan *gadget* paling banyak adalah di SDIT Az Zahra Sragen dengan siswa kelas 5 yang paling banyak menggunakan *gadget* secara aktif kurang lebih selama 6 bulan

yaitu sebanyak 128 siswa dari 140 siswa, dengan kebiasaan menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari sebanyak 98 siswa, dengan jarak pandang kurang dari 30 cm sebanyak 87 siswa, dan dengan posisi duduk sebanyak 90 siswa. Kemudian di SDIT Az Zahra 2 Sragen pada siswa kelas 5 yaitu sebanyak 38 siswa dari 57 siswa, dengan kebiasaan menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari sebanyak 29 siswa, dengan jarak pandang kurang dari 30 cm sebanyak 27 siswa, dan dengan posisi duduk sebanyak 22 siswa. Sedangkan di SD Muhammadiyah Sragen pada siswa kelas 5 yaitu sebanyak 30 siswa dari 45 siswa, dengan kebiasaan menggunakan *gadget* 2 jam dalam sehari sebanyak 17 siswa, dengan jarak pandang kurang dari 30 cm sebanyak 14 siswa, dan dengan posisi duduk sebanyak 20 siswa.

Pemaparan diatas menjelaskan bahwa, semakin maraknya anak-anak sekolah yang menggunakan *gadget* memungkinkan untuk berlama-lama menggunakan *gadget* tanpa menghiraukan dampak yang akan terjadi terhadap kesehatan. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Gambaran Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Di SDIT Az Zahra Sragen.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah utama dalam penelitian ini yaitu “bagaimana gambaran perilaku penggunaan *gadget* terhadap penurunan ketajaman mata pada anak usia sekolah di SDIT Az Zahra Sragen”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mendiskripsikan gambaran perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SDIT Az Zahra Sragen

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada anak
- b. Mengetahui posisi penggunaan *gadget* pada anak
- c. Mengetahui intensitas penerangan saat penggunaan *gadget* pada anak
- d. Mengetahui jarak pandang penggunaan *gadget* pada anak
- e. Mengetahui perilaku penggunaan *gadget* pada anak

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kepustakaan yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam ilmu pengetahuan khususnya ilmu kesehatan.

## 2. Bagi Pihak Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai perilaku penggunaan *gadget* pada siswa.

## 3. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat memberikan informasi kepada masyarakat tentang pentingnya menjaga perilaku dalam penggunaan *gadget* dan juga apa saja dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan.

### E. Keaslian Penelitian

Penelitian tentang penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mata telah banyak dilakukan sebelumnya, tetapi sejauh penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti belum ada penelitian yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah:

1. **Jaja Muhamad Jabbar, et al (2022)** yang meneliti “Pola Penggunaan *Gadget* Pada Mahasiswa Optometri”. **Metode penelitian** : Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, dengan pendekatan *cross sectional study*, teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini berupa angket yang di sebarakan kepada mahasiswa Optometri reguler tingkat 1–3 sebanyak 101 mahasiswa sebagai sampel dari 135 mahasiswa sebagai populasi. **Hasil penelitian** : Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pola penggunaan *gadget* pada mahasiswa Optometri reguler tingkat 1–3 di STIKes Dharma Husada Bandung masih banyak yang mengabaikan pola penggunaan *gadget* dari segi waktu penggunaan, jarak mata dengan *gadget*, intensitas cahaya, posisi saat menggunakan *gadget* dan pola 20:20 saat menggunakan *gadget* dengan benar. **Persamaan** : Metode, Instrumen yang digunakan, teknik pengambilan sampel. **Perbedaan** : responden yang diambil, dan tempat.
2. **Layyinatun Syifa, et al (2019)** yang meneliti “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”. **Metode penelitian** : Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga data yang dihasilkan berupa kata dan kalimat. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (observasi, wawancara, dokumentasi), dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis. **Hasil**

**penelitian:** Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget*serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*. **Persamaan :** Responden yang diambil, instrumen penelitian yang digunakan. **Perbedaan :** metode yang digunakan, variabel yang diteliti, dan juga tempat.

3. **Maya Syulfarita Pertiwi (2018)** yang meneliti “Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun” **Metode penelitian:** Penelitian ini merupakan studi deskriptif kuantitatif. Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4, 5 dan 6. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah: siswa SD Negeri 10 Salatiga kelas 4, 5 dan 6; berusia 10-12 tahun; menggunakan gawai dengan durasi minimal 14 jam dalam satu minggu; bersedia menjadi responden. **Hasil penelitian:** Berdasarkan hasil penelitian diketahui responden yang menggunakan gawai dalam waktu 2-3 jam/hari sebanyak (66,2%), posisi tubuh responden saat menggunakan gawai pada posisi duduk tegak sebanyak (54,4%), responden menyatakan tidak pernah menggunakan gawai ketika cahaya redup sebanyak (51,5%) dan responden menyatakan tidak menggunakan gawai ketika tidak ada cahaya sebanyak (50%) dan kondisi mata responden berada dalam kondisi normal sebanyak 54 orang (79,4%). **Persamaan:** persamaan ada dalam metode penelitian dan responden. **Perbedaan:** Pada penelitian saya terdapat pada judul dan juga lokasi penelitian.
4. **Muallima, (2019)** yang meneliti “Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa SMP Unismuh Makassar” **Metode penelitian:** Penelitian ini menggunakan metode analitik observasional dan desain

*cross sectional* (potong lintang). Desain penelitian ini digunakan untuk meneliti suatu kejadian pada waktu yang bersamaan (sekali waktu). Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. *Simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi. **Hasil penelitian:** Dari hasil penelitian didapatkan prevalensi penurunan tajam penglihatan pada siswa-siswi SMP Unismuh Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang memiliki visus menurun lebih tinggi daripada visus yang normal. Hasil uji analisis didapatkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan *gadget* (durasi, frekuensi, dan jarak) dengan penurunan tajam penglihatan siswa-siswi SMP Unismuh Makassar Kecamatan Rappocini Kota Makassar. **Persamaan:** persamaan ada pada metode penelitian dan cara pengambilan data. **Perbedaan:** Pada penelitian saya terdapat pada judul dan sasaran yaitu anak sekolah dasar di SDIT Az Zahra Sragen, kemudian populasi, dan lokasi penelitian.

5. **Septi Anggraeni (2019)** yang meneliti “Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak *Gadget* Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan *Gadget* Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”. **Metode Penelitian :** Penelitian ini merupakan penelitian survey analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. Sampel pada penelitian ini adalah total dari populasi yaitu sebanyak 50 siswa. **Hasil penelitian :** Hasil analisis Regresi Linear sederhana menunjukkan adanya pengaruh pengetahuan tentang dampak *gadget* pada kesehatan terhadap perilaku penggunaan *gadget* pada siswa ( $p$  value = 0,002) dengan besar pengaruh 18,9%. Dalam hal ini perlu adanya peningkatan pengetahuan siswa tentang dampak *gadget* pada kesehatan, karena semakin tinggi pengetahuan akan diikuti dengan penurunan perilaku penggunaan *gadget*. **Persamaan :** responden, design penelitian. **Perbedaan :** jenis penelitian, metode, tempat.