

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin pesat. Masyarakat dunia telah memasuki *era* digital, ditandai dengan munculnya berbagai macam media elektronik seperti telepon genggam, *smartphone*, tablet, laptop, *notebook*, komputer yang dikenal dengan sebutan *gadget* (Oktafia *et al*, 2021). Saat ini penggunaan *gadget* semakin tinggi, semua kalangan menggunakan *gadget* tanpa terkecuali. Negara yang menggunakan *gadget* terbesar di dunia dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 1.1 Data Negara Pengguna Gadget Terbesar di Dunia**

No	Negara	Juta Pengguna
1	China	1.050
2	India	692
3	Amerika Serikat	311, 3
4	Indonesia	212, 9
5	Brazil	181, 8
6	Rusia	127, 6
7	Nigeria	122, 5

*Sumber : Statista, 2023*

Melansir statista, di tahun 2023, jumlah pengguna *gadget* di dunia telah mencapai 5 miliar pengguna. Meski begitu, jumlah pengguna di setiap area berbeda-beda. China menjadi negara dengan jumlah pengguna *gadget* terbesar di dunia. Posisi kedua dipegang oleh India dengan 692 juta pengguna. Amerika Serikat menyusul di urutan ketiga dengan jumlah pengguna setengah dari India, yakni sebesar 311, 3 juta. Menariknya, Indonesia berada di urutan keempat negara pengguna *gadget* di dunia, dengan jumlah pengguna sebesar 212, 9 juta (Yonatan, 2023).

Laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penduduk pengguna *gadget* di Indonesia pada 2018 hanya (64,8%), kemudian naik menjadi (73,7%) pada 2020, lalu tumbuh menjadi (77,01%) pada 2022, dan pada 2023 mencapai (78,19%). Namun begitu, tingkat penetrasi di Indonesia masih belum rata. Merujuk data APJII, daerah urban masih paling

besar dengan kontribusi (69,5%), sementara daerah rural hanya berkontribusi (30,5%). Sementara, jika dibagi per pulau, Pulau Jawa masih menjadi penyumbang terbesar dengan kontribusi (57,82%), disusul Sumatera (20,69%), Sulawesi (6,47%), Kalimantan (6,12%), Bali dan Nusa Tenggara (5,12%), serta Maluku dan Papua (3,79%). (CNN Indonesia, 2024).

Mengacu pada data Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2023 penggunaan *gadget* tertinggi di Soloraya setelah Solo (88,89%) yakni wilayah Sukoharjo sebanyak (82,16%), Boyolali sebanyak (74,32%), dan Karanganyar (74,25%) (Galih, 2023). Penggunaan *gadget* di Indonesia menghabiskan 7,4 jam untuk menggunakan *gadget*. Menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama, dengan posisi statis akan berakibat menimbulkan rasa nyeri dibagian tertentu terutama bagian leher (Riyanto, 2023). Berdasarkan data remaja Indonesia paling banyak menggunakan *gadget* dibandingkan kelompok usia lainnya. Dimana tingkat penetrasi pengguna *gadget* di kelompok usia 12- 18 tahun mencapai (87,02%) pada periode survei berlangsung sejak 18 Desember 2023 hingga 19 Januari 2024, dengan usia tersebut rata-rata penggunaan *gadget* usia anak sekolah tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penggunaan *gadget* ini pada remaja untuk kebutuhan sekolah atau sekedar untuk bermain sosial media (Kritianti, 2024).

Penggunaan *gadget* oleh anak sekolah tidak bisa dihindari. Kurikulum Merdeka menerapkan konsep dan metode dengan HOTS (*High Order Thinking Skill*). Penggunaan *gadget* untuk mengoptimalkan HOTS pada anak menjadi perhatian serius dari pemerintah, guru dan orangtua. Di sisi lain, penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan dampak bagi kesehatan seperti pusing, penglihatan kabur, gangguan tidur dan rasa nyeri pada pergelangan tangan, dan leher (Setyaningsih dan Trisnowati, 2023). Koordinasi yang baik antara pihak sekolah, orangtua akan memberikan dampak positif pada anak. Hal ini dapat dicapai dengan memperhatikan lama penggunaan *gadget* (Muwindhasari *et al.*, 2022).

Postural tubuh yang benar saat menggunakan *gadget* yakni duduk dengan posisi leher yang tegap dan mata yang sejajar dengan *gadget*, akan

tetapi posisi seperti ini diyakini tidak akan bertahan secara lama. Penggunaan *gadget* biasanya menundukkan kepala mereka untuk menatap layar *gadget* dan mempertahankan posisi kepala yang maju dalam waktu yang cukup lama, postural tubuh seperti ini merupakan postural yang salah, sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan *gadget* dengan durasi yang lama serta postural tubuh yang salah secara statis dapat mengakibatkan penekanan/kompresi berlebih pada ligamen, tendon, otot, saraf dan tulang-tulang pada leher yang memicu terjadinya *neck pain* (Maharani *et al.*, 2023).

Data *World Health Organizer* (WHO) 222 juta orang di dunia mengalami kejadian *neck pain* dan menjadi penyakit gangguan musculoskeletal penyebab kecacatan paling banyak ketiga di dunia setelah posisi pertama ditempati oleh gangguan *Low Back Pain* dengan prevelensi sebesar 570 juta orang dan posisi kedua osteoarthritis dengan prevelensi sebesar 528 juta orang. Prevalensi kejadian *neck pain* akibat penggunaan *gadget* di seluruh dunia yang berstandar global sekitar 50% dari kejadian *neck pain*. *Neck pain* pada remaja berkisar 15-30%. Prevalensi kejadian *neck pain* pada orang dewasa dalam satu tahun berkisar antara 12,1% hingga 71,5%. Pada tahun 2022, wilayah Asia Timur dan Amerika memiliki tingkat kejadian tertinggi dan terendah, masing-masing 1029,0 dan 624,0 per 100.000 penduduk. Negara-negara Skandinavia, khususnya Norwegia, Finlandia, dan Denmark, memiliki prevalensi kejadian *neck pain* tertinggi, sedangkan Djibouti dan Sudan Selatan memiliki tingkat prevalensi terendah (Juhandika *et al.*, 2022).

Sedangkan untuk Indonesia berdasarkan hasil riset kesehatan dasar (Riskesmas) prevalensi kejadian *neck pain* di Indonesia yaitu sebesar 7,3%, dengan kelompok pendidikan tingkat SMA sebanyak 4,5%. Prevalensi berdasarkan provinsi tertinggi yaitu Aceh (13,26%), diikuti Bengkulu (12,11%), Bali (10,46%) dan Papua (10,43%). Provinsi Jawa Tengah sendiri terletak pada urutan ke-18 dengan kasus sebanyak 6,72%, dengan kelompok pendidikan tertinggi yaitu tingkat SMA sebanyak 4,48%, disusul tingkat SMP sebanyak 3,58%, dan tingkat SD sebanyak 3,08% . Mengacu pada data

Risikesdas Jawa Tengah, prevelensi kejadian *neck pain* se-Soloraya yaitu Solo (4,96%), Sukoharjo sebanyak (7,01%), Boyolali sebanyak (6,20%), Wonogiri sebanyak (5,63%), Sragen sebanyak (6,14%), Klaten sebanyak (5,18%) dan Karanganyar (6.82%) (Amalda1 *et al.*, 2023). Berdasarkan latar belakang diatas ditemukan kejadian *neck pain* tertinggi di kabupaten Sukoharjo dengan prevelensi sebanyak (7,01%).

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan di lima SMA Negeri di Kabupaten Sukoharjo yaitu SMA Negeri 1 Sukoharjo, SMA Negeri 1 Kartasura, SMA Negeri 3 Sukoharjo, SMA Negeri 1 Mojolaban dan SMA Negeri 1 Polokarto. Dari ke-lima SMA Negeri diperoleh informasi bahwa siswa mengalami keluhan *neck pain* di SMA Negeri 1 Sukoharjo sebanyak 7 orang (70%) dan siswa yang tidak mengalami keluhan *neck pain* 3 orang (30%); SMA Negeri 1 Kartasura sebanyak 6 orang (60%) dan siswa yang tidak mengalami keluhan *neck pain* 4 orang (40%); SMA Negeri 3 Sukoharjo sebanyak 7 orang (70%) dan siswa yang tidak mengalami keluhan *neck pain* 3 orang (30%); SMA Negeri 1 Mojolaban sebanyak 5 orang (50%) dan siswa yang tidak mengalami keluhan *neck pain* 5 orang (50%); SMA Negeri 1 Polokarto sebanyak 9 orang (90%) dan siswa yang tidak mengalami keluhan *neck pain* 1 orang (10%).

Berdasarkan studi banding dari ke-lima SMA Negeri yang ada di Kabupaten Sukoharjo, SMA Negeri 1 Polokarto menduduki tingkat tertinggi mengalami keluhan *neck pain*. Hal ini dipengaruhi oleh lama penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam perhari. Kemudian peneliti melanjutkan wawancara dengan pihak sekolah bahwa belum pernah dilakukan sosialisasi tentang kejadian *neck pain*. Dari hal tersebut bahwa guru tidak menganggap *neck pain* merupakan suatu hal yang harus diatasi atau bahkan dicegah. Berdasarkan studi pendahuluan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas rumusan masalah yang dapat diambil adalah “Bagaimanakah hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi durasi penggunaan *gadget* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto.
- b. Mengidentifikasi kejadian *neck pain* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto.
- c. Menganalisis hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain* pada siswa SMA Negeri 1 Polokarto.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain* dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan dapat dipelajari serta dikembangkan teori terkait.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap kejadian *neck pain* sehingga siswa dapat mencegah dan meminimalisir terjadinya *neck pain*.

#### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat disosialisasikan kepada siswa tentang bahaya akan kejadian *neck pain*. Sehingga pihak sekolah dapat turut serta mencegah kejadian *neck pain*.

c. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan, wawasan dan pengalaman bagi peneliti mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan kejadian *neck pain*.

**E. Keaslian Penelitian**

**Tabel 1.2 Keaslian Penelitian**

No	Penulis dan Tahun	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Wanti Hasmar, Faridah, dan Indah Permata Sari (2023)	Edukasi <i>Auto Stretching</i> pada Kasus Nyeri Leher pada Siswi SMP Nurul Ilmi Kota Jambi	Membahas tentang kejadian <i>neck pain</i> yang disebabkan oleh <i>gadget</i>	Penelitian ini mengajarkan <i>auto stretching</i> & variabel yang berbeda
2	Irawan Wibisosno, Soesanto, dan Mahalul Azam (2022)	Pengaruh Nyeri Leher Terhadap <i>Craniovertebral Angle</i> Akibat Penggunaan <i>Smartphone</i> Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Fisioterapi Di Universitas Widya Husada Semarang	Membahas tentang kejadian <i>neck pain</i> yang disebabkan oleh <i>gadget</i> & pendekatan <i>cross sectional</i>	Teknik pengambilan sampel dengan <i>purposive sample</i> dan variabel yang berbeda
3	Bertha Muwindhasari, Eka Wahyuningrum, dan Apolonia Antonilda Ina (2022)	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Nyeri Leher Dan Gangguan Tidur Pada Anak Usia Sekolah	Membahas tentang kejadian <i>neck pain</i> yang disebabkan oleh <i>gadget</i> , pendekatan <i>cross sectional</i> , dan menggunakan kuesioner <i>neck pain scale</i> (NPS)	Penelitian ini mengukur gangguan tidur dan variabel yang berbeda
4	Muhammad Juhandika, Frida Kasumawati, dan Ayatun Fil Ilmi (2022)	Hubungan Posisi Dan Durasi Penggunaan <i>Smartphone</i> Dengan Keluhan Ketegangan Otot Cervical Pada Siswa SMK Sasmita Jaya	Membahas tentang kejadian <i>neck pain</i> yang disebabkan oleh <i>gadget</i> , dan pendekatan <i>cross sectional</i>	Waktu, tempat, dan variabel penelitian
5	Aulia Maharani Putri, Eugenia Violita, Ayu Suci Ramadhani, dan Hoirunnisa (2023)	Prevalensi dan Faktor Risiko yang Berhubungan dengan Neck Pain pada Mahasiswa	Membahas tentang kejadian <i>neck pain</i> yang disebabkan oleh <i>gadget</i> , pendekatan <i>cross sectional</i> , dan Sampel dalam penelitian ini diperoleh dengan teknik <i>simple random sampling</i> .	Waktu, tempat, dan variabel penelitian