

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bermain adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang ia rasakan dan ia pikirkan. Anak mempraktikkan keterampilan dan mendapatkan kepuasan dalam bermain, yang berarti mengembangkan dirinya sendiri. Selanjutnya anak dapat mengembangkan otot kasar dan halus, meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi, daya fantasi, dan kreativitasnya (Fauziddin, 2016). Bermain sangat berperan dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaan terwujud. Bagi anak, bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan bukan karena akan mendapat hadiah atau alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya (Conny, 2008 dalam Fauziddin, 2016).

Jenis-jenis permainan mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, dari generasi ke generasi dan dari karakter ke karakter yang lain. Dari yang tradisional hingga ke yang paling modern. Menurut Prantoro (2015) dirinya membagi permainan mejadi dua jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan modern biasanya ditandai dengan sistem produksinya sudah menggunakan teknologi canggih dan bersifat masinal atau sudah diproduksi dengan menggunakan mesin. Sedangkan permainan tradisional merupakan jenis

permainan yang mengandung nilai-nilai budaya dan merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan.

Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa yang mengandung nilai-nilai luhur. Permainan tradisional yang diwariskan ini memiliki manfaat yang tidak sedikit, di samping dalam melestarikan budaya, juga bermanfaat bagi perkembangan psikologis maupun dalam meningkatkan kreativitas serta ketahanan fisik. Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi (Hapidin & Yenina, 2016). Namun permainan tradisional kini sudah tidak mendapat tempat atau minim sekali peminatnya. Hal ini karena pesatnya teknologi dan menghasilkan produk jenis permainan anak. Banyak kita melihat bahwa permainan anak-anak sudah beralih ke permainan yang bersifat digital dan animasi. Keberadaannya semakin terasingkan sejak kemunculan internet.

Internet atau *international network* adalah sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia. *Interconnection Networking* atau singkatannya lebih dikenal sebagai Internet diartikan oleh Randall dan Latulipe, sebagai suatu jaringan global yang terdapat di dalam jaringan komputer (Oetomo, 2002 dalam Sultoni, 2013). Internet memberikan layanan yang meliputi, *World Wide Web (WWW)*, *E-Mail (surat elektronik)*, *Internet Relay Chat (IRC)*, *Mailing List*, *Newsgroup* dan *File Transfer Protocol (FTP)*. Setiap aplikasi dari fasilitas-fasilitas yang tersedia di dalam jaringan internet mempunyai fungsinya masing-

masing (Sultoni, 2013). Dan salah satu produk atau aplikasi yang tidak kalah populer dari kemunculan internet ini adalah adanya *game online*.

Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet (Aji, 2012 dalam Harahap, 2013). Jenis permainan *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Namun jika dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan banyak dampak negatif. Seperti, anak akan menjadi kecanduan, malas belajar, boros, keluar kata-kata kotor dan kasar, dan yang paling penting juga membuat mata menjadi lelah, bahkan dapat mempengaruhi ketajaman penglihatan, terutama rabun jauh (*myopia*). Penggunaan *game online* banyak diminati oleh anak sekolah, termasuk kalangan remaja, karena mereka memiliki banyak waktu luang. Dalam masa perkembangan remaja terdapat perubahan sosial yang penting, yakni mencakup meningkatnya pengaruh teman sebaya (*peer group*), pola perilaku sosial yang lebih matang, pembuatan kelompok sosial yang baru dan munculnya nilai-nilai baru dalam memilih teman dan pemimpin serta nilai dalam penerimaan sosial (Krori, 2011 dalam Herlina, 2013). Oleh sebab itu banyak remaja memainkan *game online* akibat pengaruh dari teman sebayanya.

Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan menurut Young (2009) dalam Syahrani (2015) mengungkapkan bahwa beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin muncul dari aktifitas bermain *online game* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial,

pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital. Penggunaan *gadget* yang salah seperti frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik juga akan berdampak terhadap penurunan ketajaman penglihatan. Studi yang dilakukan *American Optometric Association* (AOA) menyebutkan bahwa radiasi dari pancaran monitor komputer maupun layar telepon genggam dapat menyebabkan kelelahan mata dan gangguan mata lainnya seperti pandangan menjadi kabur atau dapat disebut gangguan ketajaman penglihatan (Suryadi, 2016) dalam (Andriyani, 2017).

Hasil survei menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskerdas) Nasional tahun 2013 yang dilakukan secara nasional di 33 provinsi menunjukkan bahwa prevalensi penurunan ketajaman penglihatan (*severe low vision*) penduduk umur 6 tahun keatas secara nasional sebesar 0,9 persen. Prevalensi penurunan ketajaman penglihatan tertinggi terdapat di Lampung (1,7%), diikuti Nusa Tenggara Timur dan Kalimantan Barat (masing-masing 1,6%). Di Nusa Tenggara Timur, prevalensi penurunan ketajaman penglihatan dan kebutaan pada Riskesdas 2013 cukup tinggi. Provinsi dengan prevalensi penurunan ketajaman penglihatan terendah adalah DI Yogyakarta (0,3%) diikuti oleh Papua Barat dan Papua (masing-masing 0,4%) (Infodatin, 2014).

Prevalensi kebutaan penduduk umur 6 tahun keatas secara nasional adalah 0,4 persen dan prevalensi tertinggi, seperti telah disebutkan sebelumnya, ditemukan di Gorontalo (1,1%) diikuti Nusa Tenggara Timur (1,0%), Sulawesi Selatan, dan Bangka Belitung (masing-masing 0,8%). Prevalensi kebutaan terendah, seperti telah disebutkan sebelumnya, ditemukan di Papua (0,1%) diikuti Nusa Tenggara

Barat dan DI Yogyakarta (masing-masing 0,2%). Di Papua dan DI Yogyakarta prevalensi penurunan ketajaman penglihatan dan kebutaan sangat rendah dibandingkan provinsi lain. Berdasarkan kelompok umur didapatkan kelompok umur 5-14 tahun adalah peringkat pertama dengan kebutaan dan penurunan ketajaman penglihatan. Prevalensi penurunan ketajaman penglihatan dan kebutaan di provinsi Jawa Timur sebesar masing-masing 1,0% dan 0,4% (Risikesdas, 2013).

Anak-anak yang berusia di bawah 15 tahun menurut WHO (2012) diperkirakan sebanyak 19 juta mengalami gangguan penglihatan dan 12 juta di antaranya disebabkan oleh kelainan ketajaman penglihatan, suatu kondisi yang seharusnya mudah untuk didiagnosis dan diperbaiki. Oleh karena itu, diperlukan adanya deteksi dini kelainan ketajaman penglihatan pada usia sekolah agar dapat ditemukan kasus kelainan ketajaman penglihatan secara dini pada populasi yang memiliki gejala. Gejala dan tanda kelainan ketajaman penglihatan mata antara lain mata berair, mata silau, penglihatan berkurang perlahan-lahan, melihat benda halus terbang, bentuk benda yang dilihat berubah, nyeri pada mata, sakit kepala, dan mata cepat lelah saat membaca (Ilyas, 2001 dalam Fauzi dkk, 2016).

Gangguan ketajaman penglihatan pada anak akan menghambat perkembangan anak secara umum. Anak yang mengalami gangguan penglihatan, kemampuan berkomunikasi akan terhambat dan juga akan mengalami gangguan perkembangan kognitif. Keterlambatan melakukan koreksi ketajaman penglihatan juga akan sangat mempengaruhi kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan karena 30 % informasi diserap dengan melihat dan mendengar (Ratanna *et al*, 2014). Pada anak usia 5-16 tahun, ketajaman penglihatan dapat diperiksa menggunakan tabel *snellen*.

Pemeriksaan ketajaman penglihatan baik dilakukan setiap 2 tahun sekali sampai usia 16 tahun (Soetjiningsih, 2012 dalam Andriyani, 2017). Menurut WHO, ketajaman visus mata merupakan indikator terbaik untuk menentukan fungsi penglihatan. Batas normal penglihatan seseorang dikatakan baik jika nilai visusnya 20/20 (6/6) dalam satuan kaki (Hutami, 2016 dalam Andriyani, 2017).

Berdasarkan penelitian, terdapat tiga dampak gangguan penglihatan mata pada anak-anak, yaitu dampak pada kesehatan jangka panjang, kinerja di sekolah, serta perkembangan emosional atau sosial (Anonim, 2012 dalam Hutami & Wulandari, 2014). Penglihatan adalah bagian dasar dari proses belajar, karena 80% dari apa yang anak-anak pelajari didapatkan melalui pemrosesan informasi secara visual. Oleh sebab itu, masalah kesehatan sangat mempengaruhi jangka panjang anak. Masalah penglihatan juga dapat menyebabkan efek yang tidak diinginkan pada komprehensi dan kinerja dalam membaca dan menulis, yang menyusun hampir tiga perempat kegiatan belajar di sekolah (Anonim, 2012 dalam Hutami & Wulandari, 2014). Pada survey anak-anak usia sekolah di Brazil ditemukan bahwa anak-anak dengan ketajaman visual dibawah 20/20 (6/6) mempunyai risiko tiga kali lebih besar untuk tidak naik kelas setidaknya satu kali dibanding pada anak-anak dengan ketajaman penglihatan yang lebih baik. Anak-anak dengan gangguan penglihatan mempunyai risiko yang lebih besar mengalami kemunduran pada perkembangan dan integrasi sosial. Permasalahan penglihatan yang tidak terdeteksi sejak awal dapat membawa pengaruh buruk pada anak di sepanjang kehidupannya, yang berpotensi menyebabkan perilaku nakal dan anti sosial (Anonim, 2012 dalam Hutami & Wulandari, 2014).

Perawat sebagai tenaga kesehatan mempunyai peranan yang cukup penting bagi peningkatan derajat kesehatan seseorang baik fisik maupun mental, sudah seharusnya dilibatkan dalam memperbaiki adiksi bermain pada anak. Hal tersebut dapat diketahui untuk memantau kegiatan bermain pada anak, misalnya seperti bermain *game online*. Perawat juga harus mampu mengetahui dampak-dampak yang ditimbulkan dari segi kesehatan. Sehingga dapat melakukan tindakan promotif dan preventif bagi para pemain *game online*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Hubungan Bermain Game Online dengan Ketajaman Penglihatan di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan-Jember*”.

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan masalah

Kemunculan *game online* merupakan suatu bentuk bahwa teknologi sudah semakin berkembang. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan perangkat elektronik. Pesatnya perkembangan game online sudah mendapat tempat di banyak kalangan. Dari anak-anak hingga orang dewasa yang menyukainya. Namun kebanyakan peminatnya adalah kalangan anak sekolah dan remaja. Dunia remaja memang tidak terlepas dengan adanya permainan. Karena mereka masih memiliki waktu yang cukup luang selain menjalankan kewajibannya yaitu belajar. Itulah sebabnya mengapa banyak kita lihat para remaja mampu berlama-lama berdiam di depan layar untuk memainkan *game online*. Tentu hal tersebut tidak baik jika dilakukan secara berlebihan. Karena jika dilakukan dalam waktu yang sering dan lama, maka akan menimbulkan resiko gangguan ketajaman penglihatan. Dimana

jika terjadi gangguan ketajaman penglihatan, maka akan menghambat proses belajar dan aktivitas kesehariannya.

2. **Pertanyaan masalah**

- a. Bagaimana bermain *game online* pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan-Jember?
- b. Bagaimana ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan-Jember?
- c. Adakah hubungan bermain game online dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan-Jember?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Untuk menganalisis hubungan bermain game online dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan-Jember?

Tujuan khusus

- a) Mengidentifikasi bermain game online pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan - Jember
- b) Mengidentifikasi ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan - Jember
- c) Menganalisis hubungan bermain game online dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Muhammadiyah 06 - Jember

D. Manfaat penelitian

1. Keluarga

Keluarga sebagai orang terdekat bagi anak-anak tentu harus memberikan pengarahan kepada anak. Bukan hanya kebutuhan materi saja yang harus

terpenuhi, namun harus diberikan juga perhatian. Jangan sampai dengan luasnya fasilitas yang orangtua berikan malah menjadi bomerang bagi dirinya.

2. Institusi pendidikan

Pihak sekolah dan guru juga diharapkan juga turut mempedulikan masalah ini. Karena jika terus dibiarkan anak-anak yang sudah mengalami kecanduan game online akan mempengaruhi terhadap proses belajarnya disekolah. Anak mungkin akan malas belajar, prestasi siswa menurun, mengantuk di kelas akibat sering begadang, dll.

3. Perawat

Perawat dapat memberikan pendidikan kesehatan dengan pengenalan masalah-masalah kesehatan yang akan ditimbulkan jika berlama-lama bermain game.

4. Peneliti lain

Mengingat beberapa keterbatasan dalam penelitian ini maka perlu dilakukan penelitian selanjutnya mengenai faktor lain yang menyebabkan penurunan ketajaman penglihatan sehingga dapat digunakan sebagai rujukan atau acuan untuk penelitian selanjutnya.