

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Smartphone berisi berbagai informasi dan konten yang bersifat positif dan negatif. Penggunaan *smartphone* yang dimanfaatkan secara bijak dan efektif akan menimbulkan dampak positif. Dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreatifitas anak. Walaupun mempunyai dampak positif dalam bidang pendidikan dan komunikasi penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* yang berlebihan dan tanpa batas juga menimbulkan dampak negatif terutama pada perilaku anak (Hilyana, 2021).

Keberadaan *smartphone* di lingkungan anak pada zaman seperti sekarang ini sangat sulit memisahkan kehidupan manusia dengan *smartphone*. *Smartphone* seperti menjadi kebutuhan pokok bagi manusia, dan hal seperti ini juga berlaku pada anak-anak. Berbeda dengan zaman dahulu, anak-anak dulu sangat semangat bermain di lapangan bersama-sama teman-temannya, dan terkadang sampai lupa waktu dan dijemput orang tua untuk pulang kerumah masing-masing. Tapi anak-anak sekarang justru lebih semangat untuk bermain game di *smartphone* nya dan juga bisa sampai lupa waktu. Penggunaan *smartphone* bisa menjadikan salah satu pengaruh

gangguan kesehatan pada anak terutama pada anak usia sekolah.(Sobry, 2017).

Deputi Tumbuh Kembang Anak, Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, Leni Rosaline mengatakan, di Indonesia sekitar 10% dari 66 juta anak usia sekolah (5-19 tahun), mengalami gangguan mata akibat kelainan refraksi. Sekitar 4,6% dari total populasi penduduk Indonesia memakai kacamata refraksi dan lensa mata, atau dengan kata lain kacamata minus, Pada tahun 2012, di Indonesia sebanyak 27% anak di usia balita dapat menggunakan *smartphone*, di tahun 2014, jumlahnya meningkat menjadi 73% bahkan 29% memiliki tablet pribadi pemberian orang tuanya (Dwiana, 2021).

Berdasarkan survey Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2020) terdapat sekitar 71,3% anak usia sekolah memiliki *smartphone* dan atau memainkan *smartphone* mereka dalam kurun waktu yang cukup lama dalam sehari, dan sebanyak 55% diantaranya menghabiskan waktu bermain ponsel tersebut dengan game *online* maupun *offline*. Didapatkan data bahwa mayoritas orang tua 94% mengatakan jika anak mereka terbiasa memakai *smartphone* untuk bermain game *online*, 63% anak dapat menggunakan waktu maksimal 30 menit dalam sekali bermain game, sedangkan 15% orang tua mengatakan jika anak mereka dapat bermain game selama 30-60 menit dan selebihnya dapat berinteraksi dengan sebuah game > 1 jam (Sujianti, 2018).

Hal-hal negatif yang mungkin terjadi akibat penggunaan *smartphone* diantaranya yang pertama yaitu mengganggu kesehatan baik secara langsung maupun tidak langsung. Dampak negatif yang akan mengganggu kesehatan secara langsung yaitu radiasi sinyal yang dipancarkan oleh *smartphone*. Salah satu divisi organisasi kesehatan dunia (WHO) mengemukakan bahwa radiasi sinyal dari *smartphone* atau *handphone* memungkinkan terjadinya resiko kanker otak pada manusia (Wilantika,2017).

Perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat berkembang dari waktu ke waktu. Pada zaman sekarang bentuk teknologi yang paling dekat dengan kita adalah *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dapat diperoleh siapapun tanpa mengenal usia termasuk anak maupun remaja (Sufriani, 2021). Zaman sekarang *smartphone* sudah diberikan dari usia dini. Hal tersebut disadari ataupun tidak akan membentuk kebiasaan terhadap anak. Orang tua terkadang menjadikan alasan kesibukan pekerjaan sebagai salah satu penyebab mereka memberikan *smartphone* di usia dini pada anak, hal yang berulang diberikan kepada anak bisa menyebabkan kecanduan atau adiksi terhadap hal tersebut.

Harvard Health Publishing (Utami,2019) mendefinisikan adiksi merupakan pengaruh yang akan bertahan lama dan kuat dengan tiga karakteristik yang khas, yaitu : kemauan yang kuat dalam menggunakan suatu objek, hilangnya kontrol untuk penggunaannya, dan akan selalu terlibat dengan objek tersebut tanpa memikirkan efek bahayanya. Adiksi bisa bisa

berbentuk pada kecanduan terhadap apapun, termasuk pada *smartphone*(Iswinarti, 2020).

Amblyopia merupakan penyebab terbanyak penurunan ketajaman penglihatan pada anak, remaja dan dewasa muda, anak merupakan prioritas dalam (VISION, 2020), yang WHO menggagas untuk dapat mencegah gangguan ketajaman penglihatan. Meskipun kurang menyebabkan cacat penglihatan dibanding gangguan lain yang memerlukan deteksi dini misalnya katarak congenital, *amblyopia* merupakan gangguan yang diderita orang awam dan dalam laporan pengelolaan menempati proporsi yang dalam hubungan antara dokter mata dengan anak-anak.

Amblyopia atau sering dijuluki mata malas, adalah kondisi mata yang mengalami penurunan ketajaman penglihatan, tak terkoreksi dengan kacamata atau lensa kontak. Sebagai akibat dari gangguan proses perkembangan *visus sentral*. Gangguan perkembangan tersebut dapat terjadi karena faktor optikal/refraksi, kekeruhan media refrakta, strabismus dan ptosis, sewaktu awal masa anak-anak (dibawah 6 tahun)(Gunawan, 2017).

Keluhan mata kering juga sering terjadi karena penggunaan *smartphone* terlalu lama menyebabkan produksi air mata menjadi berkurang. Keluhan umum lainnya yang terjadi akibat penggunaan *smartphone* yang berlebihan yaitu kepala menjadi pusing, kurangnya frekuensi tidur anak menjadi terganggu. *Smartphone* dapat mengakibatkan mata mengalami penurunan ketajaman penglihatan. pada saat ini banyak anak yang mengalami kerusakan mata di usia dini. Pemakaian *smartphone* dalam durasi yang lama,

posisi tubuh yang kurang baik saat menggunakan *smartphone* dan kurangnya intensitas cahaya dianggap sebagai penyebab dari penurunan ketajaman penglihatan anak (Pertiwi, 2018).

Smartphone memiliki banyak dampak bagi pertumbuhan anak baik dampak positif maupun dampak negatif, tapi dalam menentukan dampak mana yang diterima oleh anak, ini tergantung kepada usaha orang tua untuk menjaga apa yang dilihat dan dibaca oleh anaknya pada anaknya pada *smartphone* dan juga harus adanya campur tangan konselor dalam memberikan informasi mengenai dampak *smartphone* ini kepada masyarakat agar nantinya tidak ada kesalahgunaan *smartphone* terutama oleh anak usia sekolah.

Hasil studi pendahuluan didapatkan bahwa 150 siswa menggunakan *smartphone* di SDN Sumpersari 1. Berdasarkan latar belakang tersebut perlu dilakukan kajian mengenai hubungan lama penggunaan *smartphone* dengan *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun.

B. Rumusan Masalah

1. Pernyataan Masalah

Smartphone merupakan sebuah produk kemajuan teknologi modern, namun beberapa studi menjelaskan bahwa pada gadget menghasilkan suatu sinar yang disebut *high energy visible* atau dikenal sebagai *blue light* yang merupakan spektrum cahaya yang mampu memengaruhi penglihatan. Pada perkembangannya *smartphone* digunakan pula oleh anak usia sekolah dalam

menunjang aktifitas harian seperti belajar *online*, bermain dan berinteraksi secara *online* sehingga hal tersebut membentuk sebuah asumsi bahwa *smartphone* telah melekat pada kehidupan anak usia sekolah dan hal tersebut diduga berdampak pada kesehatan mata.

2. Pertanyaan Masalah

Berdasarkan pernyataan masalah diatas maka dapat ditarik pertanyaan penelitian berupa :

- a. Bagaimanakah lama penggunaan *smartphone* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumbersari 1 Jember
- b. Bagaimanakah *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumbersari 1 Jember
- c. Apakah ada hubungan lama menggunakan *smartphone* dengan *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumbersari 1 Jember

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hubungan terlalu lama menggunakan *smartphone* dengan *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumbersari 1 Jember

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah :

- a. Mengidentifikasi lama penggunaan *smartphone* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumbersari 1 Jember

- b. Mengidentifikasi *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumpersari 1 Jember
- c. Menganalisis hubungan lama penggunaan *smartphone* dengan *amblyopia* pada anak usia 9-11 tahun di SDN Sumpersari 1 Jember

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan dasar rujukan dan data dasar pada penelitian terkait dengan kesehatan mata serta dapat dikembangkan menggunakan pendekatan analisis yang lainnya.

2. Tenaga kesehatan

Memberikan bahan informasi tentang arti penting kesehatan mata dan menjadi dasar acuan dalam program kesehatan mata utamanya pada anak usia sekolah untuk peduli pada kesehatan mata karena mata adalah jendela dunia.

3. Institusi Pelayanan Kesehatan

Memberikan dasar acuan dalam membuat regulasi maupun aturan terkait kesehatan mata dan mengembangkan sebuah program yang intensif untuk melakukan pemeriksaan mata secara periodic pada anak usia sekolah sebagai dasar dalam upaya pengendalian gangguan penglihatan dan kebutaan.

4. Pendidikan Keperawatan

Memberikan sumber bacaan dan refrensi dalam menambah khazanah khususnya pada lingkup keperawatan anak.

5. Keluarga dan Orang Tua Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memerikan informasi tentang dampak lama penggunaan *smartphone* pada fungsi kesehatan mata sehingga keluarga dan utamanya adalah orang tua mampu mengatur anak usia sekolah dalam menggunakan *smartphone* secara bijaksana.

