

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi berkembang sangat pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang beredar pada saat ini adalah *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga digunakan oleh kalangan usia anak sekolah. Tahap pengenalan *smartphone* pada anak usia sekolah merupakan usia yang masih terlalu awal. Pada usia sekolah, permainan anak lebih disarankan pada permainan fisik, keterampilan intelektual, fantasi serta terlibat dalam kelompok atau tim (Suherman, 2018). Banyak hal yang dapat kita lakukan dengan menggunakan *smartphone*, contohnya dalam melakukan komunikasi kita dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat pada telepon pintar seperti LINE, Instagram, Facebook dan Twitter atau bahkan kita dapat berkomunikasi bertatap muka secara langsung dengan orang lain melalui video call (Deify, 2016).

Saat ini pengguna *smartphone* di dunia yaitu 3,6 miliar (Newzoo, 2020). Kemenkoinfo di berita terbitan media indonesia 2020 mengatakan 89% penduduk indonesia menggunakan *smartphone*. Menurut databoks pengguna *smartphone* 2020 mencapai 70 % dan di 2021 mencapai 78 %. Di Indonesia pengguna internet di dominasi perempuan 51% dan laki – laki 49 % , ditahun 2018 pengguna internet di indonesia mencapai 64, 8% dan di 2020 meningkat menjadi 73,7 % (APJII,2020). *Survey* yang dilakukan oleh ISC (Indonesia *Survey* Center, 2020) mendapatkan hasil pengguna internet SMA 23%, S1 16,6 % SMP 4,6% SD 6,0 %. Sebagian pengguna internet menggunakannya lebih dari 8 jam per hari dan digunakan untuk media sosial, hiburan, dan pekerjaan (APJII, 2020).

Dibalik kecanggihan teknologi yang diusung *smartphone*, terdapat hal yang sangat merugikan bagi penggunaannya. Penggunaan *smartphone* terlalu lama dapat menyebabkan munculnya gejala salah satunya adalah kelelahan pada mata seperti mata terasa sakit, panas, cepat lelah, mata terasa kering, mata merah, memfokuskan bayangan yang jatuh ke mata menyebabkan pengelihatannya menjadi kabur atau berbayang, munculnya rasa sakit pada punggung, kepala, leher juga terasa tegang dan nyeri pada pinggang (*America Optometric Assosiation*, 2020). Kelelahan mata

dapat menyebabkan iritasi seperti mata berair, dan kelopak mata berwarna merah, penglihatan rangkap, sakit kepala, ketajaman mata menurun, dan kekuatan konvergensi serta akomodasi menurun (Depkes RI, 1990).

Di seluruh dunia jumlah anak penderita myopia (mata minus) kian lama semakin meningkat. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memprediksi bahwa pada tahun 2050 setengah populasi dunia akan menderita myopia. Didapatkan data dari Dinas Kesehatan (Dinkes) Kota Malang menskrining 104.127 pelajar SD-SMA/SMK. Masalah yang paling mendominasi pelajar usia 10-18 tahun tersebut adalah keterbatasan penglihatan. Hal itu diketahui saat tahap pemeriksaan mata di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian yang terkait kelelahan mata yang dilakukan oleh Medshen dan Oktavianmnoor (2021) menyatakan hampir semua responden mengalami keluhan pada mata selama menggunakan laptop dan *smartphone*. Penelitian lain yang dilakukan oleh Louis, dkk. (2019), di dapatkan hasil adanya kelelahan mata setelah bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian oleh Aswitha, dkk. (2017) didapatkan hasil laki – laki mengalami gejala kelelahan dan pada wanita beresiko lebih tinggi mengalami kelelahan mata.

Setelah dilakukan studi pendahuluan di SDN 1 Purwodadi didapatkan data hampir 50% siswa-siswi kelas 4 mempunyai *smartphone* pribadi yang dimana mereka gunakan untuk akses bermain *game online*, bermain tiktok dan lain sebagainya. Siswa-siswi kelas 4 mengeluhkan seringnya mengalami kelelahan mata seperti mata perih, sakit kepala dan mata berair.

Berdasarkan fenomena di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang adakah hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa SDN 1 Purwodadi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa SDN 1 Purwodadi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa SDN 1 Purwodadi

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu :

- 1) Mengidentifikasi penggunaan *smartphone* pada siswa SDN 1 Purwodadi
- 2) Mengidentifikasi ketajaman penglihatan siswa SDN 1 Purwodadi
- 3) Menganalisis hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa SDN 1 Purwodadi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi peneliti selanjutnya dan dapat memperkaya keilmuan pengetahuan tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah tentang hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa.

2. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan ilmu dan pengalaman kepada peneliti, serta dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat mengenai hubungan penggunaan *smartphone* dengan ketajaman penglihatan siswa.