

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat sehingga tanpa disadari telah mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia. Interaksi manusia dengan teknologi yang canggih seperti *smartphone*, komputer dan tablet tidak dapat dipisahkan. Bahkan tidak sedikit pekerjaan yang dilakukan dengan sistem online. Seperti toko online, ojek online, media sosial seperti *instagram*, *bimbel* online dan lain-lain. ⁽¹⁾

Kemajuan teknologi seperti *gadget* memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya seperti mudah mencari informasi yang dibutuhkan dan dapat mempermudah pekerjaan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang canggih di dalam *gadget* seperti internet, sms, jejaring sosial, game dan lain-lain. Dibalik manfaat yang diberikan, *gadget* ternyata memiliki dampak negatif dalam penggunaan *gadget* bila digunakan dengan cara yang salah ataupun berlebihan. ^(1,2)

Gadget tidak hanya digunakan oleh kalangan remaja dan dewasa, tetapi juga telah digunakan oleh kalangan usia anak sekolah. Harga *gadget* yang relatif terjangkau memudahkan setiap masyarakat memiliki *gadget* terutama bagi kalangan sosial ekonomi menengah. Banyak orang tua beranggapan berbagai aplikasi dalam *gadget* bisa menstimulasi kecerdasan anak, namun tak banyak yang menyadari anak jadi lebih dekat juga dengan radiasi elektromagnetik yang dipancarkan oleh *gadget* melalui kebiasaan buruk dalam menggunakan *gadget* seperti bermain

gadget dengan posisi tidak benar atau sambil tiduran, melihat dengan jarak terlalu dekat dan lama penggunaan yang berlebihan dapat berdampak buruk, salah satunya untuk kesehatan mata. Kondisi kemajuan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Oleh karena itu dari orang tua, keluarga, sekolah dan semua elemen dalam masyarakat diharapkan dapat ikut bekerjasama berperan serta aktif dalam penanggulangan dampak kemajuan teknologi sekarang ini. ^(6,7)

Anak-anak yang menggunakan *gadget* harus mendapatkan pengawasan dari orang dewasa disekitar mereka seperti orang tua dan guru. Kebijakan dari sekolah serta peran orang tua sangat dibutuhkan dalam upaya pencegahan dampak buruk *gadget*. Tanpa adanya pengawasan yang edukatif dan produktif dari orang-orang yang lebih dewasa dalam hal ini orang tua dan guru, bisa dipastikan anak-anak akan kecanduan terhadap *gadget* dan selalu terpapar radiasi. ^(2,3)

Menurut UU No.35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak, Pemerintah dan Pemerintah Daerah wajib menyediakan fasilitas dan menyelenggarakan upaya kesehatan yang komprehensif bagi anak agar setiap anak memperoleh derajat kesehatan yang optimal sejak dalam kandungan. Upaya kesehatan yang komprehensif sebagaimana dimaksud meliputi upaya promotif, preventif, kuratif, dan rehabilitatif. Orang tua dan keluarga bertanggung jawab menjaga kesehatan anak dan merawat anak sejak dalam kandungan. ⁽⁴⁾

Kualitas sumber daya manusia ditentukan oleh dua faktor yang saling berhubungan dan saling ketergantungan yakni kesehatan dan pendidikan. Kesehatan merupakan bagian terpenting untuk tercapainya keberhasilan suatu pendidikan, sebaliknya pendidikan yang diperoleh akan mempengaruhi tingkat kesehatan. Oleh

karena itu usaha promotif dan preventif dari pihak sekolah dan orang tua dirumah sangatlah diperlukan.⁽⁵⁾

Menurut Yusmi pada hakekatnya, anak-anak belum saatnya mengenal *gadget*, mereka masih memerlukan permainan-permainan yang dapat merangsang otak dan menunjang semua aspeknya baik aspek fisik, kognitif, sosialemosional, bahasa dan moral. Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada anak usia 0-2 tahun tidak boleh terpapar *gadget*, anak usia 3-5 tahun dibatasi 1 jam perhari, dan 2jam perhari untuk anak berusia 6-18 tahun.⁽⁶⁾

Menurut WHO gangguan fungsi penglihatan merupakan masalah kesehatan yang serius, karena terganggunya proses melihat dapat menurunkan produktivitas dan kualitas hidup seseorang. Termasuk bagi pelajar, gangguan kesehatan mata dianggap sangat penting karena usia anak sekolah adalah saat dimana seorang anak memiliki peranan sebagai pelajar, yang merupakan titik awal dari sebuah perjalanan menjadi seorang yang produktif dan menjadi pekerja dimasa depan.⁽⁷⁾

Anak-anak yang terbiasa menggunakan *gadget* untuk mengakses internet dan belajar dapat mengalami gangguan kesehatan pada mata mereka. Banyak anak yang matanya minus karena menggunakan *gadget*. Pancaran cahaya layar *gadget* membuat kerja otot dan retina mata menjadi cepat lelah. Selain itu, membaca tulisan ataupun artikel dari *gadget* membuat kerja mata semakin berat. Warna biru yang terkandung dalam cahaya menjadi penyebab mata cepat lelah. Cahaya biru mampu menembus makula, bagian yang paling sensitif dari retina mata. Kerusakan pada makula menyebabkan kelelahan mata, jika diteruskan akan menyebabkan kelainan refraksi. Kelainan refraksi yang tidak terkoreksi merupakan penyebab utama *low vision* di dunia dan parahnya dapat menyebabkan kebutaan.^(1,8)

Kelelahan mata menurut ilmu kedokteran adalah gejala yang diakibatkan oleh upaya berlebihan dari sistem penglihatan yang berada dalam kondisi kurang sempurna untuk memperoleh ketajaman penglihatan. Menurut Trevino Pakasi kelelahan mata adalah suatu kondisi subyektif yang disebabkan oleh penggunaan otot mata secara berlebihan.⁽⁹⁾

Berdasarkan *National Institute for Occupational Safety and Health* (NIOSH), gejala keluhan kelelahan mata ditandai dengan mata merah, berair, perih, gatal/kering, mengantuk, tegang, pandangan kabur, penglihatan rangkap, sakit kepala, dan kesulitan fokus. Sedangkan menurut Pheasant gejala-gejala seseorang mengalami keluhan kelelahan mata antara lain nyeri atau terasa berdenyut disekitar mata, pandangan kabur, pandangan ganda, sulit dalam memfokuskan penglihatan, mata perih, mata merah, mata berair, sakit kepala, dan pusing disertai mual.^(9,10)

Data organisasi kesehatan dunia (WHO) tahun 2016 menunjukkan angka kejadian kelelahan mata berkisar 40% sampai 90%. Dua per tiga dari orang dengan kebutaan di seluruh dunia adalah kaum perempuan dewasa dan anak-anak. Setiap menit seorang anak menjadi buta dan 60% dari anak-anak buta tersebut meninggal dunia dalam waktu satu tahun. Dalam laporan WHO terdapat data yang mengkhawatirkan, yaitu sebanyak 19 juta anak berusia di bawah 15 tahun rusak indera penglihatannya. Sebagian besar, sekitar 12 juta anak menderita kelainan refraksi.^(7,11)

Hasil dari Riset Kesehatan Dasar tahun 2013 menunjukkan bahwa prevalensi kelainan refraksi tidak terkoreksi di Indonesia sebesar 95,4%, sementara itu prevalensi kelainan refraksi tidak terkoreksi di Sumatera Barat sebesar 93,4%. Tingkat kebutaan di Indonesia 1,5% (angka ini termasuk tinggi dibandingkan dengan negara-negara di Asia Tenggara lainnya).^(8,12)

Gabungan Pengusaha Optik Indonesia (GAPOPIN) dan Perhimpunan Dokter Spesialis Mata Indonesia (PERDAMI) mencatat ada sebanyak 40% anak Indonesia yang mengalami kelainan mata, dan gaya hidup yang tidak sehat seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadi faktor utama terjadinya kelainan mata pada anak selain dari faktor keturunan.⁽⁶⁾

Kejadian kelainan mata dapat mengganggu aktifitas akademis maupun non akademis seorang anak, seperti lelah pada mata menghambat proses belajar untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Kerusakan ringan yang terjadi di awal, bisa saja berkelanjutan jika dipaksa melakukan aktivitas diluar batas kemampuannya. Menurut dr.Novira Sulfianti bahwa pertumbuhan indera dan tubuh manusia akan semakin bertambah mengikuti usianya, dan usia anak-anak merupakan masa perkembangan yang rentan akan hal tersebut. Maka dari itu diperlukan peran orang dewasa seperti orang tua serta dukungan dari pihak sekolah untuk sama-sama melakukan usaha preventif dan promotif terhadap penggunaan *gadget* pada anak.^(3,5)

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa kelainan mata yang terjadi pada anak sekolah dasar akibat dari kebiasaan buruk yang dilakukan setiap hari melalui *gadget* dan peran orangtua. Dalam penelitian Bogdanici, prevalensi kelelahan mata di antara pengguna *gadget* diperkirakan antara 55-81%. Penggunaan *gadget* yang berkepanjangan dapat menyebabkan penghilangan titik dekat konvergensi, penyimpangan phoria untuk penglihatan dekat dan respons akomodatif yang tidak akurat.⁽⁹⁾

Hasil survei oleh Brown dalam Bhekti Kumorowati pada tahun 2016 menjelaskan bahwa penggunaan rata-rata smartphone di Indonesia adalah 181 menit per hari. Hal ini menjadikan Indonesia berada pada posisi pertama untuk penggunaan smartphone terlama di dunia, sekaligus posisi pertama untuk penderita kerusakan

mata akibat radiasi layar *smartphone*.⁽¹¹⁾ Berdasarkan penelitian Nur Annisa tentang faktor-faktor determinan *unsafe action* penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar salah satunya adalah lingkungan keluarga. Lingkungan keluarga khususnya peran orang tua sangat diperlukan dalam upaya preventif dampak buruk *gadget* pada anak.⁽⁶⁾

Di Kota Padang Panjang perkembangan teknologi yang terjadi sangat cepat ditambah lagi dengan pencanangan menjadi *Smart City* sehingga anak-anak yang dahulunya bermain diluar dengan teman, melakukan permainan tradisional, beralih menjadi lebih memilih main *game*, menonton video di youtube, mengerjakan tugas sekolah bahkan bimbingan belajar seperti aplikasi ruang guru melalui *gadget* atau online. Kemajuan teknologi tersebut tidak bisa dipungkiri banyak memberikan dampak positif, tetapi dibalik itu semua perlu mendapat perhatian juga dampak negatif yang diberikan terutama bagi anak sebagai penerus bangsa.

Data dari Dinas Kesehatan Kota Padang Panjang melalui pemeriksaan penjangkaran dan berkala kesehatan tahun ajaran 2017/2018 yaitu 12% anak sekolah dasar di Kota Padang Panjang mengalami gangguan kesehatan mata. Prevalensi ini meningkat dari tahun ajaran 2016/2017 yaitu 9%. Dimana jumlah terbanyak yaitu di Wilayah Kerja Puskesmas Bukit Surungan.⁽¹³⁾

Berdasarkan data UKS Puskesmas Bukit Surungan Kota Padang Panjang tahun 2017, dari hasil penjangkaran dan pemeriksaan berkala yang dilakukan oleh tenaga kesehatan puskesmas. Ditemukan data gangguan kesehatan mata murid SD di wilayah kerja puskesmas, prevalensi gangguan kesehatan mata terbanyak dialami pada murid SD N 07 Silaing Bawah sebanyak 14 % yang terletak di Kelurahan Silaing Bawah.⁽¹⁴⁾

Studi pendahuluan yang peneliti lakukan pada hari kamis tanggal 1 Agustus 2018 terhadap 10 responden anak kelas 5 dan 6 SD N 07 Silaing bawah, 8 dari 10 anak telah memiliki *gadget* pribadi. *Gadget* tersebut didapatkan dari orangtua untuk memudahkan berkomunikasi. Tetapi karena *gadget* yang diberikan termasuk dalam *gadget* yang canggih sehingga anak-anak menggunakan *gadget* tersebut tidak hanya untuk berkomunikasi tetapi juga untuk belajar, menonton video, sosial media dan bermain *game*. 70% responden bermain *game* atau menonton video di youtube selama lebih dari 2 jam per hari secara terus menerus, bahkan saat ingin tidur di malam hari selama 1 jam. Berbeda lagi ketika hari libur, 60 % responden bermain *game* atau menonton video selama 7 jam sehari. Sebanyak 7 dari 10 responden mengalami kelelahan mata dengan jenis keluhan terbanyak yang dirasakan yaitu mata merah 80%, sakit kepala sebanyak 70%, dan mata terasa gatal 70%.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian tentang analisis kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang tahun 2018.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang menjadi perumusan masalah pada penelitian ini adalah analisis kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang tahun 2018?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana gambaran kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Menganalisis input meliputi kebijakan dan metode pengawasan sekolah terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang.
2. Menganalisis proses meliputi peran orang tua dalam penggunaan, pengawasan serta pengendalian terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang.
3. Menganalisis output yaitu terlaksananya kebijakan sekolah dan tidak terjadi kelelahan mata akibat penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dan pengembangan ilmu kesehatan masyarakat dalam teori tentang analisis kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah dan Instansi terkait

Memberikan masukan kepada kepala dinas kesehatan dan dinas pendidikan serta kepala sekolah dan guru tentang data dan informasi mengenai adalah kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada

murid sekolah dasar agar dapat melakukan pencegahan dan pengendalian perilaku tidak aman dalam penggunaan *gadget*.

2. Bagi Orangtua

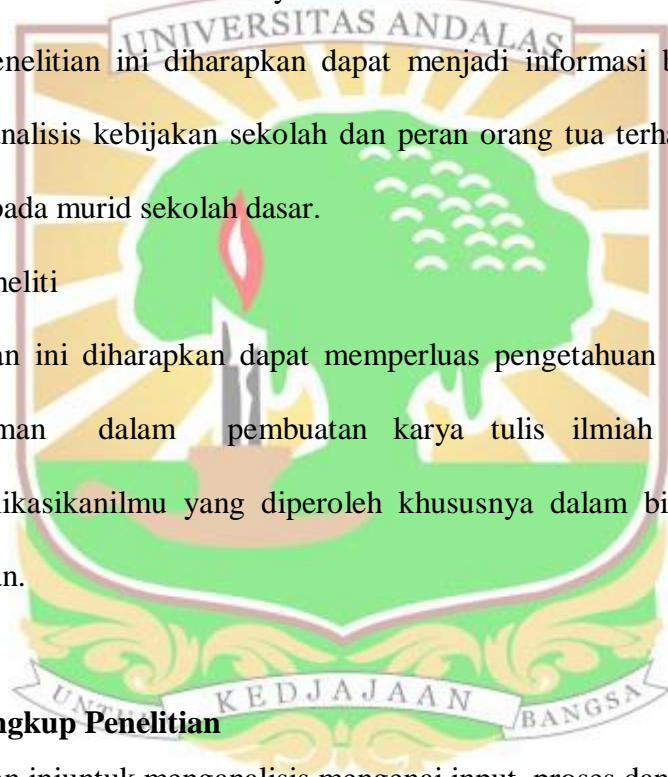
Memberikan masukan dan kesadaran kepada orangtua agar mampu berperan dalam pengawasan dan pengendalian terhadap penggunaan *gadget* pada murid sekolah dasar agar dapat melakukan pencegahan dan pengendalian perilaku tidak aman dalam penggunaan *gadget*.

3. Bagi Fakultas Kesehatan Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi peneliti lain terkait analisis kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan memberikan pengalaman dalam pembuatan karya tulis ilmiah sekaligus dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh khususnya dalam bidang metodologi penelitian.



1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini untuk menganalisis mengenai input, proses dan output kebijakan sekolah dan peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada murid SDN 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang. Disebabkan keterbatasan waktu, tenaga dan biaya maka penelitian ini dibatasi pada dampak penggunaan *gadget* terhadap kelelahan mata pada murid di SD N 07 Silaing Bawah Kota Padang Panjang.