

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa, diawali dengan perubahan biologis, kognitif dan sosio-emosional. (Santlock, 2011).

Kemajuan teknologi telah membawa perubahan yang luar biasa besar bagi kehidupan manusia. Salah satu bentuk teknologi yang paling populer adalah *gadget*. *Gadget* adalah benda teknis kecil (peralatan atau benda elektronik) dengan fungsi tertentu, tetapi sering dikaitkan dengan inovasi baru. (Ma'aruf, 2015).

Dengan kemajuan teknologi, penggunaan perangkat *gadget* tidak umum di kalangan remaja, dewasa dan anak-anak usia sekolah. Indonesia masuk kedalam 5 besar penggunaan perangkat khususnya smartphone. Ada sekitar 7 juta pengguna aktif smartphone. 30 juta anak dan remaja Indonesia menjadi pengguna internet aktif. Saat ini, smartphone adalah pilihan komunikasi utama. (Pusat Data Informasi Kominfo RI, 2018).

Pengguna Internet dan *gadget* di Indonesia tahun 2020 menembus angka 266 juta. Jawa Barat (Jabar) menjadi provinsi urutan pertama dengan total 35,1 juta. Di urutan kedua Jawa Tengah dengan 26,5 juta penduduk, disusul dengan Jawa Timur dengan jumlah 26,3 juta jiwa. Jawa mendominasi 56,4%, diikuti oleh Sumatera dengan 22,1%, Sulawesi 7,0%, Kalimantan 6,3%, Bali dan Nusa

Tenggara 5,2%, serta Maluku dan Papua 3,0%. 93% anak-anak dan 97% remaja menggunakan perangkat seluler seperti ponsel untuk mengakses internet. Generasi milenial umum di web adalah interaksi dengan media sosial, penjelajahan web dan bermain game. (APJII, 2020).

Fenomena *gadget* merupakan media yang menyenangkan bagi anak-anak (termasuk remaja) karena *gadget* memberikan berbagai tindakan, warna, suara, lagu dan poin untuk tujuan berbeda pada satu perangkat dalam satu waktu. Misalnya, bermain game online, menonton video, mendengarkan lagu, ngobrol dengan teman dan menjelajahi situs web. Fenomena remaja menggunakan smartphone sangat di luar kendali dan apabila tidak digunakan untuk tujuan aktif berdampak buruk bagi anak. (Munir, 2017).

Menurut Handrianto 2013, membahas bahwa gambaran penggunaan perangkat *gadget* seperti frekuensi durasi, jarak pandang, kontras cahaya dan posisi jika penggunaan perangkat *gadget* secara berlebihan maka akan menimbulkan negatif. Efek buruk yaitu mata berlendir/kotor, berair, mata merah dan sakit kepala.

Penggunaan produk elektronik yang berlebihan juga dapat mempengaruhi kecerdasan anak. Jika anak-anak bergantung pada perangkat *gadget*, mereka akan kesulitan untuk bersekolah. Sebagian besar pikiran mereka hanya terfokus pada *gadget*. Penggunaan jangka panjang akan mempengaruhi kesehatan mata anak, selain efek radiasi yang berbahaya, anak biasanya malas, tidak aktif, duduk dan berbaring menikmati makanan ringan yang dapat menyebabkan kelebihan berat badan dan obesitas. Selain itu anak menjadi acuh terhadap lingkungannya, sibuk

dengan *gadget* nya dan melupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan anggota keluarganya. Kehilangan penglihatan pada remaja akan menyulitkan anak dalam melakukan aktivitas nya sehari-hari. Penglihatan anak-anak terganggu dan resiko komplikasi kebutaan meningkat. Masalah penglihatan dapat disebabkan oleh kelaianan refraksi seperti *miopia, astigmatisme dan hipermetropi*. Akhirnya berdampak pada gangguan penglihatan. (Yasbana, 2011).

Survei penelitian sebelumnya oleh Nur Muallima dkk (2019) memperoleh data frekuensi responden berdasar durasi penggunaan *gadget*, sebanyak 72 (64,3%) siswa tidak normal sedangkan 40 (35,7%) siswa normal. distribusi frekuensi responden berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget* oleh siswa yang berlebihan adalah 68 (60,7%) dibandingkan dengan siswa normal yaitu 44 (39,3%). Data frekuensi responden berdasarkan jarak yang digunakan yaitu 71 siswa jarak pendek (63,4%) dan 41 siswa jarak jauh (36,6%).

Berdasarkan hasil temuan penelitian Nadia Nissaussolihah, dkk (2020) sebagian besar menggunakan *gadget* postur duduk (61,3%), menggunakan jarak 30 cm (54,8%), durasi 2 jam (54,8%), dan menggunakan ruangan gelap (51,6%).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Pasundan Rancekek informasi diperoleh dengan mewawancarai 10 siswa yang lebih suka senang menggunakan *gadget* durasi >4 jam per hari, posisi duduk, jarak pandang *gadget* buruk <30 cm dan penggunaan intensitas kontras cahaya baik 45%.

Berdasarkan studi pendahuluan penelitian yang dilakukan di SMP PGRI Rancaekek informasi diperoleh dengan mewawancarai 10 siswa senang

menggunakan *gadget* durasi 2-4 jam per hari, posisi duduk, jarak pandang *gadget* baik 30 cm dan penggunaan intensitas kontras cahaya baik 45%.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMP Tamansiswa Rancaekek terhadap siswa/I kelas VII dan VIII didapatkan hasil wawancara menyatakan ketika menjelajah internet dengan *gadget* memungkinkan untuk membuka beberapa situs web secara bersamaan, dengan berbagai opsi penelusuran dan obrolan, mulai dari mencari dokumen hingga menyelesaikan pekerjaan rumah. Namun kecenderungan membuka banyak membuka banyak situs web seperti pekerjaan rumah seringkali terjadi. Diperoleh laporan dari 10 siswa mengungkapkan bahwa mereka menikmati *gadget* dengan durasi lama yaitu >4 jam per hari, posisi dengan posisi berbaring, jarak pandang terlalu dekat <30 cm dan penggunaan kontras cahaya yang rendah yaitu <45%. Ditemukan 2 siswa yang menggunakan kacamata.

Berdasarkan konteks latar belakang yang telah di uraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran penggunaan *gadget* pada siswa/I kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dasar uraian latar belakang, rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana gambaran penggunaan *gadget* pada siswa/I kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung?”.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui gambaran penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui durasi penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui jarak pandang penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui kontras cahaya penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.
4. Untuk mengetahui posisi penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat dan informasi terkait dengan gambaran penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan informasi tentang bahan ajar, tambahan pengetahuan, pengalaman, manfaat dan informasi tentang gambaran penggunaan *gadget* pada siswa/i kelas VII dan VIII di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.

2. Bagi Peneliti Lain

Hal ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi sebagai tambahan data dasar untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat memberikan tambahan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan mata kuliah yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Tamansiswa Rancaekek Kabupaten Bandung.

1.5.2 Ruang Lingkup Waktu

Persiapan penyusunan penelitian ini dimulai dari bulan Maret sampai bulan Juli 2021.