

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan lepas dari kehidupan manusia, karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih terus berkembang, tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi (Asmara, 2016). Berkembangnya kebutuhan teknologi seperti saat ini, hampir semua orang memiliki *handphone* sebagai sarana untuk berkomunikasi (Ilham, 2011). Pengguna *handphone* di dunia setiap tahunnya mengalami peningkatan, diperkirakan terdapat dua miliar pengguna *handphone* aktif di seluruh dunia pada tahun 2016.

Universitas Maryland melakukan sebuah penelitian yang melibatkan 1000 pelajar di seluruh dunia, termasuk Inggris. Selama 24 jam para pelajar diminta untuk tidak mengakses *handphone*-nya dengan pengawasan yang tepat dari pihak peneliti. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi merupakan pusat kehidupan para pelajar tersebut, yang di buktikan dengan 50% responden dalam penelitian ini tidak dapat menahan diri untuk mengakses *handphone* dalam waktu 24 jam. Salah satu partisipan secara terang-terangan mengakui bahwa dirinya sudah kecanduan dan merasa ada sesuatu yang hilang (Anonim, 2011). China,

negara dengan pengguna *handphone* terbanyak di dunia, tahun 2017 diperkirakan memiliki jumlah pengguna *handphone* 574 juta jiwa dengan jumlah penduduk yang menggunakan *handphone* mencapai 75,32% (Emarketer, 2014).

Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna *handphone* aktif pada tahun 2018 dan menjadikannya negara dengan populasi pengguna *handphone* terbesar keempat di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat (Emarketer, 2014). Sebagian besar pengguna *handphone* di Indonesia adalah kalangan remaja. Dirjen Sumber Daya Perangkat Pos dan Informatika (SDPP) Kemenkominfo mengatakan bahwa kebanyakan yang menggunakan *handphone* untuk internet di Indonesia berusia antara 15-20 tahun. Menurut PRNewswire (2015), pengguna *handphone* di Indonesia menghabiskan rata-rata 2 sampai 4 jam untuk mengakses internet dan menempatkan Indonesia dalam urutan ke 7 dari 12 negara sebagai negara dengan durasi penggunaan *handphone* terlama. Pengguna *handphone* biasanya menundukkan kepala mereka untuk menatap layar dan menjaga kepala dalam posisi kedepan dalam jangka waktu yang lama (Park *et al.*, 2015)

Aktivitas yang terus menerus akan berdampak pada anggota tubuh yang jarang diperhatikan bahkan dari hal yang kecil seperti, kebiasaan sehari-hari dengan duduk statis yang lama saat menggunakan *gadget*, di depan

komputer, belajar tanpa penyangga yang benar dan kebiasaan yang merupakan faktor risiko timbulnya berbagai keluhan di tubuh terutama keluhan pada bagian leher seperti rasa tidak enak, tidak nyaman, nyeri, pegal-pegal, dan kaku bagian leher, sehingga gerak dan fungsi leher akan menjadi terganggu (Prasetya, 2009). Menurut Hudaya (2009) dan Turana (2010), nyeri leher atau yang dikenal juga sebagai nyeri servikal atau *cervical syndrome* merupakan keluhan yang sering dijumpai di praktik klinik. Presentase kejadian *cervical syndrome* ini 36% dari keluhan nyeri di daerah vertebra, yang kejadiannya terbanyak nomor dua setelah keluhan nyeri pinggang atau *low back pain*. Tiap tahun 16,6% populasi dewasa mengeluh rasa tidak enak di leher, bahkan 0,6 % berlanjut menjadi nyeri leher yang berat.

Dailymail melaporkan bahwa menundukkan kepala 60 derajat untuk melihat layar ponsel setara dengan memberikan beban 60 pound atau setara dengan 27 kilogram (kg) pada tulang leher. Beban tersebut setara dengan lebih dari empat batu berat, atau bobot rata-rata anak berusia tujuh tahun. Beban berat pada tulang leher menyebabkan keausan dini dan nyeri yang akhirnya mungkin memerlukan pembedahan (Indah, 2014). Dr Kenneth Hansrj, kepala operasi tulang belakang di *New York Spine Surgery and Rehabilitation Medicine*, mengatakan bahwa dengan menundukkan leher 45 derajat memberikan beban 49 pound atau setara 22 kg pada leher, sedangkan 30 derajat memberikan beban 40 pound setara

dengan 18 kg, bahkan hanya menundukkan 15 derajat memberikan beban 12 kg pada punggung, dengan demikian Dr Kenneth Hansrj melaporkan bahwa posisi leher berhubungan dengan beban yang ditopang pada leher dan punggung (Indah, 2014).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Maret 2017 di SMK Piri 1 Yogyakarta, didapatkan data bahwa SMK Piri 1 terdiri dari 24 kelas dengan kelas X berjumlah 9 kelas, kelas XI berjumlah 8 kelas, kelas XII berjumlah 9 kelas dengan total siswa 485. Program keahlian: Teknik Instalasi Tenaga Listrik 1, Teknik Instalasi Tenaga Listrik II, Teknik Audio Vidio, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Kendaraan Ringan II, Teknik Kendaraan Ringan III, Teknik Sepeda Motor I, Teknik Sepeda Motor II, yang dilengkapi oleh fasilitas: laboratorium video editing, laboratorium *hardware*, laboratorium ruang praktik elektronika, jumlah bengkel 4, jumlah ruang teori 15, engine stand mesin mobil 10, mobil 2, motor 8, *balancer and spooling* 1. Jumlah guru di SMK Piri 1 sebanyak 72 orang.

Hasil wawancara dari 16 siswa, peneliti menemukan bahwa 11 siswa mengeluhkan nyeri leher ketika menggunakan *gadget* dan 5 siswa mengatakan tidak mengeluhkan nyeri leher saat menggunakan *gadget*. Hal inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang

“Pengaruh Posisi Penggunaan *Gadget* terhadap Nyeri Leher pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta Tahun 2017”.

B. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang, maka rumusan masalah penelitian adalah “Apakah ada pengaruh posisi penggunaan *gadget* terhadap nyeri leher pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta tahun 2017?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh posisi penggunaan *gadget* terhadap nyeri leher pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta Tahun 2017

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu :

- a. Mengetahui karakteristik responden meliputi : usia, jenis kelamin, tingkatan kelas X, XI pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta tahun 2017
- b. Mengetahui posisi penggunaan *gadget* pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta tahun 2017
- c. Mengetahui tingkat nyeri leher pada siswa-siswi di SMK Piri 1 Yogyakarta tahun 2017

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi institusi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi serta memberikan sumber informasi guna menambah ilmu pengetahuan di bidang keperawatan tentang nyeri leher akibat posisi penggunaan *gadget* yang salah.

2. Bagi institusi SMK Piri 1 Yogyakarta

Memberikan informasi bagi SMK Piri 1 Yogyakarta tentang pengaruh posisi penggunaan *gadget* terhadap nyeri leher.

3. Bagi peneliti

Untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penulisan karya ilmiah, serta bagaimana mengaplikasikan suatu penelitian.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan data dasar dan pertimbangan peneliti selanjutnya.

E. Keaslian Penelitian

Tabel. 1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Bekti Lestari, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Surakarta. 30 juni 2015	Faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya nyeri leher pada pengguna laptop	Desain penelitian :jenis penelitian ini adalah metode descriptive dengan pendekatan <i>Cross Sectional</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh variabel memiliki nilai $p < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada hubungan antara faktor -faktor yang mempengaruhi nyeri leher pada pengguna laptop.	Rancangan penelitian yang digunakan menggunakan rancangan <i>cross sectional study</i>	Perbedaan : Penelitian ini menggunakan alat Ukuryaitu <i>Verbal Description Scale(VDS)</i> yaitu Berupa kalimat yang digunakan untuk mendeskripsikan tingkat nyeri mulai dari tidak nyeri, nyeri ringan, sampai nyeri tak tertahankan. Sedangkan penelitian yang

						<p>akan dilakukan oleh peneliti menggunakan alat ukur kuesioner dengan <i>Numerik Rating Scale</i> (NRS)</p> <p>Penelitian yang akan dilakukan menggunakan uji <i>Mann Withney U-Test</i></p>
<p>2. Karaeng, Melisa; Rafael Djajakusli; M. Furqaan Natiem 2013</p>	<p>Hubungan beban kerja dengan nyeri leher pada tenaga kerja bongkar muat di koperasi tenaga kerja bongkar muat pelabuhan makasar</p>	<p>Desain penelitian : penelitian <i>survey analitik cross sectional study</i>. Pengambilan sampel dengan metode <i>proportional random sampling</i> yakni mengambil sampel secara random dari 2 regu. Analisis data yang dilakukan adalah analisis univariat dan bivariat</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan beban kerja dengan nyeri dengan prevalensi 66,7% dari 90 responden.</p>	<p>Persamaan penelitian menggunakan rancangan <i>cross sectional study</i>.</p>	<p>Perbedaan : penelitian ini menggunakan penelitian <i>survey analitik</i>, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>Cohort Prospektif</i></p> <p>Penelitian ini menggunakan metode <i>proportional random sampling</i>, sedangkan penelitian yang</p>	

3.	Achmad Sofwan, Soebjianto, Bambang Soempeno. Studi pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Islam Terpadu Lukman AlHakim Yogyakarta, 2009.	Hubungan antara rasa nyeri di leher dengan posisi melihat dekat ketika duduk menulis menggambar	Desain penelitian : penelitian observasional analitik dengan rancangan <i>Cross Sectional Study</i> . Statistik Metode yang digunakan adalah <i>chi-square</i> dan <i>analisis diskriminan</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa : Hasil penelitian menunjukkan bahwa korelasi koefisien antara nyeri leher dengan dekat mencari posisi sementara mereka duduk untuk membaca, menulis menggambar Were0671, 0693 dan 0632 masing-	Persamaan penelitian menggunakan rancangan <i>cross sectional study</i>	Perbedaan : penelitian ini menggunakan penelitian <i>obsevasi analitik</i> , sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan <i>Cohort Prospektif</i>	akan dilakukan menggunakan <i>porpotional stratified random sampling</i> Penelitian yang akan dilakukan uji <i>Mann Withney U-Test</i>
----	---	---	--	--	---	--	---

				masing. Disimpulkan bahwa ada yang kuatkorelasi antara nyeri leher dan dekat posisi mencari saat merekaduduk untuk membaca, menulis dan menggambar.		Penelitian yang akan dilakukan menggunakan uji <i>Mann Withney U-Test</i>
--	--	--	--	--	--	---

STIKES BETHESDA YAKK