

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini kebutuhan akan *gadget* sudah seperti kebutuhan primer. *Gadget* menjadi salah satu teknologi yang digemari oleh semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang tua. *Gadget* merupakan salah satu barang canggih atau alat elektronik yang menyajikan berbagai aplikasi baik itu jejaring sosial, media berita dan juga hiburan bagi para pengguna (Harfiyanto 2015). Disamping teknologinya yang mengesankan, *gadget* juga berpengaruh terhadap panca indra salah satunya yaitu mata. Khususnya dapat menyebabkan berbagai gangguan kesehatan mata (Kumar & Amarnath, 2017) .

Dalam berinteraksi dengan *gadget*, mata berfokus terhadap layar. Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih, ditambah dengan sajian aplikasi menarik membuat pengguna *gadget* tidak bisa lepas untuk menggunakannya. Disamping memiliki dampak positif memudahkan pengguna, *gadget* juga memiliki dampak negatif yang dapat memicu kerusakan mata. Dalam sebuah penelitian menyebutkan paparan radiasi yang disebabkan oleh *gadget* tidak baik untuk 2 kesehatan mata. Paparan radiasi berupa sinar biru yang kasat mata (Kumar & Amarnath, 2017).

Menurut data riset Riskesdas tahun 2013 menunjukkan bahwa proporsi pengguna kacamata atau lensa kontak pada penduduk diatas usia 6 tahun di Provinsi Jawa Timur adalah sebesar 4,6%. Selain itu, sekitr 10% dari 66 juta anak usia 3 sekolah (5-19 tahun) di Indonesia diketahui

mengalami gangguan mata akibat refraksi (Riskesdas, 2013). Perhimpunan Dokter Spesialis Mata Indonesia (PERDAMI) mencatat sebanyak 20 persen anak-anak Indonesia mengalami gangguan atau kelainan mata. Anak Indonesia banyak yang harus memakai kacamata di usia dini, sekitar 80 persen anak yang menggunakan kacamata karena penggunaan teknologi informasi (Amalia, 2014).

Berdasarkan sebuah studi dari The Vision Council (2015) menunjukkan penggunaan *gadget* terhadap kesehatan memberikan dampak seperti mata lelah sebesar 32,8% mata kering sebanyak 22,8%, penglihatan kabur sebanyak 23,3% dan 2 gangguan pada badan sebanyak 21,1%. Mata lelah ini terjadi mulai dari anak-anak hingga dewasa akhir. Mata lelah ini diakibatkan dari pekerjaan didepan laptop, menonton video di smartphone, membaca dan sebagainya.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2021 di Desa Bulukandang melalui wawancara pada 2 anak usia sekolah dasar didapatkan 1 anak dari 2 anak menggunakan *gadget* lebih dari 4 jam sehari dan 1 anak sering mengalami sakit kepala apabila bermain *gadget* pada malam hari.

Hal ini didukung oleh penelitian Navarona dan Mahawati (2016) dengan judul “Hubungan Antara Praktek *Unsafe Action* Dalam Penggunaan *Gadget* Dengan Keluhan Subyektif Gangguan Kesehatan Mata Pada Murid Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Tahun 2016” didapatkan hasil bahwa posisi yang sering digunakan adalah posisi berbaring dan jarak pandang yang digunakan saat menggunakan *gadget*

adalah $< 30\text{cm}$. Sedangkan lama waktu saat menggunakan *gadget* adalah ≥ 2 jam dan pencahayaan yang digunakan saat menggunakan *gadget* adalah pencahayaan redup akan berpengaruh terhadap kesehatan mata.

Berdasarkan fenomena diatas, peneliti ingin mengetahui lebih dalam mengenai gambaran kesehatan mata akibat perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia sekolah di Desa Bulukandang Kabupaten Pasuruan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah gambaran kesehatan mata akibat perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia sekolah di Desa Bulukandang Kabupaten Pasuruan?”

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran kesehatan mata akibat perilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak usia sekolah di Desa Bulukandang Kabupaten Pasuruan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah informasi dan referensi dan juga menambah pengetahuan keperawatan tentang bagaimana perilaku penggunaan *gadget* yang baik dan juga gangguan kesehatan mata.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi Pendidikan sebagai dokumentasi ilmiah berguna untuk pengembangan pengetahuan tentang perilaku penggunaan *gadget* dan kesehatan mata.
2. Bagi peneliti memperluas wawasan dan pengetahuan yang dapat digunakan aplikasi belajar, khususnya dalam penelitian.
3. Bagi peneliti selanjutnya bahan masukan dan informasi awal untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang

berkaitan dengan perilaku penggunaan *gadget* dan kesehatan mata.