

BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

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) .

Ketidaknyamanan dan gangguan kesehatan mata sering dikeluhkan oleh pengguna *gadget* yang salah. Penggunaan *gadget* yang salah seperti posisi yang tidak benar, intensitas cahaya yang tidak baik dan frekuensi penggunaan *gadget* yang berlebih akan berdampak terhadap kesehatan mata pengguna (Ernawati, 2015).

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

kesehatan mata. Paparan radiasi berupa sinar biru yang kasat mata (Kumar & Amarnath, 2017).

Selain itu, berdasarkan penelitian Mumtaza (2019), Penggunaan *gadget* yang terlalu lama akan menyebabkan produksi air mata berkurang sehingga mengakibatkan mata kering. Efek yang sering terjadi yaitu mata merah, mata kering, penglihatan kabur, sakit kepala, leher, bahu, sakit punggung dan yang paling sering terjadi adalah penurunan ketajaman penglihatan.

Ketajaman penglihatan merupakan kemampuan sistem penglihatan untuk membedakan berbagai bentuk. Penglihatan yang optimal hanya dapat dicapai bila terdapat suatu jalur saraf visual yang utuh, struktur mata yang sehat serta kemampuan fokus mata yang tepat (Subitha, 2013).

Ketajaman penglihatan atau visus mata dapat diukur dengan menggunakan *Snellen Chart* yaitu skala yang membandingkan penglihatan seseorang pada jarak 6 meter. Seseorang yang mampu melihat dengan jelas benda berjarak 6 meter maka memiliki nilai visus normal yaitu 6/6 (Tamboto, 2015).

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.

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, sekitar 10% dari 66 juta anak usia

sekolah (5-19 tahun) di Indonesia diketahui mengalami gangguan mata akibat refraksi (Risksedas, 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).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 24 Oktober 2020 di Desa Ranuklindungan didapatkan 3 dari 4 anak usia sekolah dasar menggunakan *gadget* secara berlebihan, yaitu lebih dari 4 jam sehari dan 2 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 perilaku penggunaan *gadget* dan kesehatan mata pada anak usia sekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran perilaku penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mata pada anak usia sekolah di Desa Ranuklindungan Kabupaten Pasuruan”.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran perilaku penggunaan *gadget* terhadap kesehatan mata pada anak usia sekolah di Desa Ranuklindungan 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.