

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Corona virus merupakan keluarga virus yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan hingga berat, jenis coronavirus diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). World Health Organization memberi nama virus baru tersebut *Severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* dan nama penyakitnya sebagai *Coronavirus Disease 2019 (COVID-19)*.(Arifdarma, 2020)

Pandemi Covid-19 telah menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial. Upaya tersebut dilakukan dengan tujuan agar sistem perawatan kesehatan tidak kewalahan akibat meningkatnya jumlah pasien yang harus dilayani. Frekuensi aktivitas diluar rumah (tempat keramaian) yang semakin tinggi akan menyebabkan seorang akan semakin rentan terkena virus (Maria & Novianti, 2020).

Penyakit ini tidak hanya menyerang orang dewasa tetapi juga bisa terjadi pada anak. Kasus COVID-19 yang terjadi pada anak, tidak sebanyak kasus yang terjadi pada orang dewasa. Hampir keseluruhan kasus COVID-19 yang terjadi pada anak, ditularkan dari keluarga sendiri. Angka kejadian COVID-19 yang terjadi pada anak yang berusia 10-19 tahun sebesar 1% (549 anak), sedangkan angka kejadian COVID-19 yang terjadi pada kelompok anak usianya kurang dari 10 tahun sebesar 0,9% (416 anak). Terjangkitnya infeksi COVID-19 secara global di dunia memberikan dampak pada masyarakat karena adanya kebijakan dari

pemerintah agar seluruh masyarakat mengalihkan semua pekerjaan dan kegiatan belajar dari rumah untuk menghindari penyebaran infeksi COVID-19. (Supriatun, 2020)

Hal tersebut mengharuskan anak untuk tetap dirumah saja dan melakukan kegiatan dari rumah selama dirumah saja menyebabkan anak-anak tidak bisa bermain diluar rumah dan tidak bisa berinteraksi dengan teman sebaya. Pilihan permainan yang sangat terbatas menyebabkan anak-anak memilih gadget atau gawai untuk menghilangkan rasa bosan. Hal ini akan menyebabkan anak-anak semakin jarang berinteraksi dengan orang lain. Akibat dari anak yang tidak berinteraksi dengan teman sebaya akan memiliki kesulitan untuk bersosialisasi saat mereka sudah besar. Seringkali, anak dibiarkan bermain sendiri dan mengalami kesulitan saat harus berinteraksi secara sosial.(Pebriana, 2017)

Pembelajaran dari rumah dan dari sekolah sebenarnya memiliki tujuan dan kualitas yang sama. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Pembelajaran dari rumah dipilih ketika masih dibayangi wabah covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan menjadi berbeda. Walaupun demikian, kebijakan belajar dari rumah (BDR) yang diputuskan dengan tujuan untuk menghambat penyebaran virus dalam praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional yang digunakan.(Maria & Novianti, 2020)

Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki dampak secara psikologi bagi siswa. Proses BDR (Belajar Di Rumah) membuat anak lebih sering berinteraksi dengan menggunakan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya interaksi penggunaan gadget dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan gadget (Maria & Novianti, 2020).

Gadget adalah salah satu alat untuk anak-anak belajar dari rumah, tetapi setelah belajar seharian anak-anak akan merasa bosan. Karena dimasa seperti ini anak-anak tidak bisa keluar rumah membuat mengalihkan rasa bosannya dengan bermain gadget. Menurut KPAI, di masa pandemi covid-19 berdasarkan hasil survei jika dilihat dari presentase dalam penggunaan gadget sebanyak 79% anak telah diizinkan oleh orang tuanya dalam penggunaan pemakaian gadget selain untuk belajar dan sebanyak 71,3% anak sudah diperbolehkan untuk memiliki gadget sendiri oleh orang tuanya (KPAI, 2020).

Hal ini menimbulkan kekhawatiran orang tua, karena jika anak-anak keseringan bermain gadget menyebabkan anak malas bergerak sehingga mempengaruhi motorik anak. Selain perkembangan motorik, anak yang sering terpapar sinar gadget akan mengalami penurunan kesehatan mata dan lebih rentan terkena penyakit mata seiring pertumbuhan anak.

Perilaku anak dalam penggunaan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu untuk memudahkan anak dalam mengasah kreatifitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis tentunya memberi dampak positif bagi otak anak. Anak-anak juga tidak memerlukan waktu dan tenaga untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga anak lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini bisa dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Di masa seperti ini anak-anak sangat membutuhkan gadget untuk belajar secara online.

Namun penggunaan gadget juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka akan lebih memilih duduk diam di

depan gadget dan menikmati dua yang ada di dalam gadget tersebut. Hal ini akan berdampak buruk bagi kesehatan maupun perkembangan tubuh anak. (Novitasari & Khotimah, 2016)

Menurut (Hardriani, 2016) gadget dapat mempengaruhi mata karena dapat menyebabkan banyak hal seperti kurang akomodasi, mata kering dan kelelahan mata. Kelelahan mata ini dapat terjadi karena pencahayaan yang kurang memadai. Anak-anak yang terbiasa atau sering menggunakan gadget untuk mengakses internet dan belajar dapat mengalami gangguan kesehatan pada mata mereka. Banyak anak yang matanya minus karena sering menggunakan gadget (Nisaussholihah et al., 2020).

Myopi merupakan suatu kondisi dimana objek yang jauh tidak dapat ditampilkan secara jelas pada retina oleh system optik mata, karena sinar yang datang dibiasakan di depan retina atau bitnik kuning. Myopi umumnya terjadi ketika bola mata menjadi memanjang atau ketika kornea mata memiliki peningkatan kelengkungan. Pada myopi cahaya yang masuk kemata difokuskan di depan retina sehingga benda yang jauh terlihat kabur. Myopi juga merupakan salah satu penyebab utama penurunan tajam penglihatan pada anak-anak usia sekolah, sedangkan penglihatan yang baik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar (Indrarini et al., 2016).

Prevensi peningkatan myopia di masa pandemi, menurut WHO, sekitar 40% dari populasi dunia (3,3 miliar orang) akan menderita myopia pada 2030 mendatang. Bahkan, akan mencapai lebih dari setengah populasi dunia (4,8 miliar orang) pada 2050. Terlebih saat masa pandemi yang turut andil dalam peningkatan myopia termasuk anak-anak. Studi di China baru-baru ini memperlihatkan bahwa tahun 2020 anak usia 6-8 tahun ternyata 3 kali lipat lebih rawan terkena myopia dari pada tahun – tahun sebelumnya. Di samping faktor genetik, faktor lainnya adalah gaya hidup. Di masa pandemi seperti ini mengubah perilaku masyarakat.

Aktivitas di luar ruangan sangat berkurang, sementara penggunaan gadget semakin meningkat karena anak – anak belajar secara daring yang mengharuskan menggunakan gadget.

Pada saat ini telah terjadi peningkatan prevalensi myopia di seluruh dunia, terutama di Asia dan lebih khusus lagi pada kelompok anak usia sekolah. Statistik di China yang merupakan salah satu negara dengan prevalensi myopia tertinggi di dunia menunjukkan bahwa terdapat 9,7% anak berusia 7 tahun mengalami myopia, 43,8% pada anak-anak yang berusia 12 tahun dan 72,8% pada remaja usia 18 tahun (Sun et al., 2018)

Upaya pencegahan myopia dapat diawali dengan mengidentifikasi faktor risiko terjadinya miopia. Salah satu faktor ekstrinsik yang berpengaruh dalam perkembangan miopia adalah aktivitas melihat dekat atau nearwork dan kurangnya aktifitas di luar ruang. Adanya kemajuan teknologi dan telekomunikasi, seperti televisi, komputer, video game, dan lain-lain, secara langsung maupun tidak langsung meningkatkan aktivitas melihat dekat. Peneliti dari Chinese University of Hong Kong mengamati anak yang banyak menghabiskan waktunya pada aktivitas jarak dekat (nearwork activity) seperti belajar, membaca, menggunakan komputer, bermain video game, dan menonton televisi.

Berbagai pustaka menyebutkan etiologi miopi. Meskipun etiologi tidak terlalu jelas, namun kemajuan teknologi, lingkungan dan faktor genetik dijelaskan mempengaruhi kejadian ini. Penelitian oleh Lenawati dan Rudi (2017), melaporkan adanya hubungan positif antara perilaku belajar dengan kejadian miopi. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa responden yang mengalami miopi memiliki perilaku belajar yang kurang baik seperti kebiasaan belajar atau mengerjakan tugas hingga larut malam, sering menggunakan media komputer, handphone, atau media elektronik lainnya dalam waktu lama dan kurang memperhatikan penggunaan penerangan yang baik saat belajar. Perilaku-perilaku tersebut apabila berlangsung terus menerus maka dapat menyebabkan otot-otot di sekitar mata

terkondisikan untuk berkontraksi atau menegang. Hal ini menyebabkan bola mata semakin panjang dan kelengkungan lensa bertambah sehingga daya bias lensa terlalu kuat dan terjadilah miopi (Muntafiah et al., 2018).

Penelitian ini dilakukan di Desa Ngrancah, Kecamatan Grabag, Kabupaten Magelang. Hasil wawancara dengan 15 anak dan orang tua bahwa anak-anak setelah melakukan pembelajaran online mereka juga bermain game melalui gadget. Terdapat 8 anak dalam sehari menggunakan gadget lebih dari 10 jam, sedangkan 7 anak sehari menggunakan gadget 7-10 jam.

Dari hasil wawancara anak-anak belum mengetahui cara mencegah myopia dan saat penggunaan gadget mereka tidak ada batasan waktu jika anak-anak merasa bosan maka mereka akan bermain gadget ataupun game online. Terdapat beberapa anak yang sudah mengalami tanda-tanda myopia yaitu sering mengucek mata dan jika sering menatap gadget mata terasa kering dan lelah. Hal ini menyebabkan anak-anak rentan terkena myopia atau rabun jauh.

Apabila anak-anak dan orang tua tidak mengetahui bagaimana cara mencegah terjadinya myopi, maka akan menimbulkan masalah yaitu anak-anak bisa terkena myopi sejak dini. Untuk mencegah myopi pada anak-anak usia sekolah di masa pandemi seperti ini yaitu dengan cara dilakukan pendidikan kesehatan tentang pencegahan myopi agar anak-anak tidak terkena myopi sejak dini. Kegiatan pendidikan kesehatan ini dilakukan dengan penyuluhan, pemberian leaflet dan poster.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk pencegahan myopia yaitu dengan cara melakukan pendidikan kesehatan tentang cara mencegah myopia. Pada masa pandemi Covid-19 seperti ini anak-anak sering menggunakan gadget sehingga anak-anak rentan terkena myopia jika tidak ada tindakan untuk mencegah secara dini. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan metode secara luring di

masa pandemi Covid-19. Penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti mengunjungi rumah-rumah responden atau dengan cara door to door dengan mematuhi protokol kesehatan yaitu mencuci tangan dan menggunakan masker.

## **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada perbedaan pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan setelah pemberian pendidikan kesehatan tentang pencegahan myopi akibat peningkatan penggunaan gadget di masa pandemi covid 19?

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui perbedaan pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan setelah pemberian pendidikan kesehatan tentang pencegahan myopi akibat peningkatan penggunaan gadget di masa pandemi covid 19.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan myopi sebelum diberikan pendidikan kesehatan.
- b. Pengetahuan anak usia sekolah tentang pencegahan myopi sesudah diberikan pendidikan kesehatan.
- c. perbedaan pengetahuan anak usia sekolah sebelum dan setelah pemberian pendidikan kesehatan tentang pencegahan myopi akibat peningkatan penggunaan gadget di masa pandemi covid 19.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoris

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan mengembangkan teori tentang pendidikan kesehatan pencegahan myopia secara dini pada anak yang mengalami kecanduan gadget di masa pandemic covid-19

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pelayanan kesehatan mengenai pemberian pendidikan kesehatan untuk mencegah myopi pada anak usia sekolah.

### b. Bagi Puskesmas

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tolak ukur serta upaya puskesmas untuk meningkatkan pemberian pendidikan kesehatan tentang myopi pada anak usia sekolah.

### c. Bagi Anak dan Orang tua

Setelah dilakukan pendidikan kesehatan diharapkan anak-anak dapat menerapkan pendidikan kesehatan tersebut untuk mencegah myopi dan orang tua bisa lebih memperhatikan bagaimana dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan.

### d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dalam memberikan intervensi pendidikan kesehatan untuk mencegah myopi pada anak usia sekolah.