

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

COVID-19 (*Coronavirus Disease 2019*) merupakan penyakit yang menyebabkan flu, batuk dan sesak nafas hingga kematian. Diketahui bahwa resiko penularan akibat COVID-19 pada anak lebih rendah dibandingkan pada orang dewasa. Beberapa kasus yang terdata, sudah terdapat 80 juta anak di Indonesia berpotensi mengalami dampak serius yang timbul baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. UNICEF menghimbau agar pemerintah menyadari bahwa “ anak-anak adalah korban yang tidak terlihat” mengingat adanya dampak jangka pendek dan panjang terhadap kesehatan, kesejahteraan perkembangan, dan masa depan anak. Berbagai upaya pengendalian pandemi menimbulkan dampak signifikan di sektor pendidikan, kegiatan sehari-hari dan seluruh aspek kehidupan anak ( Unicef, 2020).

Wabah covid-19 masih terjadi dan belum terdapat tanda mereda, sehingga seluruh aktivitas dilakukan di rumah melalui sistem dalam jaringan baik tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat penyebaran covid-19 melalui penyelenggaraan Belajar Dari Rumah, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tahun 2020 mengenai kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran covid-19. Dalam Surat Edaran dijelaskan mengenai proses belajar dilaksanakan di rumah masing-masing menggunakan sistem pembelajaran daring/jarak jauh. Belajar di rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup mengenai pandemi Covid-19 (Kemendikbud, 2020).

Kewajiban terus menerus berada di rumah, menimbulkan rasa bosan dan stress pada orang tua, terlebih anak. Dikutip dari Medcom.id data satgas covid-19 menunjukkan

bahwa 47% anak di Indonesia yang melakukan belajar dari rumah di masa pandemi merasakan kebosanan. Kemudian, 35% anak merasa takut tertinggal pelajaran, 15% anak merasa tidak aman, dan 20% anak ingin bertemu dengan temannya. Dalam hal ini, orang tua diharuskan mengerti cara agar anak tidak bosan dan jenuh selama berada di rumah. Salah satu cara untuk menghindari rasa jenuh dan bosan, anak-anak lebih tertarik untuk menggunakan gadget sebagai pengganti teman (KomInfo, 2020).

Gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Anak-anak tertarik menggunakan gadget karena mereka dapat mempermudah dalam bersosial dan dapat mengisi gadget dengan aplikasi game dan hiburan yang disukai. Tidak sedikit anak yang menyalahgunakan gadget dimana yang seharusnya digunakan untuk belajar, dominan digunakan bermain game ( Marpaung, 2018).

Penggunaan gadget yang terlalu berlebihan dapat memberikan dampak yang sangat besar bagi kehidupan tidak hanya berpengaruh pada perkembangan psikologi, namun juga berpengaruh pada kesehatan fisik. Oleh sebab itu proteksi orangtua kepada anak harus kuat dan disiplin, sehingga perilaku anak sehari-hari dapat dikontrol dengan baik terutama saat menggunakan media elektronik seperti internet terlebih pada masa pandemi covid-19 yang melakukan pembelajaran berbasis online atau *e-learning*.

Kurangnya pengetahuan anak dan proteksi orang tua mengontrol anak dalam penggunaan gadget menyebabkan kejadian miopia semakin tinggi. Pentingnya pengetahuan anak mengenai kejadian miopia dapat ikut mengurangi angka fenomena ini. Tingginya pengetahuan anak dapat merubah kebiasaan yang buruk menjadi lebih baik terutama dalam hal kesehatan mata. Anak-anak biasanya menatap layar gadget terlalu dekat dikarenakan ketidakpuasan dalam melihat gambar yang relatif kecil (Rosyidah, 2015).

Tingkat ilmu pengetahuan anak dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu pengalaman hidup, pengaruh keluarga, guru dan orang lain yang dianggap penting. Tingkat ilmu pengetahuan yang baik dapat menambah pengetahuan anak mengenai kejadian miopia. Sehingga anak dapat menghindari terjadinya miopia pada dirinya sendiri. Faktor lainnya yang dapat mempengaruhi pengetahuan anak yaitu informasi. Informasi dapat memberikan pengaruh pada ilmu pengetahuan anak, meski responden memiliki tingkat pendidikan yang rendah, bila terbiasa terpapar informasi maka akan memiliki tingkat pengetahuan yang baik (Rosyidah, 2015).

Aktifitas melihat objek dekat secara berlebihan menyebabkan muskulus ciliaris berkontraksi hingga lensa akan membesar secara berlebihan, dalam waktu yang relatif lama akan menyebabkan cahaya yang di biaskan jatuh di depan retina (Battung, 2013). Selain itu, menatap layar terlalu lama dapat menyebabkan kurangnya daya akomodasi, mata kering dan kelelahan mata. Kelelahan mata dapat terjadi karena kurangnya pencahayaan. Selain itu dapat dihasilkan dari stres intensif pada fungsi. Kelainan yang dapat disebabkan oleh kerusakan fungsi mata salah satunya yaitu miopia.

Miopia atau rabun jauh merupakan kondisi gangguan penglihatan yang berupa gangguan refraksi ketika melihat objek dekat individu dapat melihat dengan jelas, tetapi saat melihat objek yang jauh tampak kabur. Pada penyakit ini, cahaya yang masuk ke mata difokuskan di depan retina sehingga benda yang jauh terlihat kabur. Hal ini merupakan salah satu penyebab utama penurunan tajam penglihatan pada anak-anak usia sekolah, sedangkan penglihatan yang baik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar (Isnina, et al 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Lupa, Saerang, dan Yamin pada tahun 2016 tentang gambaran pengetahuan siswa terhadap miopia dapat disimpulkan bahwa responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 78 orang dengan rentang usia 16-18 tahun. Dari penelitian, didapatkan bahwa pengetahuan siswa terhadap miopia

tergolong cukup dengan presentase 56%. Hasil tingkat pengetahuan terendah berdasarkan jenis kelamin terdapat pada jenis kelamin laki-laki, kemudian berdasarkan usia pengetahuan terendah berada di usia 18 tahun, sedangkan tingkat pengetahuan terendah berdasarkan jurusan terdapat pada jurusan ilmu bahasa.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Ritonga dan Zaldi 2021 mengenai tingkat pengetahuan siswa terhadap penurunan ketajaman penglihatan, penulis dapat menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa/siswi tergolong baik sebesar 77,9%. Sampel pada penelitian ini sejumlah 86 anak. Dari hasil pembahasan dapat diketahui bahwa terdapat 5 anak dengan kategori kurang, 14 anak dengan kategori cukup, dan 67 anak dengan kategori baik. Dapat diketahui bahwa jenis kelamin laki-laki lebih dominan daripada jenis kelamin perempuan. Pengetahuan yang dimiliki laki-laki tergolong lebih rendah dibandingkan perempuan. Hal ini dikarenakan laki-laki lebih fokus pada kesuksesan secara kompetitif dan cenderung dan mengabaikan sehingga perilaku dapat mempengaruhi pengetahuan. Penelitian ini tidak sejalan dengan peneliti Kuhapriya dengan hasil tingkat pengetahuan dalam kategori cukup sebanyak 51,7%, diikuti dengan responden yang memiliki pengetahuan baik sebanyak 45% dan tingkat pengetahuan kurang sebanyak 3,3%.

Penelitian yang dilakukan oleh Fabiola C. Wulur diperoleh hasil tingkat pengetahuan cukup tentang kesehatan mata sebanyak 16 (17,98%) orang, 33 responden laki-laki memiliki ilmu pengetahuan kurang (37,08%). Responden perempuan sejumlah 14 orang memiliki pengetahuan dalam kategori cukup (15,73%), dan 26 responden perempuan lainnya berada dalam kategori kurang (29,21%). Hal ini menunjukkan responden dengan kategori baik sangatlah rendah. Kemudian, Penelitian oleh Muallima, Ami, dan Rezky tahun 2019 mengenai hubungan penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan menghasilkan kesimpulan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan siswa.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada bulan Desember 2021. Peneliti melakukan wawancara terkait pengetahuan miopia dan penggunaan gadget pada siswa, diperoleh 7 siswa memiliki pengetahuan rendah dan 3 lainnya memiliki pengetahuan baik. Rata-rata siswa menggunakan gadget dengan jarak <30 cm dengan cahaya yang redup. Posisi berbaring dalam menggunakan gadget merupakan posisi yang diminati oleh responden dengan rata-rata penggunaan >6 jam dalam sehari. 4 responden mengaku <3 jam mereka beraktivitas diluar ruangan, ini membuktikan bahwa responden lebih dominan menyukai gadget daripada bermain diluar ruangan. Hal ini sangat berpengaruh pada fungsi penglihatan.

Dari uraian diatas, peneliti tertarik meneliti gambaran pengetahuan kejadian miopia akibat penggunaan gadget di era pandemi covid-19 pada siswa SMA N 1 Pringsurat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil survey awal yang menunjukkan masih tingginya angka penggunaan gadget, peneliti tertarik untuk mengetahui gambaran pengetahuan remaja tentang kejadian miopia akibat penggunaan gadget di era pandemi covid-19 pada siswa SMA N 1 Pringsurat.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Diketuinya gambaran pengetahuan remaja tentang kejadian miopia akibat penggunaan gadget di era pandemi covid-19 pada siswa SMA N 1 Pringsurat.

### **2. Tujuan Khusus**

a. Diketuinya gambaran pengetahuan anak tentang kejadian miopia.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

#### a. Bagi Pendidikan Kesehatan dan Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan untuk dapat menambah bidang ilmu pengetahuan khususnya dibidang kesehatan, sehingga dapat membantu menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan gambaran kejadian miopia akibat penggunaan gadget.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Bidang Keperawatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi dalam menambah ilmu pengetahuan bagi perawat dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun dan menerapkan asuhan keperawatan dengan tepat.

#### b. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk menambah hasil penelitian dalam dunia kesehatan mengenai kejadian miopia akibat penggunaan gadget.

#### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi data dasar bagi penelitian selanjutnya dan menambah pengetahuan serta dapat diteliti oleh peneliti selanjutnya.