

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Miopia adalah kelainan refraksi yang terjadi ketika sinar cahaya yang masuk ke mata sejajar dengan sumbu optik menjadi fokus di depan retina ketika akomodasi mata rileks. Hal ini biasanya karena jarak bola mata terlalu jauh dari mata, namun bisa juga disebabkan karena kornea yang terlalu melengkung atau lensa dengan daya optik yang meningkat (Sankaridurg et al., 2021). Miopia merupakan satu dari lima penyebab kebutaan terbesar di dunia dan memiliki tingkat prevalensi yang sangat tinggi. *World Health Organization* (WHO) dan *International Agency for the Prevention of Blindness* meluncurkan inisiatif global "*Vision 2020: The Right to Sight A Global Initiative*" yang memasukkan masalah miopia sebagai prioritas utama. Berdasarkan data yang dikumpulkan di seluruh dunia pada tahun 2020, terdapat 285 juta orang (4,24%) dengan gangguan penglihatan, 39 juta (0,58%) dengan kebutaan, dan 246 juta (3,65%) dengan penglihatan yang buruk. Penyebab terbanyak dari gangguan penglihatan di seluruh dunia adalah kelainan refraksi (43%), diikuti oleh katarak (33%) dan glaukoma (2%). Dari data tersebut, diperkirakan 19 juta anak di bawah usia 15 tahun mengalami gangguan penglihatan, dan 12 juta di antaranya mengalami miopia yang tidak terkoreksi. Miopia adalah kelainan mata yang paling umum di Indonesia dengan 22,1% (Solikah et al., 2022). Diperkirakan pada tahun 2050 sekitar 49,8% masyarakat global menderita miopia dan miopia tinggi sebanyak 9,8% (Supit & Winly, 2021). Miopia menyerang anak usia sekolah sebanyak 15% kasus menurut Dirjen BUK (Bina Upaya Kesehatan). Penyakit ini sangat sulit disembuhkan dan memerlukan perawatan khusus bagi anak usia sekolah. Menurut *Institute of Eye Research*, 1,6 miliar orang di seluruh dunia menderita miopia, kejadian ini akan semakin memburuk dalam 50 tahun terakhir (Nisaussholihah et al., 2020). Media elektronik berkembang dengan sangat pesat, terlihat dari semakin banyak perangkat dan penggunaannya tidak hanya generasi muda dan orang dewasa saja yang menggunakan *gadget*, bahkan anakpun mulai terpapar dengan penggunaannya (Rini & Huriah, 2020). Pengenalan *gadget* pada anak usia sekolah masih terlalu awal

dimana anak-anak lebih baik beraktivitas fisik atau bermain secara langsung dalam kelompok daripada mengenal *gadget* (Permana et al., 2020). Dampaknya sebanyak 18% orang mengalami kebutaan global jika miopia tidak diatasi. Hilangnya daya akomodatif, mata kering, dan kelelahan mata adalah beberapa permasalahan yang bisa ditimbulkan oleh *gadget*. Penerangan yang tidak memadai dapat menyebabkan kelelahan mata. Selain itu, hal ini mungkin disebabkan oleh ketegangan ekstrem pada otot penyangga mata, seperti otot akomodasi (Nisaussholihah et al., 2020). Penanganan untuk masalah tersebut yaitu dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak dan memastikan intensitas cahaya yang cukup untuk mengurangi dampak miopia.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afnilia Yuliah (2018) tujuan penelitian ini diketahuinya hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. Hasil penelitian ini menemukan ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta, ($p=0,007$; $p<0,05$, $r=0,619$). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gede Anantha Restu Permana, Komang Ayu Kartika Sari, dan Putu Aryani (2020) penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menguraikan hubungan perilaku penggunaan *gadget* terhadap miopia pada anak sekolah dasar kelas 6 di Denpasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara posisi penggunaan *gadget* terhadap miopia dengan nilai $p=0,059$. Terdapat hubungan antara jarak pandang penggunaan *gadget* terhadap miopia dengan nilai $p=0,000$. Durasi penggunaan *gadget* perhari tidak berhubungan terhadap miopia dengan nilai $p=0,490$. Penelitian selanjutnya oleh Azzura Sufina Ginting (2022) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap kejadian miopia siswa-siswi MAN 2 Langkat tahun 2022. Hasil penelitian dari 200 responden, 121 orang (60,5%) tidak mengalami kejadian miopia dan 79 orang (39,5%) yang mengalami kejadian miopia. 123 orang (61,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan durasi >2 jam/hari, 93 orang (46,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan intensitas cahaya ruangan yang redup/gelap, 97 orang (48,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan jarak <30 cm, 132 orang (66%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan posisi berbaring. Penelitian selanjutnya oleh Fani Fadilah (2022) tujuan penelitian ini menjelaskan pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan gadget

terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Hasil literature review 8 jurnal didapatkan bahwa lebih dari setengah anak sering dalam menggunakan gadgetnya dengan jumlah sebanyak (25%). sisanya dinyatakan jarang menggunakan gadget (62,5%). Penelitian selanjutnya oleh Latifatuz Saniyyah, Deka Setiawan, Erik Aditia Ismayal 2021 Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* digunakan dengan tingkat intensitas tinggi selama tiga hingga enam jam setiap hari. Game, YouTube, dan TikTok adalah aplikasi yang selalu dibuka oleh anak-anak. Memperoleh pengetahuan yang lebih luas, membuat komunikasi lebih mudah, dan mendorong kreativitas anak adalah semua hasil positif dari penggunaan ini. Selain itu, dampak negatif termasuk mata lelah, kurangnya jam tidur dan belajar, dan gangguan emosional pada anak. Anak-anak masih menunjukkan perilaku sosial yang baik, seperti menghormati orang lain, tolong menolong, dan sopan santun. Namun, mereka kurang peka dan peduli terhadap orang-orang di sekitar mereka. Penelitian selanjutnya oleh Nadia Nisaussholihah, R.A. Hani Faradis, Andi Roesbiantoro, David Sajid Muhammad, dan Hotimah Masdan Salim (2020) tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan gadget meliputi posisi, jarak, lama penggunaan, dan pencahayaan ruang terhadap kejadian miopia pada anak usia sekolah (4-17 tahun). Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar menggunakan posisi duduk (61,3 %), menggunakan jarak ≥ 30 cm (54,8 %), dengan durasi selama ≥ 2 jam (54,8 %), dan menggunakan pencahayaan ruang yang redup (51,6 %). Sebagian besar responden memiliki visus miopia ringan (54,8 %). Berdasarkan analisis uji regresi logistik ordinal ada pengaruh jarak saat menggunakan gadget terhadap kejadian miopia ($p=0,049$). Tidak terdapat pengaruh posisi tubuh, lama penggunaan, dan pencahayaan ruang saat menggunakan gadget terhadap kejadian miopia yang signifikan secara statistik ($p=0,339$; $p=0,239$; $p=0,301$).

Kesimpulan umum dari keenam penelitian terdahulu yakni terdapat hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia dari variabel jarak, sedangkan variabel posisi tubuh, intensitas cahaya dan lama penggunaan tidak terlalu signifikan. Penelitian yang belum diteliti adalah perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar.

Selain itu, karena anak merupakan generasi penerus yang kesehatannya harus dioptimalkan maka salah satu pencegahannya yaitu jangan sampai terjadi miopia karena perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka bagaimanakah hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Diketahuinya hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.
2. Mengidentifikasi miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.
3. Menganalisa hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Petugas Kesehatan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk tenaga kesehatan sebagai bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan penyuluhan dan menyempurnakan *template* yang sudah ada agar dapat mengedukasi masyarakat pentingnya pengetahuan tentang penggunaan *gadget* yang berdampak miopia pada anak usia sekolah.

2. Manfaat Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumber bacaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan terjadinya miopia bagi civitas akademika dan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

1.4.2. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini adalah dapat menambah wawasan terkait masalah perilaku penggunaan *gadget* dan masalah kesehatan mata miopia pada anak. Selain itu dapat mendeteksi dini adanya dampak pengaruh *gadget* dalam jangka waktu tertentu.

1.5. Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika penulisan pada penelitian ini:

1. BAB I, memaparkan latar belakang masalah guna memberikan penjelasan teoritis mengapa penelitian ini perlu dilakukan dan apa yang melatarbelakanginya. Selanjutnya, identifikasi masalah untuk menentukan kemungkinan apa saja pembahasan yang dapat muncul dalam penelitian lalu rumusan masalah. Kemudian, tujuan penelitian untuk menegaskan pencapaian dalam penelitian. Terakhir sistematika penulisan untuk menjelaskan urutan yang akan dijelaskan dalam penelitian.
2. BAB II, memaparkan landasan teori di setiap variabel, setelah itu peneliti terdahulu untuk dibandingkan dengan penelitian penulis, kerangka konsep, dan hipotesis.
3. BAB III, memaparkan metode penelitian untuk menjelaskan rancangan penelitian, kemudian menentukan populasi dan sampel yang dijadikan sebagai responden penelitian, fokus studi, definisi operasional, lokasi dan waktu penelitian, instrument penelitian, pengumpulan data, pengolahan analisis data, penyajian data dan etika penelitian.
4. BAB IV, memaparkan tentang hasil dan pembahasan penelitian dalam bentuk tabel dan narasi.
5. BAB V, memaparkan tentang kesimpulan yang menjawab permasalahan yang ada dalam penelitian dan saran berisi pendapat baik kelebihan atau kekurangan dari penelitian.