

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi sangat berpengaruh pada kehidupan dan pola pikir manusia sekarang ini. Bisa di lihat pada anak-anak jaman sekarang dimana anak usia dibawah 10 tahun sudah pandai mengoperasikan teknologi canggih seperti, laptop, *gadget* dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan waktu bermain dihabiskan didepan layar monitor sehingga sangat berpengaruh terhadap pengalaman si anak tersebut.

Pengalaman pada masa anak-anak merupakan potensi dasar bagi kepribadian yang sangat berpengaruh pada perkembangan anak terutama pada kecerdasan emosionalnya. Anak yang rendah emosinya jika tidak dikendalikan akan menyebabkan perilaku negatif. Keadaan demikian disebabkan karena kesadaran diri yang rendah, kurang memiliki kendali diri, empati yang salah, kurangnya motivasi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi, sehingga setiap muncul persoalan cenderung menyikapinya dengan sikap yang salah atau negatif. (Irawan, 2013).

Menurut WHO, diperkirakan hampir 18,9 juta anak di bawah 15 tahun mengalami gangguan tajam penglihatan, jumlah orang dengan gangguan penglihatan di seluruh dunia pada tahun 2010 adalah 285 juta orang atau 4,24% populasi, sebesar 0,58% atau 39 juta orang

menderita kebutaan dan 3,65% atau 246 juta orang mengalami penglihatan rendah. 65% orang dengan gangguan penglihatan dan 82% dari penyandang kebutaan berusia 50 tahun atau lebih (Kementerian Kesehatan RI, Jakarta, 2014).

Lima negara dengan prevalensi gangguan penglihatan terbesar (buta dan gangguan penglihatan berat-sedang) adalah Afghanistan (9,09%), Nepal (8,17%), Laos (7,71%), Eritrea (7,66%) dan Pakistan (7,54%). Sedangkan lima negara dengan jumlah penduduk yang mengalami gangguan penglihatan terbanyak adalah Cina, India, Pakistan, Indonesia dan Amerika Serikat. Penyebab gangguan penglihatan terbanyak di seluruh dunia adalah gangguan refraksi yang tidak terkoreksi (48,99%), diikuti oleh katarak (25,81%) dan Age related Macular Degeneration (AMD,4,1%). Sedangkan penyebab kebutaan terbanyak adalah katarak (34,47%), diikuti oleh gangguan refraksi yang tidak terkoreksi (20,26%), dan glaukoma (8,30%). Lebih dari 75% gangguan penglihatan merupakan gangguan penglihatan yang dapat dicegah (Pusdatin, 2018).

Data nasional terkini mengenai besaran masalah gangguan indera penglihatan bersumber dari Rapid Assessment of Avoidable Blindness (RAAB) tahun 2014-2016. RAAB merupakan metode survei standar untuk pengumpulan data gangguan penglihatan dan kebutaan yang direkomendasikan oleh WHO, melalui Global Action Plan (GAP) 2014– 2019. RAAB merupakan survei berbasis populasi untuk

penderita kebutaan dan gangguan penglihatan dan layanan perawatan mata pada orang-orang berumur 50 tahun ke atas, mengingat berbagai penelitian didapatkan sekitar 85% kebutaan terdapat pada umur 50 tahun dan lebih. RAAB dapat memberikan prevalensi gangguan penglihatan dan kebutaan, penyebab utamanya, output dan kualitas layanan perawatan mata, hambatan, cakupan bedah katarak dan indikator lain dari layanan perawatan mata di daerah geografis tertentu. Survei RAAB di Indonesia sampai saat ini telah dilakukan di

15 provinsi pada tahun 2014-2016 yaitu 3 provinsi di Sumatra, 4 provinsi di Jawa, 1 provinsi di Kalimantan, 2 provinsi di Sulawesi, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, Maluku dan Papua untuk dapat mewakili kondisi Indonesia. (Pusdatin, 2018).

Di Kota Samarinda diketahui bahwa penyakit mata tertinggi pada tahun 2014 yaitu pada kelainan refraksi 50,4% tetapi mengalami kelainan pada tahun 2015 menjadi 29,2%. Berbeda dengan penyakit katarak pada tahun 2014 sebesar 20,1% dan tahun 2015 mengalami kenaikan menjadi 39,1% (UPTD BKMOM, 2015).

Dampak buruk penggunaan gadget pada anak sebagai berikut: Menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri dan ancaman Cyberbullying Derry Iswidharmanjaya (2014:16).

Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Hanya sedikit yang menggunakan untuk menonton kartun dengan menggunakan gadget. Penelitian lain yang dilakukan oleh Delima, Delima, Arianti dan Pramudyawardani (2015), diperoleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam.

Selain itu, Trinika dkk. (2015) menambahkan bahwa pemakaian gadget dengan intensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian per harinya dan lebih dari 3 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini adalah tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1-2 kali pemakaian per harinya.

Kesehatan anak merupakan salah satu yang penting dalam didikan orang tua dalam melakukan perilaku terhadap anaknya dalam melakukan Aktivitas sehari-hari dirumah baik dalam kebiasaan membaca maupun bermain gadget dan mengatur pola makan yang baik dan yang lebih penting lagi dengan anak melakukan kegiatan bermain gadget harus dengan waktu yang tepat dan tidak membuat

anak berlebihan dan membuka media-media yang pembelajaran disekolah dan mendidik tetap dalam pengawasan orang tua.

Menurut Kementrian Kesehatan RI (2017) ditemukan bahwa 98 persen anak tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet yang dimana akses internet dapat dilakukan dari mana saja dan menggunakan bermacam macam alat seperti televisi, handphone dan leptop. Tetapi, kemajuan teknologi dan penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan mata anak, masalah tidur, kesulitan konsentrasi, menurunnya prestasi belajar, perkembangan fisik, perkembangan sosial, perkembangan otak, dan kecerdasann emosional dan penundaan perkembangan bahasa anak.

Berdasarkan dari fenomena saat ini aktivitas pemakaian gadget pada usia di bawah 15 tahun rata-rata menggunakannya hanya untuk bermain game, bahkan penggunaan gadget yang salah serta frekuensi yang sangat berlebihan dan posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, hal ini akan berdampak terhadap ketajaman penglihatan pada anak-anak dan kesulitan untuk melakukan aktivitas sehari-harinya.

Dari penjelasan diatas, semakin maraknya anak-anak sekolah yang untuk keseharian dalam masa pendemi Covid-19 ini yang akan mengakibatkan anak-anak usia sekolah lebih lama aktivitas gadget yang salah tanpa menghiraukan dampak yang akan terjadi terhadap kesehatannya terutama kesehatan mata yang berdampak pada

ketajaman penglihatan pada anak. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian literatur review dengan mengkaji kembali hasil penelitian terdahulu mengenai “Hubungan Aktivitas Gadget dengan Ketajaman Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar. Adapun alasan peneliti menggunakan metode literatur review ini dikarenakan pandemi COVID-19 sehingga peneliti tidak melakukan penelitian langsung kepada responden.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah “Apakah hubungan aktivitas gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk memparkan informasi berdasarkan *evidence based* yang didapat dari hasil literatur review terkait dengan hubungan kebiasaan membaca dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah?

### **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengidentifikasi jurnal yang terkait dengan karakteristik responden dalam penelitian
- b. Untuk mengidentifikasi jurnal yang terkait dengan hubungan aktivitas gadget dengan ketajaman penglihatan.

- c. Untuk menganalisis jurnal yang terkait dengan hubungan aktivitas gadget dengan ketajaman penglihatan.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini menambah khasanah ilmu pengetahuan keperawatan khususnya asuhan keperawatan pada anak.

Penelitian ini juga sebagai bahan masukkan dalam proses belajar mahasiswa tentang penelitian atau *Literatur Review*.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti literature review ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan menjadi tambahan ilmu dibidang keperawatan anak bagi peneliti.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat sebagai bahan perbandingan dan masukan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah.

#### **E. Keaslian Penulisan**

1. Dalam Jurnal yang sudah dilakukan oleh Nur Muallima, Ami Febriza, Rezky Kanza Putri (2019) dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa SMP Unismuh Makassar". Alat pengambilan data menggunakan kuisioner, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Persamaan pada penelitian ini adalah

variabel yang akan diteliti, yaitu gadget sedangkan perbedaannya adalah alat yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan kuisisioner tetapi pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode pengumpulan studi pustaka atau *literatur review* dari beberapa sumber.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Devy Risty Irawan Rahmawaty (2019) dalam judul “Hubungan penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah (Study di MTs Riyadlatul Fallah Jombang). Persamaan pada penelitian ini adalah pada variabel yang akan diteliti, yaitu gadget dan ketajaman penglihatan, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya alat pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner dan observasi (*snellen-chart*) tetapi pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode pengumpulan studi pustaka atau *literatur review* dari beberapa sumber.
3. Dalam jurnal yang sudah dilakukan oleh Trisna Ika Fitri, Suprayitno (2017) dengan judul “Hubungan Lama Penggunaan Dan Jarak Pandang Gadget Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas 2 Dan 3 Di SDN 027”. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam peneliti ini adalah *simple random sampling*. Persamaan pada penelitian ini adalah pada variabel yang akan diteliti yaitu ketajaman penglihatan, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian



sebelumnya metode analisa data menggunakan Spearman Rank tetapi pada penelitian ini peneliti akan menggunakan metode studi pustaka atau *literatur review* dari beberapa sumber.