

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di zaman 4.0 kemajuan teknologi sudah sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia seperti mempermudah komunikasi sesama manusia. Kini kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang penting bagi semua kalangan masyarakat, ditambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen *gadget* itu sendiri dan *provider* pendukung (Donsu, 2017).

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak – anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari media ini yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi (2016) Beliau mengatakan bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi serta membangun kreatifitas anak. Anak lebih mudah dalam mencari semua informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar (Handriani, 2016).

Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak – anak yang cenderung terus – menerus menggunakan fitur ini menjadi kegiatan yang tidak baik (Ilyas, 2015). Jika menggunakan media ini secara tidak teratur dan berlebihan akan berdampak buruk pada penggunaannya seperti mengganggu kesehatan pada mata hal tersebut

dikarenakan cahaya yang ditimbulkan dapat memancarkan radiasi ke arah mata yang dapat merusak enzim *glutation peroksidase* yang melindungi mata dari paparan radiasi sehingga dapat mengganggu ketajaman penglihatan (Itsain, 2019). Seseorang melihat objek jarak 6 meter dengan tajam penuh menggunakan *snellen chart* merupakan definisi dari ketajaman penglihatan (Ristiya D, 2018).

Penurunan ketajaman penglihatan pada siswa dapat memberikan dampak negatif diantaranya dapat mengakibatkan siswa mengalami kesulitan saat aktivitas belajar, seperti siswa tidak mampu atau salah membaca tulisan dan membuat otak salah mempersepsikan makna tulisan tersebut sehingga dapat mengganggu aktivitas belajar siswa (Pertiwi M, 2018).

Menurut WHO (*World Health Organization*) pada tahun 2019 menemukan bahwa sekitar 18,9 juta anak di bawah usia 15 tahun mengalami gangguan ketajaman penglihatan. Survei dilakukan oleh *America Optometrist Association* (AOA) pada tahun 2014 menunjukkan bahwa lebih dari 10 juta pemeriksaan mata per tahun di Amerika Serikat dilakukan untuk masalah penglihatan oleh penggunaan perangkat elektronik. Menurut hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2018 bahwa sebesar 10% dari 66 juta anak usia sekolah (5 - 17 tahun) mengalami penurunan ketajaman penglihatan di Indonesia. Di Provinsi Gorontalo persentase penurunan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah (5 - 17 tahun) adalah sebesar 2,6%, dengan ditandai adanya anak usia sekolah yang menggunakan kacamata.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Ristiya D pada tahun 2018 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan ketajaman penglihatan antara siswa yang

menggunakan *gadget* dan yang tidak menggunakan *gadget*. Penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Christo dkk pada tahun 2016 menunjukkan bahwa adanya hubungan penggunaan *smartphone* dengan fungsi penglihatan, jadi terdapat perbedaan antara fungsi penglihatan pada siswa yang menggunakan *smartphone* dengan siswa yang tidak menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan uraian diatas, dari banyak penelitian tentang hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada siswa salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Ristiya 2018 dengan hasil, bahwa responden yang menggunakan *gadget* berlebihan banyak mengalami penurunan ketajaman penglihatan dan yang menggunakan *gadget* normal tidak mengalami ketajaman penglihatan, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan Studi literatur mengenai “Penggunaan *gadget* menurunkan ketajaman penglihatan pada siswa sekolah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari Studi literatur ini adalah “Apakah penggunaan *gadget* dapat menurunkan ketajaman penglihatan pada siswa sekolah” ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari Studi literatur ini untuk menganalisis dan mensintesis bukti – bukti Studi literatur tentang penggunaan *gadget* menurunkan ketajaman penglihatan pada siswa sekolah.

1.4 Manfaat

1.4.1 Manfaat Teoritis

Studi literatur ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan kesehatan khususnya bidang keperawatan yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* menurunkan ketajaman penglihatan pada siswa sekolah.

1.4.2 Manfaat Praktis

Studi literatur ini diharapkan dapat dijadikan referensi serta dapat membantu dalam proses dan praktik keperawatan mengenai penggunaan *gadget* menurunkan ketajaman penglihatan pada siswa sekolah.