

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu sangat pesat perkembangannya, salah satu bentuk teknologi yang beredar adalah *gadget*.

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya.

(Chusna, 2017)

Penggunaan *gadget* yang salah serta frekuensi penggunaan gadget yang berlebihan, posisi yang tidak benar dan intensitas pencahayaan yang tidak baik, akan berdampak terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak-anak akan berakibat ada kesulitan anak untuk melakukan aktivitas sehari-harinya. Semakin bertambahnya penurunan tajam penglihatan pada anak, maka akan meningkatkan resiko komplikasi pada mata. Ketidaknyamanan dan gangguan kesehatan yang sering dikeluhkan pengguna computer (Qonita & Maulidia Septimar, 2021).

Layar gadget menggunakan tulisan yang kecil daripada sebuah buku atau cetakan hardcopy lainnya sehingga jarak membaca lebih dekat yang meningkatkan kebutuhan penglihatan pada penggunanya mengakibatkan muncul gejala yang termasuk dalam computer vision syndrome. Lebih dari 90% pengguna komputer mengalami gejala penglihatan seperti mata lelah, penglihatan buram, penglihatan ganda, pusing, mata kering, serta ketidaknyamanan pada okuler saat melihat dari dekat ataupun jauh setelah penggunaan komputer jangka lama. (Rosenfield, 2011)

Ketajaman penglihatan atau visus adalah kemampuan untuk membedakan bagian-bagian detail yang kecil, baik terhadap objek maupun terhadap permukaan. Kelainan ketajaman penglihatan merupakan gejala yang paling umum dikemukakan oleh seseorang yang mengalami gangguan lintasan visual. Tajam penglihatan adalah salah satu masalah yang sering terjadi pada anak usia sekolah (Trisna, 2017).

Setelah melakukan studi pendahuluan kepada siswa/i di SMPN 3 Karangtengah Cianjur, 10 siswa memakai gadget dengan durasi waktu kurang lebih 1 sampai 2 jam dengan intensitas cahaya redup serta jarak kerjanya kurang lebih 20cm dengan posisi terlentang.

Saat ini aktivitas pemakaian gadget pada usia dibawah 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. (Rahmawati & Asthiningsih, 2021)

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna antara penggunaan gadget (durasi, frekuensi, dan jarak) dengan penurunan tajam penglihatan siswa-siswi SMP, selain itu hasil uji analisis didapatkan bahwa penggunaan gadget merupakan salah satu faktor terjadinya penurunan tajam penglihatan pada siswa-siswi SMP. (Muallima et al., 2019)

Adanya hubungan antara lama penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan dapat dilihat dari data khusus dimana sebagian besar responden menggunakan gadget lebih dari atau sama dengan 2 jam per hari, hal ini bisa menjadi salah satu penyebab penurunan ketajaman penglihatan. (Hidayanti et al., 2020)

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “ Gambaran Angka Kejadian Tajam Penglihatan Siswa Kelas 1 Dengan Kebiasaan Menggunakan Gadget Pada Siswa Kelas 1 Di SMPN 3 Karangtengah Cianjur”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini, yaitu: “ Bagaimana gambaran angka kejadian tajam penglihatan siswa kelas 7B dengan kebiasaan menggunakan gadget di SMPN 3 Karangtengah Cianjur?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui angka kejadian tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui gambaran tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget dengan posisi saat bermain.
- b. Untuk mengetahui tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget dengan jarak dekat.
- c. Untuk mengetahui tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget dengan durasi yang cukup lama.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam mensosialisasikan bagaimana pentingnya menjaga kesehatan mata

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan peneliti khususnya tentang hubungan tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget pada siswa.

b. Manfaat bagi Optometri

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam mensosialisasikan pentingnya menjaga mata agar tidak mengalami penurunan tajam penglihatan.

c. Manfaat Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah sumber referensi dan bermanfaat dalam dunia pendidikan Optometri khususnya dalam ilmu Refraksi Klinik.

E. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Masalah

Masalah yang akan diteliti adalah hubungan tajam penglihatan dengan kebiasaan menggunakan gadget pada siswa.

2. Ruang Lingkup Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan cross sectional, yaitu dimana metode dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner kepada siswa.

3. Lingkup Keilmuan

Penelitian ini merupakan bidang keilmuan Optometri khususnya ilmu Refraksi Klinik, Anatomi Mata.

4. Lingkup Tempa dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri Karangtengah 3 Cianjur pada bulan April-Mei 2022