

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini berkembang pesat sehingga mempengaruhi kehidupan dan aktivitas manusia, sekarang ini perkembangan teknologi seperti gadget sudah seperti kebutuhan primer semua kalangan baik anak – anak, remaja, dewasa hingga orang tua. Gadget saat ini selain menjadi alat komunikasi juga dapat digunakan sebagai tempat media sosial, bermain game atau, hal serupa sehingga aktivitas sehari – hari dihabiskan lebih lama di depan gadget, layar gadget saat ini ukuran tulisan yang digunakan lebih kecil dibandingkan tulisan pada buku biasanya pengguna gadget membaca tulisan di layar dengan jarak yang cukup dekat, kebiasaan seperti ini dapat menimbulkan gejala gangguan penglihatan seperti mata lelah, buram, pusing, mata kering dan sulit melihat objek dari dekat atau jauh (Utami, 2018).

Penggunaan gadget di Indonesia mencapai 355,5 juta, presentase gadget yang digunakan masyarakat Indonesia pada Januari 2019 didapatkan hasil smartphone 60%, Laptop 22%, tablet 8% (Indonesia Digital, 2019). Hasil penelitian menyebutkan jenis gadget yang banyak digunakan anak sekolah adalah tablet (58,2%), smartphone (36,4%), playstation (1,8%) dan Laptop (3,6%) (Widea Ernawati, 2015). Anak dan remaja rata-rata menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari, belajar suatu hal lebih mudah dengan media audiovisual dibandingkan dengan penjelasan, media audiovisual sangat efektif untuk menambah pengetahuan dalam menangkap informasi diantaranya 40% informasi itu diperoleh dengan pengalaman visual dan 25% pendengaran (Puspa, Loebis, & Nuswantoro, 2018).

Mata adalah indera penglihatan yang merupakan organ untuk menganalisis secara baik dari sebuah bentuk, intensitas cahaya, serta pantulan warna dari suatu objek berfungsi untuk memberikan informasi visual dalam aktivitas sehari-hari. Penggunaan gadget terlalu sering dapat mempengaruhi

kejernihan mata dalam melihat suatu objek jika mata sudah mengalami penurunan ketajaman penglihatan maka bisa saja tanda adanya gangguan pada penglihatannya (Widea Ernawati, 2015).

Penurunan ketajaman penglihatan adalah ketidakmampuan mata dalam membedakan suatu objek atau permukaan, hal ini merupakan gejala yang sering dikeluhkan oleh orang yang mengalami gangguan penglihatan, penggunaan gadget terlalu lama dalam ruangan yang terlalu gelap dengan intensitas cahaya tinggi pada gadget juga dapat menyebabkan penurunan ketajaman penglihatan (Richter & Rares, 2018).

Survei yang dilakukan *America Optometrist Association* (AOA) didapatkan hasil lebih dari 10 juta pemeriksaan mata pertahun di amerika dengan masalah penglihatan akibat penggunaan perangkat elektronik. Diperkirakan jumlah orang yang mengalami penurunan ketajaman penglihatan di dunia sebesar 246 juta, sedangkan menurut wilayah *South East Asia* jumlah orang yang mengalami penurunan ketajaman penglihatan sebesar 23, 9 juta (WHO, 2013).

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan adalah menjaga pola aktivitas, menggunakan gadget dengan pencahayaan yang cukup, posisi yang benar, dengan begitu upaya pencegahan ketajaman penglihatan terus meningkat lebih baik (Riyadlatul, Jombang, Ristiya, & Indrawati, 2018).

Literatur review ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan beberapa landasan teori dengan tema sejenis sebagai referensi untuk mendukung dan memecahkan masalah yang sedang diteliti sesuai kerangka berfikir ilmiah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti mengambil rumusan masalah apakah ada pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget* pada remaja.

C. Tujuan Penulisan Literatur Review

1. Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget* pada remaja.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan artikel tentang pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget* pada remaja
- b. Menganalisis artikel tentang pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget* pada remaja

D. Manfaat Penulisan Literatur Review

Hasil penulisan ini dapat memberikan beberapa manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penulisan ini diharapkan bermanfaat guna menambah wawasan dan memberikan informasi mengenai pengaruh pendidikan kesehatan terhadap pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pelayanan kesehatan

Informasi dari penulisan ini diharapkan bermanfaat bagi pelayanan kesehatan sebagai masukan pentingnya pemberian pendidikan kesehatan guna meningkatkan pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget*.

b. Bagi pembaca

Penulisan ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca untuk menambah wawasan dan informasi mengenai pengetahuan tentang kewaspadaan penurunan ketajaman penglihatan akibat penggunaan *gadget*.

E. Bidang Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam bidang keperawatan yang difokuskan dalam bidang ilmu keperawatan anak.



