

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang penelitian

Pandemik Covid-19 yang melanda Indonesia mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan kita termasuk juga dalam bidang pendidikan dimana pola pembelajaran berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (pembelajaran daring). Saat ini pelajar menggunakan komputer dan perangkat lainya untuk menyelesaikan tugas dan mendukung pembelajaran sehari-hari mereka. Hal ini membuat penggunaan komputer menjadi sangat penting (Sari dan Himayani 2018).

Pembelajaran daring menggunakan dan memanfaatkan jaringan internet selama proses pembelajaran. Pembelajaran dalam jaringan mempunyai keleluasaan dalam waktu belajar, bisa belajar kapanpun serta dimanapun. Mahasiswa bisa berkomunikasi dengan dosen memakai beberapa aplikasi seperti *video conference*, *zoom .google classroom*, *live chat*, telefon, ataupun lewat *whatsapp group* (Isman 2017).

Tajam penglihatan merupakan kemampuan seseorang untuk memandang sesuatu objek yang jadi indikator primer kesehatan mata serta sistem visual. Ketajaman penglihatan (visus) merupakan kemampuan mata memandang sesuatu objek dengan jarak tertentu secara jelas bergantung pada kemampuan

akomodasi mata. Akomodasi merupakan kemampuan lensa mata untuk mencembung akibat kontraksi otot siliar. Kelainan pada tajam penglihatan merupakan indikasi yang sangat universal, dimana berlangsung gangguan lintasan visual sehingga mengganggu tingkatan ketajaman penglihatan. Ketajaman penglihatan bisa menurun oleh 3 pemicu utama yaitu kelainan refraksi (misal miopia, hipermetropia), kelainan media refrakta (misal katarak), serta kelainan saraf (misal glaukoma, neuritis) (Atika Nithasari, 2014).

Menurut banyak penelitian, penggunaan komputer dalam jangka panjang dapat menyebabkan masalah terkait ketidaknyamanan mata dan berbagai keluhan pada mata (Sari dan Himayani, 2018). American Academy of Ophthalmology (AOA) menyatakan bahwa penggunaan komputer dalam jangka panjang dapat menyebabkan kelelahan mata, kemerahan, penglihatan kabur, miopia dan gejala mata lainnya (Zhang *et al.*, 2020)

Gejalanya dapat berupa ketegangan/kelelahan mata, mata kering, mata merah, iritasi mata, rasa terbakar pada mata, penglihatan kabur, penglihatan ganda, lambat dalam mengubah fokus, perubahan persepsi warna, sekresi air mata yang berlebihan, kepekaan cahaya/silau, sakit kepala dan nyeri pada leher, bahu, dan sebagainya. kelelahan mata dapat menyebabkan gangguan emosional, sosial, dan konsentrasi, gangguan tidur, obesitas, kinerja yang buruk, dan bahkan gangguan perilaku seperti kekerasan. (Patil *et al.*, 2019).

Menurut data Riset Kesehatan Dasar 2013, sekitar 4,6 persen dari total populasi penduduk Indonesia memakai kacamata refraksi dan lensa mata, atau dengan kata lain kacamata minus (Risksesdas, 2013). Data terkini tentang

prevalensi gangguan penglihatan diperoleh dari survei *Rapid Assessment of Preventable Blindness* (RAAB) yang dilakukan di 15 negara bagian untuk periode 2014-2016. Dari 15 Provinsi yang melakukan survey RAAB, Kemenkes RI melalui Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (Litbangkes) mendanai penuh di 12 provinsi. Dari hasil di 15 provinsi, prevalensi gangguan penglihatan & kebutaan di indonesia berkisar antara 1,7% sampai dengan 4,4%. Di Jawa Barat sendiri angka gangguan penglihatan & kebutaan mencapai jumlah 180.623 (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2018)

Penelitian Lee dan tim menyimpulkan bahwa penggunaan komputer yang berlebihan dan secara terus menerus akan mengganggu fungsi visual, juga dapat menyebabkan kelelahan okular dan fisik (Lee *et al.*, 2019). Gangguan kesehatan akibat penggunaan gawai adalah kelelahan mata karena terus menerus menatap layar monitor. Durasi pemakaian komputer yang terlalu lama menimbulkan kumpulan gejala kelelahan mata yang disebut *computer vision syndrome* (CVS) (Mersha *et al.*, 2020).

Berdasarkan dari riset (Wandini *et al.*, 2020) tentang Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Anak Di Sekolah Dasar Al Azhar I Bandar Lampung Didapatkan jika Di Sekolah Dasar Angkatan laut (AL) Azhar I Bandar Lampung Tahun 2019, sebagian besar anak memakai *gadget* dengan kurang baik berjumlah 106 anak (55, 8%), sebagian besar anak kesehatan matanya kurang baik berjumlah 90 anak (47, 4%). Bersumber pada hasil uji statistik, didapatkan p- value 0, 003 ataupun p- value < 0, 05 yang

maksudnya ada pengaruh pemakaian *gadget* terhadap kesehatan mata anak di Sekolah Dasar Angkatan laut (AL) Azhar I Bandar Lampung Tahun 2019.

Berdasarkan Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada 20 mahasiswa D III Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung didapatkan mahasiswa mengeluh penglihatannya buram dan mengalami kelelahan pada mata sejak pembelajaran daring. Mahasiswa tersebut 16% menghabiskan waktu dalam penggunaan *gadget* untuk pembelajaran daring 3-4 jam, 17 % untuk pemakaian waktu 1-3 jam, 29 % untuk pemakaian 5-6 jam dan 30% untuk pemakaian lebih dari 7 jam. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian di D III Keperawatan UBK dikarenakan dalam kondisi study *from home* dan peneliti memiliki kesulitan untuk mendapatkan nomor kontak di luar mahasiswa Prodi D III Keperawatan

Berdasarkan alasan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Tajam Penglihatan Mahasiswa D III Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung Sebagai Dampak Pembelajaran Daring Di Masa Pandemic Covid-19

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini merupakan: Bagaimana tajam penglihatan mahasiswa DIII Keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung sebagai dampak pembelajaran daring di masa *pandemic* Covid-19?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tajam penglihatan mahasiswa D III keperawatan Universitas Bhakti Kencana Bandung Sebagai dampak pembelajaran daring Di Masa *pandemic* Covid-19

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat teoritis

Untuk menambah khasanah pengetahuan ilmiah khususnya keperawatan medikal bedah tentang tajam penglihatan sebagai dampak pembelajaran daring di masa Covid-19

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dalam melaksanakan penelitian tentang tajam penglihatan

2. Bagi Universitas Bhakti Kencana Bandung

Untuk Menambah referensi atau bacaan bagi mahasiswa tentang tajam penglihatan pada mahasiswa sebagai dampak pembelajaran daring

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya dapat digunakan sebagai data dasar penelitian lebih lanjut dari tajam penglihatan sebagai dampak pembelajaran daring di masa Covid-19

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah penelitian dalam lingkup konteks ilmu bidang medikal bedah dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Waktu dilaksanakan penelitian ini yaitu dilakukan mulai dari penyusunan Karya Tulis Ilmiah pada bulan April sampai dengan bulan Agustus tempat dilakukan penelitian ini adalah di Universitas Bhakti Kencana Bandung prodi D III Keperawatan.