

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mahasiswa tidak dapat melakukan pembelajaran tatap muka pada masa pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia. Hal itu disebabkan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik dan Keputusan Bersama 4 Menteri yang mengatur bahwa pendidikan pada perguruan tinggi di semua zona wajib diselenggarakan secara daring, baik mata kuliah teori maupun praktek.¹ Peraturan tersebut diterbitkan untuk mencegah terbentuknya klaster baru penyebaran Covid-19.¹ Pembelajaran daring adalah program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas dan dalam prosesnya menggunakan jaringan internet untuk konektivitas, aksesibilitas fleksibilitas dan kemampuan dalam membangun intraksi pembelajaran.^{2,3}

Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan juga sudah memberlakukan pembelajaran daring sejak 18 Maret 2020. Pembelajaran daring akan dilakukan sampai akhir semester genap tahun ajaran 2019/2020, sebagai bentuk upaya pencegahan penyebaran Covid-19 di area kampus.⁴ Dalam pelaksanaannya, pembelajaran daring membutuhkan gawai seperti komputer, laptop, tablet dan telepon pintar. Gawai yang dalam bahasa Inggris disebut *gadget* adalah sebuah mesin atau perangkat kecil yang memiliki fungsi tertentu dalam penggunaannya.⁵

Intensitas penggunaan gawai atau biasa disebut *screen time* adalah waktu yang digunakan oleh seseorang untuk menggunakan alat elektronik yang memiliki layar seperti telepon pintar, komputer, televisi, laptop, tablet dan alat video game.⁶ Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, terdapat kenaikan penggunaan internet sebesar 40% saat diberlakukan bekerja dan pembelajaran dari rumah sehingga dapat meningkatkan intensitas penggunaan gawai.⁷

Computer Vision Syndrome (CVS) menurut *American Optometric Association (AOA)* adalah gabungan dari masalah pada mata dan penglihatan yang terjadi

akibat penggunaan komputer, tablet, alat baca elektronik dan juga telepon pintar yang terlalu lama.⁸ Berdasarkan data terdapat 60 juta orang di dunia yang mengalami CVS dan 1 juta kasus baru muncul dalam setiap tahunnya.⁹ Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada siswa dengan rata rata usia 25,13 tahun, ditemukan bahwa penggunaan gawai yang terlalu lama akan menyebabkan peningkatan prevalensi CVS.¹⁰ Namun belum ada penelitian sebelumnya yang memasukkan intensitas penggunaan gawai saat masa pembelajaran daring sebagai salah satu variabel yang mempengaruhi kejadian CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran

1.2 Perumusan Masalah

Pembelajaran yang dilakukan secara daring menyebabkan mahasiswa lebih lama dalam menggunakan gawai sehingga dapat menjadi salah satu faktor yang dapat menyebabkan terjadinya CVS. Penelitian sebelumnya juga belum ada yang pernah membahas intensitas penggunaan gawai saat pembelajaran daring sebagai salah satu variabel yang mempengaruhi tingkat kejadian CVS. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian agar mengetahui apakah peningkatan intensitas penggunaan gawai selama masa pembelajaran daring dapat mempengaruhi tingkat kejadian CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran UPH angkatan 2018 sampai 2020.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Apakah ada hubungan antara intensitas penggunaan gawai saat pembelajaran daring dengan kejadian CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan angkatan 2018 sampai 2020.

1.4 Tujuan

1.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan gawai saat pembelajaran daring dengan kejadian CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran UPH angkatan 2018 sampai 2020.

1.4.2 Tujuan Khusus

- Mengetahui intensitas penggunaan gawai pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan yang melakukan pembelajaran daring.
- Mengetahui apakah terdapat gejala CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan yang melakukan pembelajaran daring.
- Mencari hubungan antara intensitas penggunaan gawai saat pembelajaran daring dengan kejadian CVS pada mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Akademik

Penelitian dapat menyediakan informasi dan menambah pengetahuan mengenai hubungan intensitas penggunaan gawai saat pembelajaran daring dengan kejadian CVS pada mahasiswa dan dapat digunakan sebagai referensi dan acuan penelitian bagi peneliti selanjutnya.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga dapat menjadi penyedia informasi untuk membantu dokter melakukan upaya preventif dalam menekan angka kejadian CVS pada mahasiswa fakultas kedokteran.