

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Era digital merujuk pada periode di mana informasi dapat diperoleh dengan cepat dan mudah melalui teknologi digital, yaitu alat-alat yang menggunakan sistem komputasi yang terhubung ke internet.¹ Era ini ditandai oleh pergeseran teknologi dari media konvensional, seperti buku cetak, ke format elektronik seperti *e-book*, serta dari surat fisik ke surat elektronik (*e-mail*), yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer dan *smartphone*. Perubahan ini memiliki dampak positif yang signifikan, khususnya dalam konteks pembelajaran. Selain mempermudah akses informasi, teknologi digital juga meningkatkan produktivitas. Sebagai contoh, data dalam format digital dapat disimpan di komputer, yang memungkinkan akses cepat dan mengurangi kebutuhan akan tumpukan kertas di meja kerja.²

Pada tanggal 2 Maret 2020, kasus *Coronavirus Disease 2019* (COVID-19) pertama kali terdeteksi di Indonesia. Pandemi COVID-19 telah menjadi faktor utama dalam ekspansi konten digital, terutama karena perubahan gaya pembelajaran yang disebabkan oleh pandemi tersebut. Penggunaan teknologi digital menjadi kebutuhan primer bagi mahasiswa, yang mengakibatkan mereka menghabiskan waktu yang lebih lama di depan layar dibandingkan sebelumnya.³ Peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi digital ini berdampak negatif pada kesehatan, terutama kesehatan mata. Masalah yang paling umum adalah kelelahan mata, atau yang dikenal sebagai astenopia. Astenopia merupakan kumpulan gejala yang disebabkan oleh stres pada otot akomodasi mata, dengan gejala umum meliputi sakit kepala dan mata kering. Jika tidak

ditangani dengan serius, kondisi ini dapat berkembang menjadi gangguan refraksi.

Jumlah penderita astenopia telah mencapai 60 juta orang, dengan prevalensi tertinggi ditemukan pada usia muda.⁴ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Theresa Giorgina pada tahun 2021, prevalensi astenopia ditemukan sebesar 75,5% dari sampel 237 mahasiswa.⁵ Sebagai perbandingan, penelitian Valentina pada tahun 2020 melaporkan prevalensi astenopia sebesar 69,6% dari 56 mahasiswa.⁶ Terdapat peningkatan prevalensi astenopia seiring dengan pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dalam sebuah studi, kelompok siswa yang diberikan tes membaca, hasil penilaian kesehatan visual menunjukkan bahwa mereka dengan efisiensi visual yang buruk, memiliki hasil tes baca yang kurang baik.⁷ Hal ini disebabkan oleh gejala astenopia yang mempersulit konsentrasi dalam aktivitas akademis.

Pasca COVID-19, penerapan "*new normal*" dilakukan untuk mengatasi dampak ekonomi akibat pandemi. Aktivitas sosial kembali dilaksanakan dengan penerapan peraturan yang mengatur keberadaan mahasiswa guna mencegah penularan COVID-19. Dalam era "*new normal*," protokol kesehatan yang diterapkan memungkinkan dilakukannya pembelajaran tatap muka. Perluasan konten digital yang didorong oleh pandemi COVID-19 telah mengubah gaya pembelajaran secara signifikan. Berbeda dengan sebelumnya, di mana kertas digunakan sebagai media untuk mendukung proses belajar, saat ini hampir semua aktivitas akademis mengharuskan penggunaan perangkat digital.

Universitas Pelita Harapan, salah satu universitas swasta pada Indonesia yang menerapkan protokol kesehatan. Lobi Fakultas Kedokteran, dilengkapi alat untuk melakukan skrining terhadap mahasiswa. Meskipun pembelajaran jarak jauh (PJJ) tidak diterapkan sepenuhnya, mahasiswa tetap menggunakan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Beberapa perkuliahan memanfaatkan teknologi digital, seperti aplikasi Zoom dengan alasan efisiensi proses belajar. Selain

itu, pada ujian penggunaan kertas telah beralih memanfaatkan teknologi digital melalui media komputer. Peningkatan penggunaan teknologi digital ini berkaitan dengan prevalensi astenopia. Kejadian astenopia berdampak pada proses belajar mahasiswa, namun dampak spesifik astenopia terhadap efektivitas pembelajaran di kalangan mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan belum diketahui secara pasti. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menentukan hubungan antara astenopia dan efektivitas pembelajaran di kalangan mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.2. Rumusan masalah

Peningkatan penggunaan teknologi digital dengan menghabiskan waktu berjam-jam, berisiko tinggi terkena astenopia. Astenopia dapat mengganggu aktivitas mahasiswa, khususnya selama proses belajar. Gangguan dalam proses belajar ini dapat mempengaruhi gaya pembelajaran sehingga berdampak pada nilai akademik. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur prevalensi astenopia dan mengevaluasi dampaknya terhadap cara belajar di kalangan mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.3. Pertanyaan Penelitian

- Berapa prevalensi Astenopia selama masa *new normal* pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan?
- Apakah prevalensi Astenopia berhubungan dengan pembelajaran pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan?

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan umum

- Untuk mengetahui apakah prevalensi Astenopia berhubungan dengan efektivitas pembelajaran pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.4.2. Tujuan Khusus

- Mengetahui prevalensi astenopia yang dialami pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.
- Mengetahui cara pendekatan pembelajaran pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.
- Mengetahui pendekatan manakah yang paling banyak dipakai pada penderita gejala astenopia pada mahasiswa praklinik Fakultas Kedokteran Universitas Pelita Harapan.

1.5. Manfaat penelitian

1.5.1. Manfaat Akademis

- Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.
- Memberikan pengetahuan mengenai hubungan astenopia dengan pendekatan pembelajaran mahasiswa.

1.5.2. Manfaat Praktis

Untuk mengetahui gambaran terjadinya gejala astenopia, agar dapat memaksimalkan diri dalam pembelajaran dan kesehatan mata.