

Judul : FAKTOR DETERMINAN MIOPIA MADRASAH ALIYAH NEGERI PRINGSEWU
Pengarang : Novita Eliana 18095
Kode DOI :
Keywords :
Item Type : Karya Tulis Ilmiah
Tahun : 2021

ABSTRACT

Miopia is these rays which runs parallel with an axis without accommodation resident the retina of eye shadow. This research aims to know the factors that affect determinan degress miopia in MAN Pringsewu. This research using qualitative method. This research using a technique purposive sampling. The population of the research students of class XI IPA and IPS in MAN Pringsewu wearing glasses on the year 2021 as much as 25 students with 15 respondents. Instruments to a data is with questions in the form of verbal. A technique used is interview. Based on the results, factors that most affect the degree of myopia on the respondents is genetic factors of father and mother, female gender, age > 14 years, the duration of video games > 2 hours, the behavior of reading the supine position or face-down, the distance of computer < 60 cm, the distance of gadget < 30 cm and the duration of the gadget > 2 hours. Determinant factor is more dominant on the degree of myopia is factors playing a video game, factor of the distance and duration of view computer and gadget because the present age is the era of technology where all activities facilitated by technology such as search tasks are mostly using the internet, the communication with friends using social media and a wide variety of interesting games.

ABSTRAK

Miopia adalah sinar-sinar yang berjalan sejajar dengan sumbu mata tanpa akomodasi dibias didepan retina. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor determinan yang mempengaruhi derajat miopia di MAN Pringsewu. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Populasi penelitian siswakesel XI IPA dan IPS di MAN Pringsewu yang memakai kacamata pada tahun 2021 sebanyak 25 siswa dengan 15 responden. Instrumen untuk pengambilan data adalah dengan pertanyaan dalam bentuk lisan. Teknik yang digunakan adalah wawancara. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan faktor penyebab yang paling banyak mempengaruhi derajat miopia pada responden antara lain faktor genetik ayah dan ibu, jenis kelamin perempuan, umur > 14 tahun, durasi video game > 2 jam, perilaku membaca posisi terlentang atau telungkup, komputer jarak < 60 cm, jarak gadget < 30 cm, dan durasi gadget > 2 jam. Faktor determinan yang lebih dominan pada derajat miopia ialah faktor bermain video game, faktor jarak dan durasi melihat komputer dan gadget kemungkinan disebabkan karena zaman sekarang merupakan era teknologi dimana semua aktivitas dimudahkan dengan teknologi seperti pencarian tugas sebagian besar menggunakan internet, berkomunikasi dengan teman menggunakan sosial media dan berbagai macam game yang menarik.

Daftar Isi

Halaman Sampul Depan	i
Halaman Judul	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Tulis Ilmiah (KTI)	v
Abstrak	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiii
Bab I Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Rumusan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian.....	3
1.6. Manfaat Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	4
Bab II Landasan Teori	5
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1. Klasifikasi.....	5
2.2. Gejala Klinis.....	6
2.3. Penanganan Miopia.....	6
2.4. Pencegahan.....	7
Bab III Metode penelitian	8
3.1. METODE PENELITIAN.....	8
3.2. Variabel Penelitian , Definisi Operasional.....	8
3.3. Kerangka Kerja.....	9
3.4. Populasi dan Sampel.....	10
3.5. Hipotesis.....	10
3.6. Populasi Dan Sampling.....	11
3.7. Pengumpulan Data.....	12
3.8. Analisis Data.....	12
Bab IV Hasil Dan Pembahasan	13
4.1. Hasil dan pembahasan penelitian.....	13

4.1.1	Data Umum	13
4.1.2	Data Khusus	14
4.2	Pembahasan	19
4.2.1	Mengidentifikasi faktor genetik dengan derajat miopia	19
4.2.2	Mengidentifikasi jenis kelamin dengan derajat miopia	20
4.2.3	Mengidentifikasi faktor usia awal miopia dengan derajat miopia	21
4.2.4	Mengidentifikasi faktor durasi bermain video game dengan derajat miopia	21
4.2.5	Mengidentifikasi faktor perilaku membaca dengan derajat miopia	22
BAB V Penutup		24
5.1	Kesimpulan	24
5.2	Saran	25
Daftar Pustaka		26
Lembar Konsultasi		28
Lampiran Curikulum Vitae		29

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Miopia adalah sinar-sinar yang berjalan sejajar dengan sumbu mata tanpa akomodasi dibias didepan retina. Tajam penglihatan selalu kurang dari pada 5/5 (Ilyas S, 2010).

Berdasarkan data WHO terdapat 285 juta orang didunia yang mengalami gangguan penglihatan, dimana 39 juta orang mengalami kebutaan dan 246 juta orang mengalami berpenglihatan kurang (low vision). Tajam penglihatan sudah dikatakan low vision dengan visus 6/18. Secara global gangguan penglihatan tersebut disebabkan oleh kelainan refraksi 43%, katarak 33%, dan glaukoma 2%. Meskipun demikian, bila dikoreksi dini sekitar 80% gangguan penglihatan dapat dicegah maupun diobati (WHO, 2012 cit Fauziyah MM, 2014).

Menurut perhitungan WHO, tanpa ada tindakan pencegahan dan pengobatan terhadap miopia, hal ini mengakibatkan jumlah penderita akan semakin meningkat. Dan berdasarkan laporan Institute of Research diperkirakan pada tahun 2020 penderita miopia akan mencapai 2,5 milyar penduduk (Mutti DO, 2001 cit Usman S, 2014).

Miopia merupakan kelainan mata yang paling banyak diseluruh dunia dan merupakan masalah kesehatan masyarakat yang signifikan. Di Indonesia, prevalensi kelainan refraksi menempati urutan pertama pada penyakit mata dan ditemukan jumlah penduduk kelainan refraksi di Indonesia hampir 25% populasi penduduk atau sekitar 55 juta jiwa (Saw SM, 2001 cit Usman S, 2014).

Menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2013, di Indonesia terdapat sekitar 1,5% atau 3,6 juta penduduknya mengalami kebutaan. Angka kejadian kebutaan yang disebabkan oleh miopia menduduki urutan pertama sebagai penyebab kebutaan di Indonesia. Menurut Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) pada tahun 2013 menunjukkan bahwa proporsi pengguna kaca mata atau lensa kontak pada penduduk umur di atas 6 tahun di Indonesia adalah sebesar 4,6%; proporsi penurunan tajam penglihatan sebesar 0,9%; proporsi kebutaan sebesar 0,4%. Sedangkan proporsi pengguna kaca mata atau lensa kontak pada penduduk dengan umur di atas 6 tahun di provinsi Jawa Timur adalah sebesar 4,8%; proporsi penurunan tajam penglihatan sebesar 1,0% proporsi kebutaan sebesar 0,4%. Berbagai faktor yang berperan dalam perkembangan miopia telah diidentifikasi melalui beberapa penelitian. Prevalensi miopia 33-60% pada anak dengan kedua orang tua miopia. Pada anak yang memiliki salah satu orang tua miopia prevalensinya 23-40%, dan hanya 6-15% anak mengalami miopia yang tidak memiliki orangtua miopia (Goss DA, 2006 cit Fauziyah MM, 2014). Disamping faktor keturunan, faktor lingkungan juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan miopia pada anak (Tiharyo I, 2008 cit Fauziyah MM, 2014). Faktor lingkungan yang paling banyak berperan pada miopia adalah kerja jarak dekat seperti membaca. Lama membaca dapat mempengaruhi pertumbuhan aksial bola mata akibat insufisiensi akomodasi pada mata (Legerto JA, 2013 cit Fauziyah MM, 2014). Semakin majunya teknologi menjadikan seseorang lebih mudah untuk mendapatkan informasi. Tidak hanya dari buku tetapi informasi yang dibutuhkan untuk mencapai kesuksesan, dapat juga diperoleh melalui televisi dan internet (Kistianti F, 2008).

Semakin meningkatnya remaja yang mengalami gangguan refraksi mata maka penulis ingin mengetahui faktor Determinan Derajat Miopia pada siswa kelas XI IPA dan IPS di MAN Pringsewu. Karena MAN Pringsewu adalah salah satu MA Negeri terbaik di Pringsewu yang mana sebagian besar siswanya mempunyai prestasi belajar yang baik dan intensitas belajar siswa yang sering menggunakan komputer dan wifi sebagai fasilitas sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Sedangkan dari hasil survey awal di Madrasah Aliyah Negeri Pringsewu didapatkan data siswa kelas XI IPA dan IPS tercatat 38 orang yang memakai kacamata dari jumlah 464 siswa XI IPA dan IPS.

Berdasarkan uraian diatas masalah penelitian adalah faktor perilaku tidak baik yang dapat mempengaruhi derajat miopia bertambah, maka penulis merasa perlu untuk meneliti “Faktor Determinan Derajat Miopia Pada Siswa Kelas XI IPA dan IPS di MAN Pringsewu”.

References :

- Adile , A. (2016). Kelainan Refraksi Pada Pelajar SMA Negeri 7 Manado. 458-461.
- Arianti, A. (2016). Kelainan Refraksi. Jakarta Eye Center.
- Fauziah, M. (2014). Hubungan Aktivitas Membaca dengan Derajat Miopia Pada Mahasiswa Pendidikan Dokter FK Unand Angkatan 2010. Kesehatan Andalas, 429-434.
- Ilyas, S. (2010). Ilmu Penyakit Mata. Jakarta: CV Sagung Seto.
- Kistianti, F. (2008). Faktor Risiko Yang Berhubungan Dengan Terjadinya Cacar Mata Miopia Pada Mahasiswa. 78-84.
- Lenawati, H. (2012). Hubungan Perilaku Belajar Dengan Kejadian Miopia (Rabun Jauh). 56-62.
- Notoatmodjo, P. (2010). Metode Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Putri , D. (2014). Hubungan Durasi Dan Frekuensi Bermain Video Game Dengan Masalah Mental Emosional Pada Remaja. Media Medika Muda.
- Ratanna, R. (2014). Kelainan Refraksi Pada Anak Di BLU RSUD. Prof. Dr. R.D. Kandou. e-Clinic.
- Rudhiati, F. (2015). Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. 12-17.
- S, Nurwinda. (2013). Hubungan Antara Ketaatan Berkacamata Dengan Progresivitas Derajat Miopia Pada Mahasiswa FK Universitas Islam Indonesia. 79-85.
- Sugani , S. (2010). Cara Cerdas Untuk Sehat : Rahasia Hidup Sehat Tanpa Dokter. Jakarta: TransMedia.
- Usman, S. (2014). Hubungan Antara Faktor Keturunan, Aktivitas Melihat Dekat Dan Sikap Pencegahan Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Riau Terhadap Kejadian Miopia. 1-13.
- Fauziyah, L. (2016). Tahun 2050, Setengah Populasi Dunia Diprediksi Menderita Rabun Jauh. http://Nationalgeographic.Co.Id/Berita/2016/02/Tahun_2050_Setengah_Populasi_Dunia_Diprediksi_Menderita_Rabun_Jauh. Tanggal 7 Pebruari 2018 Jam 06:26.
- Medicastore. (2016). Rabun Jauh atau Miopia. http://medicastore.com/penyakit/3589/Rabun_jauh_atau_miopia.html. Tanggal 07.02.2018 Jam 02:14.
- Arianti, A. (2016). Kelainan Refraksi. <http://jec.co.id/en/blog/128/kelainan-refraksi>. Tanggal 7 Pebruari 2018 Jam 07:04.
- Optik Melawai. (2016). Efek Penggunaan Gadget Pada Mata. <http://www.optikmelawai.com/kesehatan-mata/efek-penggunaan-gadget-pada-mata.html>. Tanggal 23 Pebruari 2018 Jam 20:18.