

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Penyakit Covid-19 yang diakibatkan virus corona yang menjadi wabah di dunia berdampak pada institusi pendidikan. Pemerintah melarang keramaian sebagai bentuk usaha pencegahan penyebaran Covid-19. Pelaksanaan perkuliahan tatap muka telah dilarang oleh pemerintah dan diperintahkan untuk mengadakan proses pembelajaran dan perkuliahan secara *online* (Kemdikbud, 2020). Pembelajaran secara daring atau *online* harus dapat diselenggarakan oleh Perguruan tinggi (Firman & Rahayu, 2020).

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang pelaksanaan interaksinya dengan bantuan internet sehingga mampu mempertemukan mahasiswa dan dosen tanpa bertemu secara langsung (Kuntarto, 2017). Perguruan tinggi saat pandemi dituntut untuk melakukan penguatan pelaksanaan pembelajaran secara *online* (Darmalaksana et al., 2020). Teknologi *mobile* memiliki peran yang besar apabila digunakan dalam pembelajaran, seperti mencapai tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Beberapa jenis sarana pendukung bisa dipakai dalam pembelajaran yang

dilaksanakan secara *online*. Contohnya seperti kelas virtual dalam layanan *Schoology*, *Edmodo*, dan *Google Classroom* (Enriquez, 2014; Sicat, 2015), maupun *WhatsApp* sebagai layanan aplikasi untuk mengirim pesan. Pembelajaran *online* juga bisa memakai media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook* (Kumar & Nanda, 2019).

Perangkat *mobile* seperti *smartphone* diperlukan untuk mendukung pembelajaran *online*. Perangkat tersebut memberi kesempatan dalam pengaksesan informasi tanpa adanya batas waktu dan ruang (Gikas & Grant, 2013). *Smartphone* merupakan telepon yang berfungsi seperti komputer dengan sistem operasi yang bisa dipergunakan mengakses aplikasi umum, dan memiliki layar besar (Daeng et al., 2017).

Penggunaan *smartphone* yang semakin intensif selama masa pandemi membuat *smartphone* sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Orang Indonesia yang gemar mengakses jejaring sosial seperti *facebook*, *twitter*, *whatsapp* maupun aplikasi yang lainnya mendorong terjadinya peningkatan penggunaan *smartphone*. *Microsoft* menyatakan bahwa terdapat risiko kesehatan dalam penggunaan *smartphone* seperti timbulnya keluhan nyeri pada pergelangan tangan.

Keluhan muskuloskeletal pada ibu jari dan pergelangan tangan dapat disebabkan penggunaan *smartphone*. Hal ini dikarenakan penggunaan ibu jari secara berulang, penggunaan secara abnormal dan dominasi ketika mengetik jika dibandingkan dengan penggunaan ibu jari pada saat penggunaan laptop atau komputer yang secara normalnya hanya untuk mengetik spasi (Maharani & Djunaedi, 2015).

Menurut hasil penelitian lebih dari setengah pengguna ponsel pintar merupakan orang pendidikan tinggi dengan detail 49% sarjana dan 4% pascasarjana (Riyanto, 2014). Berdasarkan penelitian tersebut mahasiswa menyumbang angka sebagai pengguna *smartphone* terbanyak. Penggunaan *smartphone* dikalangan mahasiswa meliputi sebagai sarana mempermudah mencari informasi maupun hiburan seperti bermain *game* serta mengakses *social media*.

Mahasiswa memiliki tingkat kesibukan yang tinggi seperti mencari sumber dengan *gadget* serta kebutuhan untuk berkomunikasi yang tinggi selama masa pandemi. Hal ini disebabkan akibat adanya pandemi mahasiswa tidak bisa bertemu karena perbedaan daerah asal. Mahasiswa juga memiliki tingkat stres yang lebih tinggi sehingga memerlukan waktu untuk bermain *game* untuk melepas rasa stres.

Mahasiswa Fakultas Kedokteran yang memiliki banyak kecemasan dan pekerjaan rumah, sangat baik untuk memiliki rasa efikasi diri yang tinggi (Holleb, 2016). Selama masa pelatihan medis, siswa terpapar stres, masalah belajar, jam pelatihan yang panjang. Kegiatan perkuliahan daring, belajar mandiri, berkomunikasi antar mahasiswa maupun mahasiswa dengan dosen, mengerjakan tugas dilakukan dengan menggunakan *smartphone*. Kejadian-kejadian ini dianggap sebagai faktor risiko nyeri muskuloskeletal yang dapat meningkatkan prevalensi *musculoskeletal pain* di antara mahasiswa kedokteran.

Berdasarkan kondisi penggunaan *smartphone*, mendorong penilaian tingkat resiko ergonomis mengarah pada risiko nyeri pergelangan tangan pada mahasiswa. Berdasarkan sebab tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti durasi dan postur pengguna *smartphone*, jumlah penderita yang mengalami nyeri pada pergelangan tangan, dan hubungan keduanya pada mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional Jakarta. Mahasiswa fakultas kedokteran dipilih karena terbatasnya aksesibilitas dikarenakan pandemi.

I.2 Rumusan Masalah

Adakah hubungan antara durasi penggunaan dan postur pengguna *Smartphone* dengan kejadian nyeri pergelangan tangan pada Mahasiswa FK UPN Veteran Jakarta tahun 2022?

I.3 Tujuan Penelitian

I.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui efek postur tubuh, dan durasi pemakaian saat penggunaan *smartphone* terhadap nyeri pergelangan tangan pada Mahasiswa Kedokteran UPN Veteran Jakarta tahun 2022.

I.3.2 Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran umum mengenai nyeri pergelangan tangan pada mahasiswa kedokteran di UPN Veteran Jakarta selama pembelajaran daring.
- b. Mengetahui gambaran umum faktor risiko nyeri pergelangan tangan pada mahasiswa.
- c. Mengetahui efek postur tubuh saat penggunaan *smartphone* terhadap nyeri pergelangan tangan.
- d. Mengetahui efek durasi pemakaian saat penggunaan *smartphone* terhadap nyeri pergelangan tangan.

I.4 Manfaat Penelitian

I.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang anatomi, serta memberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *smartphone* selama pembelajaran daring yang dapat mengakibatkan nyeri pergelangan tangan.

I.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi responden

Mendapat pengetahuan mengenai risiko nyeri pergelangan tangan pada pengguna *smartphone* selama pembelajaran daring.

b. Bagi Instansi

Memberikan referensi ilmiah mengenai yang berkaitan terhadap kesalahan ergonomis khususnya postur tubuh, dan durasi saat penggunaan *smartphone* pembelajaran daring terhadap nyeri pergelangan tangan pada Mahasiswa Kedokteran di UPN Veteran Jakarta.

c. Bagi peneliti

Meningkatkan wawasan mengenai kesalahan ergonomis serta sebagai bahan pembelajaran dan evaluasi untuk penulis agar bisa melakukan penelitian yang lebih baik sehingga bermanfaat bagi masyarakat luas.