

Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Daya Lihat Pada Anak Remaja Sma 1 Seteluk Didesa Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat

Robiatul Adawiyah¹, Ageng Abdi Putra²
Stikes Mataram

Article Info

Article history:

Received : 31 May 2023

Publish : 06 Juli 2023

Keywords:

Games

Literacy

Method

Info Artikel

Article history:

Diterima : 31 Mei 2023

Publis : 06 Juli 2023

Abstract

Gadgets were created to facilitate communication and rapid developments, despite that the use of gadgets has also negative impacts such as eye disorders, sleep disturbances, and nerve disorders. Therefore, a related study has been conducted at SMAN 1 Seteluk using a non-experimental quantitative method with a cross-sectional research approach involving 450 student respondents. The study concluded that the use of gadgets among students in grades X and XI at SMAN 1 Seteluk tends to be infrequent, with an average usage duration of about 3-4 hours per day. The majority of students have normal visual acuity (6/6 - 6/7.5). There is a significant relationship between gadget usage and visual acuity among teenage students at SMAN 1 Seteluk based on the results of the Spearman Rank test.

Abstract

Gawai diciptakan untuk mempermudah komunikasi. Seiring perkembangan zaman gawai mempunyai fitur-fitur yang memudahkan kehidupan. Di sisi lain selain hal positif gawai juga memberikan dampak negatif diantaranya adalah gangguan mata, gangguan tidur dan gangguan saraf. Penelitian ini bertujuan Mengetahui hubungan penggunaan Gawai dengan kemampuan daya lihat Pada Anak Remaja SMA 1 Seteluk Didesa Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *non eksperimental* dengan pendekatan penelitian *Cross Sectional*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa dan siswi kelas X dan XI sebanyak 450 siswa Di SMAN 1 Seteluk. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuisioner dan SOP pemeriksaan mata. Analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan uji statistik *spearman rank*. Penggunaan gawai pada siswa – siswi kelas X dan kelas XI di SMAN 1 Seteluk didapatkan hasil rata – rata yang menggunakan gawai kategori jarang berjumlah 33 responden 42 % dengan durasi 3 – 4 jam/hari lebih banyak dibandingkan yang menggunakan gawai selalu berjumlah 12 responden dengan durasi >4 jam/hari. Kemampuan daya lihat pada siswa – siswi kelas X dan XI di SMAN 1 Seteluk didapatkan hasil bahwa visus mata yang mengalami normal berjumlah 48 responden 61 % dengan visus 6/6 – 6/7,5 lebih tinggi dibanding responden yang mengalami visus berat sebanyak 2 responden dengan visus 6/60 – 6/120. Ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat pada anak remaja di SMAN 1 Seteluk dengan hasil uji *Spearman Rank* didapatkan bahwa sig. (2-tailed) < α (0,001 < 0,05), maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Indah Ayu Purboningrum

Universitas Sebelas Maret

Email : indahayupurboningrum@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media elektronik terjadi begitu pesat, seperti bermunculannya berbagai macam bentuk dan kegunaan gawai. Pengguna gawai tidak hanya berasal dari kalangan anak muda dan dewasa saja tetapi anak-anak usia dinipun sudah mulai terpapar dengan penggunaan gawai. Hal ini mengundang perhatian dari berbagai pihak, dikarenakan anak-anak yang sudah mulai terpapar oleh gawai seringkali memiliki dampak negatif dari segi tumbuh kembangnya (Darti and Sutriningsih, 2017).

Gangguan kesehatan akibat penggunaan gawai pada pecandu *game online* diantaranya gangguan pada mata, gangguan tidur dan saraf sehingga sering pusing (Sari & Prajayanti, 2017).

Berdasarkan Data dari WHO tahun 2020 terdapat sebanyak 285 juta orang (4,24%) populasi dengan gangguan penglihatan ; 39 juta (0,58%) dengan kebutaan dan 246 juta (3,65%) dengan

low vision. Penyebab gangguan penglihatan terbanyak diseluruh dunia ialah kelainan refraksi (43%) diikuti dengan katarak (33%) dan glaukoma (2%).

Data nasional mengenai besaran masalah gangguan penglihatan dan kebutaan didapat dari berbagai survei, antara lain Survei Kesehatan Mata, Riset Kesehatan Dasar (*Riskesdas*), Survei Kesehatan Nasional/ Survei Kesehatan Rumah Tangga dan *Rapid Assessment of Avoidable Blindness* (RAAB). RAAB merupakan standar pengumpulan data Kebutuhan dan Gangguan Penglihatan yang ditetapkan oleh WHO, melalui *Global Action Plan* (GAP) 2014 – 2019.

Berdasarkan hasil fakta dilapangan bahwa 5 dari 5 siswa terdapatkan gangguan penglihatan dan menggunakan kacamata akibat dari gawai sehingga pada saat belajar didalam kelas siswa – siswi sulit melihat dari belakang pada saat guru mengajar.

Berdasarkan uraian data di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Daya Lihat Pada Anak SMA 1 Seteluk Didesa Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *non eksperimental* dengan pendekatan penelitian *Cross Sectional*, yaitu jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran/observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat.

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa dan siswi kelas X dan XI sebanyak 450 siswa Di SMAN 1 Seteluk. Dalam penelitian ini jenis pengambilan sampling yakni *Nonprobability sampling* dengan teknik *cluster sampling*.

Pengumpulan data dengan menggunakan lembar kuisisioner dan SOP pemeriksaan mata.. Analisa data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan uji statistik *spearman rank*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN (12 Pt)

1. Tingkat penggunaan gawai pada anak remaja di SMAN 1 Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat.

Dampak dari penggunaan internet dan gawai secara berlebihan didapatkan dari hasil penelitian Eliacik et al., 2016 Dalam penelitian tersebut terdapat kelompok obesitas 47,8 %(n-34) peserta menderita kecanduan internet lebih banyak dibandingkan pada kelompok yang tidak mengalami obesitas 21,8% (14). Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa anak dengan intensitas penggunaan gawai yang tinggi lebih beresiko 2,1 kali lebih besar untuk mengalami obesitas

Dampak psikologi penggunaan gawai secara berlebihan seperti depresi. Penelitian (Gunay et al., 2018) melihat dampak gejala depresi dari kecanduan internet. Penelitian yang dilakukan terhadap mahasiswa di Turki sebanyak 1,288 mahasiswa gejala depresi ditemukan pada 26,4% siswa, sedangkan kecanduan internet 0,2%, terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet dan gejala depresi pada mahasiswa.

Tabel 4.4 penggunaan gawai pada anak remaja

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	15	19%
2	Jarang	33	42%
3	Sering	19	24%
4	Selalu	12	15%
	Total	79	100%

2. Tingkat kemampuan daya lihat pada anak remaja di SMAN 1 Seteluk Kabupaten Sumbawa Barat.

kemampuan penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter. Dan kemampuan daya lihat dibagi menjadi 4 kategori yaitu : normal dengan visus 6/6 – 6/7,5, hampir normal dengan visus 6/9 – 6/21, sedang dengan visus 6/24 – 6/38, dan Berat dengan visus 6/60 – 6/120

(Ilyas, 2012). Dalam penelitian saat ini kemampuan daya lihat pada siswa – siswi di SMAN 1 Seteluk baik karena ketegori yang didapatkan normal dengan jumlah 48 responden dengan visus 6/6 – 6/7.5, dan yang mengalami visus berat berjumlah 2 responden dengan nilai visus 6/60 – 6/120. Sehingga visus mata siswa – siswi di SMAN 1 Seteluk kelas X dan XI dikatakan baik karena angka visus mata normal lebih tinggi dibandingkan dengan visus mata berat.

Table 4.5 kemampuan daya lihat pada anak remaja .

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Normal	48	61%
2	Hampir Normal	28	35%
3	Sedang	1	1%
4	Berat	2	3%
	Total	79	100%

3. Hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat pada anak remaja di SMAN 1 Seteluk, Kabupaten Sumbawa Barat.

Dari hasil penelitian bahwa didapatkan ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat pada anak remaja siswa – siswi kelas X dan XI di SMAN 1 Seteluk. Karena dari data yang didapatkan bahwa ada siswa – siswi yang menggunakan gawai kategori selalu sebanyak 12 responden dengan durasi >4 jam/hari, dan juga didapatkan pemeriksaan visus mata berat sebanyak 2 responden dengan visus 6/60 – 6/120. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat pada anak remaja di SMAN 1 Seteluk walaupun jumlah yang mengalami daya lihat berat jumlahnya sedikit dibandingkan yang visus yang normal.

Hasil penelitian ini searah dengan penelitian yang telah dilakukan oleh **Desy Riandini** (2021), membuktikan bahwa hubungan penggunaan gawai dan pola tidur terhadap kelelahan mata pada remaja di desa sungai mandala kecamatan daha utara secara uji statistic terbukti memiliki hubungan, dimana penelitian dilakukan oleh **Desy Riandini** pada remaja , didapatkan hasil ($p=0,002$) yang menunjukkan hasil responden dengan hubungan yang signifikan. Dalam penelitian ini hasil kuesioner akan ditabulasi kemudian dianalisis untuk dibuktikan apakah ada hubungan atau tidak penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat, dengan menggunakan sperman rank test.

Faktor – faktor yang mempengaruhi pada penglihatan, yaitu : paparan radiasi gawai, gawai dilengkapi dengan layar yang menghasilkan sebuah cahaya radiasi yang disebut “Blue Light”. Paparan Radiasi Blue Light yang terus-menerus dapat membawa dampak yang tidak baik bagi Penglihatan kita terutama pada kelainan refraksi mata. Radiasi terjadi karena sinar yang dipancarkan oleh gawai dengan energi rendah. Panjang gelombang sinar yang dihasilkan oleh gawai juga sangat bervariasi sesuai dengan warna yang dikeluarkan. Jika sinar-sinar tersebut terlalu sering mengenai mata, maka otot siliaris yang menerima rangsangan cahaya dan warna pada mata akan menjadi cepat Lelah (Heiting, 2017)

Faktor – faktor yang mempengaruhi pada penglihatan, yaitu : paparan radiasi gawai, gawai dilengkapi dengan layar yang menghasilkan sebuah cahaya radiasi yang disebut “Blue Light”. Paparan Radiasi Blue Light yang terus-menerus dapat membawa dampak yang tidak baik bagi Penglihatan kita terutama pada kelainan refraksi mata. Radiasi terjadi karena sinar yang dipancarkan oleh gawai dengan energi rendah. Panjang gelombang sinar yang dihasilkan oleh gawai juga sangat bervariasi sesuai dengan warna yang dikeluarkan. Jika sinar-sinar tersebut terlalu sering mengenai mata, maka otot siliaris yang menerima rangsangan cahaya dan warna pada mata akan menjadi cepat Lelah (Heiting, 2017)

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian maka ditarik kesimpulan bahwa ada hubungan penggunaan gawai dengan kemampuan daya lihat pada anak remaja di SMAN 1

Seteluk dengan hasil uji statistic *spearman rank* didapatkan bahwa $p\text{ value} < \alpha$ ($0,001 < 0,05$) maka H_a diterima dan H_0 ditolak

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afnilia Yulaihah, E. K. (2018) „Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Daya Lihat Anak Usia Prasekolah Di Tk Aba Tegalrejo Yogyakarta
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. 6(2), 64–68.
- A, Aziz, Hidayat. (2017). Metode penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Jakarta: Salemba MedikAli & Asrori. (2008). Psikologi remaja: Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Chasanah, A.M., Kilis, G., 2018b. Adolescents’ Gadget Addiction and Family Functioning, in: Proceedings of the Universitas Indonesia International Psychology Symposium for Undergraduate Research (UIPSUR 2017). Presented at the Universitas Indonesia International Psychology Symposium for Undergraduate Research (UIPSUR 2017), Atlantis Press, Depok, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/uipsur-17.2018.52>
- departemen Kesehatan RI. 2014. Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 5. Jakarta: Depkes RI, p441-448.
- Depkes RI. (2009). Undang-undang nomor 36 tahun 2009 tentang Kesehatan. indonesia. Retrieved from [http://www.depkes.go.id/resources/download/general/UU/ Nomor 36 Tahun 2009 tentang Kesehatan.pdf](http://www.depkes.go.id/resources/download/general/UU/Nomor_36_Tahun_2009_tentang_Kesehatan.pdf)
- Djua, N. 2015. Gambaran Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Progresivitas Penderita Miopia di Poliklinik Mata RSUD Prof. DR. H. Aloei Sabo, Gorontalo, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia.
- Desy Riandini. (2021). hubungan penggunaan gadget dan pola tidur terhadap kelelahan mata pada remaja di desa sungai mandala kecamatan daha utaras. Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia. 5(1), –5.
- Elizabeth Hurlock.2010. Perkembangan Anak. Jakarta: Erlangga
- Eliacik, K., Bolat, N., Koçyiğit, C., Kanik, A., Selkie, E., Yilmaz, H., Catli, G., Dundar, N.O., Dundar, B.N., 2016b. Internet addiction, sleep and health-related life quality among obese individuals: a comparison study of the growing problems in adolescent health. Eating and Weight Disorders - Studies on Anorexia, Bulimia and Obesity 21, 709–717. <https://doi.org/10.1007/s40519-016-0327-z>
- Evelyn C. Pearce, 2014, anatomi dan fisiologi untuk paramedis, PT Gramedia pustaka Utama, Jaraka, hh. 380-391.
- Ernawati, Widea. 2015. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sd Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan.” : 5–6
- Fauziah Rudhiati. (2019). hubungan durasi bermain video game dengan ketajaman penglihatan anak usia sekolah. Journal of Holistic Nursing and Health Science 2(8),
- Gunay, O., Ozturk, A., Ergun Arslantas, E., Sevinc, N., 2018b. Internet addiction and depression levels in Erciyes University students. Dusunen Adam: The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences 31, 79–88. <https://doi.org/10.5350/DAJPN2018310108>
- Handriani, M. 2016, „Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan“, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Handrianto, P. Dampak smartphone 2016 http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html [diakses pada tanggal 21 Oktober 2018].

- Hidayat, A.A.A. 2012. *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta : Salemba Medika.
- Hidayat, A.A.A. 2017. *Metodologi Penelitian Keperawatan dan Ksehatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Huda, M. 2013. Model-model pengajaran dan pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemenkes RI. Survei Kesehatan Dasar Indonesia. Jakarta: Kementrian Kesehatan Republik Indonesia, 2012.
- Kemenkes R. Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja (<http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin%20reproduksi%20remaja-ed.pdf>): Pusat Data dan Informasi Kementrian Kesehatan RI. (online) 2015.