



# JURNAL BERITA KESEHATAN

STIKES GUNUNG-SARI

STIKES GUNUNG-SARI

STIKES GUNUNG-SARI

<http://ojs.stikes.gunungsari.id/index.php/index>

---

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KETAJAMAN PENGLIHATAN PADA ANAK KELAS IV DAN V DI SD GAMALIEL MAKASSAR

---

Jira<sup>1</sup>

Mahyudin<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Keperawatan, RSUD Labuang Baji Makassar

<sup>2</sup> Program Studi Profesi Ners, Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Gunung Sari

Email : [mahyudin09@gmail.com](mailto:mahyudin09@gmail.com)

### ABSTRAK

Di Indonesia, baik di kalangan anak-anak maupun dewasa. Salah satu penyebab penurunan ketajaman mata adalah penggunaa *gadget* yang digunakan secara berlebihan. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada anak kelas IV dan V Di SD Gamaliel Makassar Metode Penelitian ini bersifat *Deskriptif kuantitatif* dengan pendekatan *Cross sectional*. Populasi pada penelitian ini yaitu murid yang menggunakan *gadget* pada kelas IV dan V di SD Gamaliel Makassar yang berjumlah 35 responden. . Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan total sampling. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner dan observasi menggunakan *snellen chart* yang diolah menggunakan uji chi-squer dengan menggunakan program SPPSS. Hasil Penelitian dari uji statistik chi square yang menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0.000. dimana nilai  $p$  (0.000) < dari nilai  $\alpha$  (0.05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan pada murid kelas IV dan V di Sd Gamaliel Makassar. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa penggunaan *gadget* berhubungan dengan ketajaman penglihatan.

**Kata Kunci :** *gadget*, ketajaman penglihatan

### ABSTRACT

*In Indonesia, both among children and adults. One cause eye acuity decline is the use of gadgets are overused. Advances in technology make such great changes in people's lives purpose of this study was to determine the relationship of visual acuity using gadgets with the fourth and fifth graders in elementary schools Gamaliel Makassar Methods This study is Quantitative descriptivewith cross sectional. The population in this research that students who usegadgetclass IV and V in primary schools Gamaliel Makassar totaling 35 respondents. , The sampling technique used in this study using total sampling. Instrument data collection using the questionnaire and observation using the Snellen chart is processed using chi-squer using SPPSS program. Results of statistical test Chi Square showing the significant value of 0.000 where the p-value (0.000) <value  $\alpha$  (0.05), then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted meaning there is a use of gadgets with visual acuity in grade IV and V in Schools Gamaliel basic Makassar. The conclusion from this study that the use of the gadget associated with visual acuity in primary schools gamaaliel Makassar*

**Keywords:** *gadget*, sharpness of vision

## PENDAHULUAN

*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis. (Indrawan 2014, dalam Dewanti, 2016).

*Gadget* tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati & Sugiman, 2014 dalam Manumpil, dkk, 2015).

Di Indonesia, baik di kalangan anak-anak maupun dewasa. Salah satu penyebab penurunan ketajaman mata adalah penggunaa *gadget* yang digunakan secara berlebihan. Kemajuan teknologi membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia. Salah satu kemajuan teknologi di era globalisasi yaitu

berkembangnya permainan secara online atau game online. Jika seseorang anak bermain *game* atau menatap layarelektronik secara berlebihan akan mengakibatkan mata terasa perih dan berair bahkan dapat menyebabkan kebutaan (YayuAngraini, 2016).

Berdasarkan laporan dari *We Are Social, GSMA Intelligence* mencatat bahwa pada Januari 2017 terjadi peningkatan jumlah pengguna *gadget* sebesar 43 juta yang menunjukkan adanya peningkatan pengguna sebesar 1% dari tiga bulan terakhir. Pada bulan April 2017 terjadi peningkatan pengguna *gadget* yang sangat tinggi yaitu 5 miliar atau 4,96 miliar yang artinya tiga perempat dari populasi penduduk dunia telah memiliki *gadget* (Fauzi, 2017).

Data statistik yang dilakukan terhadap aktivitas penggunaan *gadget* di Indonesia pada tahun 2018 melaporkan sekitar 100 juta pengguna aktif *gadget* atau terjadi peningkatan sebesar 20% dari tahun sebelumnya dengan angka pengguna aktif *gadget* sebanyak 86,6 juta pengguna. Data statistik ini menjadikan Indonesia sebagai populasi pengguna *gadget* terbesar keempat setelah China, India dan Amerika Serikat. (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia 2018).

Penggunaan *gadget* secara berlebihan akan menyebabkan mata cepat lelah hingga mengalami kerusakan mata.

Mata merupakan hal yang terpenting bagi semua kalangan, terutama anak-anak yang masih sangat rentan mengalami kerusakan mata, akibat belum terbentuknya dengan sempurna otot-otot mata. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat mempengaruhi kejernihan mata dalam melihat. Jika mata sudah mengalami penurunan, maka bisa disebut ada gangguan pada visusnya. Visus pada mata dengan penglihatan normal adalah berjarak sekurang-kurangnya 6 meter dari titik fokus. Kejernihan dalam melihat bisa diukur menggunakan snellen-chart atau dengan pemeriksaan visus menggunakan teknologi komputer. Menggunakan *gadget* pada keadaan terlalu gelap dengan intensitas cahaya *gadget* tinggi tidak diperkenankan, sebab akan menambah kerusakan pada penglihatan manusia. Menggunakan smartphone di tempat tidur dan dalam gelap dapat menyebabkan penurunan fungsi penglihatan. (Christo F.N. Bawelle, 2016:2).

Dari penjelasan diatas, semakin banyaknya anak-anak sekolah yang menggunakan *gadget* tanpa menghiraukan dampak yang akan terjadi terhadap kesehatannya terutama kesehatan mata. Maka hal ini membuat peneliti tertarik mengambil judul “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Ketajaman Penglihatan Pada Kelas IV dan V di SD Gamaliel Makassar”

## **METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian ini bersifat *Deskriptif kuantitatif* dengan pendekatan *Cross sectional* yaitu metode ilmiah yang analisisnya dengan menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data. Penafsiran data dan hasilnya yang bertujuan untuk mengetahui hubungan variabel independen yaitu penggunaan *gadget* terhadap variabel dependen yaitu ketajaman penglihatan.

Pengelolaan data secara komputerisasi dengan menggunakan program SPSS versi 25. Analisa data dilakukan secara sistematis. Metode statistik untuk analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis univariat dalam bentuk tabel distribusi dan presentase dari tiap variabel yang diteliti dengan penjelasan tabel, analisis bivariat dilakukan untuk menguji hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan. Analisis dengan uji *chi-square*.

## **HASIL**

Hasil menunjukkan terdapat perbedaan ketajaman penglihatan antara murid yang sering menggunakan *gadget* dengan yang jarang menggunakan *gadget* bahwa dari 35 responden penggunaan *gadget* yang sering dengan ketajaman mata normal sebanyak 2 responden ( 6.7%). Ketajaman penglihatan hampir normal dengan penggunaan *gadget* sering sebanyak 12 responden (40.0%) sedangkan

penggunaan *gadget* yang sering dengan penglihatan rendah sebanyak 16 responden (53.3%). Hasil dari uji statistik chi square yang menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0.000. dimana nilai  $p$  (0.000) < dari nilai  $\alpha$  (0.05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan pada murid kelas IV dan V di SD Gamaliel Makassar.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian berdasarkan dari uji statistik *chi square* menunjukkan nilai yang signifikan sebesar 0.000. dimana nilai  $p$  (0.000) < dari nilai  $\alpha$  (0.05) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti ada hubungan penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan pada murid kelas IV dan V di Sd Gamaliel Makassar. Data yang menunjukkan kemaknaan tersebut yaitu adalah hasil penelitian yang dilakukan di SD Gamaliel Makassar, menunjukkan bahwa dari 35 responden penggunaan *gadget* yang sering dengan ketajaman mata normal sebanyak 2 responden ( 6.7%). Ketajaman penglihatan hampir normal dengan penggunaan *gadget* sering sebanyak 12 responden (40.0%) sedangkan penggunaan *gadget* yang sering dengan penglihatan rendah sebanyak 16 responden (53.3%). Dari hasil penelitian ini dapat dilihat bahwa ada kecenderungan responden yang menggunakan *Gadget* dengan intensitas sering sebagian besar

memiliki ketajaman penglihatan yang rendah begitupun sebaliknya ada kecenderungan responden yang menggunakan *Gadget* dengan intensitas yang jarang sebagian kecil memiliki ketajaman penglihatan yang normal.

Kelainan tajam penglihatan pada anak yang frekuensi lamanya menggunakan *gadget* dalam kategori berlebihan disebabkan oleh stres yang terjadi pada fungsi penglihatan. Stres pada otot akomodasi dapat terjadi pada saat seseorang berupaya untuk melihat pada objek berukuran kecil dan pada jarak yang dekat dalam waktu yang lama. Pada kondisi demikian, otot-otot mata akan bekerja secara terus menerus dan lebih dipaksakan. Ketegangan otot-otot pengakomodasi (otot-otot siliar) makin besar sehingga terjadi peningkatan asam laktat dan sebagai akibatnya terjadi kelelahan mata, stress pada retina dapat terjadi bila terdapat kontras yang berlebihan dalam lapangan penglihatan dan waktu pengamatan yang cukup lama (Ilyas, 2013).

Hasil penelitian ini sejalandengan penelitian yang di lakukan oleh porotu'o (2014) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara *screen time* dengan ketajaman penglihatan. *screen time* didefinisikan sebagai durasi waktu yang digunakan untuk melakukan aktivitas di depan layar kaca media elektronik dengan hasil analisa data yang diperoleh  $P$  value =

0.025 < 0.05 yang berarti terdapat hubungan antara *screen time* dengan ketajaman penglihatan. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ristiyah (2018) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan. Pada penelitian tersebut terdapat perbedaan ketajaman penglihatan antara siswa yang menggunakan *gadget* dengan yang tidak menggunakan *gadget*. Perbedaan tersebut sangat signifikan dimana siswa yang menggunakan *gadget* mempunyai penglihatan normal sebanyak 12 siswa,, hampir normal sebanyak 19 siswa dan ketajaman penglihatan rendah sebanyak 26 siswa. Sedangkan siswa yang tidak menggunakan *gadget* dengan penglihatan normal sebanyak 8 siswa, hampir normal 4 siswa dan ketajaman penglihatan rendah sebanyak 4 siswa

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uji statistik dengan menggunakan uji *chi-square* diperoleh hasil yang membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan.

Hal ini dipengaruhi karena kebiasaan menggunakan *gadget* dalam waktu yang lama yang mengakibatkan anak menjadi kecanduan akan *gadget*

yang bisa berdampak pada ketajaman penglihatannya

## DAFTAR PUSTAKA

- Bawelle, Lintong, Rumampuk. (2016). *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Fungsi Penglihatan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado. Jurnal e-Biomedik*, 4, (2).
- Dewanti, Widada, Triyono. (2016). *Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1, (3), 126-131.
- Fausi, P. M. (2017, Juni 19). *Hampir 5 Miliar Orang di Dunia Gunakan Gadget*.
- Ilyas, S. (2013). *Ilmu Penyakit Mata*. Jakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia
- Manumpil, Ismaanto, Onibala (2015) *hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 manado* . *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3, (2)
- Pusat data informasikementriankehatanindonesia 2014.
- Porutu'o, Joseph, Sondakh. (2014). *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Ketajaman Penglihatan Pada Pelajar Sekolah Dasar Katolik Santa Theresia 02 Kota Manado. Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4, (1).
- Yayu Angraini .(2016) *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*

