

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PENGLIHATAN PELAJAR
SEKOLAH DASAR KARYA YOSEF PONTIANAK
Pengarang : Oktavieni 19088
Kode DOI :
Keywords : Influence of gadgets, eyesight
Item Type : Karya Tulis Ilmiah
Tahun : 2022

Abstract

This study aims to determine the impacts of gadget usage on the eyesight of karya Yosef Pontianak elementary school. The research method used is a survey method with a descriptive quantitative approach. The subjects of this study were students of grade V and VI of Karya Yosef Elementary School Pontianak. The sampling technique used in this research is the Non Probability technique, which is a saturated sample which is often referred to as total sampling. Meanwhile, the data collection technique used is a questionnaire or questionnaire which is distributed to respondents, amounting to 60 people. The data analysis method used is Simple Linear Regression. The results showed that: 1). Based on the results of data on the effect of gadgets for students in grades V and VI of Karya Yosef elementary School Pontianak, it shows that the influence of gadgets in the high category as many as 57 students (95%) find it difficult to avoid using gadgets. 2). Based on the results of the data, as many as 39 students (65%) feel tired of the eyes due to staring at the screen for too long. 3). Based on the results of the data, 49 students (81,7%) experienced sleep disturbances due to playing gadgets. The conclusion from the results of this research is that gadgets have a very big influences on the lives of students and have a negative impact on some students.

Keywords: *influence of gadgets, eyesight*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap penglihatan pelajar Sekolah dasar Karya Yosef Pontianak. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan pendekatan kuantitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V dan VII Sekolah Dasar Karya Yosef Pontianak. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik Non Probability yaitu sampel jenuh yang sering disebut dengan total sampling. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket atau kuisioner yang disebarakan kepada responden yang berjumlah 60 orang. Metode analisis data yang digunakan adalah Regresi Linear Sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1). Berdasarkan hasil data tentang

pengaruh gadget bagi siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Karya Yosef Pontianak, menunjukkan bahwa pengaruh gadget dalam kategori tinggi sebanyak 57 siswa (95%) sulit menghindari penggunaan Gadget. 2). Berdasarkan hasil data, sebanyak 39 siswa (65%) merasa kelelahan pada mata akibat menatap layar terlalu lama. 3). Berdasarkan hasil data, 49 siswa (81,7%) mengalami gangguan tidur akibat bermain gadget. Kesimpulannya dari hasil penelitiannya adalah gadget berpengaruh sangat besar di kehidupan anak pelajar dan berdampak negatif bagi beberapa siswa.

Kata Kunci: *pengaruh gadget, penglihatan*

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	
Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan Orisinalitas.....	ii
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	iii
Halaman Pernyataan Dosen Penguji.....	iv
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Tulis Ilmiah (KTI).....	v
Halaman Abstraksi.....	vi
Daftar Isi viii	
Daftar Tabel.....	15
Kata Pengantar	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1

1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Rumusan Masalah.....	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Gadget.....	5
2.1.1 Pengertian Gadget	5
2.1.2 Manfaat Gadget.....	5
2.1.3 Dampak Penggunaan Gadget	6
2.1.4 Pengguna Gadget.....	8
2.1.5 Pentingnya membatasi pengguna Gadget.....	9
2.2 Konsep Penglihatan	10
2.2.1 Definisi Mata.....	10
2.2.2 Cara Kerja Mata	10
2.2.3 Pengertian Mata lelah	11
2.2.4 Gejala Mata lelah.....	12
BAB III METODE PENGLIHATAN	13
3.1 Desain Penelitian	13
3.2 Variabel Penelitian.....	13
3.3 Populasi dan Sampling	14

3.4 Pengumpulan Data	14
3.5 Analisis Data.....	14
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1 Hasil Penelitian	16
4.2 Pembahasan	21
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	22
5.1 Kesimpulan	22
5.2 Saran	22
Daftar Pustaka.....	24
Daftar Lampiran Kuisisioner	26
Daftar Riwayat Hidup	27

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan keperluan, kelangsungan dan kenyamanan makhluk hidup. Penggunaan teknologi oleh manusia dimulai dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Salah satu contoh bentuk teknologi yang beredar adalah *Gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya, bahkan memudahkan kita untuk komunikasi tanpa bertatap muka. Pengertian gadget (smartphone) menurut Kurniawan (Rohmah 2017:27) yang dimaksud dengan gadget yaitu sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relative baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Menurut Derry (2014:7) gadget merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang

memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia. Menurut Manumpil, dkk (2015:1) *gadget* merupakan suatu alat teknologi yang saat ini berkembang pesat yang memiliki fungsi khusus diantaranya *smartphone*, *iphone* dan lainnya. Berdasarkan pendapat ahli maka disimpulkan bahwa *gadget* merupakan alat komunikasi nirkabel yang memiliki fungsi khusus yang membantu pekerjaan manusia dan bisa dibawa kemana mana. Kehadiran ponsel pintar *gadget (smartphone)* berbasis *android* atau *apple* pun menjadi suatu bukti dari majunya teknologi komunikasi pada perangkat berbasis ponsel saat ini, beberapa manfaat *gadget smartphone* menurut Uswatun (Mardhi 2015: 23) yaitu untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, alat komunikasi *gadget* atau *smartphone* merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini. Maka *smartphone* dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi.

Banyak sekali manfaat yang bisa dirasakan pelajar dengan hadirnya *gadget*. Hal ini dikarenakan *gadget* juga merupakan media pembelajaran yang bersifat multi media, yang artinya bisa digunakan untuk berbagai keperluan diantaranya sumber belajar berbasis teknologi. Menurut Oka (2017: 21) “penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan berbanding lurus dengan manfaatnya”. Menurut Fenrich dalam Oka (2017: 22) manfaat multimedia yaitu siswa akan terdorong mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika, siswa belajar dari tutor yang sabar (komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan siswa. Belajar kapan saja mereka mau tanpa terikat suatu waktu yang telah ditentukan. Menurut (Juraman 2014: 13) jenis informasi edukasi yang diakses melalui *smartphone android* diantaranya, portal akademik, artikel ilmiah, informasi beasiswa, *wikipedia.org*, *detik.com*, *googlebook*, *ejournal*.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget (smartphone)* pun semakin beragam mulai dari aspek kesehatan sampai sosial. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget (smartphone)* tidak hanya dampak positif saja melainkan ada pula dampak negatifnya. Menurut Derry (2014: 16) yaitu menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreatifitas, terpapar radiasi, ancaman *cyberbullying*.

Penyebab dari anak sekolah dasar yang sudah menggunakan *handphone* atau *gadget* adalah karena orang tua yang sibuk sehingga anak kurang mendapat perhatian dari orang tua dan juga kurangnya waktu bersama anak sehingga orang tua berinisiatif untuk membelikan *handphone* atau *gadget* dengan tujuan anak dapat mencari hiburan sendiri seperti bermain *game* di *handphone*, ataupun anak dapat bersosialisasi sendiri melalui *handphone*, tanpa harus

berpikir panjang apa dampak buruk yang ditimbulkan akibat dari *radiasi handphone* atau *gadget* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Anggreani Z. Hubungan Dry Eyes Syndrome dengan Menopause. (Manado: Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi; 2013)

Derry, I. 2013. Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget. Bisakimia:Jakarta.

Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan : Vol. 2, No. 1

Efendi, Z., Umami, N. Z., & Rahayu, S. (2021). FAKTOR_FAKTOR AKTIVITAS KERJA JARAK DEKAT DENGAN KEJADIAN MIOPIA PADA ANAK USIA SEKOLAH. *Jurnal Mata Optik*, 2(3), 13-17.

Fajarina Nurin, Dec 22; 2020 oleh dr. Mikhael Yosia, BMedSci, PGCert, DTM&H. hello sehat.

Jufri, Juswendi., dkk. 2020. Kiat Sukses Pelajar Dalam Belajar Di Era 4.0. Makssar : Publishing Intermedia.

Manumpil, dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manado. Ejournal Keperawatan (e-Kep) volume 3 no 2. (<http://ejournal.unikama.ac.id>, di akses 19 April 2017)

Nurhaeda, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu", *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2 Vol. 1

Oka, A. P. G. 2017. "*Media dan multi media pembelajaran*". Yogyakarta: cv budi utama.

Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, Gresik: SDNU-1 Gresik, No. 6 Vol. 2 November 2015.

Rohmah, O. C. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget Dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Xi Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Smk Muhammadiyah 2 Yogyakarta". *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wardhono, Agus., Istiana Yuyun. 2018. Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa. Tuban : FKIP Universitas PGRI

(<https://diskominfo.badungkab.go.id/artikel/17956-manfaat-gadget-bagi-pelajar>)

<https://adammuiz.com/gadget/>

(<https://beritalima.com/pengaruh-gadget-bagi-anak-usia-sekolah-dasar-banyak-positif-atau-negatifnya/>)

(<https://dosenpsikologi.com/alasan-pentingnya-pembatasan-penggunaan-gadget-anak-usia-dini>)

<https://hellosehat.com/mata/penyakit-mata/mata-lelah/>

<https://www.kompas.com/sains/read/2022/02/26/173200023/bagaimana-cara-kerja-mata-?page=all>

<https://arogapopin.ac.id/journal/index.php/mataoptik/article/download/65/36>

(<https://kmu.id/anatomi-mata/>)

