

Judul : PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KESEHATAN MATA ANAK USIA 7-14 TAHUN
DIKELURAHAN KEDAUNG CIPUTAT RT 10 RW 12
Pengarang : Lia Lestari 18075
Kode DOI :
Keywords : Gadget, children's eye health
Item Type : Karya Tulis Ilmiah
Tahun : 2021

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using gadgets on the eye health of children aged 7-14 years in the Kedaung Ciputat Village Rt12 Rw10, the number of respondents is 10 children. The research method used in the form of descriptive qualitative method. Collecting data with questionnaires, observations and documentation. Data analysis was carried out by editing data (editing), coding (coding), entering data (processing), data cleaning (cleaning). Research results: First: children use gadgets for more than 30-60 minutes a day there are 6%. Second: 80% of using gadgets with a distance of 30-40 cm, third: 70% of the light intensity used in bright conditions, 80% of those using normal font size gadgets, 30% of using gadgets for learning media, eye pain when 90% of using gadgets for too long, eyes feeling hot when using gadgets for too long 90%, watery eyes when using gadgets Keywords: gadget, children's eye health.

Keywords: gadget, children's eye health

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap kesehatan mata anak-anak usia 7-14 tahun dikelurahan kedaung ciputat Rt12 Rw10, jumlah responden ada 10 anak. Metode penelitian yang digunakan berupa metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dengan kuisioner, observasi dan dokumentasi. Pada analisis data dilakukan dengan mengedit data (editing), pemberian kode (coding), entering data (processing), pembersihan data (cleaning). Hasil penelitian: Pertama: anak menggunakan gadget lebih dari 30-60 menit dalam sehari ada 6%. Kedua: menggunakan gadget dengan jarak 30-40 cm ada 80%, ketiga: intensitas cahaya yang digunakan dalam keadaan terang ada 70%, yang menggunakan gadget ukuran font normal ada 80%, menggunakan gadget untuk media belajar ada 30%, mata terasa perih saat menggunakan gadget terlalu lama ada 90%, mata terasa panas saat menggunakan gadget terlalu lama ada 90%, mata berair saat menggunakan gadget terlalu lama 60%, mata terasa silau saat menggunakan gadget terlalu lama ada 70%, yang memiliki kelainan refraksi ada 20%. Kesimpulannya: masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget terlalu lama tidak sesuai dengan aturan sehingga ada pengaruh kurang baik untuk kesehatan matanya.

Kata kunci: gadget, kesehatan mata anak

Daftar Isi

Halaman Sampul.....	1
Halaman Judul	1
Halaman Pernyataan Orisinalitas	1
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	1
Halaman Persetujuan Dewan Penguji	1
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Tulis Ilmiah (Kti)	1
Abstrak.....	1
Kata Pengantar	1
Bab 1 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	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Pengertian Mata.....	7
2.2 Penggunaan gadget.....	8
2.2.1 Pengertian gadget	8
2.2.2 Intensitas pencahayaan dalam penggunaan gadget.....	9
2.2.3 Frekuensi dalam penggunaan gadget	9
2.2.4 Jarak pandang dalam penggunaan gadget.....	10
2.2.5 Dampak penggunaan gadget.....	10
2.2.6 Cara pengawasan orang tua pada anaknya dari pengaruh gadget	13

2.3	Kerangka berfikir	13
Bab 3 Metode Penelitian		14
3.1	Desain Penelitian.....	14
3.2	Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Hipotesis	15
3.2.1	Variabel Penelitian	15
3.2.2	Definisi Operasional	16
3.2.3	Hipotesis	17
3.3	Populasi Dan Sampling	17
3.3.1	Populasi penelitian.....	17
3.3.2	Teknik sampling.....	17
3.4	Pengumpulan Data	18
3.5	Analisis Data (Teknik Pengolahan)	20
Bab 4 Hasil Dan Pembahasan		23
4.1	Hasil Penelitian.....	23
4.2	Pembahasan.....	27
Bab 5 Kesimpulan Dan Rekomendasi		29
5.1	Kesimpulan	29
5.2	Rekomendasi	29
Referensi		31
Lampiran		32
Riwayat Hidup/Curriculum Vitae		39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Saat ini kebutuhan akan gadget sudah seperti kebutuhan primer, dimana semua kalangan baik itu anak-anak, remaja, dewasa hingga orang tua sudah memiliki gadge tdi genggamannya dengan bentuk dan kebutuhan yang beragam. Penelitian yang dilakukan oleh Jeffrey R. Anshel mengatakan bahwa, rata-rata pengguna gadget rela menghabiskan waktu berjam - jam untuk berinteraksi dengan gadgetnya (Hendra Gunawan, 2011). Mulai dari urusan komunikasi, bermain, bisnis, pesan antar, dll. Gadget sendiri saat ini secara langsung sudah berubah fungsi, yang awalnya sebagai media komunikasi menjadi sebuah gaya hidup.

Usia anak merupakan masa pertumbuhan, jika terlalu lama menggunakan gadget bias berpengaruh pada penglihatan. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan mata lelah, selain itu efek radiasigadget yang berpengaruh pada syaraf mata retina. Pemakaian gadget bagi anak sudah sepatasnya dibatasi. Terutama anak-anak sebelum usia sekolah, membutuhkan interaksi fisik untuk membangun bagian parietal cortex di otak mereka. Parietal cortex adalah bagian dari otak yang melakukan proses visual-spasial dan dapat membantu anak-anak memahami sains dan matematika. Gadget tentu tidak sebanding dengan masa depan anak-anak kelak saat mereka memasuki usia dewasa. Orang tua harus memberi keputusan tegas demi masa depan anak-anak mereka sendiri (Zaenudin, 2017). Sebagaimana menurut Ebi (2017) anak-anak dapat menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain gadget sehingga mereka kurang bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Pada saat ini dunia mengalami musibah dengan munculnya ‘virus corona yang sangat menakutkan, virus ini tidak terlihat oleh mata manusia karena ukurannya sangat kecil apabila terinfeksi virus corona akan mengalami sesak nafas hingga paling parah kematian. Banyak orang yang terdampak virus ini baik dalam hal ekonomi, sosial dan juga pendidikan.’ Dampak virus corona dalam bidang sosial yaitu manusia dilarang melakukan kegiatan yang berkelompok/ dibatasi sehingga dalam bidang pendidikan juga terdampak yaitu banyak Sekolah Dasar meliburkan semua muridnya untuk mencegah Covid-19 semakin meluas maka pembelajaran yang awalnya tatap muka ‘tetapi sekarang ini memakai pembelajaran online menggunakan gadget. Oleh karenanya intensitas anak dalam penggunaan gadget di masa pandemi COVID-19 saat ini meningkat dengan pesat, seiring dengan keragaman tugas sekolah yang mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan gadget selama dipergunakan untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh pihak sekolah, mungkin masih dirasakan sebagai hal yang wajar. Dalam dunia pendidikan ,penggunaan gadget sangat membantu khususnya dalam menemukan informasi, sehingga para siswa selalu melibatkan gadget dalam proses belajar. Salah satu manfaatnya dalam pembelajaran adalah dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Namun ketika alih fungsi dari

gadget yang dipergunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat kemungkinan dampak yang ditimbulkan semakin besar.

Dalam berinteraksi dengan gadget, mata berfokus terhadap layar. Kemajuan teknologi yang semakin hari semakin canggih, ditambah dengan sajian aplikasi menarik membuat pengguna gadget tidak bisa lepas untuk menggunakannya. Disamping memiliki dampak positif memudahkan pengguna, gadget juga memiliki dampak negatif yang dapat memicu kerusakan mata. Dalam sebuah penelitian menyebutkan paparan radiasi yang disebabkan oleh gadget tidak baik untuk kesehatan mata, Paparan radiasi berupa sinar biru yang kasat mata. Perlunya peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget terhadap anak dan memperhatikan aktifitas anaknya dalam menggunakan gadget. Di khawatirkan jika sejak dini sudah diberikan gadget, dikemudian hari menjadi kebiasaan yang tidak baik. Seperti bermain gadget dengan posisi tidak benar, sambil tiduran, melihat dengan jarak terlalu dekat dan pencahayaan yang kurang tanpa disadari berefek buruk untuk kesehatan matanya. Kebiasaan anak dalam bermain gadget, bisa jadi karena anak mengikuti apa yang sering di lihatnya di dalam rumah atau pun diluar rumah ketika orang dewasa ataupun orang tuanya bermain gadget. Pemberian gadget terhadap anak terkadang menjadi salah satu cara untuk orang tua untuk menenangkan anaknya ketika rewel. Tanpa adanya pengawasan tentu seorang anak akan senang dengan diberinya gadget tersebut. Gangguan yang sering terjadi pada mata anak-anak jika terlalu sering melakukan aktifitas jarak dekat adalah mata lelah hingga rentan mengalami myopia atau rabun jauh. Hal ini yang menarik perhatian penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Anak Usia 7-14 Tahun Dikelurahan Kedaung Rt 12 Rw 10".

References :

- Wijanarko. (2016). *Ayah Ibu Baik. Parenting Era Digital. Pengaruh Gadget Pada Perilaku Dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak Di Era Digital. Jakarta. Keluarga Bahagia Indonesia.*(online) diakses dari <https://inlis.kemenpppa.go.id/opac/detail-opac?id=2599>
- Rudhiati (2015) *Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah.*
- Ernawati W. (2015). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan.[Jurnal].[Pontianak] Fakultas Kedokteran Universitas Tanjungpura;*
- risna Ika Fitri. (2017). *Hubungan Lama Penggunaan Dan Jarak Pandang Gadget Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas 2 Dan 3 di SDN 027 KOTA Samarinda*
- Aisyah.(2015). *Kasus Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Jakarta*
- Ameliola, Nugraha (2013). *Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi: Semarang.*
- Devy, Ristiya, Irawan, Rahmawaty (2018). *Hubungan Penggunaan gadget dengan ketajaman penglihatan pada siswa kelas VII dan VIII: Jombang.*
- Widea, Ernawati (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap penurunan Tajam Penglihatan Pada Anak usia Sekolah (6-11 tahun): Pontianak.*
- Suherman, 2012, *buku saku perkembangan anak, Jakarta: EGC*