

---

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN VISUS MATA  
PADA SISWA/ I KELAS VI SD HARAPAN 2 MEDAN  
TAHUN 2019**

**Maharani Pertiwi**

**Hj. Nurlama Siregar, S.Kep.Ns.M.Kes**

Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Medan

**Abstrak**

*Gadget* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2016). Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang” (Manumpil, dkk 2015).

Menurut penelitian yang dilakukan pada anak yang berusia sekolah di Amerika Serikat yang dilakukan oleh *National Institutes of Health*, dari anak-anak tersebut terdapat 4% menderita miopia, 21% menderita hipermetropi, 10% menderita astigmatisme. Indonesia menempati urutan pertama pada prevalensi kelainan refraksi penyakit mata dengan ditemukan jumlah penduduk yang menderita kelainan refraksi hampir 25% populasi penduduk atau sekitar 55 juta jiwa. Indonesia menempati urutan pertama pada prevalensi kelainan refraksi penyakit mata dengan ditemukan jumlah penduduk yang menderita kelainan refraksi hampir 25% populasi penduduk atau sekitar 55 juta jiwa. Angka kelainan refraksi di Indonesia mencapai 22,1% yang diantaranya dialami oleh anak usia sekolah sebanyak 10%. Prevalensi miopia di Indonesia berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sumatera pada tahun 2002 adalah sebesar 26,1%.

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *gadget* dengan visus mata siswa/ I SD Harapan 2 Medan Tahun 2019. Jenis penelitian yang digunakan adalah analitik kuantitatif dengan desain penelitian *cross-sectional*. Penelitian ini dilaksanakan diruang kelas VI-A dan VI-B SD Harapan 2 Medan. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 45 responden dengan teknik pengambilan sampel *total sampling*. Dalam penelitian ini, analisis variabel independen dan variabel dependen menggunakan uji *spearman rank*.

Hasil penelitian diperoleh bahwa tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan visus mata siswa/ I SD Harapan 2 Medan Tahun 2019, dimana nilai  $p (0,963) > \alpha (0,05)$ . Hasil dari uji *Spearman Rank* menemukan bahwa seluruh tingkat kelompok paparan itu hanya memiliki resiko kecil atau bahkan tidak beresiko untuk mengalami penurunan ketajaman penglihatan. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor lain, antara lain karena anatomi bola mata dan juga faktor herediter orangtua. Disarankan kepada seluruh pihak yang terkait agar tetap memperhatikan jam-jam dan pemanfaatan penggunaan *gadget*.

**Kata kunci : Gadget, Visus Mata, Siswa/ I Kelas VI SD**

---

## PENDAHULUAN

### LATAR BELAKANG

Anak merupakan buah hati orang tua yang sangat berharga. Orang tua akan merasa bangga dengan kebiasaan anak duduk di barisan bangku terdepan yang identik dengan anak yang rajin dan antusias belajar tinggi, tentunya ini hal baik bagi orang tua. Akan tetapi, bisa saja kebiasaan baik itu terjadi karena penglihatan si anak yang mulai terganggu. Berdasarkan redaksi majalah 1000 Guru, gangguan fungsi penglihatan merupakan masalah kesehatan yang serius, sebab terganggunya proses melihat dapat menurunkan produktivitas dan kualitas hidup seseorang. Bahkan, setiap tahunnya badan kesehatan dunia (WHO) memperingati hari penglihatan sedunia yang jatuh pada hari Kamis minggu kedua bulan Oktober (Az-Zahra, 2013). Kelainan refraksi merupakan penyakit mata dengan prevalensi yang tinggi. Prevalensi kelainan refraksi di dunia diperkirakan mencapai 34,78%.

*Institute of Eye Research* memperkirakan pada tahun 2020 jumlah penderita miopia akan mencapai 2,5 miliar penduduk. WHO telah menetapkan miopia sebagai salah satu prioritas utama untuk mengendalikan dan mencegah kebutaan di dunia pada tahun 2020 karena miopia menjadi penyebab utama kebutaan. Data WHO menunjukkan bahwa 10% dari 66 juta anak usia sekolah menderita miopia. Prevalensi miopia pada tahun 2002 sebesar 70-90% di beberapa negara di Asia, 30-40% di Eropa dan Amerika Serikat, serta 10-20% di Afrika.

Prevalensi miopia juga ditemukan meningkat pada anak-anak seiring dengan penambahan umur. Prevalensi miopia pada anak-anak di Amerika adalah sebesar 3% pada usia 5-7 tahun, 8% pada usia 8-10

tahun, 14% pada usia 11-12 tahun, dan 25% pada usia 12-17 tahun.(6) Penelitian di Taiwan menemukan prevalensi miopia sebesar 12% pada anak-anak usia 6 tahun dan 84% pada usia 16-18 tahun, kemudian data di Jepang juga mendapatkan peningkatan prevalensi miopia seiring dengan penambahan umur yaitu ditemukan sebesar 43,5% pada anak usia 12 tahun dan meningkat menjadi 66% pada anak usia 17 tahun (Fivi, 2017). Menurut penelitian yang dilakukan pada anak yang berusia sekolah di Amerika Serikat yang dilakukan oleh *National Institutes of Health*, dari anak-anak tersebut terdapat 4% menderita miopia, 21% menderita hipermetropi, 10% menderita astigmatisme (Borchert et al., 2011).

Indonesia menempati urutan pertama pada prevalensi kelainan refraksi penyakit mata dengan ditemukan jumlah penduduk yang menderita kelainan refraksi hampir 25% populasi penduduk atau sekitar 55 juta jiwa. Angka kelainan refraksi di Indonesia mencapai 22,1% yang diantaranya dialami oleh anak usia sekolah sebanyak 10%. Prevalensi miopia di Indonesia berdasarkan penelitian yang dilakukan di Sumatera pada tahun 2002 adalah sebesar 26,1%.

Laporan Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) 2013 menunjukkan prevalensi koreksi refraksi di Indonesia sebesar 4,6%, sedangkan Sumatera Barat sebesar 6,6%, kemudian Kota Padang memiliki prevalensi koreksi refraksi lebih tinggi dari Indonesia dan Sumatera Barat yaitu sebesar 11%. Data Dinas Kesehatan Kota Padang juga menunjukkan kelainan refraksi termasuk penyakit mata tertinggi dibandingkan dengan penyakit mata lainnya yaitu dengan ditemukan proporsi kelainan refraksi pada tahun 2013 sebesar 57%, kemudian tahun 2014 mengalami penurunan dengan ditemukan proporsi sebesar 45%, namun

---

pada tahun 2015 terjadi peningkatan dengan ditemukan proporsi sebesar 48%.

Setya Adi (2013), mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget*, komputer maupun TV sangat berpengaruh terhadap kesehatan mata anak. Akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan saat ini mulai banyak anak pemakai kacamata, jumlah anak yang memakai kacamata sekitar 20% dari populasi jumlah penduduk anak di Indonesia (Menteri Kesehatan, 2014).

Riset yang dilakukan oleh Nielsen yang menyebutkan bahwa di Indonesia akses internet telah menjadi kebutuhan bagi Gen Z. Bila lima tahun lalu Warung Internet (Warnet) merupakan tempat utama bagi anak-anak (81%) dan remaja (56%) untuk mengakses internet, di tahun ini Warnet tergantikan oleh rumah, dimana 49% anak-anak dan 62% remaja mengakses internet dari rumah mereka. Angka tersebut meningkat dari 7% pada anak-anak dan 9% pada remaja. 93% anak-anak dan 97% remaja menyatakan mereka mengakses internet melalui perangkat *mobile* mereka seperti *smartphone* atau *iPad*. Aktifitas yang paling banyak dilakukan oleh Gen Z dengan internet ini adalah berinteraksi melalui media sosial, menjelajah internet, bermain game dan mendengarkan musik (APJII, 2017).

Usia sekolah merupakan anak pada usia 6-12 tahun, sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan dengan orang tua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah juga merupakan masa anak mendapatkan dasar-dasar pengetahuan untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Wong di dalam Suparyanto, 2013).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian analitik kuantitatif yaitu hasil dari perhitungan dan pengukuran yang berbentuk angka-angka dengan menggunakan desain pendekatan *cross-sectional* yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel, dimana variabel independen dan variabel dependen diidentifikasi pada satu satuan waktu menganalisa hubungan penggunaan *gadget* dengan visus mata siswa/l kelas VI di SD Harapan 2 Medan tahun 2019.

### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/l yang berada di kelas VI-A dan VI-B SD Harapan 2 Medan yang berjumlah 45 orang. Adapun besaran sampel pada penelitian ini adalah 45 responden, dengan teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling*, yaitu seluruh siswa yang berada di kelas VI-A yang berjumlah 22 orang dan seluruh siswa yang berada di kelas VI-B yang berjumlah 23 di SD Harapan 2 Medan yang dijadikan sampel.

### **Jenis dan Cara Pengumpulan Data**

Jenis data dalam penelitian ini adalah terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari responden dengan cara membagikan kuesioner dan pemeriksaan visus siswa menggunakan *snellen chart* dan mengobservasi langsung. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak Tata Usaha SD Harapan 2 Medan. Cara pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan pemeriksaan satu persatu kepada siswa yang terlebih dahulu menjelaskan tujuan peneliti. Bila

bersedia menjadi responden, dipersilahkan untuk menandatangani surat persetujuan dan selanjutnya diberi penjelasan tentang cara pemeriksaan visus. Kemudian dengan menggunakan lembar *check-list* (lembar observasi) dalam bentuk pertanyaan yang diisi langsung berdasarkan pengamatan peneliti.

### Analisa Data

#### a. Analisa univariat

Penelitian analisis univariat adalah analisa yang dilakukan menganalisis tiap variabel. Analisa univariat berfungsi untuk meningkat kumpulan data hasil pengukuran sedemikian rupa sehingga kumpulan data tersebut berubah menjadi informasi yang berguna, dan pengolahan datanya hanya satu variabel saja dari hasil penelitian (Notoatmodjo, 2005).

#### b. Analisa bivariat

Analisa bivariat merupakan kelanjutan dari analisa univariat dengan cara melakukan tabulasi silang dengan menggunakan uji korelasi *spearman rank* dengan taraf kepercayaan 95% dan taraf signifikansi  $\alpha$ : 5 %, untuk melihat hubungan kunjungan lansia ke posyandu dengan peningkatan derajat kesehatan lansia.

## HASIL PENELITIAN

### Analisa Univariat

Analisis univariat digunakan untuk melihat distribusi frekuensi dari masing-masing variabel yaitu, penggunaan *gadget* dan visus mata siswa/l SD Harapan 2 Medan.

### Penggunaan *Gadget*

**Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Penggunaan *Gadget* Pada Siswa/l Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019**

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Persentase (%)
Selalu	10	22,2%
Sering	25	55,6%
Jarang	8	17,8%
Tidak Pernah	2	4,4%
Total	45	100,0%

Berdasarkan tabel 4.1 diatas diketahui bahwa mayoritas responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sering sebanyak 25 responden (55,6%), intensitas selalu sebanyak 10 responden (22,2%), intensitas jarang sebanyak 8 responden (17,8%) dan yang tidak pernah menggunakan *gadget* sebanyak 2 responden (4,4%).

### Visus Mata

**Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Hasil Visus Mata Pada Siswa/l SD Kelas VI Harapan 2 Medan Tahun 2019**

Visus Mata	Frekuensi	Persentase
Normal	30	66,7%
Hampir Normal	12	26,7%
<i>Low Vision</i> Sedang	3	6,7%
Total	45	100,0%

Berdasarkan tabel 4.2 diatas diketahui bahwa mayoritas responden memiliki hasil visus mata normal sebanyak 30 responden (66,7%), hasil visus mata hampir normal sebanyak 12 responden (26,7%) , dan yang memiliki hasil visus mata *low vision* sedang sebanyak 3 responden (6,7%).

## Analisa Bivariat

Analisa bivariat bertujuan untuk menghubungkan variabel independen yaitu penggunaan *gadget* dengan variabel dependen yaitu visus mata. Pengujian analisis bivariat dilakukan dengan menggunakan uji korelasi *spearman rank*. Analisis ini dikatakan bermakna (signifikan) bila hasil analisis menunjukkan adanya hubungan bermakna secara statistik antara variabel, yaitu dengan nilai  $p < 0,05$ .

### Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Visus Mata

Tabel 4.3 Hasil Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Visus Mata Pada Siswa/I Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019

Penggunaan <i>Gadget</i>	Visus Mata						Jumlah	p value
	Low Vision Sedang		Hampir Normal		Normal			
	F	%	F	%	F	%		
Selalu	0	0,0%	4	8,9%	6	13,3%	10	22,2%
Sering	2	4,4%	5	11,1%	18	40,0%	25	55,6%
Jarang	1	2,2%	3	6,7%	4	8,9%	8	17,8%
Tidak Pernah	0	0,0%	0	0,0%	2	4,4%	2	4,4%
Total	3	6,7%	12	26,7%	30	66,7%	45	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas ada 25 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sering memiliki hasil visus mata normal sebanyak 18 responden (40,0%), dengan hasil visus mata hampir normal sebanyak 5 responden (11,1%), dengan hasil visus mata *low vision* sedang sebanyak 2 responden (2,2%). Kemudian, 10 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas selalu memiliki hasil visus mata normal sebanyak 6 responden (13,3%) dan hasil visus mata hampir normal sebanyak 4 responden (8,9%). Sebanyak 8 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas jarang memiliki hasil visus mata normal sebanyak 4 responden (8,9%), dengan hasil visus mata hampir normal sebanyak 3 responden (6,7%) dan dengan hasil visus *mata low vision* sedang sebanyak 1 responden (2,2%). Serta 2 responden yang tidak pernah menggunakan *gadget* memiliki hasil visus mata normal (4,4%).

Hasil uji statistik *Spearman Rank* menunjukkan nilai  $p = 0,963$  ( $p \text{ value} > \alpha 0,05$ ). Ha peneliti ditolak, hal ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan visus mata pada siswa/i kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019.

## PEMBAHASAN

### 1. Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa mayoritas responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sering sebanyak 25 responden (55,6%), intensitas selalu sebanyak 10 responden (22,2%), intensitas jarang sebanyak 8 responden (17,8%) dan yang tidak pernah

menggunakan *gadget* sebanyak 2 responden (4,4%). Peneliti juga menemukan 2 orang responden yang tidak bermain *gadget* karena alasan responden adalah tidak di perbolehkan oleh orangtuanya untuk bermain *gadget*.

---

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristya, dkk (2017), dalam penelitiannya ia mengatakan hampir setengah dari respondennya menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan sering sebanyak 23 responden (31%).

Berdasarkan asumsi peneliti mayoritas responden menggunakan *gadget* dengan intensitas penggunaan sering yaitu karena responden sudah memiliki *gadget* tersebut secara pribadi sehingga responden dapat kapan saja menggunakan *gadget* tersebut, namun dengan begitupun mayoritas responden masih dalam pengawasan orangtua dan pihak sekolah dalam akses menggunakan *gadget*.

## **2. Visus Mata Siswa/ Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019**

Berdasarkan tabel 4.2 mayoritas responden memiliki hasil visus mata normal sebanyak 30 responden (66,7%), hasil visus mata hampir normal yaitu sebanyak 12 responden (26,7%), dan yang memiliki hasil visus mata low vision sedang sebanyak 3 responden (6,7%). Peneliti menemukan hasil dari kuesioner yang peneliti sebarakan kepada responden bahwa mayoritas responden tidak menggunakan *gadget* dengan jarak yang sangat dekat yaitu sebanyak 26 responden (57,8%). Serta mayoritas responden juga tidak menggunakan cahaya yang tinggi atau sangat cerah pada layar *gadget*-nya yaitu sebanyak 32 responden (71,1%).

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Wedia Ernawati (2015), dalam penelitiannya ia mengatakan tidak ada pengaruh secara statistik antara frekuensi lamanya menggunakan *gadget* terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah dengan nilai  $p = 0,112$ . Ningsih (2013), juga menerangkan dalam penelitiannya tentang Hubungan Penggunaan Laptop terhadap

Fungsi Penglihatan mengatakan tidak terdapat hubungan antara rata-rata waktu penggunaan laptop dengan gangguan pada mata.

Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter atau 20 kaki. Beberapa faktor seperti penerangan, kontras cahaya, perpaduan warna ataupun kelainan refraksi dapat menyebabkan menurunnya ketajaman penglihatan pada manusia. Dalam hal ini maka asumsi peneliti adalah hasil ini dapat dipengaruhi oleh jeda waktu penggunaan yang memungkinkan otot mata untuk beristirahat sehingga dapat terhindar dari kelelahan. Mata lelah dapat terjadi jika mata terlalu fokus kepada objek berjarak dekat dalam waktu yang lama dan otot-otot mata bekerja lebih keras untuk melihat objek terutama jika di sertai dengan pencahayaan yang menyilaukan.

## **3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Visus Mata Pada Siswa/ Kelas VI SD Harapan 2 Medan**

*Gadget* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, 2016). *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif pada anak dalam penggunaannya. Dampak positif dari penggunaan *gadget* salah satunya adalah mengembangkan imajinasi anak, dan dampak negatif penggunaan *gadget* salah satunya adalah kelainan pada fungsi ketajaman penglihatan anak. Untuk menghindari penggunaan *gadget* yang berlebihan sebaiknya anak menggunakan *gadget* tidak lebih dari dua jam dalam

---

sehari. Hasil analisa uji *Spearman Rank* menggunakan SPSS, taraf kesalahan 5% diperoleh nilai p value  $0,963 > 0,05$  maka  $H_0$  di tolak yang artinya tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan visus mata pada siswa/ SD Harapan 2 Medan. Perbedaan sangat signifikan terlihat dimana siswa/ yang menggunakan *gadget* mempunyai penglihatan normal sebanyak 30 responden (66,7%), hampir normal 12 responden (26,7%) dan *low vision* sedang sebanyak 3 responden (6,7%).

Asumsi peneliti adalah anak yang telah diberi penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget* yang berlebih maka anak akan merubah gaya hidup dan pola pikirnya untuk menggunakan *gadget* ketika diperlukan saja. Peneliti menemukan mayoritas responden memang menggunakan *gadget*-nya hanya di waktu-waktu tertentu saja, alasannya dikarenakan responden menggunakan *gadget* masih dalam pengawasan orangtua. Hanya ada beberapa responden yang memang sudah mendapatkan kebebasan dalam menggunakan *gadget*.

Yang pertama adalah menjadikan mata kering atau berair, pada hasil kuesioner yang di peroleh peneliti mayoritas responden tidak merasakan mata terasa kering atau berair ketika bermain *gadget* yaitu sebanyak 27 responden (60%). Sehubungan dengan terjadinya mata kering atau berair disebabkan oleh kriteria yang kedua yaitu, melihat *gadget* dengan jarak mata dan layar yang terlalu dekat. Pada hasil kuesioner ini juga peneliti memperoleh mayoritas responden tidak melihat layar *gadget* dengan jarak yang sangat dekat dengan mata yaitu sebanyak 26 responden (57,8%). Kriteria ketiga adalah tingkat kecerahan layar *gadget* yang sangat tinggi atau berlebihan, pada hasil kuesioner ini peneliti menemukan mayoritas dari

responden adalah tidak menggunakan tingkat kecerahan layar *gadget* yang sangat tinggi atau berlebihan yaitu sebanyak 32 responden (71,1%). Kriteria yang keempat adalah tulisan dilayar *gadget* yang terlalu kecil, pada hasil kuesioner ini peneliti menemukan mayoritas dari responden adalah tidak menggunakan tulisan dilayar *gadget* yang terlalu kecil yaitu sebanyak 36 responden (80%). Hanya pada kriteria yang kelima atau terakhir ini mayoritas responden melakukannya, yaitu bermain *gadget* dengan posisi tidur atau berbaring yaitu sebanyak 35 responden (77,8%).

Hasil dari uji *Spearman Rank* menemukan bahwa seluruh tingkat kelompok paparan itu hanya memiliki resiko kecil atau bahkan tidak beresiko untuk mengalami penurunan ketajaman penglihatan. Hal tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa faktor lain, antara lain karena anatomi bola mata dan juga faktor herediter orangtua. Menurut Haeny (2009), semakin muda seseorang maka kebutuhan cahaya akan lebih sedikit dibandingkan dengan usia yang lebih tua dan kecenderungan mengalami kelelahan mata lebih sedikit. Hal ini juga di kemukakan Gabriel (2013) dimana kemampuan lensa mata memfokuskan objek tergantung pada usia. Selain itu, Ilias (2014) juga menyebutkan semakin tua usia maka kemampuan akomodasi mata menurun. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa tingginya tingkat pengetahuan penggunaan *gadget* tidak lepas dari ilmu dan arahan yang diberikan oleh pihak SD Harapan 2 Medan yang dikenal dengan sekolah unggulan yang memperhatikan penggunaan alat elektronik dengan baik. Hal ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang baik masih tinggi di SD Harapan 2 Medan.

---

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Visus Mata Pada Siswa/ I Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019 dengan jumlah responden 45 orang dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, didapatkan bahwa tidak ada hubungan antara penggunaan *gadget* dengan visus mata siswa/ I SD Harapan 2 Medan Tahun 2019.
2. Berdasarkan tabel 4.1 diketahui bahwa mayoritas responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sering sebanyak 25 responden (55,6%), intensitas selalu sebanyak 10 responden (22,2%), intensitas jarang sebanyak 8 responden (17,8%) dan yang tidak pernah menggunakan *gadget* sebanyak 2 responden (4,4%).
3. Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa mayoritas responden memiliki hasil visus mata normal sebanyak 30 responden (66,7%), hasil visus mata hampir normal sebanyak 12 responden (26,7%) , dan yang memiliki hasil visus mata *low vision* sedang sebanyak 3 responden (6,7%).
4. Berdasarkan tabel 4.3 ada 25 responden yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sering memiliki hasil visus mata normal sebanyak 18 responden (40,0%), dengan hasil visus mata hampir normal sebanyak 5 responden (11,1%), dengan hasil visus mata *low vision* sedang sebanyak 2 responden (2,2%).
5. Hasil dari uji *Spearman Rank* menemukan bahwa seluruh tingkat kelompok paparan itu hanya memiliki resiko kecil atau bahkan tidak beresiko untuk mengalami penurunan ketajaman penglihatan. Hal tersebut dapat

diakibatkan oleh beberapa faktor lain, antara lain karena anatomi bola mata dan juga faktor herediter orangtua.

## SARAN

Setelah diketahui Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Visus Mata Siswa/ I Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019, maka penulis menyarankan ha-hal sebagai berikut :

1. Bagi Kepala Sekolah SD Harapan 2 Medan penelitian ini dapat menjadi bahan masukan agar tetap memperhatikan jam-jam dan pemanfaatan penggunaan *gadget*, menerapkan jadwal penggunaan *gadget* untuk siswa/ I disekolah, serta tetap mempertahankan peraturan-peraturan dalam penggunaan *gadget* pada siswa/ I di SD Harapan 2 Medan.
2. Bagi Institusi Poltekkes Jurusan Keperawatan penelitian ini dapat menjadi refrensi dipergustakaan Jurusan Keperawatan tentang "Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Visus Mata Siswa/ I Kelas VI SD Harapan 2 Medan Tahun 2019".
3. Bagi responden penelitian ini dapat menjadi bahan masukan kepada siswa/ I SD Harapan 2 Medan untuk dapat mengurangi penggunaan *gadget* agar tidak berpengaruh terhadap visus mata.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- APJII. 2017. Penetrasi Pengguna Internet Tahun 2017. Jakarta.
- Chausna, P, A. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Vol.17. Tulungagung.
- Christo, dkk. 2016. Hubungan Penggunaan *Smartphone* Dengan Fungsi Penglihatan Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016. Vol. 4. Manado.
- Dharma, K, K. 2017. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Jakarta Timur: Trans Info Media.
- Ekawati, D, dkk. 2018. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Gangguan Kesehatan Mata Pada Murid Sekolah Dasar Negeri Percontohan PAM Makassar. Vol.2. Makassar.
- Guyton. 2004. *Fisiologi Manusia dan Mekanisme Dasar Penyakit*. Jakarta: EGC
- Hidayat, A, A, A. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*. Surabaya: *Health Book Publishing*.
- Iswidharmanjaya, D, B. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- KOMINFO, Kementerian. 2018. Jumlah Pengguna Internet 2017. SIARAN PERS NO. 53/HM/KOMINFO/02/2018. Jakarta.
- Nasir, A. 2014. *Metodologi Penelitian Kesehatan (Kedua)*. Yogyakarta: Muha Medika.
- Nurlaila, dkk. 2018. *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Rachmat, M. 2016. *Metodologi Penelitian Gizi & Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- Ristiya, dkk. 2017. Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa. Vol.15. Jombang.
- Sudoyo, W. 2018. Anak-anak Bermain *Gadget* 3,6 Jam Perhari. Jakarta. (Online). <https://telset.id/228820/survei-anak-anak-main-gadget-36-jam-setiap-hari/>
- Susanti, F. Hubungan Faktor Keturunan Dan Gaya Hidup Dengan Kejadian Miopia Pada Anak Usia Sekolah Di Balai Kesehatan Indera Masyarakat Sumatera Barat Tahun 2017. Universitas Andalas.2017.
- Sutanta. 2019. *Anatomi Fisiologi Manusia*. Yogyakarta: *Thema Publising*.
- Wijanarko, J, E, Setiawati. 2016. *Ayah Baik Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Yuliani, S, H. 2018. *Anatomi Dan Fisiologi untuk Paramedis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.