

## Abstrak

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER  
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN

Skripsi, Agustus 2022

Dicky Tirania Irmansyah

Hubungan Lama Menggunakan Gadget dengan Ketajaman Penglihatan pada Anak Usia Sekolah Berbasis *Uses and Gratification Theory*.

xviii + 73 hal + 15 tabel + 2 Gambar + 7 lampiran

### Abstrak

Penurunan ketajaman fungsi penglihatan atau *low vision* merupakan abnormalitas akibat gangguan pada sistem visual. Salah satu penyebabnya adalah paparan *high energy visible* atau heV yang terdapat pada gadget. Mata yang terekspos terlampau lama oleh *high energy visible* (heV) akan berdampak pada retina. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama menggunakan gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah berbasis *Uses and Gratification Theory*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *cross sectional study* yang dilakukan terhadap anak usia sekolah di SDN Mayang 2 Jember dengan melibatkan sebanyak 112 partisipan. Partisipan dipilih secara acak dengan teknik *simple random sampling*. Data diambil dengan metode observasi dan analisis menggunakan bantuan statistic komputer berupa uji *chi square*. Hasil penelitian menunjukkan mayoritas anak usia sekolah menggunakan gadget lebih dari 2 jam (68,8%) dan sebagian besar menunjukkan tajam penglihatan yang normal (72,3%). Analisis statistic menunjukkan bahwa ada hubungan antara lama menggunakan gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah ( $p\text{-value}=0,010$ ) serta diketahui bahwa anak usia sekolah yang menggunakan gadget lebih dari 2 jam berisiko 4 kali mengalami *low vision* (OR=4,185). Direkomendasikan agar secara rutin dilakukan pemeriksaan visus secara berkala dan bagi orang tua anak disarankan agar secara bijak memberikan batasan penggunaan gadget secara wajar dengan mengajarkan jarak penggunaan yang benar yaitu 30 cm, serta mengistirahatkan mata setiap 30 menit setelah bermain gadget lebih dari 60 menit dan membatasi penggunaan hanya 2 jam sehari.

Kata kunci : Anak usia sekolah, Gadget, Ketajaman penglihatan, Lama menggunakan, *Uses and gratification theory*.

Daftar Pustaka : 47 (2012-2021)

*Abstract*

MUHAMMADIYAH UNIVERSITY OF JEMBER  
STUDY PROGRAM OF NURSING  
FACULTY OF HEALTH SCIENCE

*Undergraduate Theses, August 2022*

Dicky Tirania Irmansyah

*The Relationship of the Role of Health Workers with Covid-19 Prevention Behavior in Pulmonary Tuberculosis Patients at Jember Chest Hospital*

*xviii + 73 pages + 15 tables + 2 picture + 7 attachments*

*Abstract*

*Decreased visual acuity or low vision is an abnormality due to disturbances in the visual system. One of the causes is exposure to high energy visible or heV contained in gadgets. Eyes that are exposed for too long to high energy visible (heV) will have an impact on the retina. This study aims to determine the relationship between long time using gadgets and visual acuity in school-age children based on Uses and Gratification Theory. The design used in this study is a cross sectional study conducted on school-age children at SDN Mayang 2 Jember involving 112 participants. Participants were selected randomly using simple random sampling technique. Data was taken by observation and analysis method using computer statistics in the form of chi square test. The results showed that the majority of school-age children used gadgets for more than 2 hours (68.8%) and most showed normal visual acuity (72.3%). Statistical analysis showed that there was a relationship between length of time using gadgets and visual acuity in school-age children ( $p$ -value=0.010) and it was known that school-age children who used gadgets for more than 2 hours had 4 times the risk of experiencing low vision (OR=4.185). It is recommended that regular visual checks be carried out periodically and parents of children are advised to wisely limit the use of gadgets fairly and teach the correct usage distance of 30 cm, and rest the eyes every 30 minutes after playing games for more than 60 minutes or wisely limit the use of only 2 hours of a day.*

*Key Words : School age children, Gadgets, Visual acuity, Length of use, Uses and gratification theory.*

*Bibliography : 47 (2012-2021)*