



TUGAS AKHIR - 33412301068

**GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA
DI SDN PANGONGSEYAN 2 SAMPANG**

**SITI MUTMAINNAH
NRP. 33412301068**

**Dosen Pembimbing 1
Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes.**

**Dosen Pembimbing II
Zainab, M.P.H**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
SAMPANG
TAHUN 2026**



TUGAS AKHIR - 33412301068

**GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA
DI SDN PANGONGSEYAN 2 SAMPANG**

**SITI MUTMAINNAH
NRP. 33412301068**

**Dosen Pembimbing 1
Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes.**

**Dosen Pembimbing II
Zainab, M.P.H**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
SAMPANG
TAHUN 2026**



Tugas Akhir

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang

Penulis : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Program Studi : D3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan, Ditandatangani di Sampang 06 Februari 2026

Menyetujui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes
NIP. 199504032022032022

Zainab M.P.H
NIP. 199205182024062001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kesehatan

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan



Ns. Abdul Hafid, S.Kep., M.Kep
NIPPPK 199001202025211101

Ns. Lailatul Hafid, S.Kep., M.Kes
NIPPPK 198509022025212061

LEMBAR PENGESAHAN
GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA DI SDN
PANGONGSEYAN 2 SAMPANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya
Keperawatan
Pada
Jurusan Kesehatan
Politeknik Negeri Madura
Oleh :
Siti Mutmainnah
NRP. 33412301068

Tugas Akhir ini telah disidangkan pada tanggal 11 Februari 2026 dan telah sesuai dengan ketentuan.

Disetujui Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Nadia Dian Rosanti, S.Tr. Keb., M.Kes.

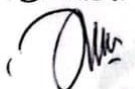
Tanda Tangan

()

2. Zainab, M.P.H

()

3. Kristian Triatmaja Raharja, S.Pd., M.Kes

()

4. Isnaini Novitasari, S.Tr. Keb., M.K.M

()

5. Dr. Qurnia Andayani, Amd.Keb., S.Pd., S.S.T., M.Kes.

()

SAMPANG
Februari 2026



Tugas Akhir

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mahasiswa Politeknik Negeri Madura, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi :

Nama : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Program Studi : D3 Keperawatan
Jurusan : Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat dengan judul Gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan literatur hasil kuliah, survei lapangan, bimbingan dengan dosen pembimbing dan pembimbing penelitian, melalui tanya jawab maupun asistensi serta buku-buku jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.
2. Bukan merupakan duplikasi yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas/Perguruan Tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu digunakan referensi pendukung untuk melengkapi informasi dan sumber informasi dengan dicantumkan melalui referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya tulis terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera dalam referensi pada Tugas Akhir ini.

Jika terbukti saya tidak memenuhi apa yang telah saya nyatakan seperti apa yang di atas, maka Tugas Akhir saya ini dibatalkan.

Sampang, Desember 2025
Yang Menyatakan,



Siti Mutmainnah
NRP. 33412301068



**GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN
MATA DI SDN PANGONGSEYAN 2 SAMPANG**

Nama : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Pembimbing 1 : Nadia Dian Rosanti, S.Tr. Keb., M.Kes.
Pembimbing 2 : Zainab, M.P.H

ABSTRAK

Pendahuluan: Perkembangan teknologi meningkatkan penggunaan gadget pada anak sekolah dasar yang berisiko menimbulkan gangguan kesehatan mata bila digunakan secara berlebihan. Studi pendahuluan di SDN Pangongseyan 2 Sampang menunjukkan sebagian besar siswa kelas 6 menggunakan gadget dalam durasi lama tanpa memperhatikan kesehatan mata. Penelitian ini bertujuan mengetahui gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan gadget terhadap kesehatan mata. Metode: Penelitian deskriptif dengan pendekatan cross-sectional dilakukan pada 48 siswa menggunakan teknik total sampling. Pengumpulan data dikumpulkan melalui kuesioner close-ended yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil: Hasil menunjukkan sebagian besar responden berada pada kategori perilaku cukup (39 siswa; 82%), kategori baik (5 siswa; 10%), dan kategori kurang (4 siswa; 8%). Kesimpulan: Perilaku siswa masih pada kategori cukup sehingga diperlukan edukasi kesehatan berkelanjutan serta peran orang tua dan guru dalam pengawasan penggunaan gadget.

Kata kunci: Perilaku, Gadget, Kesehatan Mata, Siswa Sekolah Dasar

**DESCRIPTION OF THE BEHAVIOR OF 6 TH GRADE
STUDENTS REGARDING THE IMPACT OF GADGET USE ON
EYE HEALTH AT SDN PANGONGSEYAN 2 SAMPANG**

Name : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Supervisor 1 : Nadia Dian Rosanti, S.Tr. Keb., M.Kes.
Supervisor 2 : Zainab, M.P.H

ABSTRAK

Introduction: Technological development has increased gadget use among elementary school children, which may pose a risk of eye health problems when used excessively. A preliminary study at SDN Pangongseyan 2 Sampang showed that most sixth-grade students use gadgets for long durations without paying attention to eye health. This study aimed to determine the behavioral overview of sixth-grade students regarding the impact of gadget use on eye health. Methods: A descriptive study with a cross-sectional approach was conducted on 48 students using total sampling technique. Data were collected through a close-ended questionnaire covering cognitive, affective, and psychomotor aspects. Results: The results showed that most respondents were in the moderate behavior category (39 students; 82%), followed by good category (5 students; 10%) and poor category (4 students; 8%). Conclusion: Students' behavior is still in the moderate category; therefore, continuous health education and the role of parents and teachers in supervising gadget use are needed.

Keywords: Behavior, Gadget, Eye Health, Elementary School Students

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi dan tidak ada mimpi yang patut diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan”
(Maudy Ayunda)

“Perang telah usai, aku bisa pulang
Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!!!”
(Nadin Amizah)

Persembahan

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan penuh syukur dan ketulusan, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas ridho dan karunia-Nya sebuah Karya Ilmiah sederhana ini dapat dibuat dan selesai tepat waktu.
2. Cinta pertama sekaligus panutan hidup saya, Ayahanda Tercinta Alm. Bapak H. Abd Fatah yang biasa saya panggil “Abah”. Nakhoda yang telah lebih dulu menepi ke keabadian sebelum sempat melihat kapal ini bersandar di pelabuhan. Skripsi ini adalah surat yang kutulis dengan tinta rindu, bingkisan kecil untuk seorang lelaki yang pundaknya pernah menjadi bumi tempatku berpijak. Kehilanganmu adalah ruang kosong yang tak pernah sepenuhnya terisi, tetapi justru dari ruang itulah aku belajar tentang teguh dan mengerti. Abah, betapa jahat engkau membiarkan kursimu kosong saat putri kecilmu akan diwisuda, menyandang gelarnya. Hari ini, selain rindu dan doa, kuhaturkan gelar Amd.Kep ini untukmu, sebagai bagian dari janji kecil yang dulu ingin kubuktikan: *"bahwa aku akan tumbuh menjadi seseorang yang tidak mudah menyerah"*. Terima kasih telah menjadi fondasi pertama dalam hidupku, mengajarkanku tentang tanggung jawab, tentang harga diri, tentang keberanian berdiri di atas kakiku sendiri. Jika suatu hari aku terlihat tegar, itu karena aku membawa sebagian jiwamu bersamaku. Semoga setiap doa yang kupanjatkan sampai kepadamu sebagai peluk yang tak sempat kuberikan. Dan semoga Tuhan menempatkanmu di tempat terbaik, sebagaimana engkau pernah menjadi tempat terbaik bagiku. Terimakasih atas segala pengorbanan dan cinta tulus kasih yang diberikan walaupun singkat tapi sangat berarti, kata terakhir yang ingin penulis ungkapkan “Bah gadis kecilmu berhasil.”

3. Pintu surgaku Ibunda Hj. Hasipah. Ummi sosok luar biasa yang selalu hadir dalam doa, semangat, dan pengorbanan tanpa henti. Terimakasih atas cinta yang tak tergantikan, atas air mata dan doa yang selalu menyertai setiap langkah penulis hingga sampai di titik ini. Semoga selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan.
4. Kakak sekaligus yang menjadi tulang punggung Pendidikan penulis “Moh. Madkur & Miftahurrahman”. Terimakasih telah menjadi sosok berharga diatas perjuangan ini dan sudah selalu mengusahakan segala yang terbaik untuk adik kecilmu ini. Terimakasih sudah bisa menjadi peran kakak sekaligus ayah untuk penulis, rela mengorbankan masa mudanya untuk sekedar menjamin kelangsungan hidup penulis. Beliau yang mampu mengantarkan penulis sampai pada titik ini, mendapatkan gelar kebanggaan ini.
5. Teman teman seperjuangan, khususnya “Sintia Maharani” yang sangat penulis cintai, yang penulis anggap sebagai sahabat sekaligus saudara, yang selalu membersamai penulis dari awal perkuliahan sampai akhir pada proses karya ilmiah ini. Terimakasih atas semangat dan dukungan tanpa henti dalam segala hal. Terimakasih telah menjadi rumah kedua bagi penulis. *We'll shine together!!*
6. *Last but not least*, anak perempuan terakhir dan harapan orang tuanya, Siti Mutmainnah. Ya, diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya untuk diri sendiri yang telah diam-diam berjuang tanpa henti. Terima kasih telah bekerja keras dan bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang disambut dengan kekhawatiran, namun tetap dijalani dan berhasil dilalui. Terima kasih kepada hati yang tetap ikhlas, meski banyak hal yang terjadi di luar prediksi. Terima kasih kepada jiwa yang tetap kuat, meski berkali-kali hampir menyerah karena kondisi. Terima kasih kepada raga yang terus melangkah, meski lelah menghadapi tekanan tapi tetap diperjuangkan. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat yang Allah berikan. Tetap semangat untuk terus berusaha, berbahagialah dimanapun kamu berada. Penulis berdoa agar langkah kecilmu selalu diperkuat, dikelilingi orang-orang baik dan hebat, serta mimpimu satu persatu akan terjawab. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal karya tulis ilmiah yang berjudul “Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang,” ini sesuai waktu yang ditentukan.

Peneliti menyadari dalam penyelesaian proposal karya tulis ilmiah ini banyak mendapatkan pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada bapak/ibu:

1. Laily Ulfiyah, S.T., M.T., sebagai Direktur Politeknik Negeri Madura yang sudah memberikan kesempatan dan izin bagi peneliti untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan di Politeknik Negeri Madura.
2. Ns. Abdan Syakura, S.Kep., M.Kep sebagai Ketua Jurusan Kesehatan Program Studi DIII Keperawatan Politeknik Negeri Madura yang sudah memberikan ilmu serta masukan kepada penulis dalam proses pembuatan judul dan penyelesaian karya tulis ilmiah ini.
3. Nadia Dian Rosanti, S.Tr..Keb., M.Kes sebagai Dosen sekaligus pembimbing I yang sudah banyak memberikan ilmu serta masukan kepada penulis dalam proses pembuatan judul dan penyelesaian karya tulis ilmiah ini.
4. Zainab, M.P.H sebagai Dosen sekaligus pembimbing ke II yang sudah banyak memberikan ilmu dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian karya tulis ilmiah ini.
5. Kedua orang tua tercinta Bapak dan Ibu yang selalu mendukung dan mendoakan peneliti dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Rekan-rekan selama bimbingan dan proses penelitian berlangsung yang telah memberikan dukungan serta motivasi dan bantuan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Peneliti menyadari bahwa proposal karya tulis ilmiah ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang sangat membangun peneliti harapkan sebagai masukan dalam perbaikan penulisan ini, semoga karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, serta bagi pembaca pada umumnya.

Sampang, 04 Desember 2025

Siti Mutmainnah
NRP. 33412301068

DAFTAR ISI

COVER.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Teoritis	3
1.4.2 Manfaat Praktis.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori.....	4
2.1.1 Konsep Perilaku	4
2.1.2 Bentuk Perilaku	4
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku	4
2.1.4 Domain Perilaku.....	5
2.2 Konsep Gadget	6
2.2.1 Definisi <i>Gadget</i>	6
2.2.2 Manfaat <i>Gadget</i>	6
2.2.3 Fungsi <i>Gadget</i>	7
2.2.4 Jenis <i>Gadget</i>	7
2.2.5 Dampak Penggunaan Gadget.....	8
2.2.6 Lama Penggunaan <i>Gadget</i> yang Ideal	9
2.2.7 Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan <i>Gadget</i>	10
2.3 Kesehatan Mata	11
2.3.1 Definisi Kesehatan.....	11
2.3.2 Dampak <i>Gadget</i> terhadap Kesehatan Mata (<i>Handphone</i>).....	11
2.3.3 Efek Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Kesehatan Mata	11
2.3.4 Pencegahan Mata Dari Bahaya Penggunaan <i>Gadget</i>	12
2.4 Konsep anak Usia Sekolah	12
2.4.1 Definisi anak usia sekolah	13
2.4.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar	14
2.5 Studi Sebelumnya	15
2.6 Kerangka Konsep	18
2.7 Deskripsi Kerangka Konsep	18

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Kerangka Kerja.....	20
3.3 Populasi, Sampel dan Sampling.....	21
3.3.1 Populasi.....	21
3.3.2 Sampel.....	21
3.3.3 Sampling.....	21
3.4 Identifikasi Variabel	21
3.4.1 Variabel Independen.....	21
3.5 Definisi Operasional	22
3.5.1 Tabel definisi operasional.....	22
3.6 Pengumpulan dan Analisa Data	22
3.6.1 Pengumpulan Data.....	22
3.6.2 Pengolahan Data.....	23
3.6.3 Analisa Data	24
3.7 Etika Penelitian	24
3.8 Keterbatasan Penelitian.....	25
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil Penelitian	28
4.1.1 Deskripsi Tempat Penelitian	28
4.1.2 Hasil Penelitian Data Umum	29
4.1.3 Data Khusus.....	29
4.2 Pembahasan.....	29
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA.....	26

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Studi Sebelumnya Gambaran Perilaku Siswa Tentang Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Kesehatan Mata
Tabel 3.2	Definisi Operasional Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
Tabel 4.1	Distribusi frekuensi jenis kelamin pada siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi Umur Siswa Kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
Tabel 4.3	Distribusi Frekuensi Perilaku Pada Siswa Kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Kerangka Konsep Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang
- Gambar 3.1 Kerangka Kerja Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

DAFTAR SINGKATAN

HP	: Handphone
SDN	: Sekolah Dasar Negeri
KTI	: Karya Tulis Ilmiah
TA	: Tugas Akhir
IPTEK	: Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
NRP	: Nomor Registrasi Pokok
D3	: Diploma III

DAFTAR SIMBOL

P	: Persentase
f	: Jumlah kelompok / frekuensi
n	: Nilai skor maksimal dalam perhitungan
1	: Skor jawaban “Benar” pada kuesioner
0	: Skor jawaban “Salah” pada kuesioner
<	: Kurang dari
%	: Persentase

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Lembar Permohonan Dan Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden
- Lampiran 3 Lembar Kuesioner Penelitian
- Lampiran 4 Lembar Kisi-kisi Kuesioner Penelitian
- Lampiran 5 Lembar Kunci Jawaban Kuesioner
- Lampiran 6 Lembar Surat Pengambilan Data Awal Penelitian
- Lampiran 7 Lembar Surat Izin Penelitian
- Lampiran 8 Lembar Surat Balasan Pengambilan Data Awal dan Izin Penelitian
- Lampiran 9 Lembar Turnitin
- Lampiran 10 Lembar Dokumentasi
- Lampiran 11 Lembar Konsultasi Pembimbing 1
- Lampiran 12 Lembar Konsultasi Pembimbing 2
- Lampiran 13 Lembar Konsultasi Penguji 1
- Lampiran 14 Lembar Konsultasi Penguji 2
- Lampiran 15 Lembar Konsultasi Penguji 3

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung sangat cepat dan canggih, membawa dunia ke era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan dan modernitas. Di era modern ini, manusia dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman, di mana kehidupan sehari-hari menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien berkat adanya inovasi teknologi (Kasmianti, 2021). Pada era modern, percepatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat pesat serta memberikan perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Kemajuan IPTEK tersebut membawa dua konsekuensi. Dari sisi positif, perkembangan teknologi memungkinkan adanya akses informasi yang jauh lebih cepat, mudah, dan efisien, bahkan dengan biaya yang relatif rendah. Hal ini memberikan peluang luas bagi masyarakat untuk memperluas wawasan, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mempermudah komunikasi. Namun demikian, kemajuan yang sama juga menimbulkan dampak negatif yang perlu diwaspadai. Perkembangan teknologi yang terlalu cepat dan tidak terkontrol dapat mempengaruhi perilaku serta pola interaksi generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, yang berada pada rentang usia perkembangan 6 hingga 12 tahun. Salah satu bentuk nyata dari pesatnya perkembangan tersebut adalah kemunculan perangkat teknologi canggih berupa *gadget*. Keberadaan *gadget* membawa kemudahan dalam komunikasi dan akses informasi, namun sekaligus dapat menjadi pemicu timbulnya berbagai risiko, terutama bagi anak-anak yang masih berada dalam tahap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional (Kili & Taviyanda, 2023).

Berdasarkan data *World Health Organization* (WHO) (2022), penggunaan gadget di seluruh dunia mengalami peningkatan signifikan, dari 5,47 miliar orang pada tahun 2019 menjadi 7,9 miliar orang pada tahun 2022. Asia menduduki peringkat pertama dalam penggunaan gadget dengan proporsi 8,0%, diikuti oleh Asia Tenggara sebesar 7,1% pada tahun 2022. Di Indonesia, Badan Pusat Statistik (BPS) (2023), mencatat bahwa persentase penggunaan gadget mencapai 65,87% pada tahun 2022. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur (BPS Jatim) (2024), sekitar 39,71% anak usia dini telah menggunakan telepon genggam, dan 35,57% di antaranya sudah mengakses internet. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) (2023), menunjukkan peningkatan literasi digital, dengan indeks masyarakat digital Indonesia (IMDI) Sampang tahun 2023 mencapai 40,58% , yang mengindikasikan penetrasi dan penggunaan teknologi digital yang terus

meningkat di masyarakat. Kondisi tersebut juga terjadi di SDN Pangongseyan 2 Sampang. Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 5 Oktober 2025 melalui sesi tanya jawab singkat, diperoleh hasil bahwa sebanyak 40 orang siswa kelas 6 telah menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari, dengan durasi penggunaan yang cukup lama kurang lebih 3-4 jam perhari dan lebih banyak dimanfaatkan untuk hiburan. Namun, perilaku penggunaan gadget tersebut belum sepenuhnya disertai kebiasaan yang mendukung kesehatan mata, seperti pengaturan jarak pandang dan waktu istirahat mata. Temuan ini menunjukkan adanya perilaku penggunaan gadget yang berpotensi berdampak pada kesehatan mata siswa.

Penggunaan gadget pada anak usia sekolah dasar semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi. Secara ideal, *gadget*, khususnya *smartphone*, tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga mulai digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sigman (2020) menunjukkan durasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak di depan layar. Setiap hari, anak usia sekolah dianjurkan membatasi durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam. Meskipun demikian, penggunaan *gadget* yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak, terutama dalam aspek pengetahuan. Pada kondisi nyata menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar lebih sering menggunakan *gadget* untuk hiburan seperti bermain game atau menonton video dibandingkan untuk belajar. Kurangnya pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan penurunan kualitas belajar siswa (Risky, 2025). *Gadget* mempunyai dampak positif dan negatif terhadap anak bergantung kepada bagaimana orang tua bertindak terhadap mereka. Dampak positif penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar yaitu membantu siswa mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, hal ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk memperoleh materi pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Sedangkan dampak negatifnya yaitu dapat berdampak buruk terhadap kesehatan mata. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dan guru dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan gadget pada anak. Pengaturan durasi penggunaan gadget, pemberian waktu istirahat mata, serta edukasi mengenai cara penggunaan gadget yang benar sangat penting untuk menjaga kesehatan mata siswa (Sari & Puspitasari, 2024).

Solusi untuk mengatasi masalah penggunaan *gadget* berlebihan memerlukan kerja sama antara orang tua dan guru. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* serta mendorong anak mengikuti kegiatan positif seperti olahraga atau seni. Guru berperan menciptakan pembelajaran yang menarik tanpa ketergantungan pada Gadget. Komunikasi yang baik antara orang tua, guru, dan anak juga penting untuk memahami kebutuhan anak. Dengan kolaborasi yang efektif,

kebiasaan penggunaan *gadget* berlebihan dapat dikurangi sehingga anak tumbuh lebih sehat dan seimbang. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* lebih banyak untuk hiburan daripada pendidikan. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 tentang Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan *gadget* Pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan menjadi referensi ilmiah mengenai gambaran perilaku siswa tentang dampak penggunaan *gadget*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pemahaman mengenai dampak penggunaan *gadget* pada Kesehatan mata.

2. Bagi Sekolah

Digunakan sebagai bahan masukan dalam penyusunan kebijakan atau program edukasi tentang dampak penggunaan *gadget* yang sehat dan produktif di lingkungan sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan tambahan wawasan dan bahan referensi penelitian selanjutnya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
2. Variabel yang diperhatikan pada penelitian ini yaitu perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan *gadget* pada Kesehatan mata pada siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
3. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan mengisi kuesioner dalam jangka waktu terbatas.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Konsep Perilaku

Perilaku dapat diartikan sebagai tindakan atau respons individu terhadap stimulus, baik dari lingkungan eksternal (fisik atau sosial) maupun internal (perasaan, keinginan, atau proses kognitif). Perilaku manusia dan organisme lain sering kali merupakan hasil interaksi kompleks antara stimulus eksternal dan internal yang mempengaruhi cara individu merespons situasi tertentu (Simbolon & Haloho, 2023).

Perilaku adalah hasil dari pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya, yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku juga dapat diartikan sebagai respon atau reaksi individu terhadap stimulus, baik yang berasal dari dalam dirinya maupun dari lingkungan luar (Imelda & Luluk, 2021).

Perilaku mengacu pada berbagai tindakan atau aktivitas yang dilakukan manusia, mencakup spektrum luas seperti berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan lain-lain (Khairuddin & Nunti, 2022)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan perilaku manusia mencakup semua aktivitas atau tindakan, baik yang dapat diamati langsung maupun tidak, seperti. Secara umum, perilaku merujuk pada segala tindakan atau perbuatan yang dilakukan oleh makhluk hidup.

2.1.2 Bentuk Perilaku

Roger mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru di dalam dirinya tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni :

1. *Awareness*
Individu menyadari stimulus (objek).
2. *Interest*
Individu tertarik pada stimulus, sikap mulai timbul.
3. *Evaluation*
Individu menimbang baik/tidak stimulus bagi dirinya.
4. *Trial*
Individu mencoba perilaku baru.
5. *Adoption*
Individu mengadopsi perilaku baru sesuai pengetahuan, kesadaran, dan sikap (Soemarti & Kundrat, 2022) .

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku

Berdasarkan teori dasar yang dikembangkan oleh *Lawrence Green* faktor perilaku dipengaruhi oleh 3 faktor yaitu :

1. Faktor Predisposisi (*Predisposing Factors*)
 - Umur
 - Pekerjaan

- Pendidikan
 - Pengetahuan
 - Sikap
 - 2. Faktor Pemungkin (*Enabling Factors*)
 - Lingkungan fisik
 - Jarak ke fasilitas Kesehatan
 - 3. Faktor Penguat (*Reinforcing Factors*)
 - Dukungan keluarga
 - Dukungan tokoh masyarakat (Soemarti & Kundrat, 2022)
- 2.1.4. Domain Perilaku

Adapun tiga domain perilaku yaitu:

1. Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*)
 - Diukur dengan pengetahuan (*knowledge*).
 - Tingkatan:
 - 1) Tahu (*know*)
Mengingat kembali objek.
 - 2) Memahami (*Comprehension*)
Menginterpretasikan objek.
 - 3) Aplikasi (*application*)
Menerapkan informasi.
 - 4) Analisis (*analysis*)
Menjabarkan objek ke bagian kecil.
 - 5) Sintesis (*synthesis*)
Merangkum ke bentuk keseluruhan.
 - 6) Evaluasi (*evaluation*)
Menilai objek berdasarkan kriteria.
2. Ranah Afektif (*Affective Domain*)
 - Diukur dengan sikap (*attitude*).
 - Tingkatan:
 - 1) Menerima
Mau menerima stimulus.
 - 2) Menghargai
Memberikan nilai positif.
 - 3) Menanggapi
Memberikan jawaban/tanggapan.
 - 4) Bertanggung Jawab Berani mengambil resiko.
3. Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*)
 - Diukur dengan keterampilan (*practice*).
 - Belum tentu terwujud dalam tindakan (Soemarti & Kundrat, 2022)

2.1.5 Pengukuran Perilaku

Pengukuran perilaku dapat dilakukan secara:

1. Langsung (Observasi): Mengamati tindakan subyek dalam memelihara kesehatannya.
2. Tidak Langsung (Recall): Menggunakan pertanyaan tentang apa yang telah dilakukan subyek.

Teknik skala yang digunakan adalah Skala Guttman, dengan jawaban tegas seperti:

- Ya/Tidak
- Setuju/Tidak Setuju
- Benar/Salah
- Skor:
Benar = 1
Salah = 0
- Kategori:

1. Baik: Jawaban benar ≥ 7
2. Kurang Baik: Jawaban benar < 7 (Yana, 2021)

2.2 Konsep Gadget

2.2.1 Definisi Gadget

Gadget merupakan alat elektronik berukuran kecil yang dirancang dengan fungsi tertentu, seperti telepon pintar (*smartphone*). Pada era modern, *gadget* berkembang sebagai hasil inovasi teknologi komunikasi dari masa ke masa. Perangkat ini bersifat mobile sehingga dapat dengan mudah dibawa dan digunakan di berbagai tempat serta waktu. Kehadiran *gadget* membuat proses penyampaian informasi antara individu menjadi lebih cepat, efisien, dan efektif.

Saat ini, *gadget* menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Beragam aplikasi yang tersedia di dalamnya memberikan kemudahan dalam menyelesaikan berbagai aktivitas maupun pekerjaan sehari-hari. Bagi sebagian orang, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk bekerja, mencari penghasilan, maupun menunjang kegiatan bisnis. Selain itu, *gadget* memungkinkan penyimpanan berbagai file dan dokumen penting tanpa perlu membawa laptop, buku catatan, atau peralatan lainnya. Contoh perangkat yang termasuk kategori gadget antara lain laptop, *smartphone*, iPad, dan tablet, yang semuanya merupakan perangkat teknologi berisi berbagai aplikasi serta informasi mengenai berbagai aspek kehidupan (Meiranny & Batinah, 2025).

2.2.2 Manfaat *gadget*

Menurut (Meiranny & Batinah, 2025), ada beberapa manfaat positif dalam menggunakan *gadget*, yaitu: Meningkatkan Pengetahuan.

1. Meningkatkan Pengetahuan

Dengan menggunakan *gadget*, seorang siswa atau mahasiswa bisa dengan mudah memperoleh materi pembelajaran atau bahan kuliah. Dengan demikian, *gadget* bisa membantu meningkatkan pengetahuan pengguna secara cepat.

2. Mendapatkan Informasi.

Gadget bisa dipakai sebagai alat untuk mencari informasi. Informasi tersebut bisa membuat pekerjaan lebih mudah dan juga mengetahui berita atau peristiwa terbaru.

3. Sebagai Sarana Hiburan.

Gadget bisa menjadi cara untuk bersenang-senang karena bisa digunakan menonton film atau bermain game. Dengan begitu, pengguna akan merasa lebih senang dan terhibur saat menggunakan *gadget*.

4. Membuka Pertemanan.

Berbagai aplikasi di dalam *gadget* bisa membantu memperluas hubungan teman di dunia maya, seperti pertemanan antar kota, antar provinsi, bahkan antar negara.

5. Mempermudah Komunikasi.

Dengan menggunakan *gadget*, semua orang bisa berkomunikasi dengan orang lain meskipun jaraknya jauh. Komunikasi menjadi lebih cepat dan mudah, serta biayanya bisa ditekan. Tidak perlu lagi mengirim surat yang memakan waktu lama untuk menyampaikan pesan.

2.2.3. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki beragam fungsi penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fungsi utamanya ialah sebagai sarana komunikasi dan media sosial, karena di dalamnya tersedia berbagai fitur serta aplikasi yang memungkinkan pengguna bertukar pesan, berbagi kabar, menyampaikan cerita, hingga mengikuti perkembangan terbaru dari lingkungan sekitar. Selain itu, *gadget* juga berperan sebagai media pendidikan yang sangat mudah diakses. Melalui perangkat ini, pengguna dapat membuka berbagai sumber pengetahuan yang dibutuhkan, mulai dari materi tentang dunia pendidikan, informasi politik, wawasan umum, hingga pengetahuan keagamaan, tanpa harus mengunjungi perpustakaan secara fisik. Tidak hanya itu, *gadget* juga berfungsi sebagai media hiburan, karena dapat digunakan untuk memutar musik, menonton video, atau menikmati berbagai konten rekreatif lainnya. Fungsi lainnya yang tidak kalah penting adalah sebagai pintu akses menuju informasi yang tersedia di internet, sehingga pengguna dapat memperoleh berbagai data dan berita secara cepat dan praktis (Harefa & Lay, 2025).

2.2.4. Jenis-jenis *Gadget*

Gadget memiliki berbagai jenis yang digunakan untuk berbagai keperluan. Berikut adalah beberapa contoh:

1. *Handphone* (HP) / *Smartphone*
2. Salah satu *gadget* paling populer dengan banyak variasi model dan fungsi.
3. Laptop/*Notebook*/Komputer
Digunakan untuk mendukung pekerjaan dan aktivitas produktif lainnya.
4. Tablet
Komputer portabel dengan layar sentuh, lebih kecil dari laptop/komputer, dan menggunakan jari/stilus sebagai input.
5. Kamera Digital
Digunakan untuk mengabadikan momen penting, tersedia dalam jenis pocket, DSLR, dan mirrorless.
6. Headphone/Headset
Gadget untuk menikmati musik secara pribadi tanpa mengganggu orang lain (Kasmianti, 2021)

2.2.5 Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut (Yumami, 2022) dampak penggunaan *gadget* dibagi menjadi dua yaitu:

1. Dampak Positif
 - 1) Menambah Pengetahuan
Pemanfaatan *gadget* dengan teknologi modern memudahkan anak dalam memperoleh informasi terkait tugas sekolah secara cepat dan praktis. Misalnya, anak dapat melakukan pencarian di internet kapan pun dan di mana pun mereka membutuhkan. Melalui akses tersebut, pengetahuan mereka dapat bertambah dengan lebih mudah.
 - 2) Memperluas Relasi Pertemanan
Gadget juga memungkinkan anak bergabung dengan berbagai media sosial secara cepat sehingga jaringan pertemanan mereka semakin luas. Dengan begitu, mereka dapat bertukar informasi atau berinteraksi dengan teman-temannya tanpa hambatan.
 - 3) Memudahkan Komunikasi
Sebagai perangkat berteknologi tinggi, *gadget* memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk berkomunikasi dengan siapa pun, bahkan dengan mereka yang berada di berbagai belahan dunia.
 - 4) Meningkatkan Kreativitas Anak

Perkembangan teknologi menghadirkan banyak permainan yang bersifat kreatif dan menantang. Anak, termasuk mereka yang memiliki ADHD, sering kali terbantu oleh jenis permainan ini karena dapat merangsang kreativitas dan memberikan tantangan yang bermanfaat.

2. Dampak Negatif

1) Mengganggu Kesehatan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi kesehatan, terutama karena paparan radiasi teknologi. Hal ini sangat berisiko bagi anak-anak di bawah usia 12 tahun. Radiasi berlebih bahkan dapat memicu penyakit serius seperti kanker

2) Menghambat Perkembangan Anak

Gadget memiliki berbagai fitur canggih seperti kamera, video, dan permainan. Fitur-fitur ini dapat mengalihkan perhatian anak dari proses belajar. Contohnya, saat guru mengajar, ada siswa yang justru memainkan *gadget* di kelas, atau menggunakan *gadget* untuk kegiatan yang kurang baik.

3) Memicu Risiko Kejahatan

Beberapa orang gemar membagikan aktivitasnya (update) secara terus-menerus. Hal ini bisa dimanfaatkan oleh pihak yang berniat buruk untuk melakukan tindakan kriminal karena mereka dengan mudah mengetahui lokasi atau aktivitas korban.

4) Mempengaruhi Perilaku Anak

Kemudahan mengakses informasi melalui teknologi dapat membuat anak cepat merasa puas dengan pengetahuan yang mereka dapatkan dari internet. Mereka menganggap apa yang ditemukan secara online sudah paling lengkap dan final. Padahal masih banyak pengetahuan yang harus digali melalui proses pembelajaran secara langsung. Jika hal ini tidak diperhatikan, generasi mendatang bisa tumbuh menjadi generasi yang mudah puas dan memiliki pola pikir dangkal (Purba & Sitohang, 2025).

2.2.6 Lama Penggunaan *Gadget* yang Ideal

Anak sebaiknya membatasi waktu di depan layar kurang dari 1 jam sehari. Waktu ideal penggunaan *gadget* untuk anak prasekolah (2-5 tahun) adalah 30 menit hingga 1 jam sehari. Penggunaan *gadget* berlebihan (>60 menit/hari) dapat memiliki dampak positif dan negatif. Dampak negatifnya termasuk gangguan perkembangan sosial, karena anak lebih fokus pada *gadget* dan kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, orang tua perlu

membimbing dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget untuk membantu mereka memahami penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab (Rismala & Firdaus, 2024)

Orang tua biasanya menetapkan batas waktu penggunaan *gadget*, yaitu sekitar 30 menit hingga 1 jam, agar anak tidak sepenuhnya terpaku pada perangkat setiap harinya. Ketika waktu penggunaan telah habis, orang tua akan mengingatkan anak untuk berhenti. Jika anak tetap tidak mengindahkan peringatan tersebut, orang tua mengambil tindakan langsung dengan mengambil *gadget* dari tangan anak. Pemberian batas waktu dan pengawasan selama anak menggunakan *gadget* sejalan dengan pendapat Imron (2021), yang menekankan pentingnya membatasi penggunaan *gadget* dengan memperhatikan durasinya, memilih aplikasi yang sesuai dengan usia anak, serta memastikan anak tidak menggunakan *gadget* terlalu lama untuk mencegah risiko kecanduan. Pembatasan ini juga membantu anak tetap aktif berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Hal serupa disampaikan oleh Maulana dan rekan-rekannya, yang menjelaskan bahwa pembatasan durasi penggunaan *gadget* perlu dilakukan melalui langkah-langkah seperti pengawasan rutin, pemantauan aktivitas anak, serta pemilihan aplikasi yang tepat untuk memastikan penggunaan *gadget* tetap dalam batas aman dan bermanfaat (Adwiah & Diana, 2023)

2.2.7 Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget*

Orang tua memegang peranan yang sangat vital dalam mengarahkan penggunaan *gadget* pada anak. Bimbingan serta pengawasan yang baik dari orang tua diperlukan agar perkembangan teknologi tidak memberi dampak negatif bagi anak. Adapun beberapa langkah yang dapat dilakukan orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* pada anak, sebagai berikut:

- 1) Memilih konten atau tayangan yang sesuai dengan usia anak. Pemberian dan pengenalan *gadget* idealnya disesuaikan dengan tahapan usia. Untuk anak di bawah usia lima tahun, *gadget* hanya diperbolehkan sebagai media untuk mengenalkan warna, bentuk, dan suara, bukan sebagai alat bermain dalam waktu lama. Walaupun beberapa rangsangan sensorik dan motorik dapat diperoleh melalui *gadget*, pemberian stimulasi secara langsung jauh lebih dianjurkan agar anak tidak terbiasa menggunakan *gadget* secara berlebihan.
- 2) Memberikan batasan waktu penggunaan
Anak usia dini boleh diperkenalkan pada *gadget*, namun harus tetap dibatasi durasi pemakaiannya. Misalnya hanya diperbolehkan bermain selama 30 menit pada waktu tertentu atau hanya pada hari-hari tertentu. Dengan

aturan tersebut, anak tetap dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Seiring bertambahnya usia dan kemampuan anak dalam memahami serta menyaring informasi, orang tua dapat memberikan sedikit kelonggaran, tetap dengan pengawasan yang proporsional.

- 3) Mencegah terjadinya kecanduan gadget
Kebiasaan penggunaan *gadget* tanpa kontrol sejak dini dapat menyebabkan anak kesulitan melepaskan diri dari *gadget* hingga usia remaja. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan aturan yang tegas namun tetap bijaksana. Tanda-tanda anak sudah mengalami kecanduan antara lain menghabiskan hampir seluruh waktunya untuk bermain *gadget*, mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan, mandi, dan tidur, serta tidak merespons teguran dari orang lain.

Melalui edukasi mengenai penggunaan *gadget*, orang tua diharapkan lebih sensitif terhadap perilaku anak saat menggunakan perangkat digital. Peran orang tua sangat penting dalam menyeleksi konten, mengatur durasi bermain, serta menjelaskan aturan yang harus dipatuhi anak agar mereka dapat menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab. Selain itu, orang tua juga perlu memastikan bahwa anak tetap memiliki waktu cukup untuk bermain di luar rumah, beraktivitas fisik, serta berinteraksi secara langsung guna mendukung perkembangan sosial dan fisik mereka (Febriyana & Huzaifi, 2023)

2.3 Kesehatan Mata

2.3.1 Definisi

Mata merupakan salah satu indera terpenting yang dimiliki manusia. Melalui organ ini, kita dapat mengenali lingkungan, membaca berbagai informasi, dan melakukan banyak aktivitas lainnya. Penglihatan juga menjadi bagian penting yang membantu seseorang menjalani kehidupan sehari-hari.

Penuaan adalah proses alami yang tidak dapat dicegah dan akan dialami setiap orang. Seiring bertambahnya usia, fungsi fisik pada orang lanjut usia umumnya mengalami penurunan. Salah satu perubahan sensorik yang sering muncul adalah gangguan visual, yakni berkurangnya kemampuan melihat yang terjadi sebagai bagian dari proses menua (Atika, 2023)

2.3.2 Dampak *Gadget* terhadap Kesehatan Mata (*Handphone*)

Penggunaan *gadget* dapat memberikan manfaat bagi anak usia sekolah apabila digunakan sesuai kebutuhan dan fungsinya. Dengan pemanfaatan yang tepat, bisa memperluas pengetahuan mereka, terutama mengenai perkembangan teknologi yang tersaji dalam berbagai aplikasi pada perangkat tersebut. Namun, di sisi lain, *gadget* juga dapat menimbulkan dampak buruk apabila digunakan secara tidak terkendali. Pemakaian yang berlebihan berisiko menimbulkan kecanduan dan memicu berbagai masalah, termasuk gangguan pada kesehatan mata. Penggunaan *gadget* dalam durasi panjang dapat menyebabkan penurunan ketajaman penglihatan serta memicu beberapa gangguan mata lainnya, sebagaimana dijelaskan melalui lima jurnal yang telah dibahas sebelumnya (Alisyahbana, 2023)

2.3.3 Efek Penggunaan *Gadget* Pada Kesehatan Mata

Mata dapat kering setelah pemakaian *handphone* disebabkan karena terlalu lama fokus pada benda kecil dalam jangka waktu yang cukup lama. Jika dibiarkan bisa berdampak pada peradangan dan infeksi mata. Sebaliknya *handphone* dijauhkan dari anak-anak karena menurut Allon Barsam, konsultan bedah mata di *Luton & Dunstable University Hospital, Inggris*, *gadget* dapat meningkatkan potensi terkena mata rabun. Selain itu menurut penelitian, penggunaan *smartphone* juga dapat menyebabkan Presbyopia yaitu ketidakmampuan mata untuk fokus melihat objek yang dekat, biasanya mulai diderita orang berusia 40 tahun ke atas. Penyakit itu dapat muncul akibat *vision*. Saat memandangi layar hp dalam waktu yang lama, otot mata akan menjadi tegang. Otot mata yang tegang membuat mata kita tidak mampu untuk fokus dengan cepat pada jarak yang berbeda, hal ini disebut pat kebiasaan melihat layar *handphone* dengan jarak yang sangat dekat. Efek penggunaan hp pada kesehatan mata:

1) *Blepharitis*

Gangguan mata ini ditandai oleh kelopak mata yang memerah dan bengkak. Kondisi ini muncul karena penggunaan hp yang terlalu lama sehingga menimbulkan bahaya radiasi hp pada mata. *Blepharitis* juga dapat disebabkan oleh menurunnya frekuensi kedipan mata saat seseorang menatap layar. Ketika mata kurang kedip, maka air mata akan menguap dan mata menjadi lebih cepat kering dan tidak nyaman.

2) *Blurry vision*

Penyakit mata akibat radiasi hp selanjutnya adalah *Blurry* penglihatan kabur.

3) Kerusakan retina

Bagian lainnya yang berpotensi dirusak oleh bahaya radiasi hp pada mata adalah retina. Paparan langsung radiasi serta sinar biru dari layar hp dapat menyebabkan kerusakan pada retina atau degenerasi macula. Hal ini menyebabkan hilangnya penglihatan sentral, yaitu kemampuan untuk melihat benda yang ada di depan kita.

4) Katarak

Radiasi hp dapat menimbulkan penyakit katarak, energi panas yang dipancarkan sinar radiasi dapat membuat penglihatan menjadi buram dan susah focus. Bahkan beberapa kasus tertentu radiasi hp dapat menjadi penyebab munculnya kanker mata. Kelainan refraksi biasa disebabkan oleh adanya faktor kebiasaan membaca terlalu dekat sehingga menyebabkan kelelahan pada mata (astenopia) dan radiasi cahaya yang berlebihan yang diterima mata, diantaranya adalah radiasi cahaya komputer, televisi dan handphone. Pada gangguan yang disebabkan handphone, hal ini akan menyebabkan terjadinya Computer Vision Syndrome (CVS). Situasi ini menyebabkan otot yang membuat akomodasi pada mata akan bekerja semua (Yana, 2021)

2.3.4 Pencegahan/Melindungi Mata dari Bahaya Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *Gadget* dalam waktu lama dapat berdampak negatif pada kesehatan mata. Untuk mengurangi risiko tersebut, diperlukan kehati-hatian dan pengaturan penggunaan HP yang tepat. Berikut adalah beberapa tips untuk melindungi mata dari bahaya radiasi *Gadget*:

1. Atur Pencahayaan Layar *Gadget*

Layar HP yang terlalu terang dapat menyebabkan mata sakit. Gunakan fitur penerangan otomatis pada smartphone untuk menyesuaikan cahaya layar dengan lingkungan sekitar. Atur sendiri tingkat kecerahan layar sesuai kenyamanan, karena semakin redup cahaya, risiko mata lelah atau kering akan berkurang.

2. Jaga Jarak Mata dengan HP

Jarak aman antara mata dan layar HP adalah 50-70 cm. Dengan jarak ini, mata tidak perlu bekerja terlalu keras, sehingga risiko gangguan mata dapat diminimalkan. Jika mata sudah terasa lelah, sebaiknya hentikan penggunaan HP untuk memberikan kesempatan mata beristirahat.

3. Hindari Penggunaan HP dalam Keadaan Gelap Sinar yang dipancarkan HP dalam kondisi gelap akan lebih menyilaukan dibandingkan dengan penggunaan di

tempat terang. Sinar ini dapat mengirimkan gelombang radio dan energi panas yang lebih kuat ke dalam mata, meningkatkan risiko kerusakan.

4. Matikan HP jika Sinyal Lemah
Dalam kondisi sinyal lemah, HP akan berusaha keras mencari jaringan, sehingga radiasi yang dipancarkan menjadi lebih kuat. Matikan HP dalam situasi ini untuk mengurangi paparan radiasi.
5. Jangan Gunakan HP Sebelum Tidur
Tidur adalah waktu untuk beristirahat, termasuk mata. Menggunakan HP sebelum tidur membuat mata bekerja keras, yang dapat menyebabkan mata nyeri dan penglihatan buram (Yana, 2021).

2.4 Konsep anak Usia Sekolah

2.4.1 Definisi anak usia sekolah

Anak-anak pada jenjang sekolah dasar merupakan generasi muda yang kelak akan menentukan arah perkembangan bangsa dan negara. Mereka akan mengalami proses tumbuh kembang yang berjalan sesuai dengan tahap perkembangan masing-masing, karena setiap anak memiliki ritme pertumbuhan yang tidak sama. Sejalan dengan pendapat Beichler dan Snowman, anak usia sekolah dasar umumnya menunjukkan pola perkembangan yang mencakup berbagai aspek penting, seperti perkembangan fisik, sosialemosional, kemampuan berpikir (kognitif), bahasa, kreativitas, serta kemampuan berkomunikasi. Pada masa ini, anak masih sangat mudah terpengaruh oleh hal-hal negatif karena kemampuan mereka dalam membedakan perilaku yang baik dan buruk belum sepenuhnya matang. Selain itu, kepekaan mereka terhadap lingkungan sekitar sedang berkembang dengan sangat cepat.

Memasuki usia sekolah dasar, anak berada pada fase penuh rasa ingin tahu dan mempunyai dorongan kuat untuk mengeksplorasi dunia di sekeliling mereka. Mereka cenderung aktif berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, menyukai pengalaman baru, dan mudah merasa penasaran. Karakteristik utama anak pada usia ini adalah kemampuan mereka yang relatif cepat dalam menerima, memahami, dan merespons berbagai stimulus dari lingkungan melalui beragam aspek perkembangannya. Secara umum, rentang usia 6–12 tahun merupakan periode ketika perkembangan anak, baik fisik maupun psikologis, berlangsung dengan sangat pesat. Dalam keseharian, anak juga mulai menguasai berbagai keterampilan, seperti keterampilan motorik melalui permainan, kemampuan akademik dasar seperti membaca, menulis, dan

berhitung, serta kemampuan bersosialisasi dalam keluarga dan dengan teman sebaya (Paremeswara & Lestari, 2021)

2.4.2 Karakteristik Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar

Anak kelas 1–3 SD umumnya telah mencapai kematangan fisik dasar, seperti kemampuan mengontrol tubuh dan menjaga keseimbangan. Dari sisi kognitif, mereka mulai mampu menyusun urutan, mengelompokkan benda, tertarik pada angka dan tulisan, memahami sebab–akibat, serta memiliki kosakata yang meningkat. Pemahaman tentang murid berarti memahami kondisi perkembangan yang dimiliki, termasuk karakter umum seperti belajar membangun sikap positif terhadap diri, bergaul dengan teman sebaya, mempelajari peran gender, menguasai kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, mengembangkan konsep sehari-hari, membentuk hati nurani, mulai mandiri, patuh aturan, memiliki rasa ingin tahu tinggi, serta gemar membandingkan diri dan bekerja secara praktis. Pada fase kelas rendah (6–9 tahun), anak memiliki waktu reaksi lambat, koordinasi otot belum matang, suka bergerak dan bermain, mudah terdistraksi, berpikir sederhana, menyukai aktivitas berulang, gemar drama, suka meniru, menyukai alam, dan senang dipuji. Kegiatan gerakanya banyak berupa meniru dan memanipulasi gerakan dari objek yang diamati. Memasuki fase kelas tinggi (9–12 tahun), waktu reaksi lebih cepat, koordinasi otot baik, perhatian lebih terpusat, kemampuan berpikir meningkat, serta minat sosial bertambah. Mereka mulai meninggalkan kegiatan dramatis dan lebih menyukai aktivitas yang berkaitan dengan lingkungan sosial serta mampu mengekspresikan gerakan secara lebih terstruktur. Secara keseluruhan, usia SD merupakan masa anak-anak tengah yang menjadi periode intelektual, karena anak mulai mampu belajar lebih efektif dan menunjukkan perkembangan yang terpadu dari aspek fisik-motorik, kognitif, sosial-emosional, bahasa, hingga moral-keagamaan (Zakiah & Nurul, 2024)

2.5 Studi Sebelumnya

Tabel 2.1 Studi Sebelumnya Gambaran Perilaku Siswa Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kesehatan Mata

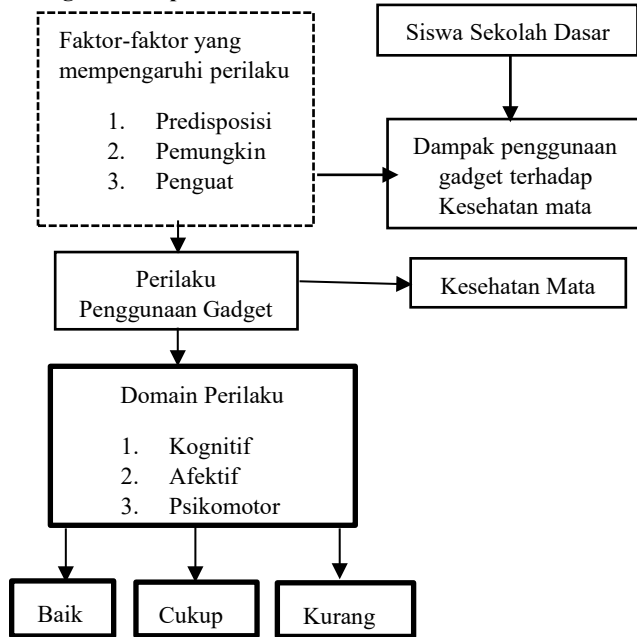
Judul, Penulis, Tahun	Metode	Hasil	Novetly
Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati Saraswati dkk 2021	Desain: Kualitatif Sampel: Subjek penelitian yaitu 3 informan anak memiliki smartphone di Desa Muktiharjo Variabel: Penggunaan gadget dan perilaku anak usia sekolah Instrumen: Observasi, wawancara, dan dokumentasi Analisis: Analisis data kualitatif	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan smartphone terhadap perilaku pada anak di Desa Muktiharjo, Pati berada pada kategori cukup diantaranya perilaku emosi meliputi anak mudah marah dan sering berteriak, perilaku sosial meliputi penurunan kemampuan bersosialisasi, dan perilaku malas meliputi anak malas berolahraga,	Penelitian saat Ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik total sampling dan menggunakan pendekatan kuesioner close ended yang dilaksanakan di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

		malas bermain, dan malas keluar rumah. Dampak negatif pada perilaku anak berbeda-beda tergantung intensitas anak dalam penggunaan smartphone.	
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Pegagan Kidul Cirebon Wahyono dan Husnul Khotimah 2021	Desain: Kualitatif Sampel: Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ada 10 anak di kelas usia antara 6- 12 tahun Variabel: Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah Instrumen: Observasi, wawancara, dokumentasi Analisis: Deskriptif	Dampak yang ditimbulkan yaitu lebih ke dampak negatif yaitu: Membuat Video joged- joged dengan aplokasi tiktok di tempat- tempat umum tanpa mempemedu likan sekitar, mudah marah dan tersinggung , menirukan adegan- adegan tidak senonoh di depan orang lain entah saat becanda ataupun	Penelitian saat ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik total sampling dan menggunakan pendekatan kuesioner close ended yang dilaksanakan di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

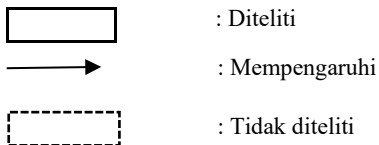
		sengaja ngerjain temannya, tidak mau menuruti perintah orang tua, sering memusuhi dan bahkan membuli teman yang tidak mau menurut kepada kelompok.	
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Utami dkk 2022	Desain: Penelitian kualitatif Sampel: Sampel dalam penelitian ini adalah satu anak yang berusia 10 tahun di MI Nurul Hasanah Kecamatan Lubuk Pakam Variabel: Penggunaan gadget dan perilaku sosial anak usia sekolah Instrumen: Teknik observasi, teknik wawancara, dan	Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, seperti anak akan kurang aktif dalam bersosialisasi maupun kurang aktif secara fisik, lupa dengan lingkungan sekitarnya dan kurangnya waktu bermain bersama	Penelitian saat ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik total sampling dan menggunakan pendekatan kuesioner close ended yang dilaksanakan di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

teknik dokumentasi.	teman teman ya.
Analisis:	Sedangkan
Deskriptif	dampak positif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar dapat berdampak bagi perkembangan sosialnya, yaitu mempermudah komunikasi, media hiburan anak, meningkatkan kenyamanan dalam belajar, meningkatkan pengetahuan

2.6 Kerangka Konsep



Keterangan :



Gambar 2.1 Kerangka Konsep Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

2.7 Deskripsi kerangka konsep

Bersarkan kerangka konsep diatas, penelitian ini menganalisis hubungan antara faktor internal (pengetahuan, sikap, keterampilan) dengan perilaku penggunaan gadget dan dampaknya pada kesehatan mata siswa SD. Faktor internal mempengaruhi perilaku penggunaan gadget (durasi, kontrol waktu), yang kemudian berdampak pada kesehatan mata siswa.

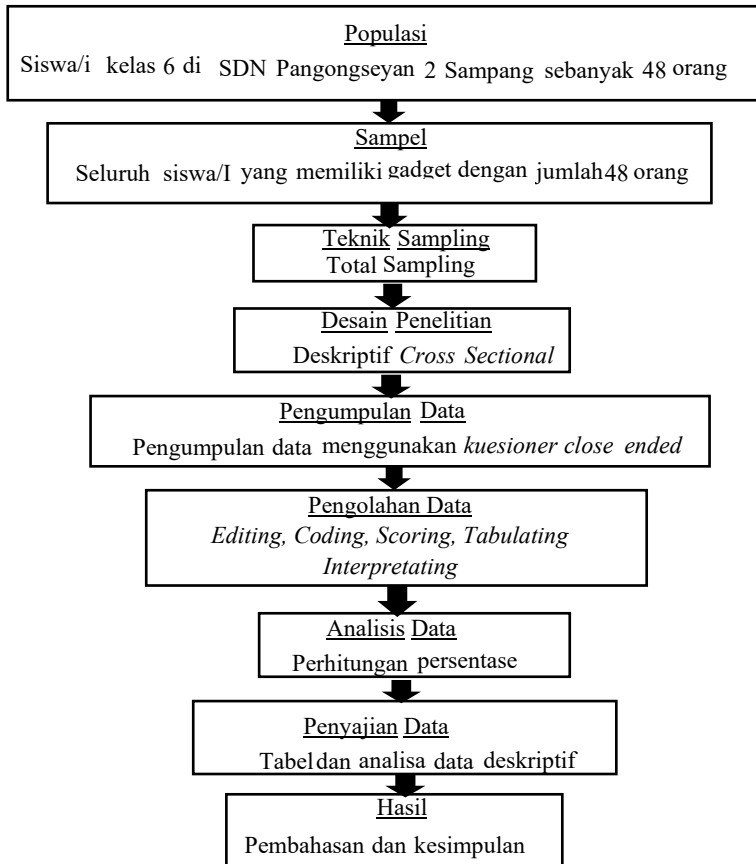
BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif, penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri yang berjumlah minimal satu variabel tanpa membuat komparasi, atau mengkorelasikan dengan variabel yang lain (Jayusman & Shavab, 2020). Penelitian deskriptif ini menggunakan *cross-sectional* dimana data dikumpulkan berdasarkan kondisi atau situasi pada saat penelitian dilaksanakan, sehingga pengumpulan data hanya dilakukan sekali pada waktu penelitian tanpa mempertimbangkan latar belakang kejadian yang terjadi sebelumnya atau yang akan datang. *Cross-sectional* deskriptif adalah jenis penelitian yang dilakukan hanya untuk mengetahui gambaran dalam kondisi tertentu pada populasi yang diteliti secara bersama dalam waktu yang sama.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

3.3 Populasi, Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang memiliki ciri dan karakter khusus sesuai ketetapan peneliti, sehingga dapat dijadikan bahan kajian untuk memperoleh suatu kesimpulan. Seperti yang dijelaskan oleh (Veronica & Ernawati, 2022). Populasi dalam konteks penelitian ini adalah siswa dan siswi kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang Berjumlah 48 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian kecil dari keseluruhan unsur atau karakteristik yang terdapat dalam suatu populasi (Veronica & Ernawati, 2022). Dalam penelitian ini, sampel yang diambil meliputi seluruh siswa siswi kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang, berjumlah 48 orang. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Total Sampling, menurut (Catur & David, 2021) merupakan teknik pemilihan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

3.3.3 Sampling

Sampling merupakan metode untuk menetapkan bagian populasi yang akan dijadikan sampel dengan jumlah yang disesuaikan pada kebutuhan penelitian. Ini dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik serta penyebaran populasi sehingga sampel yang diambil benar-benar mewakili keseluruhan populasi (Suriani & Risnita, 2023). Dalam penelitian ini, teknik yang diterapkan adalah teknik total sampling atau teknik pemilihan sampel, dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian yang terdiri dari 48 responden.

3.4 Identifikasi Variabel

3.4.1 Variabel Independen

Variabel independent merupakan variabel bebas, yang juga dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, atau antecedent, adalah variabel yang memberi pengaruh atau menjadi penyebab munculnya perubahan pada variabel terikat. Variabel ini sering disebut pula sebagai variabel eksogen (Hikmah, 2020). Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah Perilaku tentang dampak *gadget* terhadap Kesehatan mata pada siswa kelas 6.

3.5 Definisi Operasional

3.5.1 Tabel definisi operasional

Tabel 3.2 Definisi Operasional Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

Variabel penelitian	Definisi operasional	Indikator	Alat ukur	Skala	Skor
Variabel Independen (Perilaku tentang dampak gadget pada Kesehatan mata)	Perilaku siswa dalam penggunaan <i>gadget</i> meliputi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki	Perilaku Siswa dalam penggunaan <i>gadget</i> dinilai dari indikator: Kognitif, Afektif, Psikomotor	Dengan 3 kuesioner (15 pertanyaan) 1.Pengetahuan dengan pilihan jawaban Benar (1) Salah (0) 2.Sikap dengan pilihan jawaban Sangat setuju (4) Setuju (3) Ragu-ragu (2) Tidak setuju (1) 3.Tindakan dengan pilihan jawaban Selalu (4) Sering (3) Jarang (2) Tidak pernah (1)	Ordinal	Baik = 76% - 100% Cukup = 56% -75% Kurang = <55 %

3.6 Pengumpulan dan Analisa Data

3.6.1 Pengumpulan Data

1. Proses pengumpulan data

- 1) Pengajuan judul proposal penelitian
- 2) Melaksanakan pengumpulan data awal
- 3) Menyelesaikan prosedur persetujuan penelitian dengan Politeknik Negeri Madura serta Kepala Sekolah SDN Pngongseyan 2 Sampang.
- 4) Mengidentifikasi responden di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
- 5) Menghubungi responden untuk memperoleh persetujuan mereka sebagai subjek penelitian, dimana formulir persetujuan akan ditandatangani oleh mereka.
- 6) Setelah mendapatkan persetujuan dari responden dan sudah tanda tangan dilanjutkan dengan memberikan lembar kuesioner yang telah disiapkan kemudian menyampaikan informasi cara mengisi kuesioner.
- 7) Mempersilahkan responden untuk mengisi kuesioner dengan jujur sesuai dengan informasi yang telah disampaikan.
- 8) Memeriksa kembali jawaban dari setiap responden dan memberi kode pada seluruh data yang telah terkumpul.
- 9) Kuesioner yang sudah terisi akan diolah oleh peneliti melalui proses perhitungan persentase data.
- 10) Hasil dari penelitian tersebut akan disajikan dalam format tabel dan dianalisis menggunakan analisis data deskriptif.
- 11) Data yang sudah diolah oleh peneliti akan dibuat pembahasan dan penarikan kesimpulan hasil penelitian, kemudian di konsultasikan kepada dosen pembimbing.

2. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, baik data yang kualitatif maupun kuantitatif (Junaidi & Jailani, 2024). Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu menggunakan kuesioner close ended pada kuesioner pengetahuan. Kuesioner close ended pada kuesioner pengetahuan yang merujuk penelitian yang berjudul “Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang”.

3. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 28 Januari 2026 di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

3.6.2 Pengolahan Data

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Peneliti meneliti kembali kuesioner untuk memastikan semua bagian sudah terisi, tulisan terbaca, jawaban sesuai dengan pertanyaan, serta konsisten antarbutir. Setelah itu, setiap responden diberi nomor urut sesuai waktu pengumpulan untuk memudahkan proses input data (Syafwan & Afnuhazi, 2024).

2. Pengkodean Data (*Coding*)

Data berbentuk tulisan diubah menjadi angka agar lebih mudah diolah.

1) Jenis kelamin

Laki-laki : Diberi kode G1

Perempuan : Diberi kode G2

2) Usia

Usia 11 : Diberi kode U1

Usia 12 : Diberi kode U2

Usia 13 : Diberi kode U3

3) Pengetahuan

Perilaku baik : Diberi kode 1

Perilaku cukup : Diberi kode 2

Perilaku kurang : Diberi kode 3

3. *Scoring*

Menghitung skor yang telah diperoleh setiap responden berdasarkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan peneliti yang terakhir adalah tabulating.

a) Baik : 76-100 % Skor pertanyaan kuisisioner

b) Cukup : 56-75 %

c) Kurang : <56 %

a) Benar 1

b) Salah 0

4. Tabulasi data (*Tabulating*)

Tabulasi adalah proses mengorganisir data ke dalam tabel yang sesuai dengan kebutuhan analisis, sehingga memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Tabel yang dibuat sebaiknya dapat meringkas semua data yang relevan. Pemisahan data ke dalam beberapa tabel dapat menyulitkan proses analisis (Afifuddin, 2024).

5. *Interpretating*

Hasil penelitian diinterpretasikan dengan presentase :

$$P = \frac{\sum f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Presentase

f : Jumlah kelompok

n : Nilai skor maksimal

Hasil penelitian ini dalam bentuk presentase dengan menggunakan skala kuantitatif sebagai berikut :

100% = Seluruhnya

76 – 99% = Hampir seluruhnya

51% - 75% = Sebagian besar dari responden

50% = Setengah responden

26% - 49% = Hampir dari setengahnya

1% - 25% = Sebagian kecil dari responden

0% = Tidak ada satupun dari responden

3.6.3 Analisa Data

Data yang telah diinterpretasikan kemudian dijelaskan sebenarnya menggunakan perhitungan persentase.

3.7 Etika Penelitian

1. Persetujuan (*Informed Consent*)

Lembar persetujuan diberikan kepada orang tua yang memiliki anak usia prasekolah sebagai bentuk persetujuan mereka untuk berpartisipasi dalam penelitian. Dokumen ini berfungsi untuk memastikan bahwa orang tua memahami tujuan serta proses penelitian dan bersedia anaknya dijadikan responden.

2. Tanpa Nama (*Anonimity*)

Untuk menjaga privasi responden, peneliti tidak mencantumkan nama pada setiap lembar pengumpulan data. Setiap responden hanya diberikan kode khusus sehingga identitas mereka terlindungi selama proses penelitian berlangsung.

3. Tetap Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Peneliti menjamin bahwa seluruh data dan informasi yang diperoleh akan dijaga kerahasiaannya. Informasi pribadi serta hal-hal sensitif lainnya tidak akan dipublikasikan. Hanya data yang relevan dan diperlukan untuk pelaporan hasil penelitian yang akan disampaikan, sementara seluruh informasi lainnya tetap disimpan dengan aman (Lubis, 2022).

3.8 Keterbatasan Penelitian

1. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif tanpa melakukan observasi langsung terhadap perilaku siswa dalam penggunaan gadget, sehingga hasil penelitian hanya menggambarkan tingkat perilaku berdasarkan jawaban responden dan belum dapat memastikan kesesuaian perilaku tersebut dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari.

2. Subjek penelitian ini hanya melibatkan siswa kelas 6, sehingga hasil penelitian belum dapat merepresentasikan perilaku penggunaan gadget pada seluruh siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik perkembangan, tingkat kematangan, dan pola kebiasaan yang beragam.
3. Proses pengisian kuesioner dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas, sehingga terdapat kemungkinan pengaruh teman sebaya atau kurangnya kejujuran dalam menjawab. Selain itu, ada kemungkinan sebagian siswa belum sepenuhnya memahami pertanyaan yang diberikan.

BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini peneliti akan menyajikan hasil dan pembahasan penelitian yang berjudul Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang.

4.1.1 Deskripsi tempat penelitian

1. Data Geografi

SDN Pangongseyan 2 Sampang adalah Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang berlokasi di Kabupaten Sampang, Kecamatan Torjun Provinsi Jawa Timur 69270, dengan alamat Dusun Tongoh Barat Desa Pangongseyan dengan batas sebagai berikut :

Sebelah utara : Lahan pertanian/ tegalan dan permukiman warga Dusun Tongoh Barat
Sebelah timur : Area permukiman warga dan akses jalan Dusun Tongoh Barat
Sebelah selatan : Jalan akses dusun dan area pertanian
Sebelah barat : Lahan pertanian dan permukiman di Dusun Tongoh Barat

2. Data Demografi

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang. Dimana data jumlah kelas 6 disekolah ini sebanyak 48 siswa di tahun 2026. Dengan jumlah keseluruhan siswa laki-laki sebanyak 26 orang dan siswa perempuan sebanyak 22 orang. Prasarana yang terdapat di SDN Pangongseyan 2 Sampang diantaranya adalah :

1. 8 ruangan kelas
2. 1 ruang guru
3. 1 ruang perpustakaan
4. 1 koperasi sekolah
5. 1 kantin sekolah
6. 1 ruang UKS
7. Toilet sekolah

4.1.2 Hasil Penelitian Data Umum

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.1 Distribusi frekuensi jenis kelamin pada siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang Tahun 2026

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase%
1.	Laki-Laki	26	54%
2.	Perempuan	22	46%
Total		48	100%

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 26 orang (54%) dan hamper setengahnya berjenis kelamin perempuan yaitu 22 orang (46%).

2. Karakteristik responden berdasarkan usia

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Umur Siswa Kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang Tahun 2026

No.	Usia	Frekuensi	Persentase%
1.	11 tahun	15	31%
2.	12 tahun	22	46%
3.	13 tahun	11	23%
Total		48	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat bahwa sebagian besar umur responden dari siswa kelas 6 yaitu 12 tahun dengan jumlah 22 orang (46%). dan sebagian kecil responden berusia 13 tahun sebanyak 11 orang (23%).

4.1.3 Data Khusus

1. Karakteristik responden berdasarkan perilaku siswa

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Perilaku Pada Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang Tahun 2026

No.	Kelas	Frekuensi	Persentase%
1	Baik	5	10%
2	Cukup	39	82%
3	Kurang	4	8%
Total		48	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa distribusi responden berdasarkan perilaku siswa kelas 6 di SDN Pangongseyan 2 Sampang menunjukan sebagian besar masuk dalam kategori cukup sebanyak 39 orang (82%) dan sebagian kecil masuk dalam kategori baik sebanyak 5 orang (10%).

4.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki perilaku dalam kategori cukup, yang menunjukkan bahwa kesadaran dasar sudah terbentuk, tetapi belum sepenuhnya optimal. Untuk memahami hasil ini secara lebih menyeluruh, peneliti mengkaji dua aspek data umum yaitu jenis kelamin dan usia, serta data khusus yang mencerminkan tingkat perilaku.

Berdasarkan hasil penelitian data umum yang ditemukan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki. Berdasarkan teori yang dikutip dari Ratih (2022), perilaku siswa dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya yang membentuk perbedaan pola aktivitas antara siswa laki-laki dan perempuan. Dalam konteks

penggunaan gadget, lingkungan pergaulan dan kebiasaan bermain digital cenderung memberikan paparan yang berbeda menurut jenis kelamin. Siswa laki-laki umumnya lebih terlibat pada aktivitas gadget yang bersifat permainan kompetitif, sedangkan siswa perempuan cenderung menggunakan gadget untuk aktivitas yang lebih variatif dan tidak selalu intens. Perbedaan pola aktivitas ini menunjukkan adanya perbedaan perilaku penggunaan gadget yang berdampak pada kesehatan mata. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikutip dari Firmansyah (2022) yang menyatakan bahwa perilaku individu terbentuk melalui proses observasi, peniruan (*modeling*), dan pengalaman sosial. Dalam proses ini, siswa cenderung meniru pola penggunaan gadget yang dominan pada kelompok jenis kelaminnya. Dengan demikian, jenis kelamin menjadi faktor yang relevan dalam membedakan perilaku penggunaan gadget karena adanya kecenderungan pola interaksi dan preferensi aktivitas digital yang berbeda antara siswa laki-laki dan perempuan. Menurut teori perkembangan yang dikutip dari Moku dan Boangmanalu (2021), anak usia sekolah dasar berada pada tahap *industry versus inferiority*, yaitu fase ketika anak terdorong untuk menunjukkan kemampuan dan berkompetisi. Karakteristik permainan digital yang kompetitif lebih menarik bagi siswa laki-laki, sehingga meningkatkan intensitas penggunaan gadget pada kelompok tersebut. Kondisi ini menguatkan bahwa perbedaan perilaku penggunaan gadget pada kategori cukup dalam penelitian ini secara nyata berkaitan dengan faktor jenis kelamin, yang dipengaruhi oleh perbedaan minat, pola aktivitas digital, dan proses sosial yang dialami siswa.

Indikator berikutnya adalah usia siswa. Hasil penelitian data umum menunjukkan bahwa mayoritas siswa berada pada usia 12 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa usia berada pada titik perkembangan yang penting untuk menerima informasi, namun belum cukup menjamin pemahaman mendalam terhadap materi. Menurut Pareswara & Lestari (2021), anak usia 6–12 tahun berada dalam masa perkembangan kognitif yang aktif, dan usia 12 tahun termasuk dalam fase “anak sekolah dasar kelas tinggi”. Pada fase ini, siswa mulai menunjukkan kedewasaan dalam belajar dan sudah mampu merespons berbagai rangsangan intelektual. Maka, secara teori, anak usia 12 tahun memiliki kemampuan kognitif yang lebih baik dalam memahami dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata. Hal ini sejalan dengan teori kognitif Jean Piaget yang dikutip dari Zakiah & Nurul (2024), anak usia 12 tahun berada pada tahap operasional formal. Pada tahap ini, individu mulai mampu berpikir logis dan abstrak, menganalisis masalah secara sistematis, serta mempertimbangkan sebab-akibat sebelum mengambil keputusan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa pada usia tersebut sudah

memiliki kapasitas kognitif untuk memahami aturan dan konsekuensi, termasuk dalam penggunaan gadget secara tepat. Peneliti menilai bahwa meskipun usia mendukung perkembangan pemahaman, penerapan informasi tetap membutuhkan penguatan melalui praktik langsung dan pengulangan. Artinya, meskipun usia sudah ideal, tidak semua siswa secara otomatis memiliki perilaku yang baik terkait penggunaan gadget, apalagi jika informasi hanya disampaikan satu arah tanpa diikuti dengan pendampingan dan pengawasan.

Hasil penelitian data khusus menunjukkan fakta bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori perilaku cukup tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata. Distribusi ini menggambarkan bahwa siswa memahami sebagian besar informasi dasar tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata, seperti mata lelah atau perih, namun belum sepenuhnya memahami dan menerapkan perilaku penggunaan gadget yang sehat dalam kehidupan sehari-hari, terutama terkait durasi penggunaan, jarak pandang, dan kebiasaan mengistirahatkan mata. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Saraswati et al., (2021) yang juga menemukan bahwa proporsi perilaku siswa tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata paling banyak berada pada kategori cukup. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa secara umum siswa sekolah dasar telah memiliki dasar pengetahuan dan sikap yang memadai, namun belum konsisten dalam mengimplementasikan perilaku penggunaan gadget yang sehat. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori perilaku menurut Soekidjo Notoatmodjo (2014) yang menyatakan bahwa perilaku terdiri atas tiga tingkatan, yaitu pengetahuan, sikap, dan tindakan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lawrence Green (1980) dalam model PRECEDE-PROCEDE, yang menyatakan bahwa perilaku dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu faktor predisposisi, faktor pendukung (*enabling*), dan faktor pendorong (*reinforcing*). Hal ini menunjukkan bahwa faktor predisposisi sudah terbentuk, namun faktor *enabling* dan *reinforcing* belum optimal. Tingginya proporsi kategori “cukup” dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa kemungkinan masih berada pada tahap pengetahuan dan sikap, tetapi belum sepenuhnya mencapai tahap tindakan. Dengan demikian, peningkatan informasi saja tidak cukup, melainkan perlu dukungan lingkungan, pengawasan, serta pembiasaan yang berkelanjutan agar terjadi perubahan perilaku yang lebih optimal.

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang termasuk dalam kategori cukup.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan dapat disimpulkan dari penelitian, maka didapatkan saran-saran dari peneliti. Saran tersebut diantaranya:

1. Bagi institusi
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan serta dapat dikembangkan kembali mengenai Gambaran perilaku siswa kelas 6 tentang dampak penggunaan gadget pada Kesehatan mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
2. Bagi profesi keperawatan
Diperlukan adanya peningkatan konseling pendidikan kesehatan pada masyarakat khususnya siswa sekolah dasar, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan ataupun masukan guna memberi berbagai pembelajaran bagi khalayak umum sehingga mampu meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilaku siswa dalam menggunakan gadget secara bijak guna menjaga kesehatan mata.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Penelitian ini dapat dikembangkan kembali dan dapat dijadikan sebagai nilai rujukan ataupun referensi yang berkenaan dengan Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
4. Bagi Siswa
Membiasakan siswa menggunakan gadget secara bijak dengan memperhatikan jarak pandang, durasi penggunaan, serta melakukan istirahat mata secara teratur guna mencegah gangguan kesehatan mata.
5. Bagi Sekolah
Memberikan edukasi melalui media visual, serta praktik langsung mengenai cara menjaga kesehatan mata agar siswa memahami dan terbiasa menerapkan perilaku penggunaan gadget yang aman bagi mata.

DAFTAR PUSTAKA

- Atika, R.A. (2023). *Peningkatan Pengetahuan tentang Kesehatan Mata pada Masyarakat Desa Krueng mak Kecamatan Simpang Tiga*. 4(2), 308–315.
- Adwiah, A. R., & Diana, R. R. (2023). Strategi Orang Tua dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2463–2473. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3700>
- Alisyahbana, A. T. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata*. 2(4), 582–589. <https://doi.org/10.54259/sehatrakyat.v2i4.2272>
- Arum, M., Batinah, & Arisanti, A. Z. (2025). Hubungan Lama Penggunaan Gadget Dan Interaksi Anak Dengan Orang Tua Di Tk Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. *Journal of Midwifery and Health Science of Sultan Agung*, 4(1), 22–28. <https://jmhsa.id/index.php/jmhsa/article/view/52>
- Afifuddin, M. N. (2024). Pengolahan Data. *Scientica Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi* 2, 163–175.
- Catur, W., & David, E. (2021). Pengaruh Profitabilitas terhadap Nilai Perusahaan Dengan CSR Sebagai Variabel Moderasi. *Jurnal Neraca Peradaban*, 1(2), 128–135.
- Febriyana, F., Huzaiifi, M., Wulan, C., Rahmadani, S., Praditya, R., Hidayat, S. A., Ashiddiqi, M. F., Oktavia, S. S., Zhafif, M. R., Nabila, M., Komunikasi, P., Islam, F. A., Muhammadiyah, U., Jakarta, M., Dahlan, J. K. H. A., Timur, K. C., Tangerang, K., Arsitektur, P., Teknik, F., Tengah, P. (2023). Edukasi Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Pada Anak Di RA Aisyiyah Sawah Besar Jakarta Pusat. *Dalam Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Firmansyah, D. (2022). Social Learning Theory Cognitive and Behavioral Approaches: . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>
- Harefa, E., Lay, Sergius., & Elisabeth, F. Z. (2025). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Keharmonisan Keluarga Kristiani di Stasi Santo Petrus dan Paulus Hilimaenamolo Teluk dalam. *Journal New Light*, 3(1), 33–40. <https://doi.org/10.62200/newlight.v3i1.195>
- Harnimayanti, & Rosida, L. (2025). Gambaran Penggunaan Gadget Pada Remaja. *Jurnal Ilmu Psikologi Dan Kesehatan*, 1(4), 279–292. <https://jurnal.itte.web.id/index.php/jfkes>
- Huda, A., & Wulandari, D. M. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Anak Usia Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 689–706. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i4.17102>

- Hikmah, J. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Imelda, J. L., & Luluk, E. N. (2021). Perilaku Masyarakat Dalam Pencegahan Penyebaran Virus Covid-19 di Kelurahan Karang Mulia Distrik Samofa Kabupaten Biak Numpor. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Imelda*, 16(2), 46–54.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Junaidi, R., Jailani, M. S., Nasution, F. H., Negeri, U., Thaha, S., & Jambi, S. (2024). Prinsip-Prinsip Pengembangan Kalibrasi Instrumen Dalam Penelitian. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 11–19.
- Kasmianti, (2021). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St. Nahanson Parapat Sipolohon. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(4), 167–186.
- Kili, A., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 116–126. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Lubis, D. A. (2022). Gambaran Pengetahuan Orang tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Wilayah Kecamatan Padang Sidimpuan Hutai Ambaru https://repository.unar.ac.id/jspui/handle/123456789/5404%0Ahttps://repository.unar.ac.id/jspui/bitstream/123456789/5404/1/Skripsi_Desi_Arisma_Lubis.pdf
- Mokalu, V. R., & Boangmanalu, C. V. J. (2021). Teori Psikososial Erik Erikson: Implikasinya bagi Pendidikan Agama Kristen di Sekolah. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 180-192.
- Notoatmodjo, S. (2014). Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar Paremeswara, Marsanda Claudia Lestari, Triana. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. Pengaruh Game Online, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.
- Purba, N., & Sitohang, S. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 091254 Batu Anam Jl . Asahan Km 6. *Journal Of Social Science Research* 5, 11579–11596.

- Putri, N. A., & Ispriantari, A. (2025). Durasi Penggunaan Gadget dan Kualitas Tidur pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 4(4), 2948–2955.
- Ratih, N. M. (2022). Hubungan Perilaku Penggunaan Smartphone Dengan Astenopia. *Institut Teknologi Kesehatan Bali* , 6-10.
- Risky, A. (2025). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Sesuai Dengan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas Vi Di Sd Negeri 2 Sambong. *Scholarly Journal of Elementary School*, 5(2), 141–147. <https://doi.org/10.21137/sjes.2025.5.2.7>
- Rismala, M. O., Firdaus, A. D., & Febriani, R. T. (2024). Hubungan Antara Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah (4-5 tahun) *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*.
- Sari, P. A., Puspitasari, J. D., & Widiastuti, T. A. (2024). Dampak Penggunaan Teknologi Gadget Dalam Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar dibutuhkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. manfaatnya antara lain belajar berbicara dengan menonton video pengantar yang bisa ditiru. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 354–363.
- Saraswati SWE, Setiawan D, Hilyana FS. (2022). Dampak Penggunaan smartphone pada perilaku anak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2):96-102.
- Simbolon, S., Haloho, B., (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Serfi Simbolon, 2 Corry, 3 Bongguk Haloho. *Jurnal Serunai Pendidikan* 12(2), 74–81.
- Soemarti, L., & Kundrat, K. (2022). Faktor yang Mempengaruhi Perubahan Perilaku Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 12(2), 141–154. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i2.2183>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Syafwan, K. M., Afnuhazi, M., & Ridh, M. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kelas VI SDN 20 Indarung Padang. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*, 7(November), 46–60. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- Veronica, A., Ernawati, Rasdiana, Abas, M., Yusriani, Hadawiah, Hidayah, N., Sabtohadhi, J., Marlina, H., Mulyani, W., & Zulkarnaini. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Pt. Global Eksekutif Teknologi*.
- Yana, H. R. (2021). Hubungan Pengetahuan Dan Perilaku Siswa Tentang Efek Penggunaan Handphone Pada Kesehatan Mata. Program studi ilmu kesehatan masyarakat sekolah tinggi ilmu kesehatan aufa royhan padang sidimpunan 2018. *Repository Unar*.
- Yumami, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 107–119.

Zakiyah, S., Nurul, H. H., Aufa, Y., Suhaila, P. S., & Olivia, W. N. (2024).
Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurna Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3 (1), 71–79.
<https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338>

**LEMBAR PERMOHONAN DAN PERSETUJUAN MENJADI
RESPONDEN**

Kepada Yth. Calon responden, saya adalah mahasiswa jurusan Kesehatan program studi DIII Keperawatan Politeknik Negeri Madura, sedang melaksanakan pembuatan karya tulis ilmiah dengan judul “Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang”.

Seluruh data dan informasi yang saya peroleh di jamin kerahasiaannya dan hanya disampaikan untuk kepentingan ilmiah tanpa menyebutkan data pribadi saudara secara langsung. Seluruh kegiatan penelitian yang akan peneliti lakukan sudah dipastikan sesuai dengan pedoman, Standart Prosedur Operasional (SPO) dan kebijakan instansi terkait.

Demikian saya sampaikan besar harapan saudara berkenan menjadi responden dalam proses proposal ini. Jika saudara tidak berkenan, saya akan menerima keputusan yang saudara ambil tanpa mengurangi rasa hormat saya, namun jika saudara berkenan saya mohon kesediannya untuk menandatangani lembar persetujuan menjadi responden.

Demikian semoga seluruh niat baik saudara mendapat balasan dari Tuhan dan semoga saudara selalu di berikan kesehatan dan di permudahkan semua keinginnya.

Hormat saya,

Sampang,

Siti Mutmainnah
NRP.33412301068

Lampiran 2 Lembar Persetujuan Menjadi Responden

**LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI
RESPONDEN**

Inisial Responden :

Saya telah membaca dan memahami lembar permohonan menjadi responden, selanjutnya saya menyatakan bahwa saya bersedia menjadi responden sesuai dengan ketentuan dan syarat yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya secara sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Responden,

Sampang, 2025

()

Lampiran 3 Lembar Kuesioner Penelitian

KUESIONER PENELITIAN

**GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG DAMPAK
PENGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA DI SDN
PANGONGSEYAN 2 SAMPANG**

Nama/Inisial :

Hari/Tanggal :

Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan

Usia :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah petunjuk pengisian dan pertanyaan sebelum menjawab!
2. Menjawab pertanyaan yang tersedia dengan memberikan tanda *checklist* (✓) di kolom yang telah disediakan
3. Semua pertanyaan diisi dengan satu jawaban

Sumber : (Ratih N. M, 2022)

KOGNITIF

No.	PERNYATAAN	Benar	Salah
1.	Menggunakan gadget lebih dari 4 jam bisa membuat mata menjadi lelah.		
2.	Kelelahan mata adalah kondisi saat mata terasa tegang dan tidak nyaman.		
3.	Mata lelah bisa ditandai dengan penglihatan menjadi kabur atau mata terlihat merah saat menggunakan gadget.		
4.	Waktu penggunaan gadget yang baik adalah sekitar 1 sampai 4 jam saja.		
5.	Agar mata tidak lelah, kita perlu mengistirahatkan mata sejenak saat menggunakan gadget.		

AFEKTIF

No.	PERNYATAAN	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju
6	Saat saya memakai smartphone terlalu lama, mata saya bisa menjadi merah dan penglihatan menjadi kabur.				
7	Jika mata diistirahatkan, mata akan terasa lebih nyaman dan tidak tegang.				
8	Menggunakan gadget lebih dari 4 jam setiap hari dapat membuat mata menjadi lelah.				
9	Saya bisa sulit tidur pada malam hari jika menggunakan gadget sebelum tidur.				
10	Menggunakan smartphone terlalu sering juga bisa menyebabkan sakit kepala.				

PSIKOMOTOR

No.	PERNYATAAN	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
11	Saya sering menyipitkan mata saat melihat benda yang jauh setelah bermain gadget.				
12	Saya tetap bermain gadget meskipun mata terasa perih.				
13	Saya bermain gadget sambil berbaring atau tidur.				
14	Saya bermain gadget lebih dari 4 jam setiap hari.				
15	Saya menghabiskan sebagian besar waktu saya untuk bermain gadget				

Lampiran 4 Lembar kisi-kisi kuesioner penelitian

Variabel	Indikator	No. Soal	Jumlah
Perilaku pengguna an gadget	Kognitif	1,2,3,4,5	5
Perilaku pengguna an gadget	Afektif	6,7,8,9,10	5
Perilaku pengguna an gadget	Psikomotor	11,12,13,14,15	5

Cara menghitung skor kuesioner :

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran 5 Lembar Kunci Jawaban Kuesioner

Pernyataan	Jawaban	Jumlah
Kognitif	Benar	5
Afektif	Sangat Setuju	5
Psikomotor	No.1,2,3 (Sering) 4,5 (Selalu)	5

GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 2 TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA DI SMP PANGSENGAN 2 SAMPANG																																	
No.	Inisial	Data Umum							Data Khusus															Total	Skor	Kode							
		Jenis Kelamin	Usia	Kegatif					Total	Skor	Alfabet					Total	Skor	Piktogram															
				1	2	3	4	5			6	7	8	9	10			11	12	13	14	15											
1	F	G1	U2	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	3	3	4	16	80.00%	1	2	2	3	1	1	9	45.00%	3						
2	F	G1	U2	1	1	1	1	0	0	3	60.00%	2	1	3	3	1	3	11	55.00%	3	2	1	3	3	2	11	55.00%	3					
3	A	G2	U3	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	3	1	4	14	70.00%	2	2	1	4	1	1	9	45.00%	3					
4	A	G1	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	3	3	4	16	80.00%	1	2	2	3	2	2	11	55.00%	3					
5	A	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	4	3	3	16	80.00%	1	2	3	3	1	2	11	55.00%	3					
6	D	G1	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	3	3	16	80.00%	1	2	2	3	1	2	10	50.00%	3					
7	R	G1	U1	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	4	4	3	2	3	16	80.00%	1	2	1	3	3	3	12	60.00%	2					
8	I	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	3	4	17	85.00%	1	3	3	3	2	3	14	70.00%	2					
9	A	G1	U1	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	4	4	3	3	3	17	85.00%	1	3	2	3	1	3	12	60.00%	2					
10	D	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	2	4	4	3	2	15	75.00%	2	3	1	3	2	1	10	50.00%	3					
11	H	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	2	2	4	15	75.00%	2	4	1	3	2	2	12	60.00%	2					
12	F	G2	U3	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	3	1	3	13	65.00%	2	1	1	3	1	3	9	45.00%	3					
13	S	G2	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	3	2	3	15	75.00%	2	1	1	3	1	3	2	9	45.00%	3				
14	A	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	3	4	17	85.00%	1	1	1	2	1	1	6	30.00%	3	BAIK	76%-100%			
15	A	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	4	3	3	4	17	85.00%	1	2	1	3	1	2	9	45.00%	3	CUKUP	56%-75%			
16	A	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	3	3	3	16	80.00%	1	1	2	4	1	3	11	55.00%	3	KURANG	<55%			
17	N	G2	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	2	3	3	15	75.00%	2	1	1	3	2	2	9	45.00%	3					
18	M	G1	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	4	4	2	3	18	90.00%	1	1	1	1	1	1	5	25.00%	3					
19	F	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	3	1	3	13	65.00%	2	3	1	3	1	2	10	50.00%	3					
20	P	G1	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	3	1	3	13	65.00%	2	3	1	3	2	2	11	55.00%	3					
21	F	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	3	4	2	4	17	85.00%	1	2	1	3	1	2	9	45.00%	3					
22	F	G2	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	2	3	2	14	70.00%	2	4	3	3	2	2	14	70.00%	2					
23	R	G1	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	4	3	2	4	17	85.00%	1	2	1	2	2	2	9	45.00%	3					
24	M	G1	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	4	3	3	16	80.00%	1	3	2	3	4	4	17	85.00%	1					
25	F	G2	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	3	2	4	16	80.00%	1	3	2	4	1	2	12	60.00%	2					
26	M	G1	U3	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	2	4	4	3	2	15	75.00%	2	2	3	2	2	1	10	50.00%	3					
27	M	G1	U3	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	3	1	14	70.00%	2	3	3	4	2	3	15	75.00%	2					
28	S	G2	U3	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	2	4	3	3	3	15	75.00%	2	2	1	2	2	2	9	45.00%	3					
29	F	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	2	4	3	3	3	15	75.00%	2	2	1	3	2	2	10	50.00%	3					
30	N	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	4	3	3	17	85.00%	1	3	2	4	2	2	13	65.00%	2					
31	N	G1	U1	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	2	4	4	3	1	14	70.00%	2	2	1	3	4	4	14	70.00%	2					
32	H	G1	U3	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	4	3	3	4	18	90.00%	1	1	1	3	1	1	7	35.00%	3					
33	W	G2	U3	1	1	1	1	0	0	3	60.00%	2	3	4	3	4	2	16	80.00%	1	3	3	3	2	1	12	60.00%	2					
34	S	G2	U3	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	4	3	3	4	18	90.00%	1	1	3	2	1	2	9	45.00%	3					
35	N	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	4	4	1	3	4	16	80.00%	1	1	1	3	2	2	9	45.00%	3					
36	F	G2	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	3	3	3	16	80.00%	1	2	3	4	2	1	12	60.00%	2					
37	A	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	4	3	2	3	15	75.00%	2	2	1	3	3	4	13	65.00%	2					
38	W	G2	U1	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	4	2	3	2	14	70.00%	2	2	1	3	4	2	12	60.00%	2					
39	A	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	4	4	4	4	3	19	95.00%	1	2	1	4	2	2	11	55.00%	3					
40	A	G1	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	2	4	16	80.00%	1	2	1	2	3	2	10	50.00%	3					
41	B	G1	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	3	4	2	16	80.00%	1	2	1	3	3	2	11	55.00%	3					
42	A	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	4	4	1	2	1	12	60.00%	2	2	2	3	2	3	12	60.00%	2					
43	R	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	3	3	4	2	4	16	80.00%	1	2	3	4	2	3	14	70.00%	2					
44	S	G1	U2	1	1	1	1	1	0	4	80.00%	1	3	3	4	2	4	16	80.00%	1	2	1	3	1	2	9	45.00%	3					
45	I	G1	U1	0	0	0	0	0	0	0	0.00%	3	4	4	4	4	3	19	95.00%	1	1	4	3	4	4	16	80.00%	1					
46	S	G2	U1	0	0	0	0	0	0	0	0.00%	3	4	4	4	2	1	15	75.00%	2	1	1	2	4	3	11	55.00%	3					
47	R	G1	U1	0	0	0	0	0	0	0	0.00%	3	2	2	2	1	1	3	9	45.00%	3	2	2	2	1	2	9	45.00%	3				
48	N	G2	U2	1	1	1	1	1	1	5	100%	1	4	4	4	2	2	16	80.00%	1	2	2	2	2	3	11	55.00%	3					

Keterangan:

Laki-laki	: G1	Baik	: Kode 1
Perempuan	: G2	Cukup	: Kode 2
Usia 11 Tahun	: U1	Kurang	: Kode 3
Usia 12 Tahun	: U2		
Usia 13 Tahun	: U3		

GAMBARAN PERILAKU SISWA KELAS 6 TENTANG DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA KESEHATAN MATA DI SDN PANGONGSEYAN 2 SAMPANG

No.	Inisial	Data Umum		Data Khusus															Total	Skor	Kode			
		Jenis Kelamin	Usia	Kognitif					Afektif					Psikomotor										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15						
1	F	GI	U2	1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	2	2	3	1	1	30	67,00%	2			
2	F	GI	U2	1	1	1	0	0	1	3	3	1	3	2	1	3	3	2	25	55,00%	3			
3	A	G2	U3	1	1	1	1	0	3	3	3	3	1	4	2	1	4	1	1	27	60,00%	2		
4	A	GI	U2	1	1	1	1	1	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	32	71,00%	2			
5	A	GI	U2	1	1	1	1	0	3	3	4	3	3	2	3	3	1	2	31	69,00%	2			
6	D	GI	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	3	3	2	2	3	1	2	31	67,00%	2			
7	R	GI	U1	1	1	1	1	1	4	4	3	2	3	2	1	3	3	3	33	73,00%	2			
8	I	G2	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	36	80,00%	1			
9	A	GI	U1	1	1	1	1	1	4	4	3	3	3	3	2	3	1	3	34	73,00%	2			
10	D	GI	U2	1	1	1	1	0	2	4	4	3	3	2	3	1	3	2	29	64,00%	2			
11	H	GI	U2	1	1	1	1	0	3	4	2	2	4	4	1	3	2	2	31	69,00%	2			
12	F	G2	U3	1	1	1	1	1	3	3	3	1	3	1	1	3	1	3	27	60,00%	2			
13	S	G2	U1	1	1	1	1	0	3	4	3	2	3	1	1	3	2	2	28	62,00%	2			
14	A	G2	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	3	4	1	1	2	1	1	28	62,00%	2	BAIK	76%-100%	
15	A	G2	U2	1	1	1	1	1	3	4	3	3	4	2	1	3	1	2	31	69,00%	2	CUKUP	56%-75%	
16	A	GI	U2	1	1	1	1	0	3	4	3	3	3	1	2	4	1	3	31	69,00%	2	KURANG	<55%	
17	N	G2	U2	1	1	1	1	0	3	4	2	3	3	1	1	3	2	2	28	60,00%	2			
18	M	GI	U1	1	1	1	1	0	4	4	4	4	2	1	1	1	1	2	28	62,00%	2			
19	F	GI	U2	1	1	1	1	0	3	3	3	1	3	3	1	3	1	2	27	60,00%	2			
20	P	GI	U1	1	1	1	1	0	3	3	3	1	3	3	1	3	2	2	28	62,00%	2			
21	F	GI	U2	1	1	1	1	0	4	3	4	2	4	2	1	3	1	2	30	67,00%	2			
22	F	G2	U2	1	1	1	1	0	3	4	2	3	2	4	3	3	2	2	32	71,00%	2			
23	R	GI	U1	1	1	1	1	0	4	4	3	2	4	2	1	2	2	2	30	67,00%	2			
24	M	GI	U1	1	1	1	1	0	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	37	82,00%	1			
25	F	G2	U2	1	1	1	1	0	3	4	3	2	4	3	2	4	1	2	32	71,00%	2			
26	M	GI	U3	1	1	1	1	1	2	4	4	3	2	2	3	2	2	1	30	67,00%	2			
27	M	GI	U3	1	1	1	1	1	3	3	4	3	1	3	3	4	2	3	34	55,00%	3			
28	S	G2	U3	1	1	1	1	0	2	4	3	3	3	2	1	2	2	2	28	62,00%	2			
29	F	GI	U2	1	1	1	1	0	2	4	3	3	3	2	1	3	2	2	29	64,00%	2			
30	N	GI	U2	1	1	1	1	0	3	4	4	3	3	3	2	4	2	2	34	55,00%	3			
31	N	GI	U1	1	1	1	1	1	2	4	4	3	1	2	1	3	4	4	33	73,00%	2			
32	H	GI	U3	1	1	1	1	0	4	4	3	3	4	1	1	3	1	1	29	64,00%	2			
33	W	G2	U3	1	1	1	0	0	3	4	3	4	2	3	3	3	2	1	31	69,00%	2			
34	S	G2	U3	1	1	1	1	0	4	4	3	3	4	1	3	2	1	2	31	69,00%	2			
35	N	G2	U2	1	1	1	1	1	4	4	1	3	4	1	1	3	2	2	30	67,00%	2			
36	F	G2	U1	1	1	1	1	0	3	4	3	3	3	2	3	4	2	1	32	71,00%	2			
37	A	G2	U2	1	1	1	1	1	3	4	3	2	3	2	1	3	3	4	33	73,00%	2			
38	W	G2	U1	1	1	1	1	0	3	4	2	3	2	2	1	3	4	2	30	67,00%	2			
39	A	G2	U2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	3	2	1	4	2	2	35	78,00%	1			
40	A	GI	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	2	4	2	1	2	3	2	31	69,00%	2			
41	B	GI	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	2	4	2	1	3	3	2	32	71,00%	2			
42	A	GI	U2	1	1	1	1	0	4	4	1	2	1	2	2	3	2	3	28	62,00%	2			
43	R	G2	U2	1	1	1	1	1	3	3	4	2	4	2	3	4	2	3	35	78,00%	1			
44	S	GI	U2	1	1	1	1	0	3	3	4	2	4	2	1	3	1	2	29	64,00%	2			
45	I	GI	U1	0	0	0	0	0	4	4	4	4	3	1	4	3	4	4	35	78,00%	1			
46	S	G2	U1	0	0	0	0	0	4	4	4	4	2	1	1	1	2	4	3	26	58,00%	2		
47	R	GI	U1	0	0	0	0	0	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	18	44,00%	3			
48	N	G2	U2	1	1	1	1	1	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	32	71,00%	2			

Keterangan:

Laki-laki	: G1	Baik	: Kode 1
Perempuan	: G2	Cukup	: Kode 2
Usia 11 Tahun	: U1	Kurang	: Kode 3
Usia 12 Tahun	: U2		
Usia 13 Tahun	: U3		

Lampiran 6 Lembar Surat Pengambilan Data Awal Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 2563/PL34.1/DV.01.18/2025
Perihal : Permohonan Izin Pengambilan
Data Awal Penelitian

29 September 2025

Kepada
Yth:
Kepala Sekolah SDN Pangongseyan 2 Kec. Torjun Kab. Sampang
di Tempat

Sehubungan dengan keperluan penelitian Tugas Akhir (TA) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 2 (Dua) mahasiswa berikut:

No	NRP	Nama	Keperluan	Judul TA
1	33412301060	Nuris Syamsiyah	Jumlah data guru SDN Pangongseyan 2 Sampang	Gambaran Pengetahuan Guru Tentang Minuman Kemasan Berpermanis Pada Kesehatan Siswa di SDN Pangongseyan 2 Sampang.
2	33412301068	Siti Mutmainnah	Jumlah data siswa kelas 5 dan 6 SDN Pangongseyan 2 Sampang	Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang

Untuk melakukan penelitian di tempat yang bapak/ibu pimpin. Demikian surat permohonan ini kami. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik,



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BNSi

Lampiran 7 Lembar Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI MADURA
Jalan Raya Camplong Km. 4 Taddan Camplong Sampang Jawa Timur 69281
Telepon : (0323) 3281671 - HP : 081360034040
Laman: www.poltera.ac.id

Nomor : 0094/PL34.1/DV.01.18/2026
Perihal : Permohonan Izin Melakukan Penelitian

20 Januari 2026

Kepada

Yth. Kepala Sekolah SDN Pangongseyan 2 Sampang

Di Tempat

Sehubungan dengan keperluan Penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI) mahasiswa Politeknik Negeri Madura (POLTERA), maka bersama ini kami merekomendasikan 1 (Satu) mahasiswa berikut:

Nama : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Program Studi : D3 Keperawatan
Keperluan : Permohonan Izin Melakukan Penelitian
Judul TA : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 tentang Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mata di SDN Pangongseyan 2 Sampang .

Untuk melakukan penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat pengantar ini dibuat, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wakil Direktur Bidang Akademik



M. Musta'in, M.T.
NIP. 198201252014041001



Catatan :

1. UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti yang sah."
2. Dokumen ini telah diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSSE

Lampiran 8 Lembar Surat Balasan Pengambilan Data Awal dan Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SDN PANGONGSEYAN 2
Alamat : Dsn. Tongoh Barat Desa Pangongsean Kec. Torjun
Email : pangongseyan2@gmail.com



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 424/72/434.201.200.525/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MOHAMMAD ROSI, S.Pd
NIP : 197507021999121001
Jabatan : Kepala UPTD SDN Pangongseyan 2

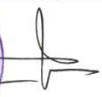
Dengan ini menerangkan :

Nama : Siti Mutmainnah
NRP : 33412301068
Program Studi : D3 Keperawatan
Judul TA : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak
Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Di SDN
Pangongseyan 2 Sampang

Diberikan izin untuk melaksanakan pengambilan Data Awal Penelitian di UPTD SDN
Pangongseyan 2 Kec. Torjun Kab. Sampang.

Demikian surat izin ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sampang, 10 Desember 2025



MOHAMMAD ROSI, S.Pd
NIP. 197507021999121001

Lembar Biodata Penulis



Siti Mutmainnah dilahirkan di Surabaya, 23 Juli 2005. Penulis merupakan anak terakhir dari tiga bersaudara. Penulis mulai menempuh Pendidikan TK di RA. Makarimul Akhlaq Surabaya pada tahun (2009-2011), melanjutkan ke SD Makarimul Akhlaq Surabaya dan lulus pada tahun 2017, setelah itu menempuh sekolah menengah pertama di SMP Negeri 8 Surabaya kemudian lulus pada tahun (2020) lalu melanjutkan ke sekolah menengah atas di SMAN 1 Sampang dan lulus pada tahun (2023).

Pada tahun 2023 alhamdulillah penulis dapat melanjutkan menuntut ilmu di perguruan tinggi yaitu Politeknik Negeri Madura Jurusan Kesehatan Prodi D3 Keperawatan. Dalam menempuh Pendidikan di perguruan tinggi saya sering mengikuti kegiatan seperti workshop dan pelatihan-pelatihan yang diadakan oleh kampus maupun luar kampus. Selama menempuh pendidikan penulis banyak mendapatkan pengalaman hidup yang sangat bermanfaat, baik pengalaman akademik maupun non-akademik. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada orang tua, keluarga, para guru dan para dosen yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama ini, dan juga pada teman-teman yang telah membantu penulis baik dari segi materi/material. Pengalaman terseru dan terasyik penulis yaitu saat PKL stase Gawat Darurat di RSUD Slamet Martodirjo Pamekasan di ruangan Operasi dan IGD, karena penulis mendapatkan banyak ilmu dan praktek nyata yang sangat bermanfaat dan akan selalu penulis ingat sebagai mahasiswa praktek keperawatan.

Lampiran 9 Lembar Turnitin

ORIGINALITY REPORT			
16% SIMILARITY INDEX	16% INTERNET SOURCES	4% PUBLICATIONS	7% STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.stikesdrsoebandi.ac.id Internet Source	3%	
2	Submitted to Politeknik Negeri Madura Student Paper	1%	
3	repositori.ubs-ppni.ac.id Internet Source	1%	
4	es.scribd.com Internet Source	1%	
5	admin.ebimta.com Internet Source	1%	
6	repository.unissula.ac.id Internet Source	1%	
7	repository.unej.ac.id Internet Source	1%	
8	id.scribd.com Internet Source	1%	
9	www.scribd.com Internet Source	1%	
10	Ridawati Sulaeman, Risma Yanti. "Pengetahuan Remaja Putri Tentang	<1%	
22	sipora.polije.ac.id Internet Source	<1%	
23	Submitted to Universitas Muhammadiyah Kotabumi Student Paper	<1%	
24	Submitted to fpptjateng Student Paper	<1%	
25	dishub.acehprov.go.id Internet Source	<1%	
26	eprints.umpo.ac.id Internet Source	<1%	
27	Submitted to Universitas Jember Student Paper	<1%	
28	ojs.akbidylpp.ac.id Internet Source	<1%	
29	repository.stikeselisabethmedan.ac.id Internet Source	<1%	
30	www.coursehero.com Internet Source	<1%	
31	123dok.com Internet Source	<1%	
32	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1%	
33	repository.poltekkes-kdi.ac.id Internet Source	<1%	

Kompres Hangat Mengurangi Nyeri Dismenore*, Jurnal Keperawatan Terpadu (Integrated Nursing Journal), 2019 Publison.com			
11	eprints.ukh.ac.id Internet Source	<1%	
12	repo.stikesicme-jbg.ac.id Internet Source	<1%	
13	docplayer.info Internet Source	<1%	
14	r2kn.litbang.kemkes.go.id:8080 Internet Source	<1%	
15	repository.unair.ac.id Internet Source	<1%	
16	repository.unika.ac.id Internet Source	<1%	
17	repository.itsk-soepraoen.ac.id Internet Source	<1%	
18	repository.amikom.ac.id Internet Source	<1%	
19	perpustakaan.poltekkes-malang.ac.id Internet Source	<1%	
20	repository.strada.ac.id Internet Source	<1%	
21	jurnalassyifa.stikesihokseumawe.ac.id Internet Source	<1%	
34	repository.unbrah.ac.id Internet Source	<1%	
35	amanahronik.blogspot.com Internet Source	<1%	
36	ejurnal.unisri.ac.id Internet Source	<1%	
37	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	<1%	
38	lib.unnes.ac.id Internet Source	<1%	
39	pt.scribd.com Internet Source	<1%	
40	repo.stikeswiramedika.ac.id Internet Source	<1%	
41	repository.stikes-bhm.ac.id Internet Source	<1%	
Exclude quotes On Exclude bibliography On			
Exclude matches > 10 words			

Lampiran 10 Lembar Dokumentasi Pengambilan Data Awal



Ket. Pengambilan Data Awal



Ket. Menjelaskan Cara Mengisi Inform Consent dan Kuesioner



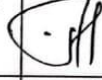
Ket. Membagikan Lembar Kuesioner

Lampiran 11 Lembar Konsultasi Pembimbing 1

LEMBAR KONSULTASI KARYA TULIS ILMIAH

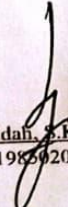
Nama : Siti Mutmainnah
 NRP : 33412301068
 Judul : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak
 Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN
 Pangongseyan 2 Sampang
 Pembimbing 1 : Nadia Dian Rosanti, S.Tr Keb., M.Kes.

No.	Tanggal	Materi bimbingan	Keterangan	Paraf pembimbing
1	Senin 15-09-2025	Konsultasi Judul	Revisi Judul	
2	Selasa 16-09-2025	Konsultasi Judul	ACC Judul Lanjut Bab 1 dan 2	
3	Selasa 07-10-2025	Konsultasi Bab 1	Revisi Bab 1	
4	Kamis 09-10-2025	Konsultasi Bab 1	Revisi Bab 1 Lanjut Bab 2	
5	Senin 20-10-2025	Konsultasi Bab 1 dan 2	Revisi Bab 1 dan 2	
6	Kamis 30-10-2025	Konsultasi bab 1 dan 2	Revisi Bab 1 dan 2	
7	Rabu 12-11-2025	Konsultasi bab 1 dan 2	Revisi Bab 1 dan 2 Lanjut Bab 3	

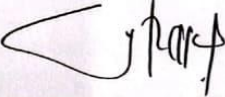
8	Rabu 10-12-2025	Konsultasi bab 1, 2 dan 3	Revisi Bab 1, 2, dan 3	
9	Kamis 11-12-2025	Konsultasi Bab 3	Revisi Bab 1, 2 dan 3	
10	Jumat 12-12-25	Konsultasi Bab 1, 2, dan 3	ACC Bab 1, 2 dan 3	
11	Selasa 03-02-26	Konsultasi Bab 4 dan 5	Revisi Pembahasan dan tabulasi	
12	Rabu 04-02-26	Konsultasi Bab 4 dan 5	ACC	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Diploma 3
Keperawatan


Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes
NIPPPK. 198202022025212061

Dosen pembimbing I


Nadia Dian Rosanti, S.Tr Keb., M.Kes
NIP. 199504032022032022

Lampiran 12 Lembar Konsultasi Pembimbing II

LEMBAR KONSULTASI KARYA TULIS ILMIAH

Nama : Siti Mutmainnah

NRP : 33412301068

Judul : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

Pembimbing 2 : Zainab, M.P.H

No.	Tanggal	Materi bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1	Senin 15-09- 2025	Konsultasi Judul	Arahan bimbingan	
2	Selasa 09-12- 2025	Konsultasi Bab 1, 2 dan 3	Revisi bab 1, 2 dan 3	
3	Rabu 10-12- 2025	Konsultasi Bab 1, 2 dan 3	Revisi bab 1, 2 dan 3	
4	Kamis 11-12- 2025	Konsultasi Bab 1, 2 dan 3	Revisi Bab 3	
5	Jumat 12-12- 2025	Konsultasi Bab 1, 2, dan 3	ACC Bab 1, 2 dan 3	
6	Rabu 04-02-26	Konsultasi Bab 4 dan 5	Revisi pembahasan dan kesimpulan	
7	Kamis 05-02-26	Konsultasi Bab 4 dan 5	ACC	

Menyetujui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Pembimbing II

Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M. Kes
NIPPPK. 198502012025212061

Zainab, M.P.H
NIP.199205182024062001

Lampiran 13 Lembar Konsultasi Penguji I

LEMBAR KONSULTASI KARYA TULIS ILMIAH

Nama : Siti Mutmainnah

NRP : 33412301068

Judul : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

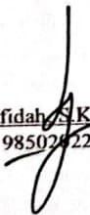
Penguji I : Kristian Triatmaja Raharja, S.Pd., M.Kes.

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	18-12-2025	Seminar Proposal	Revisi Bab 1	
2.	07-01-2026	Konsul revisi	ACC Proposal Tugas Akhir	
3.	11-02-2026	Seminar Hasil	Revisi Tabulasi	
4.	18-02-2026	Konsul revisi	ACC Tugas Akhir	

Menyetujui

Penguji I

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan


Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M. Kes
NIPPPK. 19850222025212061


Kristian Triatmaja Raharja, S.Pd.M.Kes
NIP.19880715202203100

Lampiran 14 Lembar Konsultasi Penguji II

LEMBAR KONSULTASI KARYA TULIS ILMIAH

Nama : Siti Mutmainnah

NRP : 33412301068

Judul : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

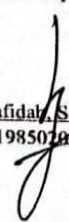
Penguji II : Isnaini Novitasari, S.Tr. Keb., M.K.M.

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Penguji
1.	18-12-2026	Seminar Proposal	Revisi Definisi Operasional dan Kuesioner	
2.	18-02-2026	Konsultasi revisi	Revisi Kerangka Konsep, Kuesioner dan Kisi-kisi	
3.	08-01-2026	Konsultasi revisi	ACC Proposal Tugas Akhir	
4.	11-02-2026	Seminar Hasil	Revisi Pembahasan, menambah keterbatasan penelitian dan tabulasi	
5.	18-02-2026	Konsultasi revisi	ACC Tugas Akhir	

Menyetujui

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan

Penguji II


Ns. Lailatul Hafidat, S.Kep., M. Kes
NIPPPK. 198507022025212061


Isnaini Novitasari, S.Tr. Keb., M.K.M.
NIK. 4113222001

Lampiran 15 Lembar Konsultasi Penguji III

LEMBAR KONSULTASI KARYA TULIS ILMIAH

Nama : Siti Mutmainnah

NRP : 33412301068

Judul : Gambaran Perilaku Siswa Kelas 6 Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mata Di SDN Pangongseyan 2 Sampang

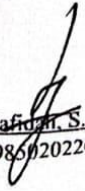
Penguji III: Dr. Qurnia Andayani, Amd. Keb., S.Pd., S.S.T., M.Kes.

No	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Penguji
1.	18-12-2026	Seminar Proposal	Revisi Penulisan dan Sumber	
2.	15-01-2026	Konsultasi revisi	Revisi Penulisan, Justifikasi, dan Sumber	
3.	19-01-2026	Konsultasi revisi	ACC Proposal Tugas Akhir	
4.	11-02-2026	Seminar Hasil	Revisi Pembahasan, Daftar Pustaka	
5.	19-02-2026	Konsultasi revisi	ACC Tugas Akhir	

Menyetujui

Penguji III

Koordinator Program Studi
Diploma 3 Keperawatan


Ns. Lailatul Hafidha, S.Kep., M. Kes
NIPPPK. 198602022025212061


Dr. Qurnia Andayani, Amd. Keb., S.Pd., S.S.T., M.Kes
NIP. 199006302022032005