



TUGAS AKHIR - 33412201012

**GAMBARAN KETAJAMAN MATA PADA
ANAK KELAS IV- VI SEKOLAH DASAR YANG
MEMILIKI KEBIASAAN MENGGUNAKAN
GADGET DI SDN MADULANG 1 KECAMATAN
OMBEN SAMPANG**

MOH. RIDWAN
NRP. 33412201012

Dosen Pembimbing I:
Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes
Dosen Pembimbing II:
Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
2025**

TUGAS AKHIR



GAMBARAN KETAJAMAN MATA PADA ANAK KELAS IV- VI SEKOLAH DASAR YANG MEMILIKI KEBIASAAN MENGUNAKAN *GADGET* DI SDN MADULANG 1 KECAMATAN OMBEN SAMPANG

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan
Diploma III Program Studi keperawatan Jurusan Kesehatan

Oleh :

Moh. Ridwan

33412201012

**PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN
JURUSAN KESEHATAN
POLITEKNIK NEGERI MADURA
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah
Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di
SDN Madulang I Kecamatan Omben Sampang.

Penulis : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Jurusan : Kesehatan
Program Studi : D3 Keperawatan

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Sampang, 26 Mei 2025.

Mengetahui,

Pembimbing I

Pembimbing II


Ns. Lailatul Hafidhah, S.Kep., M.Kes.
NIK. 4710182016


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

Mengetahui,

Ketua Jurusan
Kesehatan

Koordinator Program Studi
D3 Keperawatan


Ns. Abdan Syakura, S.Kep., M.Kep.
NIK. 4110181023


Ns. Lailatul Hafidhah, S.Kep., M.Kes.
NIK. 4710182016

LEMBAR PENGESAHAN

GAMBARAN KETAJAMAN MATA PADA ANAK KELAS IV- VI SEKOLAH DASAR YANG MEMILIKI KEBIASAAN MENGUNAKAN *GADGET* DI SDN MADULANG I KECAMATAN OMBEN SAMPANG

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya

Keperawatan

Pada Jurusan Kesehatan

Politeknik Negeri Madura

Oleh

Moh. Ridwan

NRP. 33412201012

Tugas Akhir ini Telah di sidangkan pada tanggal 02 Juni 2025, dan telah sesuai
dengan ketentuan.

Disetujui oleh tim penguji tugas akhir :

Tanda Tangan

1. Nur Khalilah, SST., M.Kes.
2. Anggeria Oktavisa D, S.Si, M.M., M.Biotech.
3. Kuzzairi, S.Kep., Ns., MH., M.Kes.
4. Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes.
5. Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes.

()
()
()
()
()

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
D3 Keperawatan

Ketua Jurusan
Kesehatan


Abdan Syakura, S.Kep., Ns., M.Kep.
NIK. 4110181023


Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
NIK. 4110182016

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya mahasiswa Politeknik Negeri Madura, Kementrian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi :

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Jurusan : Kesehatan
Program Studi : D3 Keperawatan

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat dengan judul: Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang

- Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan literature hasil kuliah, survey, 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.
- 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.
- 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 diatas, maka Tugas Akhir saya ini di batalkan.

Mai 2025
10000
METRAL
TEMPEL
4EB0FALX373158279
Moh. Ridwan

GAMBARAN KETAJAMAN MATA PADA ANAK KELAS IV-VI SEKOLAH DASAR YANG MEMILIKI KEBIASAAN MENGGUNAKAN GADGET DI SDN MADULANG 1 KECAMATAN OMBEN SAMPANG

Nama : Moh.Ridwan
NRP : 33412201012
Program Studi : D3 Keperawatan
Dosen Pembimbing 1 : Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep.,M.Kes
Dosen Pembimbing 2 : Nadia Dian Rosanti,S.Tr.Keb .,M.Kes.

ABSTRAK

Pendahuluan: Penggunaan gadget di kalangan anak-anak, terutama di usia sekolah dasar, terus meningkat. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait dampak negatif terhadap kesehatan mata. Penurunan ketajaman penglihatan menjadi masalah umum akibat kebiasaan bermain gadget dalam waktu lama dan kurangnya pengawasan orang tua. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara penggunaan gadget dan ketajaman mata anak-anak di SDN Madulang 1, Kecamatan Omben, Sampang. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran ketajaman mata pada anak-anak yang rutin menggunakan gadget, serta dampaknya terhadap kesehatan penglihatan. **Metode:** Penelitian ini menggunakan desain deskriptif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel diambil dari 90 siswa kelas IV-VI yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui pemeriksaan ketajaman mata menggunakan Snellen Chart dan kuesioner mengenai kebiasaan penggunaan gadget. **Hasil:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa 87% siswa memiliki ketajaman mata dalam kategori baik, 9% cukup, dan 4% kurang. Jarak pandang yang tepat serta posisi saat menggunakan gadget berkontribusi positif terhadap ketajaman mata. **Kesimpulan:** Sebagian besar responden memiliki ketajaman mata yang baik meskipun menggunakan gadget. Diperlukan edukasi yang berkelanjutan bagi anak dan orang tua mengenai penggunaan gadget yang aman untuk menjaga kesehatan mata.

Kata Kunci: Ketajaman Mata, Anak Sekolah Dasar, Penggunaan Gadget

**Visual Acuity of Fourth to Sixth Grade Students with
Gadget Usage Habits at SDN Madulang 1,
Kecamatan Omben, Sampang**

Name : Moh.Ridwan
NRP : 33412201012
Study Program : D3 Nursing
Supervisor 1 : Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep.,M.Kes
Supervisor 2 : Nadia Dian Rosanti,S.Tr.Keb .,M.Kes.

ABSTRACT

Introduction: The use of gadgets among children, particularly in elementary school, continues to rise. This trend raises concerns about its negative impact on eye health. Decreased visual acuity has become a common issue due to prolonged gadget use and insufficient parental supervision. Therefore, this study aims to explore the relationship between gadget usage and the visual acuity of children at SDN Madulang 1, Kecamatan Omben, Sampang. **Objective:** This study aims to assess the visual acuity of children who regularly use gadgets and the effects on their eye health. **Methods:** This research employs a descriptive design with a cross-sectional approach. A sample of 90 fourth to sixth-grade students was selected through purposive sampling. Data were collected through visual acuity assessments using a Snellen Chart and a questionnaire regarding gadget usage habits. **Results:** The findings indicate that 87% of students had good visual acuity, 9% had fair visual acuity, and 4% had poor visual acuity. Appropriate viewing distance and posture while using gadgets positively contributed to visual acuity. **Conclusion:** Most respondents demonstrated good visual acuity despite gadget use. Ongoing education for children and parents regarding safe gadget usage is essential to maintain eye health.

Keywords: Visual Acuity, Elementary School Children, Gadget Use.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada peneliti, sehingga penulis dapat menyusun tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Keperawatan Jurusan Kesehatan di Politeknik Negeri Madura.

Dalam tugas akhir ini, penulisan telah berhasil Menyusun karya ilmiah tentang **“Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan *Gadget* Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang”**

Tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Laily Ulfyah, M.T., Direktur Politeknik Negeri Madura.
2. M. Musta'in, M.T., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Abdan Syakura, Ns., M.Kep selaku Ketua Jurusan Kesehatan
4. Ns. Hilmah Noviadry R, S.Kep., Ns., M.Kes Sekretaris Jurusan Kesehatan
5. Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., Ns., M.Kes Koordinator Program Studi D3 Keperawatan sekaligus Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan dan arahan kepada saya dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian proposal tugas akhir.
6. Ibu Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan dan arahan kepada saya dalam proses pengerjaan hingga penyelesaian tugas akhir
7. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura yang senantiasa membantu dan memberikan banyak ilmu kepada saya selama belajar di Politeknik Negeri Madura
8. Kedua orang tua saya, yang sangat saya banggakan karena tiada hentinya melangitkan doa baiknya serta memberikan dukungan dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan putranya, Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar ini untuk kedua orang tua saya.

9. Kepada Kakak - kakak saya yang slalu mendukung saya dan memberikan motivasi dalam menjalani hidup saya sehingga tugas akhir dapat selesai dengan baik
10. Teman saya yang bernama A.Syarif Hidayatulloh yang slalu senantiasa bersama saya konsul dari awal sampai tugas akhir saya selesai.

Karya tulis ilmiah ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan sebagai masukan dalam perbaikan penulisan.semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Sampang, 26 Mei 2025

Moh Ridwan
NRP. 33412201012

DAFTAR ISI

SAMPUL

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG iii

LEMBAR PENGESAHAN..... iv

KATA PENGANTAR..... v

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR..... xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG..... xvi

BAB 1 PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 3

1.3 Tujuan 3

1.4 Batasan Penelitian 3

1.5 Manfaat 4

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya..... 5

2.2 Konsep Mata 6

2.3 Konsep Gadget 12

2.4 Konsep Anak Usia Sekolah Dasar..... 17

2.5 Kerangka Konsep 20

BAB 3 METODE PENELITIAN 20

3.1 Desain/ Rancangan Penelitian..... 20

3.2 Kerangka Kerja..... 21

3.3 Populasi, Sampel Dan Sampling 22

3.4 Identifikasi Variabel 23

3.5 Definisi Operasional 24

3.6 Pengumpulan Data..... 24

3.7 Etika Penelitian..... 28

3.7.1 Lembar Persetujuan Menjadi Responden (Informed Consent)	28
3.7.2 Tanpa Nama (Anonymity)	28
3.7.3 Kerahasiaan (Confidentiality)	29
3.7.4 Keadilan (Justice)	29
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.1.1 Deskripsi/Gambaran umum tempat penelitian	30
4.1.2 Data Khusus	35
4.2 Pembahasan	35
BAB 5 KESIMPULAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
5.2.1 Bagi Profesi Keperawatan	40
5.2.2 Bagi Tempat Penelitian	40
5.2.3 Bagi peneliti yang akan datang	40
Daftar Pustaka	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas Iv-Vi Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	5
Tabel 3.1 Definisi Operasional Ketajaman Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	24
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	31
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Umur Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	32
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kepemilikan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	32
Tabel 4. 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Memakai Kaca Mata Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	32
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	33
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	33
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas cahaya pada gedged Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	34
Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jarak pandang saat Menggunakan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	34

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Posisi saat Menggunakan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	34
Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Ketajaman Mata Menggunakan <i>Gadget</i> Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di Sdn Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Senellen Chart</i>	9
Gambar 2.1 Kerangka Konsep Ketajaman Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	19
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Ketajaman Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan <i>Gadget</i> Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Permohonan Menjadi Responden.....	43
Lampiran 2 Lembar Kesiediaan Menjadi Responden.....	44
Lampiran 3 SOP Pemeriksaan Mata Menggunakan <i>Snellen Chart</i>	45
Lampiran 4 Lembar Observasi Data Umum.....	46
Lampiran 5 Lembar Observasi Data Khusus (<i>Snellen Chart</i>).....	48
Lampiran 6 Tabulasi Data Umum.....	49
Lampiran 6 Tabulasi Data Khusus.....	52
Lampiran 6 Surat Izin Pengambilan Data Awal.....	54
Lampiran 7 Surat Balasan Pengambilan Data Awal.....	55
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan Pengambilan Data Awal.....	56
Lampiran 9 Biodata Penulis.....	57
Lampiran 10 Bukti Turnitin.....	58
Lampiran 10 Lembar konsultasi.....	59

DAFTAR SINGKATAN DAN LAMBANG

DAFTAR SINGKATAN

SD	: Sekolah Dasar
WHO	: <i>World Health Organization</i>
OD	: Oculus Dexter
OS	: Ocolus Sinister

DAFTAR LAMBANG

n	: Perkiraan Sampel
N	: Jumlah Populasi
e	: Batas Kesalahan
P	: Persentase
>	: Lebih dari
<	: Kurang dari

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Menurunnya ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar merupakan kondisi di mana mata kehilangan kemampuannya untuk membedakan suatu objek yang dilihat dan sering kali disebut sebagai keluhan oleh setiap individu yang mengalami penurunan ketajaman penglihatan, keluhan tersebut disebabkan karena Penggunaan *gadget* yang terlalu lama serta tingginya intensitas cahaya dan posisi tubuh ketika menggunakan *gedged* (Richter dan Rares, 2019). Menurunnya kemampuan penglihatan merupakan masalah umum yang banyak dialami oleh anak-anak usia sekolah yang sudah menjadi isu kesehatan yang perlu di perhatikan. kemampuan penglihatan yang baik penting dalam proses belajar mengajar terutama pada anak usia sekolah dasar. *Gadget* menjadi salah satu penyebab terjadinya penurunan ketajaman mata pada anak karena *gedget* merupakan alat teknologi komunikasi yang sedang trend di Indonesia dengan memiliki fungsi penting sebagai alat komunikasi, sumber informasi, atau sebagai sarana hiburan seperti menonton vidio dan bermain game dengan batas waktu 1-2 jam serta 2-3 jam untuk kegiatan pembelajaran atau pendidikan pada anak usia 6-12 tahun (Indrawan dalam Dewanti, 2020). Penggunaan *gadget* yang tidak benar dapat menyebabkan gangguan fisik dan psikologis, seperti penurunan ketajaman mata, kelelahan, dan gangguan psikologis pada anak (Prasetyo dalam Mayasari, 2022). Berdasarkan fakta yang ada, bahwa masih banyak orang tua yang belum memahami sepenuhnya pentingnya mengawasi anak saat menggunakan gadget. Hal ini dapat berisiko menimbulkan gangguan dan dampak negatif pada perkembangan anak akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan (Adinda *et al.*, 2021)

Penggunaan *gadget* semakin meluas di kalangan semua usia, termasuk anak-anak sekolah dasar. Menurut *WHO*, hampir 18,9 juta anak di bawah usia 15 tahun mengalami gangguan penglihatan. Pada tahun 2019, ada 285 juta orang atau setara dengan 4,24% di seluruh dunia dengan gangguan penglihatan, di mana sekitar 39 juta orang mengalami kebutaan dan 246 juta orang memiliki

penglihatan rendah (Ringtiyas et al., 2020). Sekitar 90% kasus kelemahan penglihatan terjadi di negara-negara berkembang. Secara umum, gangguan penglihatan yang tidak dapat diperbaiki (seperti miopi, hipermetropia, dan astigmatisme) adalah penyebab utama kelemahan penglihatan. Berdasarkan survei yang telah dilakukan oleh Kementerian Kesehatan RI di tahun 2019, disebutkan bahwa terdapat peningkatan jumlah anak yang telah menggunakan kacamata, yaitu sebanyak 10%. Pada tahun 2019, setidaknya terdapat 3.2 milyar pengguna gadget, meningkat 5.6% dari tahun sebelumnya. Layar gadget menggunakan tulisan yang lebih kecil daripada sebuah buku atau cetakan hard copy lainnya sehingga jarak membaca akan lebih dekat yang meningkatkan fokus berlebih saat menggunakan gadget. Lebih dari 90% pengguna gadget mengalami gejala penglihatan seperti mata lelah, penglihatan buram, penglihatan ganda, pusing, mata kering, serta ketidaknyamanan pada okuler saat melihat dari dekat ataupun jauh setelah penggunaan gadget jangka lama (Puspa et al., 2018). Dari hasil data awal terhadap 10 siswa kelas IV di SDN Madulang secara random dengan menggunakan metode wawancara kepada setiap anak di dapatkan bahwasanya anak rata-rata sering bermain *smartphone* selama 3-4 jam selama sehari, baik untuk menonton youtube maupun bermain game.

Kurangnya pengawasan orang tua dan perubahan lingkungan sekitar adalah faktor penyebab meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak usia sekolah dasar. Perkembangan game online dan kebutuhan sekolah turut meningkatkan sehingga anak dapat kesempatan untuk menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat mengakibatkan gangguan bagi kesehatan baik secara psikis maupun fisik. Penggunaan *gadget* yang berlebihan berisiko merusak kesehatan mata, mengurangi otot, dan mempengaruhi struktur tulang. *Gadget* dan aplikasi dilengkapi dengan fitur yang sangat membantu seperti mode malam atau pengaturan kontras yang lebih tinggi. Fitur tersebut dapat meningkatkan kenyamanan dan ketajaman penglihatan saat ponsel atau aplikasi digunakan di tempat dengan pencahayaan rendah (Rudhiati et al., 2019).

Keluarga memang seharusnya tidak melarang penggunaan *gadget*, namun orang tua wajib untuk mengawasi penggunaan *gadget* pada anak terutama pada anak usia sekolah dasar. Orang tua dapat melaksanakan pengawasan dengan cara

mengingatkan anaknya saat bermain *gedget* seperti mengingatkan mengenai batasan atau membatasi waktu saat bermain *gedget*, jarak penggunaan *gedget* tidak boleh terlalu dekat dengan mata, dan orang tua harus menyarankan anaknya untuk memasang Layar anti radiasi di depan layar *gedget* atau alat elektronik lainnya untuk menghindari paparan sinar radiasi. Untuk mengurangi angka penurunan ketajaman mata sebagaimana petugas kesehatan terdekat dapat melaksanakan *screening* atau pemeriksaan mata secara teratur dengan menggunakan alat yang dikenal dengan sebutan *snellen chart*. Ketika anak telah mengalami masalah penurunan ketajaman penglihatan, solusi yang bisa diambil adalah penggunaan kacamata atau menjalani operasi. Agar ketajaman penglihatan tidak memburuk Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang gambaran ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang?”.

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan rutin menggunakan gadget, dan tidak mencakup anak-anak yang hanya menggunakan gadget sesekali. Pembatasan ini dilakukan untuk memastikan fokus penelitian pada dampak penggunaan gadget secara konsisten terhadap ketajaman mata.

1.5 Manfaat

1.5.1 Bagi peneliti dan penelitian yang akan datang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan peran peneliti selanjutnya dalam meningkatkan ketajaman mata pada usia sekolah dasar, selain itu penelitian ini bisa memberikan gambaran hasil terkait gambaran ketajaman mata anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gadget*.

1.5.2 Bagi responden

Pengetahuan dini terkait kelainan yang dialami oleh anak usia sekolah yang menggunakan *gadget* bisa menjadi salah satu usaha pencegahan munculnya kejadian yang tidak diinginkan di masa depan.

1.5.3 Bagi masyarakat

Anak merupakan generasi penerus bangsa, selain memiliki dampak positif, penggunaan gadget yang salah bisa memberikan efek dan dampak negatif bagi anak, baik secara fisik maupun secara psikologis, sehingga harus dipastikan adanya peningkatan kualitas generasi muda.

1.5.4 Bagi tempat penelitian

Adanya pengetahuan dini tentang ketajaman mata pada anak usia sekolah yang bisa meningkatkan fokus belajar anak di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben sampang.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian sebelumnya dalam bentuk tabel. Untuk memperkuat pencarian data yang pernah penulis baca.

2.1 Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan *Gadget* Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

Judul (Peneliti, tahun)	Variabel	Metode yang digunakan	Kesimpulan	Link artikel	Novelty
Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar (Rini, 2021)	Perilaku sosial anak	Deskriptif kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> mempunyai dampak negatif dan Positif.	https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1379	1. Responden dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah dasar kelas IV-VI 2. Penelitian ini lebih berfokus pada dampak penggunaan <i>gedget</i> pada ketajaman mata bukan berfokus pada prilaku sosial anak
Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> terhadap Penurunan Tajam Penglihatan pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan (Ernawati, 2015)	Penurunan Tajam Penglihatan	deskriptif kuantitatif dengan pendekatan Cross Sectional	tidak ada pengaruh antara frekuensi lamanya menggunakan <i>gadget</i> terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah. Ada pengaruh antara posisi dan intensitas pencahayaan saat menggunakan <i>gadget</i> terhadap penurunan tajam penglihatan pada anak usia sekolah	https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatan/article/view/10533	1. Penelitian ini dilakukan di SD Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang 2. Penelitian ini membahas faktor penggunaan <i>gedget</i> yang dapat berpengaruh kepada ketajaman mata, seperti (durasi penggunaan <i>gedget</i> ,dan kualitas penggunaan <i>gadget</i> , termasuk posisi tubuh dan intensitas cahaya, yang sering kali diabaikan) bukan menentukan dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak usia sekolah dasar

2.2 Konsep Mata

2.2.1 Definisi

Mata merupakan indra penglihatan. Mata manusia dapat dijelaskan analog dengan kamera, sinar yang mengenai mata akan diteruskan oleh lensa dan jatuh tepat pada retina. Mata berbentuk seperti bola, terletak di dalam rongga mata. Dinding rongga mata dilindungi oleh tulang tengkorak (Rahmawaty, 2019).

2.2.2 Anatomi Fisiologi Mata

Menurut Guyton (2019), dasar dari ketajaman penglihatan adalah anatomi bola mata. Pada penglihatan terdapat proses yang cukup rumit oleh jaringan yang dilalui seperti membelokkan sinar, memfokuskan sinar dan meneruskan rangsangan sinar yang membentuk bayangan yang dapat dilihat. Yang memegang peranan pembiasan sinar pada mata adalah :

1. Kornea, merupakan jendela paling depan dari mata dimana sinar masuk dan difokuskan di pupil. Bentuk kornea yang cembung transparan.
2. Iris, atau selaput yang berwarna coklat akan menghalangi sinar masuk kedalam mata. Iris akan mengatur jumlah sinar yang masuk ke dalam pupil. Iris merupakan bagian yang berwarna pada mata seperti mata biru dan hitam.
3. Pupil, mengatur jumlah sinar masuk kedalam bola mata. Sinar masuk melalui pupil ke dalam mata.
4. Badan Siliar, bagian yang khusus uvea yang memegang peranan untuk akomodasi dan menghasilkan cairan mata.
5. Lensa, yang jernih mengambil peranan membiaskan sinar saat melihat dekat atau berakomodasi.
6. Retina, terletak dibelakang pupil. Retina akan meneruskan rangsangan yang diterimanya berupa bayangan benda sebagai rangsangan elektrik ke otak sebagai bayangan.
7. Saraf optik, saraf penglihatan meneruskan rangsangan listrik dari mata ke korteks visual untuk dikenali bayangannya.

Cara Kerja Mata Mata memfokuskan bayangan dengan menggunakan kornea dengan cara refraksi dan lensa untuk pengamatan objek dari berbagai jarak. Benda ditangkap bayangannya oleh retina kemudian diteruskan informasinya oleh sistem saraf ke otak. Korteks penglihatan kemudian menganalisa wujud benda yang dilihat. Penampakan benda oleh mata tidak akan terjadi jika tidak ada cahaya yang memantulkan permukaan benda tersebut (Kusuma, 2022)

Mata bekerja memfokuskan benda dari jarak 20 cm hingga jarak tak hingga dengan menggunakan kekuatan fokusnya atau yang disebut akomodasi (Guyton *et al.*, 2019).

2.2.3 Kelelahan Mata

Kelelahan mata merupakan ketidaknyamanan penglihatan yang meliputi nyeri atau rasa berdenyut disekitar mata, pandangan ganda, pandangan kabur, kesulitan dalam memfokuskan penglihatan, mata terasa perih, mata merah, mata berair hingga sakit kepala dan mual. Penyebab utama dari kelelahan mata ini adalah kelelahan dari otot siliar dan otot ekstra okular akibat akomodasi yang berkepanjangan terutama saat beraktivitas yang memerlukan penglihatan jarak dekat. Beratnya kelelahan mata tergantung pada jenis kegiatan, intensitas serta lingkungan kerja (Ananda dan Dinata, 2018).

2.2.4 Ketajaman Penglihatan

Ketajaman penglihatan atau visus adalah kemampuan untuk membedakan bagian-bagian detail yang kecil, baik terhadap objek maupun terhadap permukaan. Ketajaman penglihatan juga dapat diartikan sebagai kemampuan mata untuk dapat melihat suatu objek secara jelas dan sangat tergantung pada kemampuan 4 akomodasi mata. Akomodasi adalah kemampuan lensa di dalam mata untuk mencembungkan yang terjadi akibat kontraksi otot siliar (Guyton, 2022).

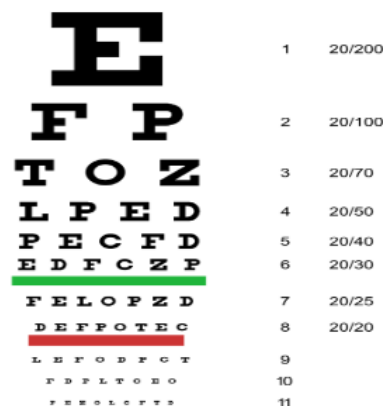
Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan Pemeriksaan ketajaman penglihatan untuk mengetahui keadaan penglihatan mata pada anak pemeriksaan anak secara rutin kepada dokter mata atau refraksionis optisien (biasanya di optikal yang berizin) minimal setahun sekali, dimana secara sederhana ketajaman penglihatan pada anak dapat dideteksi dengan melihat (secara monokuler) deret huruf pada Snellen Chart. Pemeriksaan sebaiknya dilakukan di kamar yang tidak terlalu terang. Pemeriksaaan dilakukan pada jarak 5-6 meter dari kartu snellen. Ditentukan baris huruf terkecil yang masih dapat dibaca. Dilihat baris huruf yang terbaca. Tajam penglihatan dinyatakan 20 dibagi jarak huruf baris yang masih terbaca. Penglihatan normal mempunyai tajam penglihatan 6/6.

Menurut Alfauzi *et al.*, (2024), Dengan kartu *snellen* standar dapat ditentukan tajam penglihatan atau kemampuan melihat seseorang, seperti :

1. Bila visus 6/6 maka berarti ia dapat melihat huruf pada jarak 6 meter, yang oleh orang normal huruf tersebut dapat dilihat pada jarak 6 meter.
2. Bila pasien hanya dapat membaca pada huruf baris yang menunjukkan angka 30, berarti tajam penglihatan pasien adalah 6/30.
3. Bila pasien hanya dapat membaca huruf pada baris yang menunjukkan angka 50, berarti tajam penglihatan pasien adalah 6/50.
4. Bila visus adalah 6/60 berarti ia hanya dapat terlihat pada jarak 6 meter yang oleh orang normal huruf tersebut dapat dilihat pada jarak 60 meter.
5. Bila pasien tidak dapat mengenal huruf terbesar pada kartu *Snellen chart* maka dilakukan uji hitung jari. Jari dapat dilihat terpisah oleh orang normal pada jarak 60 meter. Bila pasien hanya dapat melihat atau menentukan jumlah jari yang diperlihatkan pada jarak 3 meter, maka dinyatakan tajam 3/60.

6. Dengan pengujian ini tajam penglihatan hanya dapat dinilai sampai 1/60, yang berarti hanya dapat menghitung jari pada jarak 1 meter. Dengan uji lambaian tangan, maka dapat dinyatakan visus pasien yang lebih buruk daripada 1/60. Orang normal dapat melihat gerakan atau lambaian tangan pada jarak 1 meter, berarti visus adalah 1/300.
7. Kadang-kadang mata hanya dapat mengenal adanya sinar saja dan tidak dapat melihat lambaian tangan. Keadaan ini disebut sebagai tajam penglihatan 1/~. Orang normal dapat melihat adanya sinar pada jarak tidak berhingga.
8. Bila penglihatan sama sekali tidak mengenal adanya sinar maka dikatakan penglihatannya adalah 0 (nol) atau buta total

Dibawah ini Merupakan contoh alat ukur ketajaman mata *snellen chart*:



Gambar 2.1 *Snellen Chart*, Sumber : (Hussain *et al.*, 2018)

2.2.5 Macam-macam Kelainan Ketajaman Penglihatan

Menurut Guyton (2019), Macam macam kelainan ketajaman penglihatan adalah :

1. Miopia

Penglihatan pendek, penderita dapat melihat secara jelas pada jarak sangat dekat (*close-up*) tetapi jika melihat jauh kabur. Terdapat dua pendapat yang menerangkan penyebab miopia yaitu faktor herediter atau keturunan dan faktor lingkungan. Miopia pada

anak biasanya dimasukkan ke dalam kelompok akibat membaca dan genetik. Alat bantu yang digunakan kacamata konkaf (minus).

2. Hipermetropia

Penglihatan jauh, pasien dapat melihat secara jelas pada jarak jauh tetapi tidak pada jarak dekat. Alat bantu yang digunakan kacamata konveks (plus).

3. Astigmatisme

Astigmatisme merupakan kelainan refraksi mata yang menyebabkan bayangan penglihatan pada satu bidang difokuskan pada jarak yang berbeda dari 7 bidang yang tegak lurus terhadap bidang tersebut. Hal ini paling sering disebabkan oleh terlalu besarnya lengkung kornea pada salah satu bidang di mata. Contoh lensa astigmatis adalah permukaan lensa seperti telur yang terletak pada sisi datangnya cahaya. Derajat kelengkungan bidang yang melalui sumbu panjang telur tidak sama besar dengan derajat kelengkungan pada bidang yang melalui sumbu pendek.

2.2.6 Faktor yang mempengaruhi ketajaman mata

Menurut (Lailatul Hafidah, 2024), Terjadinya kelelahan mata yang mengakibatkan ketajaman mata menurun tidak luput dari berapa lama, posisi, jarak dan pencahayaan yang mengenai mata, untuk mencegah terjadinya kelelahan mata maka dapat dilakukan :

- 1) Posisi atau jarak pandang mata ke layar *gedget* 30-40 cm dari mata.
- 2) Pencahayaan yang cukup membuat mata dapat berakomodasi dengan baik, namun sebaiknya dalam penggunaan *gedget* disarankan untuk menggunakan kacamata untuk mengurangi radiasi.
- 3) Posisi Duduk yang baik dalam menggunakan *gedget* yaitu posisi duduk, dengan posisi duduk dapat mengurangi sakit pada leher.

- 4) Istirahat Penggunaan gadget terlalu lama dapat menyebabkan otot mata menjadi tegang sehingga mata mudah lelah maka untuk mengurangi kelelahan mata dapat dilakukan dengan beristirahat setiap 20 menit selama 20 detik dengan memandang objek sejauh 20 kaki

2.2.7 Kategori Penilaian Ketajaman Mata

Indikator penilaian ketajaman mata yang dapat dilihat dari hasil snellen chart untuk mengukur sejauh mana seseorang dapat membaca huruf dengan ukuran tertentu dengan jarak yang telah ditentukan yaitu sebagai berikut (Pratiwi, 2018) :

a) Kategori Baik

1. 20/20 : Penglihatan normal. Pasien dapat melihat dengan jelas pada jarak 20 kaki apa yang seharusnya dapat dilihat oleh orang normal.
2. 20/15: Penglihatan lebih baik dari normal. Pasien dapat melihat detail yang lebih kecil dari jarak 20 kaki dibandingkan dengan orang normal. Di jelaskan bahwa angka pertama menunjukkan jarak pengujian, dan angka kedua menunjukkan jarak di mana dapat melihat detail yang lebih kecil daripada yang dapat dilihat oleh orang dengan penglihatan normal dari jarak 20 kaki.

b). Kategori Cukup

1. 20/25: Masih dalam batas normal, tetapi ada sedikit penurunan. Pasien dapat melihat pada jarak 20 kaki apa yang seharusnya dapat dilihat pada jarak 25 kaki.
2. 20/30: Pasien masih dapat melihat dengan cukup baik, tetapi ada penurunan yang lebih jelas. Dapat melihat pada jarak 20 kaki apa yang seharusnya dilihat pada jarak 30 kaki.
3. 20/40: Dikenal sebagai batas minimal untuk penglihatan yang baik dalam banyak konteks (misalnya, untuk mengemudi). Pasien dapat melihat pada jarak 20 kaki apa yang seharusnya dilihat pada jarak 40 kaki.

c). Kategori Kurang

1. 20/50: Penglihatan mulai menunjukkan masalah yang signifikan. Pasien hanya dapat melihat pada jarak 20 kaki apa yang dapat dilihat oleh orang normal pada jarak 50 kaki.
2. 20/60: Penglihatan yang lebih buruk; pasien mulai mengalami kesulitan dalam aktivitas sehari-hari.
3. 20/70 hingga 20/100: Penglihatan yang sangat terbatas; pasien mungkin memerlukan bantuan visual.
4. 20/200: Ini adalah ambang kebutaan fungsional. Pasien hanya dapat melihat pada jarak 20 kaki apa yang seharusnya dilihat pada jarak 200 kaki.

2.2.8 Indikator ketajaman mata

Menurut Natalia (2021), Indikator penilaian ketajaman mata biasanya mencakup beberapa aspek berikut:

1. Visus (Ketajaman Penglihatan): Diukur menggunakan alat seperti Snellen chart. Nilai visus biasanya dinyatakan dalam pecahan, misalnya 20/20, di mana 20 adalah jarak pengujian dalam kaki.
2. Kemampuan Membedakan Detail: Mengukur kemampuan individu untuk membedakan objek yang memiliki detail halus pada berbagai jarak.
3. Penglihatan Jarak Dekat: Menguji kemampuan membaca huruf kecil atau teks pada jarak dekat.
4. Respons terhadap Cahaya: Mengamati kemampuan mata untuk merespons perubahan pencahayaan.
5. Kemampuan Fokus: Menilai kemampuan mata untuk berfokus pada objek dari berbagai jarak (akomodasi).
6. Kelelahan Mata: Mengamati gejala kelelahan atau ketidaknyamanan setelah penggunaan mata yang berkepanjangan, terutama saat menggunakan gadget.
7. Keselarasan Mata: Memeriksa apakah kedua mata berfungsi secara sinergis dan tidak mengalami strabismus (mata juling).

2.3 Konsep Gadget

2.3.1 Pengertian Gadget

Gadget menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi V dalam Setianingsih, Eka (2019), adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; gawai. Wijanarko dan Setiawati (2022) dalam Setianingsih, Eka, (2019) menjelaskan bahwa *gadget* merupakan teknologi terbaru yang berpengaruh besar bagi kehidupan manusia, memberi kemudahan, dan memberikan pengaruh positif. Melalui *gadget* komunikasi menjadi lebih mudah dan juga murah. *Gadget* adalah alat elektronik yang memiliki ukuran relatif kecil dan praktis dalam penggunaannya (Anggraini, 2019). *Gadget* adalah sebuah alat elektronik kecil bersifat portable yang mudah dan praktis dibawa kemana saja. *Gadget* merupakan salah satu teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.

Gadget seringkali dianggap sesuatu yang tidak biasa atau sesuatu yang cerdas. *Gadget* memiliki perbedaan dengan teknologi lainnya yaitu memiliki unsur kebaruan dan bentuknya yang lebih kecil. *Gadget* merupakan salah satu alat canggih yang menyediakan berbagai fitur aplikasi berupa jejaring sosial, hiburan dan berita (Pertiwi *et al.*, 2018).

2.3.2 Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kemunculan *gadget* adalah memudahkan manusia untuk melakukan pekerjaan, contohnya adalah memudahkan dalam berkomunikasi, mencari informasi, hiburan, serta aktivitas lainnya. Menurut Anggraini (2019), *gadget* memiliki beberapa fungsi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia di antaranya :

1. Media komunikasi

Gadget sangat bermanfaat sebagai media komunikasi, memudahkan manusia untuk dapat saling terhubung satu sama lain walaupun berada di tempat yang jauh.

2. Akses informasi

Selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga dapat digunakan sebagai akses informasi. *Gadget* dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi melalui internet.

3. Media hiburan

Gadget tidak hanya memberikan kemudahan untuk berkomunikasi, tetapi juga menyediakan fitur hiburan yaitu mendengarkan musik secara online, menonton video dan mengakses game.

4. Gaya hidup

Gadget telah menjadi salah satu bagian terpenting dalam hidup manusia saat ini, sehingga dapat dikatakan bahwa *gadget* sangat memengaruhi gaya hidup bagi setiap penggunanya.

2.3.3 Jenis - jenis *Gadget*

Sebagian orang mengetahui gadget hanya sebatas handphone, namun nyatanya banyak sekali barang elektronik yang termasuk dalam gadget. Anggraini (2019), Menyatakan dalam bukunya ada beberapa jenis gadget yang seringkali digunakan masyarakat :

1. Handphone

Merupakan salah satu jenis *gadget* yang paling banyak digunakan semua kalangan masyarakat termasuk anak - anak. Fungsi dari handphone adalah sebagai alat komunikasi, namun dengan seiring berkembangnya zaman, handphone memiliki fungsi lain yaitu untuk mencari informasi, hiburan dan masih banyak lagi.

2. Laptop

Laptop adalah komputer pribadi yang dapat dipindahkan dan dibawa dengan mudah sehingga dapat digunakan di banyak tempat. Mayoritas laptop mempunyai fitur yang sama dengan komputer, seperti mampu menjalankan perangkat lunak dan mengelola berkas.

3. Tablet

Gadget yang satu ini memiliki fungsi yang sama dengan handphone yaitu untuk berkomunikasi, mencari informasi melalui internet, dan menyajikan media hiburan. Hanya saja yang membedakan antara 6 handphone dengan tablet adalah ukuran layarnya. Tablet memiliki ukuran yang lebih lebar dibandingkan dengan handphone.

2.3.4 Dampak Penggunaan *Gadget*

Pada era serba digital ini kehidupan manusia sangat dimudahkan dengan adanya teknologi yang semakin canggih. Namun, dengan teknologi semakin canggih pasti akan menimbulkan banyak sekali dampak baik maupun buruk. *Gadget* bermanfaat agar anak mengetahui teknologi sejak dini, namun diperlukan kehati-hatian agar anak tidak terpengaruh dan kecanduan menggunakan *gadget* karena dapat memberikan dampak buruk bagi kesehatan mata serta tumbuh kembang anak (Anggraini, 2019). Menurut Novitasari (2019), ada beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi anak-anak yaitu :

1. Menambah pengetahuan Anak, anak yang menggunakan *gadget* berteknologi canggih akan dimudahkan untuk mendapatkan suatu informasi mengenai tugas yang diberikan oleh sekolah dengan menggunakan internet. Dengan demikian anak-anak dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.
2. Mempermudah komunikasi, *Gadget* adalah suatu teknologi yang canggih, sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan seluruh orang yang di seluruh penjuru dunia.
3. Memperluas jaringan, pertemanan Menggunakan *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan, karena dengan mudah untuk bergabung dengan media sosial. Namun, orang tua perlu mengawasi penggunaan *gadget* anak-anaknya karena saat ini sedang marak pelaku kejahatan yang menargetkan anak-anak sebagai korban.

Selain itu, *gadget* dapat memberikan dampak buruk bagi anak - anak antara lain :

1. Penurunan interaksi sosial

Anak yang menghabiskan waktu lebih sering untuk bermain gadget akan mengalami penurunan interaksi dengan orang yang disekitarnya, selain itu anak akan mengalami penurunan untuk bermain di alam terbuka dan tidak tertarik untuk melakukan interaksi secara fisik. Kemampuan sosial anak terlebih anak usia sekolah semakin menurun dan ruang gerak sosialnya semakin sempit sebagai akibat dari penggunaan gadget. Mereka lebih suka menyendiri dan tidak peduli terhadap temanteman sebayanya dan lingkungan sekitarnya (Halawa & Palan, 2021).

2. Merusak pengelihatan

Kontak terlalu lama didepan *gadget* dapat merusak pengelihatan pada anak. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering kontak dengan *gadget* lebih mungkin mengalami gangguan pada mata mereka.

3. Postur tubuh buruk

Terlalu lama menggunakan *gadget* juga dapat menyebabkan postur tubuh menjadi buruk. Anak dapat menggunakan gadget dengan waktu yang lebih lama dengan duduk membungkuk maupun berbaring di sofa atau tempat tidur. Postur tubuh yang buruk juga dapat menyebabkan ketidak sejajaran pada tulang belakang anak, yang dapat menyebabkan masalah kesehatan dan nyeri.

4. Gangguan tidur

Anak yang kecanduan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya. Orang tua sebaiknya membuat kesepakatan dengan anak, misalnya

dengan membuat aturan menonaktifkan *smartphone* saat menjelang akan tidur. Sebab jika *gadget* itu menyala akan mengganggu istirahat anak terutama anak yang di bawah usia 13 tahun.

5. Perilaku kekerasan

Perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu melalui game atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak mengetahui bahwa game yang diberikan untuk anaknya mengandung unsur kekerasan.

6. Terpapar radiasi

Gadget sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan mata berair karena kelelahan mata. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi *smartphone* menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, *Alzheimer* dan Parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika di teliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi *smartphone* yang saat ini di pasaran masih tergolong aman.

7. Ancaman *cyberbullying*

Ancaman *Cyberbullying* adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial (Hafidah, 2024).

2.3.5 Batasan Waktu Penggunaan *Gedget*

Batasan waktu penggunaan *gedget* menurut usia yaitu sebagai berikut (Rohana *et al.*, 2019) :

- a. Anak-anak (0-2 tahun): Tidak disarankan menggunakan gadget sama sekali.
- b. Anak-anak (2-5 tahun): Waktu layar tidak lebih dari 1 jam per hari.

- c. Anak usia sekolah (6-12 tahun): Maksimal 2 jam per hari, dengan waktu istirahat yang cukup.
- d. Remaja (12-18 tahun): Batasan waktu bisa lebih fleksibel, tetapi tetap disarankan tidak lebih dari 2-3 jam per hari untuk penggunaan non-pendidikan.
- e. Dewasa: Tidak ada batasan yang pasti, tetapi disarankan untuk melakukan aktivitas fisik atau istirahat dari layar setiap 1 hingga 2 jam

2.3.6 Jarak Penggunaan Gadget

Jarak pandang merujuk pada seberapa jauh seseorang dapat melihat objek dengan jelas. Berikut penjelasan untuk kedua kategori jarak pandang menurut Rimayanti, Ulfah, *et al* (2025) :

1. Jarak Pandang Baik (> 30 cm)

Individu dapat melihat objek dengan jelas dari jarak > 30 cm. Jarak ini ideal untuk aktivitas sehari-hari seperti membaca, menulis, dan menggunakan perangkat elektronik. Jarak pandang yang baik mengurangi risiko ketegangan mata dan membantu menjaga kesehatan visual secara keseluruhan.

2. Jarak Pandang Tidak Baik (< 30 cm)

Individu hanya dapat melihat objek dengan jelas dari jarak kurang dari 30 cm. Jarak ini dapat mengindikasikan adanya masalah penglihatan, seperti miopi (rabun jauh), yang memerlukan perhatian. Jarak pandang yang tidak baik dapat menyebabkan ketidaknyamanan, kelelahan mata, dan kesulitan dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

2.4 Konsep Anak Usia Sekolah Dasar

2.4.1 Definisi

Anak sekolah dasar adalah mereka yang berusia antara 6–12 tahun atau biasa disebut dengan periode intelektual. Pengetahuan anak akan bertambah pesat seiring dengan bertambahnya usia, keterampilan yang dikuasainya semakin beragam. Minat anak pada periode ini terutama terfokus pada segala sesuatu yang bersifat dinamis bergerak. Implikasinya adalah anak cenderung untuk melakukan beragam aktivitas yang akan berguna pada proses perkembangannya kelak (Jatmika, 20019).

2.4.2 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Supriasa (2020), karakteristik anak usia sekolahumur 6-12 tahun terbagi menjadi empat bagian terdiri dari :

1. Fisik/Jasmani

- a) Pertumbuhan lambat dan teratur
- b) Anak wanita biasanya lebih tinggi dan lebih berat dibandinglaki-laki dengan usia yang sama.
- c) Anggota-anggota badan memanjang sampai akhir masa ini.
- d) Peningkatan koordinasi besar dan otot-otot halus.
- e) Pertumbuhan tulang, tulang sangat sensitif terhadapkecelakaan.
- f) Pertumbuhan gigi tetap, gigi susu tanggal, nafsu makanbesar, senang makan dan aktif.
- g) Fungsi penglihatan normal, timbul haid pada akhir masa ini.

2. Emosi

- a). Suka berteman, ingin sukses, ingin tahu, bertanggung jawabterhadap tingkah laku dan diri sendiri, mudah cemas jika adakemalangan di dalam keluarga.
- b). Tidak terlalu ingin tahu terhadap lawan jenis

3. Sosial

- a) Senang berada di dalam kelompok, berminat di dalam permainan yang bersaing, mulai menunjukkan sikap kepemimpinan, mulai menunjukkan penampilan diri, jujur, sering punya kelompok teman-teman tertentu.
- b) Sangat erat dengan teman-teman sejenis, laki-laki dan wanita bermain sendiri-sendiri.

4 Intelektual

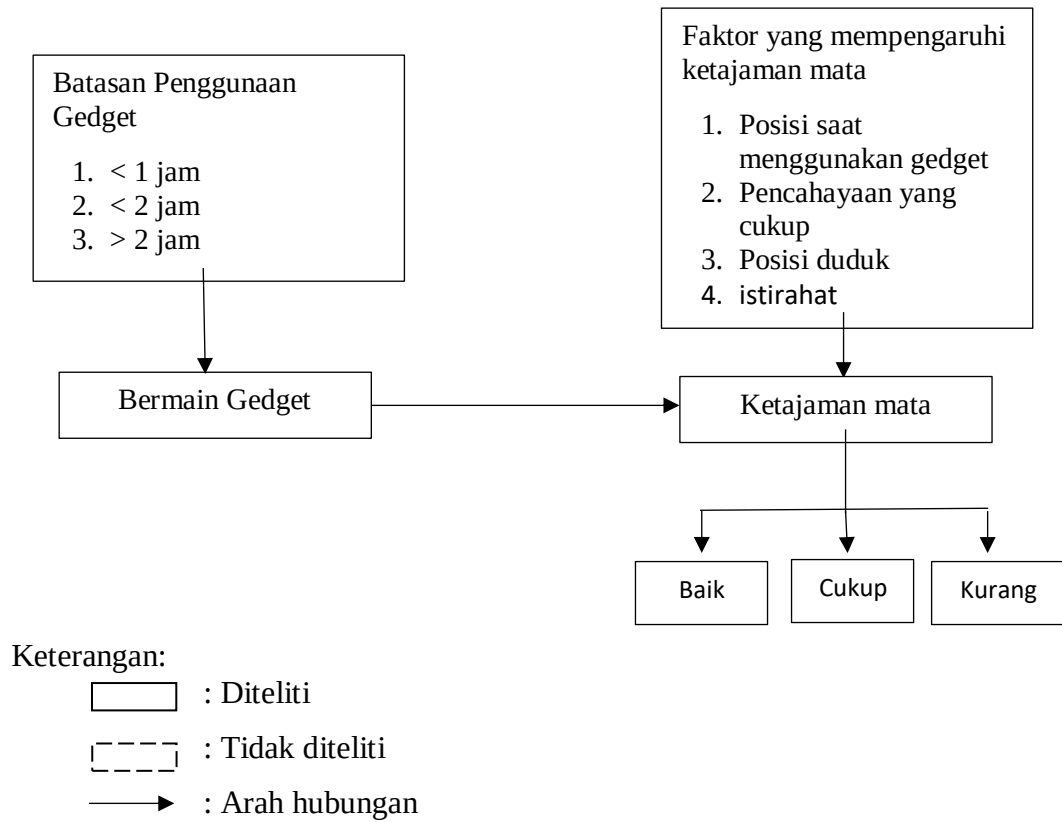
- a) Suka berbicara dan mengeluarkan pendapat minat besar dalam belajar dan keterampilan, selalu ingintahu sesuatu.
- b) Perhatian terhadap sesuatu sangat singkat.

2.4.3 Rentang Usia Anak Sekolah Dasar

Menurut Magdalena (2021), Rentang usia anak Prasekolah dari Kelas 1- 6 sebagai berikut :

1. Kelas 1: Umumnya anak berusia 6 hingga 7 tahun.
2. Kelas 2: Umumnya anak berusia 7 hingga 8 tahun.
3. Kelas 3: Umumnya anak berusia 8 hingga 9 tahun.
4. Kelas 4: Umumnya anak berusia 9 hingga 10 tahun.
5. Kelas 5: Umumnya anak berusia 10 hingga 11 tahun.
6. Kelas 6: Umumnya anak berusia 11 hingga 12 tahun

2.5 Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka konsep ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Desain/ Rancangan Penelitian

Desain/ rancangan penelitian adalah rencana atau strategi yang dibuat oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Desain penelitian juga dikenal sebagai rancangan penelitian (Nursalam, 2020). Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain penelitian deskriptif merupakan desain penelitian yang menggambarkan hasil analisa suatu peristiwa berdasarkan hasil penelitian terhadap variabel penelitian (Nursalam, 2020). Pendekatan yang digunakan adalah *cross sectional* yaitu penelitian yang dilaksanakan pada satu waktu pengumpulan dan analisis data.

3.2 Kerangka Kerja



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Ketajaman Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan *Gadget* Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

3.3 Populasi, Sampel dan Sampling

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti, atau seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah. Dalam ilmu pengetahuan, populasi sering digunakan dalam konteks ilmu biologi dan ilmu statistik (Nursalam, 2020). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4-6 SDN. Madulang I Omben yang menggunakan *gadget* sebanyak 90 orang.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang digunakan untuk menjawab hasil penelitian. Sampel merupakan sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Peneliti menggunakan sampel karena populasi yang digunakan di dalam penelitian sangat banyak (Nursalam, 2019). Sampel dari penelitian ini adalah anak kelas IV-VI usia sekolah dasar sebanyak 90 siswa. sampel pada penelitian ini dapat diukur menggunakan Rumus Slovin, yaitu :

$$\begin{aligned} n &= \frac{N}{1+N(e)^2} \\ n &= \frac{90}{1+90(0,1)^2} \\ n &= \frac{90}{1,9} \\ n &= 47,36 \\ n &= 47 \end{aligned}$$

Keterangan :

n = Perkiraan Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Batas Kesalahan (0,1)

3.3.3 Sampling

Teknik sampling dalam penelitian berdasarkan statistikan dan pakar akan dijelaskan pada kesempatan ini. Teknik sampling adalah teknik yang dilakukan untuk menentukan sampel. sebuah penelitian yang baik haruslah memperhatikan dan menggunakan sebuah teknik dalam menetapkan sampel yang akan diambil

sebagai subjek penelitian (Nursalam, 2021). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, Teknik pengambilan sampel *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana peneliti memilih responden berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian (Nursalam *et al.*, 2020). Berikut kriteria inklusi dan eksklusi di dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kriteria Inklusi adalah karakteristik umum pada subjek penelitian dari suatu populasi target dan terjangkau yang akan diteliti (Susanti, 2023) yaitu:
 - 1) Anak usia sekolah dasar Kelas 4-6 (usia 10-12 tahun) yang terdaftar di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.
 - 2) Anak yang memiliki kebiasaan menggunakan *gadget* < 2 jam dan > 2 jam.
 - 3) Anak yang bersedia berpartisipasi dalam penelitian dan memberikan izin dari orang tua atau wali
- b. Kriteria eksklusi adalah menghilangkan atau mengeluarkan subjek yang tidak memenuhi kriteria inklusi dari studi (Susanti, 2023) sebagai berikut:
 - 1) Anak yang memiliki riwayat penyakit mata sebelumnya yang dapat memengaruhi hasil penelitian.
 - 3). Anak yang sedang dalam perawatan medis yang berkaitan dengan kesehatan mata pada saat penelitian dilakukan

3.4 Identifikasi Variabel

Suatu atribut, sifat atau nilai dari orang, serta objek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya oleh seorang peneliti. Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih suatu atribut dari objek yang diteliti (Nursalam, 2021). Penelitian ini memiliki 1 variabel yaitu ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar.

3.5 Definisi Operasional

Tabel 3.1 Definisi Operasional Ketajaman Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan *Gadget* Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

No	Variabel	Definisi Operasional	Indikator	Instrumen	Skala Data	Skoring
1	Ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan <i>gadget</i>	Tingkat kekuatan dan keakuratan penglihatan siswa yang menggunakan <i>gadget</i>	1. Ketajaman penglihatan 2. Kemampuan membedakan detail 3. Penglihatan jarak dekat 4. Kemampuan fokus 5. Keselarasan mata 6. Respon terhadap cahaya 7. Kelelahan mata	1. Lembar <i>Snellen chart</i> 2. Lembar observasi	Ordinal	1. Baik • 20/20 • 20/15 2. Cukup • 20/25 • 20/30 • 20/40 3. Kurang • 20/50 • 20/60 • 20/70 • 20/100 • 20/200 Keterangan : - Angka pertama yaitu jarak standar untuk pengujian ketajaman - Angka kedua yaitu jarak yang dapat dilihat dari detail yang lebih kecil daripada yang dapat dilihat oleh orang dengan penglihatan normal

3.6 Pengumpulan Data

1 Pengumpulan data

a. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN. Madulang I Omben Kabupaten Sampang pada bulan Januari sampai dengan Februari 2025.

b. Proses pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilaksanakan sebagai berikut:

1. Peneliti melaksanakan ujian sidang proposal dan dinyatakan lulus sidang serta dibuktikan dengan adanya lembar pengesahan telah menyelesaikan proses revisi proposal

2. Peneliti memohon surat pengumpulan data kepada Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Madura.
3. Setelah mendapat izin penelitian kemudian mengajukan rekom penelitian ke balai pelayanan satu pintu Kabupaten Sampang, kemudian mengajukan surat permohonan penelitian kepada kepala sekolah SD Madulang I Omben Kabupaten Sampang,
4. Setelah surat izin penelitian diberikan kepada sekolah SDN Madulang I Omben Kabupaten Sampang, kemudian peneliti berkordinasi untuk waktu dan tempat responden berkumpul
5. Selanjutnya memberikan surat permohonan kepada calon responden (*informed concent*) serta menjelaskan proses penelitian dan maksud serta tujuan
6. Setelah itu respondent yang sudah menyetujui untuk menjadi respondent diberikan lembar ketersediaan menjadi responden
7. Kemudian melakukan pemeriksaan mata terhadap responden dengan menggunakan snellen chart, dan lakukan pemeriksaan sesuai dengan SOP yang sudah ada kemudian hasilnya di catata di lembar observasi.
8. Melanjutkan ke tahap analisis data.

c. Instrumen Penelitian

- 1). *Snellen Chart*, digunakan untuk mengukur ketajaman penglihatan anak. Ini dilakukan dengan meminta anak membaca huruf pada jarak tertentu.
- 2) Lembar Observasi, dengan mencatat hasil ketajaman mata dari setiap anak, termasuk nilai yang diperoleh dari *Snellen Chart*.

2 Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Menurut Nurani (2022). Teknik pengolahan data dilakukan melalui 5 tahap sebagai berikut :

1). *Editing*

Tahap editing yaitu Data akan diperiksa dan diperbaiki karena ada kemungkinan bahwa data yang terkumpul belum lengkap

atau kurang. Data jawaban responden dikodekan untuk mempermudah pengolahan data.

2). *Coding*

Coding adalah tindakan untuk memberikan kode-kode tertentu dalam sebuah informasi dengan mengubah kata menjadi angka. Data yang diperoleh akan diinterpretasikan sesuai dengan kesepakatan (Yusnan *et al.*, 2020). Pengkodean umum dalam penelitian ini meliputi :

a. Jenis Kelamin

- 1) Laki-Laki : 1
- 2) Perempuan : 2

b. Usia

- 1) 10 Tahun : 1
- 2) 11 Tahun : 2
- 3) 12 Tahun : 3

c. Lama penggunaan *Gedget*

- 1) > 2jam : 1
- 2) < 2 jam : 2

d. Intensitas Cahaya

- 1) < 50 % : 1
- 2) > 50% : 2

e. Frekuensi Penggunaan *Gedget*

- 1) < 2 kali/ hari : 1
- 2) > 2 kali/hari : 2

h. Jarak Pandang

- 1) < 30 cm : 1
- 2) > 30 cm : 2

i. Posisi saat menggunakan *Gedget*

- 1) Duduk : 1
- 2) Tidur : 2

3). *Scoring*

Scoring yaitu menentukan skor/nilai untuk setiap item pertanyaan *Scoring* pada penelitian ini tentang hasil dari pemeriksaan pengukuran ketajaman mata menggunakan *Snellen chart* dengan hasil pemeriksaan di kategorikan Normal dan tidak normal.

4). *Tabulasi*

Tabulasi adalah menggabungkan data hasil penelitian ke dalam tabel. Data yang sudah di *scoring* dimasukkan tabel frekuensi dan setelah data diberikan kode, dilanjutkan dengan tabulasi data.

5). Interpretasi

Berdasarkan penelitian Arikunto (2018), dari respon yang diberikan oleh setiap responden, persentase kategori respon yang serupa dihitung dari total responden, dan kemudian dikelompokkan sebagai berikut:

1. 100% = Seluruhnya
2. 75%-99% = hampir seluruhnya
3. 51%-74% = Sebagian besar
4. 50% = setengahnya
5. 26%-49% = hampir setengahnya
6. 1%-25% = sebagian kecil
7. 0% = tidak satupun

b. Analisis Data

1). Analisis data yang digunakan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data deskriptif berdasarkan hasil tabulasi. Untuk kebutuhan penarikan kesimpulan dilakukan pengolahan menggunakan hasil olah data deskriptif sebagai sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

1. P = Prosentase
2. n = nilai kelompok
3. N = nilai total

3.7 Etika Penelitian

Etika penelitian adalah seperangkat prinsip dan norma yang mengatur perilaku peneliti dalam melaksanakan penelitian. Tujuan utama etika penelitian adalah untuk melindungi hak dan kesejahteraan peserta, menjaga integritas ilmiah, serta memastikan keadilan dan transparansi dalam proses penelitian (Sukamerta, 2018). Dalam melaksanakan penelitian yang melibatkan manusia, peneliti harus memahami dan menghormati hak dasar manusia, termasuk kebebasan individu untuk menentukan dirinya sendiri. Oleh karena itu, peneliti perlu menjunjung tinggi kebebasan ini. Beberapa masalah etika yang perlu diperhatikan dalam penelitian meliputi :

3.7.1 Lembar persetujuan menjadi responden (*informed consent*)

Lembar persetujuan (*informed consent*) adalah dokumen yang digunakan untuk mendapatkan izin dari responden sebelum mereka berpartisipasi dalam penelitian. Dokumen ini menjelaskan tujuan penelitian, prosedur yang akan dilakukan, potensi risiko, manfaat, dan hak responden, termasuk hak untuk menarik diri kapan saja tanpa konsekuensi. Lembar ini memastikan bahwa responden memberikan persetujuan secara sukarela dan menyadari informasi yang relevan mengenai partisipasi mereka dalam penelitian.

3.7.2 Tanpa nama (*anonymity*)

Dalam penelitian, istilah "tanpa nama" merujuk pada praktik menjaga kerahasiaan identitas responden. berarti informasi pribadi atau identitas responden tidak dicantumkan atau diungkapkan dalam laporan penelitian. Pendekatan ini bertujuan untuk melindungi privasi responden dan mendorong partisipasi yang lebih jujur, karena responden merasa aman dan nyaman untuk memberikan informasi

tanpa takut identitas mereka diketahui. Penelitian yang dilakukan tanpa mencantumkan nama responden sering kali mencakup penggunaan kode atau nomor identifikasi untuk menjaga anonimitas.

3.7.3 Kerahasiaan (*confidentiality*)

Kerahasiaan dalam menjadi responden penelitian merujuk pada upaya untuk melindungi informasi pribadi dan data yang diberikan oleh responden selama proses penelitian. Hal ini mencakup beberapa aspek penting, seperti memastikan bahwa identitas responden tidak diungkapkan atau dicantumkan dalam laporan hasil penelitian. Peneliti bertanggung jawab untuk menjaga agar data yang dikumpulkan hanya digunakan untuk tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, tanpa menyebarkannya untuk kepentingan lain. Keamanan data juga menjadi prioritas, di mana peneliti harus menyimpan data dengan cara yang aman untuk mencegah akses yang tidak sah. Selain itu, responden memiliki hak untuk mengetahui bagaimana data mereka akan digunakan dan berhak untuk menarik diri dari penelitian kapan saja tanpa mengalami konsekuensi.

3.7.4 Keadilan (*Justice*)

Penelitian dilakukan dengan jujur, adil, profesional dan memperhatikan ketepatan, kecermatan psikologis dan perasaan subjek penelitian. Peneliti menerapkan prinsip tidak membedakan suku ras, bangsa, ekonomi, pekerjaan sebagai rencana tindak lanjut penelitian ini.

3.7.5 Keterbatasan penelitian

1. Penelitian ini hanya melibatkan siswa di SDN Madulang 1, yang mungkin tidak mewakili kondisi seluruh anak usia sekolah dasar di daerah lain.
2. Desain penelitian yang digunakan bersifat cross-sectional, sehingga tidak dapat menunjukkan hubungan sebab-akibat secara definitif.
3. Pengukuran ketajaman mata dilakukan hanya satu hari sehingga tidak dapat mencerminkan perubahan dalam ketajaman mata seiring waktu.

BAB 4

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan Gambaran hasil lokasi penelitian, dan pembahasan yang disampaikan dalam bentuk tabel dan narasi sesuai dengan tujuan penelitian. Data yang terkumpul ditabulasikan dan dipresentasikan kemudian diinterpretasikan sehingga menghasilkan suatu Kesimpulan.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi umum tempat penelitian

1. Geografi

Penelitian ini berlokasi di Kabupaten Sampang yang terletak di pulau Madura, Jawa Timur dengan luas wilayah 1233,33 km^2 . Dengan batas wilayah utara: Laut Jawa, Selatan: Selat Madura, Timur: Kabupaten Pamekasan, Barat: Kabupaten Bangkalan. Secara astronomis Kabupaten Sampang Terletak pada $113^{\circ} 08' - 113^{\circ} 39'$ BT dan $06^{\circ} 05' - 07^{\circ} 13'$ LS, dan terbagi menjadi 14 kecamatan dan 186 desa (BPK Perwakilan Jawa Timur, 2024). Penelitian ini dilakukan di SDN Madulang 1 yang terletak di Desa Madulang Kecamatan Omben Kabupaten Sampang dengan luas wilayah 116,31 km^2 . Adapun batas-batas SDN Madulang 1 yaitu sebelah barat, timur, utara, dan selatan adalah rumah warga.

2. Demografi

Berdasarkan data yang diperoleh jumlah guru di SDN Madulang 1 sebanyak 12 orang, terdiri dari 8 laki-laki dan 4 perempuan, 12 orang mengajar, jumlah siswa sebanyak 198, terdiri dari 101 laki-laki dan 97 perempuan, 1 petugas keamanan dan 2 tukang kebun.

3. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana yang terdapat di SDN Madulang 1 diantaranya terdapat 8 ruang kelas, yang terdiri dari 6 ruang kelas sekolah dasar, dan 2 kelas TK. 1 Perpustakaan, 4 Kamar mandi, 1 parkir, 1 kantin, 1 ruang guru, 1 taman, 1 ruang UKS dan BK, serta 1 gudang, dan 1 lapangan olahraga.

4.1.2 Hasil penelitian data umum

1. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *Gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase%
1.	Laki – laki	49	54 %
2.	Perempuan	41	46%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4.1 didapatkan bahwa sebagian besar jenis kelamin Laki-laki sebanyak 49 siswa (54%) dan hampir setengahnya berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 siswi (46%).

2. Karakteristik responden berdasarkan umur

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan umur pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *Gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	Umur	Frekuensi	Persentase%
1.	10 Tahun	31	34%
2.	11 Tahun	33	37%
3.	12 Tahun	26	29%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4.2 didapatkan bahwa sebagian besar anak berumur 11 Tahun sebanyak 33 siswa (37%) dan hampir setengahnya berumur 12 tahun sebanyak 26 siswa (29%).

3. Karakteristik responden berdasarkan kepemilikan *Gadget*

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kepemilikan *Gadget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *Gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	kepemilikan <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase%
1.	Milik sendiri	78	87%
2.	Milik orang Tua	12	13%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4.3 didapatkan bahwa hampir seluruhnya kepemilikan *gadget* milik sendiri sebanyak 78 siswa (87%) dan sebagian kecil kepemilikan *gadget* milik orang tua sebanyak 12 siswa (13%).

4. Karakteristik responden berdasarkan memakai kacamata

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan penggunaan kacamata Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	Memakai Kacamata	Frekuensi	Persentase%
1.	Ya	4	4%
2.	Tidak	86	96%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4.4 didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden (Tidak) menggunakan kacamata sebanyak 86 siswa (96%) dan sebagian kecil responden menggunakan kacamata (Ya) sebanyak 4 siswa (4%).

5. Karakteristik responden berdasarkan lama penggunaan *gadget*

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan lama penggunaan *Gadget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *Gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	lama penggunaan <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase%
1.	> 2 jam	21	23%
2.	< 2 jam	69	77%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer, 2025

Berdasarkan Tabel 4.5 didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden dengan lama penggunaan *gadget* < 2 jam sebanyak 69 siswa (77%) dan sebagian kecil responden dengan lama penggunaan *gadget* > 2 jam sebanyak 21 siswa (23%).

6. Karakteristik responden berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget*

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan frekuensi penggunaan *gadget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	frekuensi penggunaan <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase%
1.	< 2 kali/hari	22	24%
2.	> 2 kali/hari	68	76%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.6 didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden dengan frekuensi penggunaan *gadget* > 2 kali/hari sebanyak 68 siswa (76%) dan sebagian kecil responden dengan frekuensi penggunaan *gadget* < 2 kali/hari sebanyak 22 siswa (24%).

7. Karakteristik responden berdasarkan intensitas cahaya

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Intensitas Cahaya *gedget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	Intensitas Cahaya	Frekuensi	Persentase%
1.	< 50%	53	59%
2.	> 50 %	37	41%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.7 didapatkan bahwa sebagian besar responden dengan intensitas cahaya *gadget* < 50% sebanyak 53 siswa (59%) dan hampir setengahnya responden dengan intensitas cahaya *gadget* > 50% sebanyak 37 siswa (41%).

8. Karakteristik responden berdasarkan jarak pandang terhadap *gadget*

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jarak pandang terhadap *gadget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan *gadget* Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	jarak pandang terhadap <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase%
1.	< 30 cm	55	61%
2.	> 30 cm	35	39%
Total		90%	100%

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.8 didapatkan bahwa sebagian besar responden dengan jarak pandang terhadap *gadget* < 30 cm sebanyak 55 siswa (61%) dan hampir setengahnya reponden dengan jarak pandang terhadap *gadget* > 30cm sebanyak 35 siswa (39%).

9. Karakteristik responden berdasarkan posisi menggunakan *gadget*

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan posisi menggunakan *gadget* Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan Smartphone Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang Tahun 2025.

No	Posisi menggunakan <i>gadget</i>	Frekuensi	Persentase%
1.	Duduk	67	74%
2.	Tidur	23	26%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan Tabel 4.9 didapatkan bahwa sebagian besar responden dengan posisi duduk menggunakan *gadget* sebanyak 67 siswa (74%) dan hampir setengahnya responden dengan posisi tiduran menggunakan *gadget* sebanyak 23 siswa (26%).

4.1.2 Data Khusus

Data khusus yang disajikan berupa data hasil penelitian gambaran ketajaman mata pada anak kelas IV-VI usia sekolah dasar di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang 2025.

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Tingkat Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Menggunakan Gadget Di Desa Madulang Kecamatan Omben Sampang.

No	Kategori	Frekuensi	Persentase%
1.	Baik	78	87%
2.	Cukup	8	9%
3.	Kurang	4	4%
Total		90	100%

Sumber : Data Primer 2025

Berdasarkan tabel 4.10 didapatkan bahwa hampir seluruhnya responden berdasarkan tingkat ketajaman mata dengan kategori baik sebanyak 78 siswa (87%) dan sebagian kecil dalam kategori kurang sebanyak 4 siswa (4%) pada anak kelas IV-VI usia sekolah Dasar di SDN Madulang 1.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian Tabel 4.10 dapat dijelaskan bahwa hampir seluruhnya responden berdasarkan tingkat ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang menggunakan *gedget* masuk dalam kategori baik sebanyak 78 siswa (87%) dan sebagian kecil dalam kategori kurang sebanyak 4 siswa (4%), hal ini dibuktikan dengan hasil pemeriksaan *snellen chart* dengan tepat. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maimanah (2019), bahwa penggunaan gadget dengan durasi yang terkendali tidak selalu berdampak negatif pada kesehatan mata. Fakta ini menguatkan opini bahwa penggunaan gadget yang dilakukan secara terkendali, dengan bimbingan orang tua dan guru, dapat membantu menjaga ketajaman mata. Hal ini menunjukkan pentingnya pendidikan dan pengawasan dalam penggunaan teknologi. Edukasi tentang cara penggunaan gadget yang aman, termasuk menjaga jarak pandang yang tepat dan membatasi waktu penggunaan, tampaknya berkontribusi pada hasil yang baik. Penting untuk terus menyediakan informasi ini kepada anak-anak dan orang tua. Meskipun ada perhatian terhadap dampak negatif gadget terhadap kesehatan mata, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa banyak anak masih dapat mempertahankan penglihatan yang baik. Ini mungkin karena kesadaran akan pentingnya kesehatan

mata dan praktik yang baik. Meskipun hasilnya baik, namun penting untuk memantau kesehatan mata anak secara berkala. Dengan meningkatnya penggunaan gadget, potensi risiko terhadap kesehatan mata tetap ada, sehingga langkah pencegahan harus tetap menjadi fokus utama.

Berdasarkan hasil penelitian Tabel 4.9 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden dengan posisi duduk menggunakan gadget sebanyak 67 siswa (74%) dan hampir setengahnya responden dengan posisi tiduran menggunakan gadget sebanyak 23 siswa (26%). Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Mardina (2019), bahwa Posisi saat menggunakan gadget yang paling nyaman adalah posisi duduk karena memungkinkan anak untuk menjaga jarak yang baik antara mata dengan objek. Kurangnya cahaya yang sampai ke mata disebabkan oleh berbaring sambil membaca. Membaca sambil berbaring menimbulkan risiko yang signifikan karena dapat menyebabkan kemungkinan penurunan ketajaman mata. Posisi duduk saat menggunakan gadget memang sangat penting untuk kesehatan mata anak dan memungkinkan anak menjaga jarak yang optimal antara mata dan layar, yang merupakan faktor kunci dalam mencegah masalah penglihatan. Fakta ini menguatkan opini bahwa tingginya proporsi anak yang menggunakan gadget dalam jarak pandang yang benar menunjukkan adanya kesadaran tentang praktik penggunaan gadget yang aman. Ini bisa jadi hasil dari edukasi yang baik dari orang tua dan sekolah mengenai pentingnya menjaga jarak pandang saat menggunakan layar. Pentingnya Edukasi dan Bimbingan yaitu menekankan perlunya pendidikan yang berkelanjutan tentang kesehatan mata dan penggunaan gadget. Dengan memberikan informasi yang tepat, anak-anak dapat dibekali dengan pengetahuan untuk melindungi penglihatan mereka.

Berdasarkan hasil penelitian Tabel 4.8 dapat dijelaskan bahwa sebagian besar responden dengan jarak pandang terhadap gadget < 30 cm sebanyak 55 siswa (61%) dan hampir setengahnya responden dengan jarak pandang terhadap gadget > 30cm sebanyak 35 siswa (39%). Menurut penelitian dari Puspa *et al.* (2018) bahwa penggunaan gadget pada jarak kurang dari 30 cm dapat menyebabkan kelelahan visual, yang dapat berkontribusi pada penurunan ketajaman mata. Penelitian ini mendorong pentingnya pengaturan jarak pandang yang tepat. Dalam penelitian Maimanah (2019), menemukan bahwa jarak pandang yang terlalu dekat

saat menggunakan gadget secara signifikan meningkatkan risiko penurunan ketajaman mata. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan gadget dalam jarak dekat berpotensi mengalami masalah penglihatan. Fakta ini menguatkan opini bahwa ketajaman mata anak sangat penting untuk perkembangan belajar dan aktivitas sehari-hari mereka hal ini terjadi karena kebiasaan menggunakan gadget pada jarak dekat yang memicu kenyamanan dan aksesibilitas penggunaan *gedget*, Oleh karena itu, penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan gadget yang lebih sehat, seperti menyediakan tempat duduk yang baik dan pencahayaan yang memadai.

Berdasarkan hasil penelitian Tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa hampir seluruhnya responden dengan lama penggunaan gadget < 2 jam sebanyak 69 siswa (77%) dan sebagian kecil responden dengan lama penggunaan gadget > 2 jam sebanyak 21 siswa (23%). Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rohana *et al.*, (2019) mengenai batasan waktu penggunaan *gedget* menurut usia yaitu anak-anak (0-2 tahun) tidak disarankan menggunakan gadget sama sekali, anak-anak (2-5 tahun) waktu layar tidak lebih dari 1 jam per hari, Anak usia sekolah (6-12 tahun) maksimal 2 jam per hari, dengan waktu istirahat yang cukup. remaja (12-18 tahun) Batasan waktu bisa lebih fleksibel, tetapi tetap disarankan tidak lebih dari 2-3 jam per hari untuk penggunaan non-pendidikan. Berdasarkan penelitian oleh widiana (2022), menunjukan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berisiko menimbulkan gangguan dan dampak negatif pada perkembangan anak. Penggunaan gadget yang tidak benar dapat menyebabkan gangguan fisik dan psikologis, seperti penurunan ketajaman mata, kelelahan, dan gangguan psikologis. Ketajaman penglihatan akan dipengaruhi oleh lamanya waktu penggunaan *gedget* karena semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk fokus pada layar maka akan semakin berkurang ketajamannya. Menurunnya kemampuan penglihatan merupakan masalah umum yang banyak dialami oleh anak-anak usia sekolah yang sudah menjadi isu kesehatan yang perlu diperhatikan. Fakta ini menguatkan opini Meskipun sebagian besar anak menggunakan gadget dalam waktu yang relatif singkat, penting untuk memahami bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat berisiko menimbulkan gangguan kesehatan. Ketajaman mata yang menurun dan kelelahan visual adalah masalah

yang semakin umum di kalangan anak-anak, dan ini harus menjadi perhatian utama. ini menunjukkan perlunya edukasi yang berkelanjutan tentang penggunaan gadget yang aman. Anak-anak dan orang tua perlu diberikan informasi tentang risiko yang terkait dengan penggunaan gadget yang tidak tepat, termasuk dampak negatif pada kesehatan mata dan psikologis. Peran orang tua dalam mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget sangat penting. Dengan memberikan arahan dan menetapkan batasan waktu, orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan yang lebih sehat dalam menggunakan teknologi. Meskipun penggunaan gadget dapat memberikan manfaat edukatif, penting untuk menyeimbangkan aktivitas digital dengan interaksi fisik dan aktivitas di luar ruangan. Aktivitas fisik yang cukup serta interaksi sosial dapat membantu perkembangan anak secara keseluruhan.

BAB 5

KESIMPULAN

Dalam bab ini akan diuraikan atau disajikan kesimpulan dari hasil data, analisa data dan pembahasan. Selain itu juga disajikan saran-saran yang disesuaikan dengan kesimpulan.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hampir seluruhnya tingkat ketajaman mata pada anak kelas IV-VI usia sekolah dasar dalam penggunaan *gadget* di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang dalam kategori baik.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Profesi keperawatan

Hendaknya tenaga kesehatan melakukan penyuluhan dan pendidikan kesehatan. Memberikan informasi kepada masyarakat dengan melibatkan anak usia sekolah dasar beserta orang tua anak. Selain itu, deteksi dini atau skrining ketajaman mata pada anak untuk melihat resiko penggunaan *gadget* yang dapat menyebabkan penurunan ketajaman mata dan harus secara berkala di sekolah-sekolah dasar.

5.2.2 Bagi tempat penelitian

Sekolah dapat bekerja sama dengan puskesmas atau tenaga kesehatan untuk mengadakan pemeriksaan ketajaman mata di setiap tahunnya agar proses belajar mengajar lebih baik dan nyaman.

5.2.3 Bagi peneliti yang akan datang

Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat digunakan sebagai bahan masukan dan dapat memperluas wawasan pribadi, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian ketajaman mata pada anak kelas IV-VI usia sekolah dasar di SDN Madulang 1.

5.2.4 Bagi responden

Hendaknya responden meningkatkan kesadaran tentang penggunaan *gadget* yang baik untuk menjaga kesehatan terutama kesehatan mata, sehingga resiko terjadinya gangguan pada ketajaman penglihatan dapat dihindari

DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, R., Isni, F., & Anugrah, D. (2021). *Penanganan Kecanduan Gadget pada Anak Usia Sekolah Selama Masa Pandemi Covid-19 di Desa Wantilan, Kabupaten Subang*. <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Antara, N. D. (2018). *Asuhan Keperawatan Pada Pasien Dengan Gangguan Sistem Penglihatan*.
- Bakta, I. M. (2021). *Metodologi Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan*. Pt. Bali Internasional Pers.
- Banyuanyar, K., & Sampang, K. (2024). 4 1,2,4. 9, 29–34.
- Halimatus, S., & Hafidah, L. (2024). *Jurnal Sains dan Teknologi Kesehatan Terapi Bermain Story Telling Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Edelweiss RSU Mohammad Noer Pamekasan*. 5(1), 19–25.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ringtiyas, H. S., Noviadry, H., Hafidah, L., & Sutrisni, A. (2020). Relationship between Maternal Attitudes, Subjective Norm, and Perceived Behavior Control with Intention of Basic Immunization Perceived among Babies at the Pademawu Public Health Center, Pamekasan Regency, Indonesia. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(3), 381–390. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v3i3.227>
- Sukamerta. (2017). *Etika Penelitian dan Penulisan Artikel Ilmiah*. In *Unmas Press*.
- Yusnan, M., Kamasiah, K., Risman, I., Karim, K., Harziko, H., & Bugis, R. (2020). Alih Kode dan Campur Kode Pada Novel Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia (Transfer code and mix code in Novels Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia). *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)*, 1(1), 1–12.
- Farizqi, M. H., Wijaya, A., & Stella, S. (2024). Hubungan Peran Orang Tua, Penggunaan Gadget, Pertumbuhan Dan Perkembangan Dengan Perilaku Social Anak Usia 6-12 Tahun Di RT05/RW13 Pabuaran Cibinong, Bogor Tahun 2023. *Jurnal Ventilator*, 2(1), 133-146.
- Banyuanyar, K., & Sampang, K. (2024). 4 1,2,4. 9, 29–34.
- Halimatus, S., & Hafidah, L. (2024). *Jurnal Sains dan Teknologi Kesehatan Terapi Bermain Story Telling Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Edelweiss RSU Mohammad Noer Pamekasan*. 5(1), 19–25.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ringtiyas, H. S., Noviadry, H., Hafidah, L., & Sutrisni, A. (2020). Relationship between Maternal Attitudes, Subjective Norm, and Perceived Behavior

- Control with Intention of Basic Immunization Perceived among Babies at the Pademawu Public Health Center, Pamekasan Regency, Indonesia. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(3), 381–390. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v3i3.227>
- Sukamerta. (2017). Etika Penelitian dan Penulisan Artikel Ilmiah. In *Unmas Press*.
- Yusnan, M., Kamasiah, K., Risman, I., Karim, K., Harziko, H., & Bugis, R. (2020). Alih Kode dan Campur Kode Pada Novel Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia (Transfer code and mix code in Novels Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia). *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)*, 1(1), 1–12.
- H. Syaifuddin, A. (2014). *Anatomi Fisiologi mata*.
- Gama, A. W. (2020). Skrining Pemeriksaan Tajam Penglihatan (Visus) Pada Anak Sekolah Dasar Kelas V Di Lingkup Kerja Puskesmas Matirodeceng, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. *Alami Journal (Alauddin Islamic Medical) Journal*, 3(2), 30. <https://doi.org/10.24252/Alami.V3i2.9497>
- Gangguan,
- Irfannuddin. (2019). Cara Sistematis Berlatih Meneliti (Shahab Salim & Setiawan Den (Ed.); 1st Ed.).
- Kemkes, R. (2020). Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. Article. <https://www.kemkes.go.id/>
- Made, B. I. (2021). Metodologi Penelitian Kedokteran Dan Kesehatan. Pt. Bali Internasional Press. <https://doi.org/333>
- Masturoh, I., & Anggita, N. (2018).
- Maimanah, N. (2019). *Hubungan Lama Penggunaan dan Jarak Pandang Gadget dengan Ketajaman Penglihatan pada Siswa Kelas 5 dan 6 di SD Negeri 064023 dan SD Al-Azhar Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Nursalam, Kusnanto, Mishbahatul, E., Yusuf, A., Dian Kurniawati, N., Efendi, F., & Kusumanigrum, T. (2020). Pedoman Penyusunan Literature dan Systematic Review (D. Priyantini, Ed.). Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.
- Rayyana Komunikasindo. Irianto. (2017). *Buku Indra Mata*.
- Banyuanyar, K., & Sampang, K. (2024). 4 1,2,4. 9, 29–34.
- Halimatus, S., & Hafidah, L. (2024). *Jurnal Sains dan Teknologi Kesehatan Terapi Bermain Story Telling Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Edelweiss RSU Mohammad Noer Pamekasan*. 5(1), 19–25.
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ringtiyas, H. S., Novindry, H., Hafidah, L., & Sutrisni, A. (2020). Relationship between Maternal Attitudes, Subjective Norm, and Perceived Behavior Control with Intention of Basic Immunization Perceived among Babies at the Pademawu Public Health Center, Pamekasan Regency, Indonesia. *International Journal of Nursing and Health Services (IJNHS)*, 3(3), 381–390. <https://doi.org/10.35654/ijnhs.v3i3.227>

- Sukamerta. (2017). Etika Penelitian dan Penulisan Artikel Ilmiah. In *Unmas Press*.
- Yusnan, M., Kamasiah, K., Risman, I., Karim, K., Harziko, H., & Bugis, R. (2020). Alih Kode dan Campur Kode Pada Novel Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia (Transfer code and mix code in Novels Badai Matahari Andalusia Karya Hary El-Parsia). *Uniqbu Journal Of Social Sciences (UJSS)*, 1(1), 1–12.
- Rohmah, S., Hendriana, Y., & Moonti, M. A. (2022). Hubungan jarak pandang dan intensitas penggunaan komputer dengan kejadian computer vision syndrome (cvs) pada mahasiswa s1 keperawatan tingkat akhir di Stikes Kuningan. *Journal of Health Research Science*, 2(02), 84-92
- Rohana, F., Hartini, S., Studi, P., Keperawatan, I., Tinggi, S., Kesehatan, I., & Kudus, C. U. (n.d.). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Di Sdn 02 Banyuurip Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati*.
- Rudhiati, F., Apriany, D., Hardianti, N., & Jenderal Achmad Yani, Stik. (n.d.). Hubungan Durasi Bermain Video Game Dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah.
- S., & Global, P. (2020). No Title. File:///C:/Users/Asus/Downloads/Infodatin-Penglihatan (2).Pdf Husna, H. N., Widia, C., & Widia, C. (2019). Skrining Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Sdn. *Media Karya Kesehatan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.24198/Mkk.V2i1.19086>
- Hidayani, N. P. (2020). Hubungan antara lama penggunaan, jarak pandang dan posisi tubuh saat menggunakan gadget dengan ketajaman penglihatan pada anak kelas 5 dan 6 di SDK Citra Bangsa Kupang. *Chmk Applied Scientific Journal*, 3(1), 27-34
- Hussain, B., Saleh, G. M., Sivaprasad, S., & Hammond, C. J. (2006). Changing from Snellen to LogMAR: debate or delay? *Clinical & Experimental Ophthalmology*, 34, Jan/Feb(1), 6–8. <https://doi.org/10.1111/j.1442-9071.2006.01135.x>
- Kusuma, U., Surakarta, H., Solikah, S. N., Hasnah, K., & Insan, P. (2022). Terapi Senam Mata Sebagai Upaya Preventif Miopi Pada Anak Di Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada* (Vol. 13, Issue 1).
- Pratiwi, S. (2018). Gambaran Perilaku Penggunaan Gawai Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 3(1).
- Widiana, W., Rusdiyani, I., & Kusumawardani, R. (2022). Penggunaan gawai terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 440-448.

*Lampiran 1 Lembar permohonan menjadi responden****Informed Consent***

Yang terhormat, calon responden penelitian. Perkenalkan nama saya “Moh Ridwan” saya adalah mahasiswa tingkat akhir prodi D3 Keperawatan Jurusan Kesehatan Politeknik Negeri Madura.

Saat ini saya sedang menyusun penelitian yang berjudul “ketajaman mata pada anak usia sekolah dasar yang memiliki kebiasaan menggunakan gadget di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang”, saya sangat membutuhkan bantuan bapak/ ibu/ saudara untuk berpartisipasi dalam proses penelitian ini untuk menjadi responden penelitian, sebagai bentuk etika penelitian, saya menjamin kerahasiaan data yang bapak/ ibu berikan. Data yang diterima dari bapak/ ibu akan disampaikan sebagai laporan hasil penelitian tanpa menyebutkan nama bapak ibu.

Besar harapan saya bapak/ ibu/ saudara berkenan untuk menjadi responden dalam penelitian ini serta bersedia mengisi form pernyataan bersedia menjadi responden. Atas kebaikan dan perkenaan bapak/ ibu/ saudara kami sampaikan terimakasih.

Hormat saya,
Peneliti

Nama
NRP

Lampiran 2 Lembar kesediaan menjadi responden

LEMBAR PERNYATAAN BERSEDIA MENJADI RESPONDEN

Setelah saya membaca dengan jelas *informed concent* yang sudah diberikan, maka dengan ditandatanganinya pernyataan ini, saya menyatakan bersedia untuk menjadi responden dalam penelitian yang berjudul “Judul Penelitian”

Demikian surat pernyataan ini saya isi dengan sebenarnya dari kemauan saya sendiri tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Hormat saya,
Responden

Nama (Inisial)

Lampiran 3 SOP Pemeriksaan Mata Menggunakan Snellen Chart

SOP PEMERIKSAAN MATA

Pengertian	Prosedur yang di gunakan untuk mengukur ketajaman penglihatan individu. Prosedur pemeriksaan mata ini dilakukan dengan menggunakan kartu snellen
Tujuan	Sebagai acuan penerapan langkah-langkah untuk pemeriksaan ketajaman penglihatan di Puskesmas untuk mengetahui apakah ada kelainan refraksi terhadap mata penderita.
Prosedur	Persiapan alat dan bahan 1) Kartu <i>Snellen chart</i> 2) <i>E chart</i> 3) Cincin Landolt 4) Ruang 4-6 meter 5) Buku pencatat Langkah-langkah 1). Petugas menjelaskan prosedur yang akan dilakukan kepada klien dan keluarga 1) Memberikan posisi yang nyaman dan sesuai dengan kondisi pasien Cara pemeriksaan visus a. Kartu diletakkan pada jarak 5-6 meter dari pasien dengan posisi lebih tinggi atau sejajar dengan mata b. Pastikan cahaya harus cukup c. Penderita duduk 6 meter dari kartu pemeriksaan Mata kanan di periksa, mata kiri ditutup e. Mata kiri di periksa, mata kanan di tutup f. Mulai dari huruf yang besar ke yang kecil / penderita sampai tidak bisa membaca g. Penulisan dengan bilangan pecahan Membaca dengan snellen chart a. Snellen chart yang digunakan dalam ukuran kaki normalnya 20/20. misal, Pasien dapat membaca semua huruf pada baris ke 8, berarti visusnya normal b. Bila hanya membaca huruf E D F C pada baris ke 6 = visus 20/30 dengan false 2. Artinya orang normal dapat membaca pada jarak 30 kaki sedangkan pasien hanya

	dapat membaca dengan jarak 20 kaki c. Bila pasien membaca huruf Z P pada baris ke 6 = visus nya 20/40 d. Bila tidak dapat membaca pada huruf baris ke 6 cek baris ke 5 dengan ketentuan seperti diatas. Petugas mendokumentasikan
Diagram Alir	<pre> graph TD A[Menjelaskan Prosedur] --> B[Memberikan posisi yang nyaman] B --> C[Pemeriksaan visus] C --> D[Membaca Kartu Snellen] D --> E[Pendokumentasian] </pre>
Hal-Hal yang perlu diperhatikan	Pelaksanaan pelayanan Kesehatan indra harus di laksanakan sesuai denagn prosedur yang ditetapkan

Lampiran 4 Lembar pengumpulan data umum

**LEMBAR PENGUMPULAN DATA UMUM DAN DATA KHUSUS
PENELITIAN**

“Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Usia Sekolah Dasar Yang Memiliki
Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben
Sampang”

Nama	:		Kode jawaban
Jenis Kelamin	:	☐ Laki-Laki ☐ Perempuan	
umur	:	☐ 10 tahun ☐ 11 tahun ☐ 12 tahun	
Lama penggunaan Gadget		☐ > 2 jam ☐ < 2 jam	
Intensitas Cahaya		☐ < 50 % ☐ > 50%	
Frekuensi Penggunaan Gadget		☐ < 2 kali/ hari ☐ > 2 kali/hari	
Jarak Pandang		☐ < 30 cm ☐ > 30 cm	
Posisi saat menggunakan Gadget		☐ Duduk ☐ Tidur	

No Resep	Jenis kelamin	Umur	Lama penggunaan gedget	Frekuensi penggunaan gedget	Intensitas cahaya	Jarak pandang terhadap gedget	Posisi menggunakan gedget
1	1	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	1	1	1	1
3	1	3	2	2	2	2	2
4	1	2	2	2	1	1	1
5	1	1	1	2	1	2	1
6	2	3	2	2	1	1	1
7	1	2	2	1	1	1	1
8	2	1	2	2	1	1	1
9	1	3	2	2	1	2	1
10	1	1	2	2	1	1	1
11	2	1	1	2	2	1	1
12	2	3	2	1	2	2	2
13	1	2	2	2	1	1	1
14	1	3	2	1	2	2	2
15	2	3	2	1	2	2	2
16	1	3	2	2	1	1	1
17	2	2	1	2	2	2	2
18	1	1	1	2	1	1	1
19	2	3	2	2	1	1	1
20	1	2	2	1	2	2	2
21	1	2	2	2	1	1	1
22	2	3	1	2	1	1	1
23	1	3	2	2	2	2	2
24	2	1	2	1	1	1	1
25	1	3	1	2	2	2	2
26	2	1	2	1	2	1	1
27	2	2	1	2	2	2	2
28	1	2	2	2	2	2	2
29	2	2	2	1	2	1	1
30	1	1	2	2	1	2	1
31	1	2	1	2	1	1	1
32	2	2	2	1	1	1	1
33	2	3	2	2	1	1	1
34	1	1	1	2	2	2	2
35	2	2	2	2	1	1	1
36	1	3	2	2	1	1	1
37	2	1	2	1	1	1	1
38	1	3	2	1	1	1	1
39	1	3	2	2	2	2	2
40	1	2	2	2	1	1	1
41	2	1	2	2	1	2	1
42	1	3	2	1	2	1	1
43	2	2	2	2	1	1	1
44	1	2	1	2	1	1	1
45	2	1	2	2	1	1	1
46	1	1	2	2	1	1	1
48	2	1	2	2	2	2	2
49	1	3	2	2	1	1	1
50	1	3	2	1	2	2	2
51	1	2	2	2	1	1	1
52	2	3	2	2	2	2	2
53	2	1	1	2	1	1	1

54	1	2	2	1	2	1	1
55	1	1	1	2	1	2	1
56	1	2	2	2	2	2	2
57	1	1	2	2	2	2	2
58	1	2	2	2	1	1	1
59	2	2	1	2	1	2	1
60	1	2	2	2	1	1	1
61	1	3	2	2	2	2	1
62	2	2	2	1	2	1	1
63	1	1	2	2	1	1	1
64	2	2	2	2	1	1	1
65	2	1	1	2	1	1	1
66	1	3	2	2	2	2	2
67	1	2	2	1	2	1	1
68	2	1	2	2	1	2	1
69	1	2	2	2	1	1	1
70	2	1	2	2	1	1	1
71	2	1	2	2	2	2	2
72	1	3	1	2	1	1	1
73	1	1	2	2	1	1	1
74	2	2	2	2	2	2	2
75	1	1	2	1	2	1	1
76	2	2	2	2	1	1	1
77	2	2	1	2	1	2	2
78	1	1	2	2	1	1	1
79	2	3	2	1	2	1	1
80	2	2	2	2	1	2	1
81	1	1	2	1	2	1	1
82	1	3	1	2	1	1	1
83	2	1	2	2	2	2	2
84	1	2	2	2	1	1	1
85	2	1	2	1	2	2	1
86	1	2	2	2	1	1	1
87	2	1	2	2	1	1	1
88	1	3	1	2	2	2	1
89	2	3	2	1	2	1	1
90	2	1	1	2	2	2	1

Lampiran 6 Lembar Observasi (Snellen Chart)

Kode Resp	OD	OS	Ket OD	Ket OS	Kode
1.	20 / 25	20 / 25	Cukup	Cukup	2
2.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
3.	20 / 25	20 / 30	Cukup	Cukup	2
4.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
5.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
6.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
7.	20 / 15	20 / 20	Baik	Baik	1
8.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
9.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
10.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
11.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
12.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
13.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
14.	20 / 50	20 / 50	Kurang	Kurang	3
15.	20 / 70	20 / 50	Kurang	Kurang	3
16.	20 / 15	20 / 15	Baik	Baik	1
17.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
18.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
19.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
20.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
21.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
22.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
23.	20 / 50	20 / 50	Kurang	Kurang	3
24.	20 / 20	20 / 15	Baik	Baik	1
25.	20 / 40	20 / 50	Cukup	Kurang	3
26.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
27.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
28.	20 / 70	20 / 60	Kurang	Kurang	3
29.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
30.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
31.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
32.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
33.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
34.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
35.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
36.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
37.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
38.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
39.	20 / 70	20 / 30	Kurang	Cukup	3
40.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
41.	20 / 15	20 / 20	Baik	Baik	1
42.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
43.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
44.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
45.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
46.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
47.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
48.	20 / 30	20 / 30	Cukup	Cukup	1
49.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
50.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
51.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
52.	20 / 15	20 / 15	Baik	Baik	1

53.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
54.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
55.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
56.	20 / 70	20 / 60	Kurang	Kurang	3
57.	20 / 60	20 / 40	Baik	Baik	1
58.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
59.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
60.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
61.	20 / 50	20 / 50	Kurang	Kurang	3
62.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
63.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
64.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
65.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
66.	20 / 70	20 / 40	Kurang	Cukup	3
67.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
68.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
69.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
70.	20 / 25	20 / 25	Cukup	Cukup	2
71.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
72.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
73.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
74.	20 / 60	20 / 60	Kurang	Kurang	3
75.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
76.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
77.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
78.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
79.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
80.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
81.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
82.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
83.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
84.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
85.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
86.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
87.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
88.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
89.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1
90.	20 / 20	20 / 20	Baik	Baik	1

Keterangan :

- OD (Oculus Dexter): Mata kanan
Normal: Jika penglihatan mata kanan (OD) dapat membaca huruf pada ukuran 20/20 atau lebih baik (misalnya 20/15), maka mata tersebut dianggap normal.
Tidak Normal: Jika mata kanan (OD) tidak dapat membaca huruf pada ukuran 20/40 atau lebih buruk (misalnya 20/70), maka ini menunjukkan adanya masalah penglihatan yang perlu dievaluasi lebih lanjut.
- OS (Oculus Sinister): Mata kiri
Normal: Jika penglihatan mata kiri (OS) juga dapat membaca huruf pada ukuran 20/20 atau lebih baik, maka mata tersebut juga dianggap normal.
Tidak Normal: Demikian pula, jika mata kiri (OS) tidak dapat membaca huruf pada ukuran 20/40 atau lebih buruk, maka ini dianggap tidak normal

Lampiran 7 Surat Permohonan Pengambilan Data Awal



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 : 1152/PL34.1/DV.01.18/2025
Perihal : Surat Pengantar Penelitian

22 Mei 2025

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN Madulang 1 Omben

Di -
Tempat

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

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Program Studi : D3 Keperawatan
Judul TA : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget di SDN Madulang 1 Kec. Omben 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 ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BSSE

Lampiran 8 Surat Balasan Pengambilan Data Awal



PEMERINTAH KABUPATEN SAMPANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SDN MADULANG 1
Dusun Duwek Daging Desa Madulang, Kecamatan Omben, Sampang (69291)
Email sdnmadulang1omben@sampang.go.id

SURAT PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ACHMADI, S.Pd.
NIP : 19650801 198703 1006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : UPTD SDN Madulang 1

Sehubungan dengan adanya surat penelitian Karya Tulis Ilmiah (KTI)
mahasiswa POLITEKNIK NEGERI MADURA an:

Nama : Moh.Ridwan
NRP : 33412201012
Prodi : D3 Keperawatan

Kami memberikan izin untuk melakukan pengambilan data awal penelitian
sesuai dengan judul yang diambil.

Demikian surat persetujuan ini kami buat dan untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya.

Sampang, 07 Desember 2024



Kepala UPTD SDN Madulang 1

ACHMADI, S.Pd.

NIP.19650801 198703 1006

Lampiran 9 Dokumentasi Kegiatan peneliti



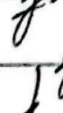
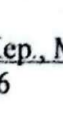
Lampiran 11 Bukti Turnitin

KTI Ridwan 123			
ORIGINALITY REPORT			
17%	14%	3%	12%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.itsk-soepraoen.ac.id Internet Source	8%	
2	123dok.com Internet Source	2%	
3	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1%	
4	eprints.aiska-university.ac.id Internet Source	1%	
5	media.neliti.com Internet Source	1%	
6	Ulfatur Rizko, Marno Marno. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas IV di MI Ihyaul Islam I", Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, 2024 Publication	<1%	
7	Submitted to Silpakorn University Student Paper	<1%	
8	Submitted to Universitas Bengkulu Student Paper		

Lampiran 8 Lembar Konsultasi Proposal Tugas Akhir Pembimbing I

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Moh. Ridwan
 NRP : 334122011012
 Program Studi : D3 Keperawatan
 Pembimbing I : Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
 Judul Proposal : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang I Kecamatan Omben Sampang

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 01-09-2024	Konsultasi tema penelitian	Refisi judul	
2.	Selasa, 03-09-2024	Konsul judul	ACC judul dan membuat kerangka masalah	
3.	Kamis, 05-09-2024	Konsultasi bab 1	Revisi bab 1	
4.	Senin, 09-09-2024	Konsultasi bab 1	ACC bab 1 dan lanjutkan bab 2	
5.	Rabu, 25-09-2024	Konsultasi bab 2	Revisi bab 2	
6.	Selasa, 09-10-2024	Konsultasi bab 2	ACC bab 2 dan lanjutkan bab 3	
7.	Rabu, 04-11-2024	Konsultasi bab 3	Revisi bab 3	
8.	Kamis, 05-11-2024	Konsultasi bab 3 dan keseluruhan	ACC proposal	
9.	Senin, 19-05-2025	Konsultasi bab 4	Revisi bab 4	
10.	Selasa, 20-05-2025	Konsultasi bab 4	ACC bab 4 dan lanjutkan bab 5	
11.	Rabu, 21-05-2025	Konsultasi bab 5	Revisi bab 5	
12.	Kamis, 22-05-2025	Konsultasi bab 5	ACC bab 5 dan Lanjutan Abstrak	
13.	Jumat, 23-05-2025	Konsultasi bab 1-5 dan Abstrak	ACC KTI	

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
 D3 Keperawatan

Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
 NIK.4110182016

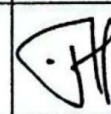
Pembimbing I,

Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
 NIK.4110182016

Lampiran 9 Lembar Konsultasi Proposal Tugas Akhir Pembimbing 2

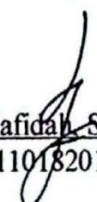
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 334122011012
Program Studi : D3 Keperawatan
Pembimbing II : Nadia Dian Rosanti, S.Tr.Keb., M.Kes.
Judul Proposal : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang

No.	Tanggal	Materi Bimbingan	Keterangan	Paraf Pembimbing
1.	Kamis 22-05-2025	Konsultasi Bab 4 dan 5	Refisi Pembahasan Tambahkan sesuai dengan hasil opini dan sumber	
2.	Jum'at 23-05-2025	Konsultasi Bab 4 dan 5	Refisi Pembahasan, Perbanyak sumber ambil dari bab 2	
3.	Jum'at 23-05-2025	Konsultasi Bab 4 dan 5	Refisi Pembahasan Perbaiki paragraf	
4.	Senin 26-05-2025	Konsultasi Bab 4 dan 5 dan Abstrak	Rapikan dan lengkapi semua dari bab 1 dan 2	
5.	Senin 26-05-2025	Konsultasi Bab 4 dan 5 dan Abstrak	ACC	
6.				

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
II, D3 Keperawatan


Ns. Lailatul Hafidah, S.Kep., M.Kes.
NIK.4110182016

Pembimbing


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

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Program Studi : D3 Keperawatan
Penguji I : Nur Khalilah, SST., M Kes.
Judul TA : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang.

No	Tanggal	Materi bimbingan	Keterangan	Paraf
1.	10-06-2025	Bab 3 dan 4	Revisi kriteria inklusi dan eksklusi	
2.	11-06-2025	Bab 4	Revisi bab 4	
3.	12-06-2025	ACC Tugas akhir	ACC	
4.				
5.				

Sampang, 10 Juni
2025
Penguji I



Nur Khalilah, SST., M.Kes.
NIP. 197808112014062004

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Program Studi : D3 Keperawatan
Penguji II : Anggeria Oktavisa D, S.Si., M.M., M.Biotech
Judul TA : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang

No	Tanggal	Materi bimbingan	Keterangan	Paraf
1.	10-06-2025	Bab 3	Revisi Bagian kriteria inklusi dan eksklusi tambahkan tabel dibagian rumus	<i>Si</i>
2.	11-06-2025	Bab 4	Revisi pembahasan	<i>Si</i>
3.	12-06-2025	Bab 5	Perbaiki kesimpulan dan tabulasi	<i>Si</i>
4.	13-06-2025	ACC Tugas akhir	ACC	<i>Si</i>
5.				

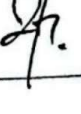
Sampang, 10 Juni 2025
Penguji II



Anggeria Oktavisa D, S.Si., M.M., M.Biotech
NIP. 198710192024212016

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Moh. Ridwan
NRP : 33412201012
Program Studi : D3 Keperawatan
Penguji III : Kuzzairi, S.Kep., Ns., MH., M.Kes.
Judul TA : Gambaran Ketajaman Mata Pada Anak Kelas IV-VI Sekolah Dasar Yang Memiliki Kebiasaan Menggunakan Gadget Di SDN Madulang 1 Kecamatan Omben Sampang

No	Tanggal	Materi bimbingan	Keterangan	Paraf
1.	10-06-2025	Kata pengantar	Ubah kata proposal dengan Tugas akhir	
2.	11-06-2025	Bab 3	Tambahkan keterbatasan penelitian	
3.	12-06-2025	ACC Tugas akhir	ACC	
4.				
5.				

Sampang, 10 Juni 2025
Penguji II


Kuzzairi, S.Kep., Ns., MH., M.Kes.
NIK. 4110181011