

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah proses tumbuh kembang dari anak-anak menjadi dewasa, yang mana pada masa ini munculnya ketegangan emosi yang di akibatkan dari perubahan fisik dan unsur kimia dalam tubuh (Kharisma Bismi Alrasheed & Aprianti, 2016). Fase remaja merupakan tahap perkembangan pertama dimana remaja berada pada usia 12 sampai 15 tahun yang memiliki ciri atau karakteristik dimana pada fase ini remaja berada di jenjang pendidikan SMP (Sai'id, 2015). Kebiasaan remaja saat ini cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa inggris yang merujuk pada perangkat elektronik yang mempunyai fungsi spesifik untuk mendapatkan informasi -informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru. (Indrawan & Jira Mahyudin,2016). *Gadget* tidak hanya di jadikan media hiburan semata akan tetapi dengan aplikasi yang terus diperbarui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan seperti tugas sekolah . Akan tetapi faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (22 tahun ke atas) tetapi juga digunakan pada remaja (12-21 tahun) (Widiawati&Sugiman,2015).

Permasalahan yang timbul akibat *gadget* ternyata juga banyak sekali kerugian yang membawa dampak buruk terhadap perkembangan psikologis seseorang , salah satunya kecanduan *gadget*. Kecanduan *Gadget* dapat di artikan sebagai ketergantungan terhadap *gadget* yang mana individu akan terus melakukannya (Young&Roudgers,2018).

Ketua Lembaga Perlindungan Anak di Indonesia Seto Mulyadi menyatakan sejak tahun 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang

kecanduan *gadget*. Begitu juga dengan komisi Perlindungan Nasional Perlindungan Anak sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang kecanduan *gadget* . Kecenderungan meningkatnya kasus anak kecanduan *gadget* tersebut berkaitan dengan tingginya penetrasi internet di Indonesia.

Berdasarkan laporan dari Digital 2020: Global digital overview pada awal tahun 2020 jumlah pengguna *Gadget* dunia telah mencapai 4,5 miliar (Dilansir we are social dan hootsuite,2020). Dari semua pengguna *Gadget* dalam rentang umur 16-64 tahun sekitar 80% bermain *Gadget* setiap bulannya. Jadi jumlah pengguna *Gadget* didunia mencapai 3,5 milyar orang. 69% pengguna *Gadget* mengaku mereka bermain game online secara mobile. Sementara 41 % bermain sosial media.Berdasarkan Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) tahun 2017 , sebanyak 143,26 juta orang atau 54% atau 54,68% dari populasi indonesia menggunakan *gadget* . Pengguna *gadget* yang telah mengalami kecanduan *gadget* di Indonesia tahun 2017 terindikasi sejumlah 6 juta dengan pengguna remaja kurang lebih 40% (Sari&Prajayanti,2017). Guo, Wang dan Zhu (2016) menyatakan *gadget* di Indonesia di prediksi meningkat dari 16% di tahun 2014 menjadi 32% di tahun 2015 atau naik tiga kali lipat .Indonesia merupakan negara urutan ke 11 pecandu *gadget* di dunia , total kecanduan *gadget* di Indonesia 27 juta (Kristo,2013).

Dari studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 16 November 2021 bertempat di SMP Negeri 4 Banyuwangi dari 10 sampel yang di teliti di dapatkan hasil 5 responden masuk dalam kategori kecanduan *gadget* berat ,sedangkan 3 lainnya masuk kategori kecanduan *gadget* sedang, 2 lainnya masuk kategori kecanduan *gadget* rendah.

Penggunaan *Gadget* yang terlalu sering dapat mempengaruhi kejernihan mata dalam melihat. jika mata telah mengalami penurunan, maka bisa disebut ada gangguan pada visusnya. Visus pada mata dengan penglihatan normal berjarak sekurang-kurangnya 6 meter pada titik fokus. Menggunakan *gadget* di keadaan terlalu gelap dengan intensitas cahaya *gadget* tinggi akan menambah kerusakan pada penglihatan manusia. menggunakan *gadget* di tempat tidur serta dalam keadaan gelap dapat mengakibatkan penurunan fungsi penglihatan (Cristo F.N Bawelle, 2016).

Didalam tubuh manusia terdapat hormon adrenalin dan dopamin, kedua hormon inilah yang berpengaruh ketika seseorang kecanduan *Gadget*. Ketika merasakan tantangan maka tubuh akan melepaskan hormon adrenalin. Saat tantangan terselesaikan hormon dopamin dilepaskan tubuh sebagai neurotransmitter atau penghantar stimulus ke otak untuk memberikan penghargaan ke otak sehingga orang tersebut merasa puas ataupun menyenangkan, hal inilah yang menyebabkan seseorang merasakan ketagihan atau kecanduan (Drajat, 2017).

Aspek kecanduan *gadget* meliputi *preoccupation, tolerance, withdrawal, escape, problems, deception, displacement, dan conflict*. sembilan kriteria ini dapat dijadikan patokan untuk mengetahui apakah seseorang kecanduan *gadget* atau tidak. Dari sembilan aspek ini jika seseorang memenuhi lima kriteria atau lebih maka orang tersebut dikatakan kacanduan *gadget*. Seseorang dikatakan kecanduan *gadget* jika memainkannya sekitar 20-25 jam per minggu (Kusumawati, 2017).

Kecanduan *gadget* jika dibiarkan terus menerus pada anak yang akan berdampak dalam berbagai aspek kehidupannya. Aspek tersebut berupa aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek sosial, dan aspek akademik. aspek kesehatan yaitu anak yang kecanduan *gadget* aktivitas fisiknya kurang, makan tidak teratur, waktu istirahat kurang sehingga menyebabkan daya tahan tubuh lemah. Aspek psikologis berupa gangguan mental seperti gangguan emosional, perkembangan emosi anak pun belum stabil atau sulit dalam mengontrol emosinya dalam berperilaku. Aspek sosial berupa anak akan mengalami kesulitan bersosialisasi, tidak mempunyai kemauan untuk berinteraksi dengan orang lain. Aspek akademik berupa kemampuan akademik akan menurun dikarenakan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dihabiskan untuk bermain *gadget* (Novrialdy, 2017).

Dalam rangka menurunkan angka kejadian kecanduan *gadget* pada remaja perlu adanya upaya-upaya yang harus dilakukan diantaranya peningkatan peran orang tua untuk lebih memberikan banyak waktu bersama sehingga anak dapat bersosialisasi dengan orang tua dan lingkungan sekitar. sehingga penggunaan *gadget* dapat di tekan, selain itu peningkatan pemahaman pada remaja akan dampak penggunaan *gadget* yang terlalu sering yang mengakibatkan masalah pada kesehatan fisik maupun mental remaja.

Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua maupun guru dalam mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* yang akhir-akhir banyak sekali menjadi perhatian dan menjadi permasalahan orang tua, guru atau pendidik diharapkan dapat mengontrol dan memantau anak-anak yang sudah kecanduan *gadget* dengan membatasi waktu bermain *gadget*, dan tidak memperbolehkannya untuk bermain *gadget* sebelum mereka belajar atau menyelesaikan tugas-tugas dari sekolah.

Siswa tersebut diharapkan untuk membuat skala prioritas.

Skala prioritas berguna untuk membantu siswa mengatur jadwal sehari-hari sehingga siswa bisa mengalokasikan waktu untuk belajar dan menyelesaikan tugas sekolah sehingga prestasi belajar bisa ditingkatkan. Daftar tujuan jangka pendek dan jangka panjang berguna untuk membantu siswa melihat relevansi bermain *gadget* dengan memriksakan kesehatan mata, jika mata telah mengalami penurunan, maka bisa disebut ada gangguan pada visusnya. Fokus pada pencapaian tujuan diharapkan dapat membantu siswa untuk bertahan pada skala prioritas yang telah dibuat.

Kepada guru, disarankan untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, misalnya menggunakan program Power Point dan animasi bergerak untuk membantu mengembalikan ketertarikan siswa terhadap materi ajar. Guru juga dapat mengajak siswa melakukan eksperimen-eksperimen sederhana misalnya dalam pelajaran sains agar siswa tetap merasa antusias dalam belajar, (Fauzil 2015).

Kepada orang tua, disarankan untuk mengatur pemberian uang saku kepada anak. Uang saku yang diberikan sebaiknya tidak berlebihan agar anak tidak menggunakannya untuk menghindari bahaya radiasi terhadap mata yang mengalami penurunan. Selain itu, informasi mengenai hubungan kecanduan gadget dengan fungsi ketajaman penglihatan akan sangat bermanfaat jika diketahui oleh orang tua sehingga orang tua dapat mengatur waktu bermain *gadget* pada anak (Arikunto, Suharsimi 2016).

Berdasarkan masalah di atas maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang **“HUBUNGAN KECANDUAN GADGET DENGAN FUNGSI KETAJAMAN PENGLIHATAN REMAJA DI SMP NEGERI 4 BANYUWANGI**

1.2 Rumusan Masalah

Adakah Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi ?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 banyuwangi Tahun 2022?

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi kecanduan *gadget* pada remaja di SMP Negeri 4 Banyuwangi
2. Mengidentifikasi fungsi penglihatan pada siswa di SMP Negeri 4 Banyuwangi
3. Menganalisis Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 banyuwangi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah dan referensi untuk penelitian berikutnya , serta menambah dan memberikan pengetahuan keperawatan tentang bagaimana

mencegah penurunan fungsi penglihatan

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Responden

Siswa dapat mengetahui apa saja dampak buruk dari penggunaan *gadget* secara berlebihan

b. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi bagi instansi terkait dalam mengetahui hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

c. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan masukan bagi profesi keperawatan dalam mengembangkan Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya dalam mengidentifikasi masalah salah satunya Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Remaja

2.1.1 Definisi Remaja

Menurut (Sarwono ,2011). Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual (Putri, 2017). Masa remaja disebut juga sebagai masa perubahan, meliputi perubahan dalam sikap, danperubahan fisik (Pratiwi, 2012). Menurut (Hurlock,2011). Remaja pada tahap tersebut mengalami banyak perubahan baik secara emosi, tubuh, minat, pola perilaku dan juga penuh dengan masalah-masalah pada masa remaja (Putri, 2017). Batasan usia remaja berbeda-beda sesuai dengan sosial budaya daerah setempat. WHO membagi kurun usia dalam 2 bagian, yaitu remaja awal 10-14 tahun dan remaja akhir 15-20 tahun. Batasan usia remaja Indonesia usia 11-24 tahun dan belum menikah (Sarwono, 2011). Menurut (Hurlock,2011). masa remaja dimulai dengan masa remaja awal (12-24 tahun), kemudian dilanjutkan dengan masa remaja tengah (15-17 tahun), dan masa remaja akhir (18-21 tahun).

2.1.2 Tahapan Remaja

1. Remaja Awal (*early adolescence*) usia 11-13 tahun

Seorang remaja pada tahap ini masih heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya. Remaja mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis, dan mudah terangsang secara erotis. Pada tahap ini remaja awal sulit untuk mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa. Remaja ingin bebas dan mulai berfikir abstrak.

2. Remaja Pertengahan (*middle adolescence*) usia 14-16 tahun

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan teman-teman. Remaja merasa senang jika banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “narcistic”, yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang mempunyai sifat yang sama pada dirinya. Remaja cenderung berada dalam kondisi kebingungan karena ia tidak tahu harus memilih yang mana. Pada fase remaja madya ini mulai timbul keinginan untuk berkencan dengan lawan jenis dan berkhayal tentang aktivitas seksual sehingga remaja mulai mencoba aktivitas-aktivitas seksual yang mereka inginkan.

3. Remaja Akhir (*Late adolescence*) usia 17-20 tahun .

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa yang ditandaidengan pencapaian 5 hal, yaitu :

- a) Minat yang makin mantap
- b) Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang dandalam pengalaman-pengalaman yang baru .
- c) Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi
- d) (Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*Private self*) dan publik)

2.1.3 Karakteristik Perkembangan Sifat Remaja

Menurut (Ali, 2011)., karakteristik perkembangan sifat remaja yaitu :

1. Kegelisahan

Sesuai dengan masa perkembangannya, remaja mempunyai banyak angan-angan, dan keinginan yang ingin diwujudkan di masa depan. Hal ini menyebabkanremaja mempunyai angan- angan yang sangat tinggi, namun

kemampuan yang dimiliki remaja belum memadai sehingga remaja diliputi oleh perasaan gelisah.

2. Pertentangan

Pada umumnya, remaja sering mengalami kebingungan karena sering mengalami pertentangan antara diri sendiri dan orang tua. Pertentangan yang sering terjadi ini akan menimbulkan kebingungan dalam diri remaja tersebut.

3. Mengkhayal

Keinginan dan angan-angan remaja tidak tersalurkan, akibatnya remaja akan mengkhayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalan mereka melalui dunia fantasi. Tidak semua khayalan remaja bersifat negatif. Terkadang khayalan remaja bisa bersifat positif, misalnya menimbulkan ide-ide tertentu yang dapat direalisasikan.

4. Aktivitas berkelompok

Adanya bermacam-macam larangan dari orangtua akan mengakibatkan kekecewaan pada remaja bahkan mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja mencari jalan keluar dari kesulitan yang dihadapi dengan berkumpul bersama teman sebaya. Mereka akan melakukan suatu kegiatan secara berkelompok sehingga berbagai kendala dapat mereka atasi bersama.

5. Keinginan mencoba segala sesuatu

Pada umumnya, remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (*high curiosity*). Karena memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin berpetualang, menjelajahi segala sesuatu, dan ingin mencoba semua

hal yang belum pernah dialami sebelumnya.

2.1.4 Perkembangan Remaja

a. Perkembangan Fisik

Perubahan fisik terjadi dengan cepat pada remaja. Kematangan seksual sering terjadi seiring dengan perkembangan seksual secara primer dan sekunder. Perubahan secara primer berupa perubahan fisik dan hormon penting untuk reproduksi, perubahan sekunder antara laki-laki dan perempuan berbeda (Potter & Perry, 2009).

Pada anak laki-laki tumbuhnya kumis dan jenggot, jakun dan suaramembesar. Puncak kematangan seksual anak laki-laki adalah dalam kemampuan ejakulasi, pada masa ini remaja sudah dapat menghasilkan sperma. Ejakulasi ini biasanya terjadi pada saat tidur dan diawali dengan mimpi basah (Sarwono, 2011).

Pada anak perempuan tampak perubahan pada bentuk tubuh seperti tumbuhnya payudara dan panggul yang membesar. Puncak kematangan pada remaja wanita adalah ketika mendapatkan menstruasi pertama (*menarche*). Menstruasi pertama menunjukkan bahwa remaja perempuan telah memproduksi sel telur yang tidak dibuahi, sehingga akan keluar bersama darah menstruasi melalui vagina atau alat kelamin wanita (Sarwono, 2011).

b. Perkembangan Emosi

Perkembangan emosi sangat berhubungan dengan perkembangan hormon, dapat ditandai dengan emosi yang sangat labil. Remaja belum bisa mengendalikan emosi yang dirasakannya dengan sepenuhnya (Sarwono,

2011).

c. Perkembangan Kognitif

Remaja mengembangkan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah dengan tindakan yang logis. Remaja dapat berfikir abstrak dan menghadapi masalah yang sulit secara efektif. Jika terlibat dalam masalah, remaja dapat mempertimbangkan beragam penyebab dan solusi yang sangat banyak (Potter & Perry, 2009).

d. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial ditandai dengan terikatnya remaja pada kelompok sebaya. Pada masa ini, remaja mulai tertarik dengan lawan jenis. Minat sosialnya bertambah dan penampilannya menjadi lebih penting dibandingkan sebelumnya. Perubahan fisik yang terjadi seperti berat badan dan proporsi tubuh dapat menimbulkan perasaan yang tidak menyenangkan seperti, malu dan tidak percaya diri (Potter & Perry, 2009).

2.2 Kecanduan *gadget*

2.2.1 Definisi Kecanduan Gadget

(Kwon, dkk, 2013). menyebutkan bahwa istilah *smartphone addiction* atau kecanduan *gadget* adalah sebagai perilaku keterikatan atau ketergantungan terhadap *gadget* yang memungkinkan menjadi masalah sosial seperti halnya menarik diri, dan kesulitan dalam performa aktivitas sehari-hari atau sebagai gangguan kontrol impuls terhadap diri seseorang. (Karuniawan dan Cahyanti ,2013) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa definisi *smartphone addiction* adalah perilaku penggunaan ponsel secara berlebihan yang dapat dianggap sebagai

gangguan kontrol impulsif yang tidak memabukkan dan mirip dengan judi patologis.

(Chiu, 2014) menyebutkan juga bahwa *smartphone addiction* adalah salah satu kecanduan yang memiliki resiko lebih ringan dari pada kecanduan alkohol ataupun kecanduan obat-obatan. Perilaku dapat dikatakan sebagai perilaku kecanduan apabila seseorang tidak dapat mengontrol keinginannya dan menyebabkan dampak negatif pada diri individu yang bersangkutan.

Menurut (Lin, dkk , 2014), kecanduan *smartphone* dapat dianggap sebagai salah satu bentuk kecanduan teknologi. (Griffith dalam Lin, dkk, 2014) mendefinisikan secara operasional bahwa kecanduan teknologi sebagai kecanduan perilaku yang melibatkan interaksi manusia-mesin dan non kimia di alam, pola perilaku serupa, kecanduan pada internet telah dikategorikan sebagai tipe yang substans terkait dan gangguan adiktif dalam DSM-V.

Menurut pendapat beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan *gadget* merupakan sebuah perilaku yang menyebabkan keterikatan atau ketergantungan dan merupakan bentuk ketergantungan pada teknologi yang memiliki dampak negatif pada individu.

2.2.2 Aspek kecanduan *gadget*

Kemunculan telepon genggam /*gadget* membuat banyak kalangan remaja lebih asik dan sibuk dengan fitur yang terdapat pada alat tersebut . Individu jauh lebih menyukai interaksi via jejaring sosial media , daripada harus bertatap langsung . Adanya *gadget* juga memiliki efek baru pada

perilaku penggunaannya (Bian&Leung,2014)

(Kwon,dkk. 2013) mengembangkan *gadget* dalam 5 aspek, yaitu :

a. *Daily –life-disturbance*

Merupakan gangguan kehidupan sehari-hari mencakup hilangnya pekerjaan yang sudah direncanakan, mengalami kesulitan konsentrasi di dalam kelas atau saat bekerja, penglihatan menjadi buram, nyeri pada pergelangan tangan dan di belakang leher serta terjadinya gangguan tidur.

b. *Withdrawal*

Withdrawal terkait dengan rasa tidak sabar , gelisah dan tidak sanggup tanpa *gadget*, selalu mengingat *gadget* walaupun tidak menggunakannya , tidak pernah berhenti menggunakan *gadget* dan menjadi tersinggung apabila di ganggu saat sedang menggunakan *gadget*.

c. *Cyberspace-oriented relationship*

Cyberspace-oriented relationship mencakup pertanyaan mengenai seseorang yang merasa hubungan dengan teman yang dikenalnya melalui *gadget* menjadi jauh lebih akrab daripada hubungan dengan teman di kehidupan nyata, mengalami perasaan kehilangan yang tidak terkendali ketika tidak menggunakan *gadget* dan selalu memeriksa *gadget*.

d. *Overuse*

Overuse mengacu pada penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol, lebih memilih mencari sesuatu lewat *gadget* daripada meminta

bantuan orang lain, selalu mempersiapkan alat pengisi daya *gadget* ,dan dorongan untuk kembali menggunakan *gadget* setelah berhenti menggunakannya.

e. *Tolerance*

Tolerance yaitu selalu berusaha untuk mengontrol agar tidak menggunakan *gadget* akan tetapi selalu gagal melakukannya.

(Karuniawan&Cahyanti,2013) menyebutkan dalam penelitiannya bahwa adanya gangguan kecanduan *gadget* adalah salah satu Alasan untuk pengalihan rasa stress pada diri seseorang individu dan tidak adanya kontrol diri yang kuat terhadap pemakaian *gadget* sebagai awal mula terjadinya kecanduan akan alat komunikasi tersebut .*Gadget* juga berfungsi untuk menghasilkan kesenangan dan menghilangkan rasa sakit dan perasaan stress untuk sementara waktu , namun apabila gagal untuk mengendalikan atau membatasi penggunaan akan memiliki konsekuensi yang membahayakan.

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget*

Terdapat faktor yang mempengaruhi kecanduan *gadget* menurut (Kwon, dkk, 2013) . Diantaranya adalah gangguan dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *gadget* tetap dilakukan walaupun terdapat gangguan dalam kehidupan sehari-hari seperti masalah fisik, sosial, atau psikologis yang sering timbul dan kemungkinan besar disebabkan atau diperburuk dengan penggunaan *gadget*. (Agusta, 2016) mengemukakan ada 4 faktor penyebab kecanduan *gadget*, yaitu :

a) Faktor Internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu, yaitu :

1. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi

Sensation seeking atau biasa disebut pencarian sensasi adalah sifat yang didefinisikan sebagai kebutuhan-kebutuhan yang beragam, baru, dan sensasi-sensasi kompleks serta keinginan untuk mengambil resiko, baik secara fisik maupun secara sosial.

2. *Self-esteem* yang rendah

Individu dengan *self esteem* rendah memiliki tingkat kepercayaan diri dan kontrol diri yang rendah . Individu dengan *self esteem* rendah mengevaluasi dirinya secara negatif dan merasa dirinya memiliki banyak kekurangan serta merasa tidak aman ketika berinteraksi dengan orang lain . Ketika individu dengan *self esteem* rendah mendapatkan keamanan dan kepuasan secara psikologis maka ia cenderung akan menggunakan ponsel untuk berkomunikasi daripada tatap muka . Aktivitas penggunaan ponsel ini secara tidak sadar akan meningkat dan menjadi berlebihan karena kurangnya kemampuan mengontrol diri .

3. Kepribadian ekstrasversi yang tinggi

Individu dengan tipe ekstrasversi yang tinggi memiliki sosialbilitas tinggi yang ditandai dengan mempunyai banyak

teman, suka bergaul, ramah, responsif terhadap lingkungan, membutuhkan orang lain untuk diajak komunikasi, dan tidak menyukai aktivitas sendiri, sehingga individu yang memiliki keribadian ini butuh menjalin relasi dengan orang lain, misalnya melalui media sosial yang diakses melalui *gadget*.

4. Kontrol diri yang rendah

Kontrol diri adalah kemampuan individu untuk menyusun, membimbing dan mengatur langkah-langkah dan tindakannya untuk mencapai sesuatu yang diinginkan.

b) Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan ponsel sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Dalam hal ini individu akan cepat bertindak ketika berada pada situasi yang tidak nyaman dan merasa terganggu aktivitas bila ada situasi yang tidak diinginkan dan mengalihkan perhatian pada ponsel.

c) Faktor Sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan *gadget* sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Dalam hal ini individu selalu menggunakan ponsel untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berkomunikasi secara langsung dengan individu yang lain.

d) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang ponsel dan

berbagai fasilitasnya. Hal ini membahas bagaimana besarnya pengaruh media dalam mempengaruhi individu untuk memenuhi kebutuhan akan ponsel.

2.2.4 Dampak Kecanduan *Gadget*

Menurut (Henny Chyntya, S.ked,2019) ada beberapa dampak kecanduan

gadget di antaranya :

1. Merusak mata

Dampak negatif yang paling umum adalah *gadget* dapat merusak mata. Menatap *gadget* terlalu lama dapat menyebabkan mata kering dan dapat mengakibatkan peradangan dan infeksi pada mata.

Lebih parahnya lagi, *gadget* dapat mempengaruhi kesehatan mata secara jangka panjang.

2. Mengganggu pola tidur

Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengganggu pola tidur seseorang, karena *gadget* mengeluarkan cahaya biru yang dapat mengganggu produksi hormon seperti melatonin yang dapat membantu seseorang untuk tidur. Remaja yang pola tidurnya tidak normal dapat menyebabkan terganggunya pola pikir dan konsentrasi.

3. Memori bermasalah

Jika remaja gemar menggunakan *gadget* untuk menelpon dalam jangka waktu lama, ternyata bahayanya bukan pada mata, namun pada otak. Seperti yang dilansir oleh Science News For Student, radiasi pada ponsel ternyata mampu mengurangi kemampuan

remaja dalam mengingat bentuk abstrak.

4. Mengubah postur tubuh

Selain merusak mata, *gadget* juga dapat mengubah postur tubuh jika digunakan berlebihan. Banyak orang yang mengalami nyeri di leher atau bahu akibat posisi kepala yang terlalu condong ke depan saat melihat *gadget*. Akibat dari penggunaan *gadget* ini, struktur tulang dapat membungkus dan susah untuk kembali ke posisi normal.

5. Berkurangnya Aktifitas Fisik

Studi yang di muat dalam *The Journal Of The American Medical Association* 23 April 2019 menunjukkan bahwa remaja dan orang dewasa di amerika serikat menghabiskan rata-rata 8 jam sehari untuk duduk, yang salah satunya menggunakan *gadget* yang berlebih. Terlalu banyak duduk otomatis mengurangi aktivitas fisik, yang kemudian menjadi masalah kesehatan mental seperti depresi.

2.3 Fungsi Penglihatan

2.3.1 Definisi Fungsi Penglihatan

Fungsi penglihatan adalah kemampuan penglihatan yang digunakan untuk memandu hampir semua yang kita lakukan. Mata manusia bekerja secara otomatis dan sempurna karena mata dibentuk dari 40 unsur utama yang berbeda dan menjalar keseluruhan bagian mata. Unsur-unsur tersebut memiliki peranan penting dalam fungsi penglihatan. Seseorang dapat melihat apa yang ada di depannya karena adanya pantulan cahaya yang masuk ke mata dan jatuh ke retina. Fungsi penglihatan di karakteristikkan

dalam lima fungsi utama, yaitu *hight contrast acuity* atau tajam penglihatan, sensitivitas terhadap kontras, lapang pandang dan penglihatan warna. (Kevin & Thibodeau,2010)

2.3.2 Penglihatan Normal

Penglihatan optimal dapat di capai bila jalur dari saraf visual yang utuh , struktur mata yang sehat dan kemampuan fokus mata yang tepat. (Donny Firdaus,2013) . Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan mata manusia melihat dengan jelas pada jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter. Ketajaman visus mata normal manusia yaitu 20/20 atau dalam 6/6 ini berarti dalam jarak 20 kaki atau 6 meter, mata masih cukup tajam untuk melihat tulisan yang memang normalnya dapat terbaca dari jarak tersebut (Ilyas,2014).

2.2.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi penglihatan

Menurut (Haryono,2007) faktor yang dapat mempengaruhi fungsi penglihatan yaitu :

1. Umur , semakin tua seseorang lensa semakin kehilangan kekenyalan sehingga daya akomodasi semakin berkurang dan otot-otot semakin sulit dalam menebalkan dan menipiskan mata.
2. Luminensi (*brightness*) merupakan tingkat terangnya lapangan penglihatan tergantung dari penerangan dan pemantulan obyek.
3. Derajat kontras, perbedaan derajat terang antara obyek dan sekelilingnya atau antara 2 permukaan.

4. Ukuran besar kecilnya obyek/benda
5. Waktu pengamatan dan lamanya melihat obyek/benda

2.3.4 Masalah- Masalah Fungsi Penglihatan

1. Katarak

Katarak menyebabkan lensa mata menjadi berawan, sehingga penglihatan tampak kabur pada awalnya. Penderita katarak biasanya kesulitan melihat di malam hari, sensitif terhadap cahaya, dan tidak bisa membedakan warna dengan jelas.

2. Glaukoma

Penyakit mata ini menyumbang angka kebutaan sebanyak 13,4% di Indonesia. Glaukoma terjadi karena tingginya tekanan bola mata sehingga merusak saraf optik yang berperan dalam penglihatan. Ada 2 jenis glaukoma yaitu glaukoma sudut terbuka primer dan glaukoma sudut tertutup. Keduanya bisa disebabkan oleh faktor usia, keturunan, komplikasi hipertensi, komplikasi diabetes, hingga penyakit mata tertentu seperti ablasi retina dan retinitis (infeksi peradangan retina).

3. Masalah Refraksi

Masalah refraksi mata adalah gangguan penglihatan yang menyebabkan cahaya masuk tidak terpusat langsung ke retina. Beberapa kelainan refraksi pada mata meliputi :

- Rabun dekat (hipermetropi)
Menyebabkan penglihatan buram saat melihat benda dekat
- Rabun jauh (miopi)
Menyebabkan penglihatan buram saat melihat objek dari kejauhan
- Astigmatisme

Menyebabkan penglihatan ganda saat melihat objek dari jarak dekat atau jauh .

- Prebiopi

Menyebabkan penglihatan buram dalam jarak dekat . biasanya terjadi pada usia 40 tahun ke atas .

4. Konjungtivitis (Mata Merah)

Konjungtivitis atau iritasi mata sering terjadi akibat paparan asap polusi, alergi, paparan zat kimia hingga infeksi (virus, bakteri dan jamur).

5. Degenerasi makula terkait usia

Degenerasi makula terkait usia terjadi ketika bagian retina yang disebut makula rusak. Dalam kondisi ini tidak dapat melihat detail dengan baik. Namun, penglihatan tepi (samping) akan tetap normal (Kemenkes RI, 2013) .

2.3.5 Cara Menilai/Mengukur Fungsi Penglihatan

Terdapat beberapa cara untuk menguji dan mengukur fungsi penglihatan seseorang. Beberapa cara pengujian ini berupa pemeriksaan tajam penglihatan, penglihatan warna, sensitivitas kontras, lapang pandang dan snellen chart. Dalam pengukuran ketajaman penglihatan menggunakan kartu snellen chart yang berisi huruf (angka atau gambar) yang diatur dalam barisan menurun dengan ukuran yang semakin kecil . ketajaman penglihatan di nilai 20/20 atau 6/6 jika jarak di ukur dalam satuan meter bukan satuan kaki (feet). Jika penglihatan pasien adalah normal , visus akan sama 20/20 atau 6/6 sesuai dengan garis kedelapan pada kartusnellen chart (Dinkes,2018) .

Fungsi penglihatan akan baik apabila refraksi mata emetrop, media refrakta jernih, keadaan fundus sehat, lintasan penglihatan baik, pusat penglihatan baik dan kesadaran baik. Gangguan visus atau ketajaman penglihatan merupakan gejala yang paling umum dikemukakan oleh seseorang yang mengalami gangguan lintasan visual. Gangguan penglihatan memerlukan pemeriksaan untuk mengetahui sebab kelainan mata yang mengakibatkan turunnya tajam penglihatan. Pemeriksaan tajam penglihatan seharusnya menjadi bagian pemeriksaan rutin. metode pengukuran ketajaman penglihatan yang umum menggunakan alat khusus berbentuk huruf dimana yang paling sering digunakan adalah kartu uji snellen (Snellen chart).

Cara melakukan pemeriksaan ketajaman penglihatan dengan menggunakan snellen chart yaitu pasien menghadap kartu uji pada jarak 6 meter (atau 20 feet). pemeriksaan ketajaman penglihatan biasanya dimulai dari mata bagian kanan kemudian dilanjutkan mata bagian kiri. pasien diminta membaca huruf-huruf pada kartu uji snellen mulai dari huruf yang paling besar dideret paling atas beturut-turut ke deretan-deretan dibawahnya. Kemudian dilakukan pula pada mata bagian kanan.

Tajam penglihatan dinyatakan dalam pecahan. Pembilang menunjukkan jarak pasien dengan kartu sedangkan penyebut adalah jarak pasien yang penglihatannya masih normal bisa membaca baris yang sama pada kartu.

Rumus : $V = D/d$ Keterangan :

V : Ketajaman penglihatan (visus) d : Jarak yang dilihat oleh penderita

D: Jarak yang dapat dilihat oleh mata normal

1. Klasifikasi Ketajaman Penglihatan

Tabel 2. 4.
Data Penggolongan Visus Dalam Desimal

No	Snellen 6m	20 kaki	Sistem Desimal
1	6/6	20.20	1,0
2	5/6	20/25	0,8
3	6/9	20/30	0,7
4	5/9	15/25	0,6
5	6/12	20/40	0,5
6	5/12	20/50	0,4
7	6/18	20/70	0,3
8	6/60	20/200	0,1

Sumber ; Ilmu penyakit mata,2013

Dengan kartu snellen standart ini dapat ditentukan tajam penglihatan atau kemampuan melihat seseorang, seperti

- 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.
- Bila pasien hanya dapat membaca pada huruf baris yang menunjukkan angka 30, berarti tajam penglihatan pasien adalah 6/30
- Bila pasien hanya dapat membaca huruf pada baris yang menunjukkan angka 50, berarti tajam penglihatan pasien adalah 6/50.
- 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.

- e. Bila pasien tidak dapat mengenal huruf terbesar pada kartu Snellen maka dilakukan uji hitung jari. Jari dapat dilihat terpisah oleh orang normal pada jarak 60 meter.
- f. Bila pasien hanya dapat melihat atau menentukan jumlah jari yang diperlihatkan pada jarak 3 meter, maka dinyatakan tajam $3/60$. Dengan pengujian ini tajam penglihatan hanya dapat dinilai sampai $1/60$, yang berarti hanya dapat menghitung jari pada jarak 1 meter.
- g. 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 $1/300$.
- h. Kadang-kadang mata hanya dapat mengenal adanya sinar saja dan tidak dapat melihat lambaian tangan. Keadaan ini disebut sebagai tajam penglihatan $1/\sim$. Orang normal dapat melihat adanya sinar pada jarak tidak berhingga.
- i. Bila penglihatan sama sekali tidak mengenal adanya sinar maka dikatakan penglihatannya adalah 0 (nol) atau buta total. Visus dan penglihatan kurang dibagi dalam tujuh kategori.

Tabel 2. 5.
Penglihatan Normal

Sistem Desimal	Snellen Jarak 6 Meter	Snellen Jarak 20 Kaki	Efisiensi Penglihatan
2,0	6/3	20/10	
1,33	6/5	20/15	100%
1,0	6/6	20/20	100%
0,8	6/7,5	20/25	95%

Sumber; Ilmu penyiakit mata, 2013

Tabel 2. 6.
Penglihatan Hampir Normal

Sistem Desimal	Snellen Jarak 6 Meter	Snellen Jarak 20 Kaki	Efisiensi Penglihatan
0,7	6/9	20/30	90%
0,6	5/9	15/25	
0,5	6/12	20/40	85%
0,4	6/15	20/50	75%
0,33	6/18	20/60	
0,285	6/21	20/70	

Sumber; ilmu penyakit mata, 2013

Tabel 2. 7.
Penglihatan Low Vision Sedang

Sistem Desimal	Snellen Jarak 6 Meter	Snellen Jarak 20 Kaki	Efisiensi Penglihatan
0,25	6/24	20/80	60%
0,2	5/30	20/100	50%

Sumber; ilmu penyakit mata, 2013

Tabel 2. 8.
Penglihatan Low Vision Berat

Sistem Desimal	Snellen Jarak 6 Meter	Snellen Jarak 20 Kaki	Efisiensi Penglihatan
0,1	6/60	20/200	20%
0,066	6/90	20/300	15%
0,05	6/120	20/400	10%

Sumber ; ilmu penyakit mata,2013

Tabel 2. 9.
Low Vison Nyata

Sistem	Snellen Jarak	Snellen Jarak	Efisiensi
Desimal	6 Meter	20 kaki	Penglihatan
0,025	6/240	20/800	5 %

Sumber ; ilmu penyakit mata, 2013

Tahap ini memerlukan tongkat putih untuk mengenal lingkungan. Hanya minat yang kuat masih mungkin membaca dengan kaca pembesar, umumnya memerlukan Braille, radio dan pustaka kaset. Seseorang dikatakan hampir buta jika penglihatan kurang dari 4 kaki untuk menghitung jari. Penglihatan tidak bermanfaat, kecuali pada keadaan tertentu. Harus mempergunakan alat nonvisual. Sedangkan untuk buta total jika tidak mengenal rangsangan sinar sama sekali. Seluruhnya tergantung pada alat indera.

2.3.6 Perkembangan Ketajaman Penglihatan

Perkembangan kemampuan melihat sangat bergantung pada perkembangan tumbuh anak pada keseluruhan, mulai dari daya membedakan sampai pada kemampuan menilai pengertian melihat. Walaupun perkembangan bola mata sudah lengkap waktu lahir, mielinisasi berjalan terus menerus sesudah lahir. Demikian pula ERG mulai dengan gelombang rendah berkembang terus menerus sampai dewasa. Tajam penglihatan anak baru dapat diukur secara kuantitatif pada usia dua tahun (Ilyas,2014)

Tajam penglihatan bayi sangat kurang dibanding penglihatan anak. Perkembangan penglihatan berkembang cepat sampai usia dua tahun dan mencapai penglihatan normal pada usia lima tahun (Ilyas,2014)

Tajam penglihatan bayi berkembang sebagai berikut :

- a. Baru lahir : Menggerakkan kepala ke sumber cahaya besar
- b. 6 minggu : Mulai melakukan fiksasi Gerakan mata tidak teratur kearah sinar
- c. 3 bulan : Dapat menggerakkan mata kearah benda benda bergerak
- d. 4-6 bulan : Koordinasi penglihatan dengan gerakan mata dapat melihat dan mengambil objek
- e. 9 bulan : Tajam penglihatan 20/200
- f. 1 tahun : Tajam penglihatan 20/100
- g. 2 tahun : Tajam penglihatan 20/40
- h. 3 tahun : Tajam penglihatan 20/30
- i. 5 tahun : Tajam penglihatan 20/20

2.3.7 Faktor Yang Mempengaruhi Kesehatan Mata

Menurut (Haryono & Ilyas,2018) faktor yang dapat mempengaruhi fungsi kesehatan mata yaitu :

a. Usia

Usia merupakan satuan waktu yang mengukur keberadaan suatu makhluk. Usia kronologis manusia adalah perhitungan usia yang dimulai dari saat kelahiran seseorang sampai dengan waktu perhitungan usia.⁽²¹⁾ Seiring bertambahnya usia menyebabkan lensa mata kehilangan elastisitasnya, sehingga sedikit kesulitan jika melihat dalam jarak yang dekat. Hal ini menyebabkan ketidaknyamanan penglihatan pada saat mengerjakan sesuatu dengan jarak yang dekat

dan penglihatan jauh. Dengan bertambahnya usia, maka akan berkurang pula daya akomodasi akibat berkurangnya elastisitas lensa sehingga lensa sukar mencembung.

b. Vitamin A

Vitamin merupakan nutrient organik yang dibutuhkan dalam jumlah kecil untuk berbagai fungsi biokimiawi dan yang umumnya tidak disintesis oleh tubuh sehingga harus dipasok dari makanan. Vitamin yang larut dan terserap dalam lemak merupakan molekul hidrofobik apolar yang semuanya adalah derivat isopren. Molekul-molekul ini tidak disintesis tubuh dalam jumlah yang memadai sehingga harus disuplai dari makanan. Vitamin yang larut dalam lemak ini memerlukan absorpsi lemak yang normal agar vitamin tersebut dapat diabsorpsi secara efisien. Diabsorpsi molekul tersebut harus diangkut dalam darah yaitu oleh lipoprotein atau protein pengikat yang spesifik. Salah satu vitamin yang larut dalam lemak adalah vitamin A. Vitamin A atau retinal merupakan senyawa poliisoprenoid yang mengandung cincin sikloheksenil. Vitamin A mempunyai provitamin yaitu karoten. Pada sayuran vitamin A terdapat sebagai provitamin dalam bentuk pigmen berwarna kuning beta karoten yang terdiri atas dua molekul retinal yang dihubungkan pada ujung aldehid rantai karbonnya. Retinal merupakan komponen visual rodopsin, yang mana rodopsin terdapat dalam sel-sel batang retina yang bertanggung jawab atas penglihatan saat cahaya terang. Pusat mata memiliki banyak sel kerucut yang berespon pada penglihatan dan persepsi warna. Disekitar

tepi retina jumlah sel batangnya lebih banyak dan sensitif terhadap gerakan objek didalam lapang pandang dalam sel batang berisi pigmen yang biasa disebut ungu visual. Ungu visual (rhodopsin) adalah pigmen dalam sel batang yang pada pemajanan cahaya redup dipecah secara bertahap dan dengan demikian menimbulkan impuls saraf. Vitamin A penting untuk regenerasi ungu visual. Avitaminosis Vitamin A menyebabkan kelainan penglihatan. Salah satu diantaranya yang paling dini muncul adalah rabun senja (niktalopia). Defisiensi berkepanjangan akan menyebabkan perubahan anatomik sel batang dan kerucut yang diikuti oleh degenerasi lapisan-lapisan euron di retina.

c. Intensitas Penerangan

Penerangan merupakan jumlah cahaya yang jatuh pada permukaan kerja. Desain penerangan yang tidak baik akan menyebabkan gangguan atau kelelahan penglihatan. Intensitas penerangan atau cahaya menentukan jangkauan akomodasi. Penerangan yang baik adalah penerangan yang cukup dan memadai sehingga dapat mencegah terjadinya ketegangan mata. Efek dari penerangan yang kurang akan mempengaruhi terjadinya kelelahan mata dengan gejala terjadinya iritasi pada mata (mata perih, merah, berair), penglihatan terlihat ganda, sakit sekitar mata, kemampuan daya akomodasi berkurang dan menurunkan ketajaman penglihatan. Akomodasi berkurang disebabkan oleh intensitas cahaya yang rendah titik jauh bergerak menjauh maka kecepatan dan ketepatan akomodasi bisa

berkurang. Sehingga apabila intensitas cahaya makin rendah maka kecepatan dan ketepatan akomodasi juga akan berkurang.

d. Lama penggunaan Smartphone atau *Gadget*

Menatap layar *gadget* dalam waktu yang lama dapat memberikan tekanan tambahan pada mata dan susunan syarafnya. Saat melihat *gadget* dalam waktu lama dan terus menerus dengan frekuensi kedip yang rendah dapat menyebabkan mata mengalami penguapan berlebihan sehingga mata menjadi kering. Dalam hal ini, air mata memiliki fungsi yang sangat penting. Air mata berfungsi untuk memperbaiki tajam penglihatan, membersihkan kotoran yang masuk ke mata dari atmosfer, nutrisi (glukosa, elektrolit, enzim, protein) serta mengandung antibakteri dan antibodi. Apabila mata kekurangan air mata maka dapat menyebabkan mata kekurangan nutrisi dan oksigen. Dalam waktu yang lama kondisi seperti ini dapat menyebabkan gangguan penglihatan menetap. Menggunakan *gadget* melebihi batas waktu berkaitan pula dengan durasi paparan radiasi yang diterima oleh tubuh. Radiasi merupakan energi yang ditransmisikan, dikeluarkan atau diabsorpsi dalam bentuk partikel energi atau gelombang elektromagnetik. Lamanya radiasi yang menyinari tubuh khususnya mata walaupun dengan intensitas yang rendah akan tetapi dalam jangka waktu lama dapat menyebabkan gangguan fisiologis. Penelitian yang telah dilakukan oleh Anggityas menyatakan bahwa rata-rata durasi bermain game online pada anak usia sekolah sebesar 20,80 jam perminggu dan rata-rata nilai visus

mata anak menurun dengan nilai 0,8 sebanyak 35%. Hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara durasi bermain game online dengan nilai visus mata.

e. Jarak mata saat melihat objek

Saat mata melihat objek maka mata melakukan kegiatan akomodasi. Hal ini bertujuan agar mata dapat melihat objek dengan jelas. Ketika melihat objek dengan jarak yang jauh maupun dengan jarak yang dekat mata akan berakomodasi. Kegiatan akomodasi yang dilakukan oleh otot mata ini dapat menyebabkan kelelahan mata. Kejadian ini dapat terjadi sebagai akibat dari akomodasi yang tidak efektif hasil dari otot mata yang lemah dan tidak stabil.

Anatomi mata manusia didesain untuk melihat jarak jauh dalam waktu lama dan melihat objek dekat dalam waktu pendek. Jadi ketika membaca, menggunakan komputer atau bekerja dengan objek jarak dekat dengan waktu berjam-jam, berarti kita telah menggunakan mata berlawanan dengan kehendak alam. Akibatnya, sistem penglihatan akan tertekan dan akhirnya timbul kerusakan yang disebut stres titik dekat. Pandangan mata terhadap objek yang terlalu dekat dan terus menerus lebih dari dua jam dapat menyebabkan kelelahan mata. Menurut penelitian Dedy Fachrian, aktivitas melihat dekat dan lama dapat meningkatkan risiko kelainan tajam penglihatan sebesar empat kali lipat (OR 3,0;95% CI 1,2 -7,4).

f. Posisi saat membaca dan menggunakan *gadget*

Posisi membaca saat duduk menyebabkan lampu yang menerangi biasanya datang dari atas sehingga posisi membaca demikian dinilai paling baik. Sedangkan membaca atau melihat objek dengan posisi tiduran menyebabkan kurangnya pencahayaan yang diterima oleh mata. posisi membaca dengan tiduran cukup berisiko, Posisi ini akan menyebabkan mata mudah lelah. Ini membuat jarak buku dengan mata semakin dekat. Saat berbaring, tubuh tidak bisa relaks karena otot mata akan menarik bola mata ke arah bawah, mengikuti letak buku yang sedang dibaca. Mata yang sering terakomodasi dalam waktu lama akan cepat menurunkan kemampuan melihat jauh.

Penelitian yang dilakukan oleh Widea menyatakan bahwa ada pengaruh antara posisi menggunakan *gadget* terhadap ketajaman penglihatan. Dimana penggunaan *gadget* dengan posisi yang tidak benar mengalami penurunan ketajaman penglihatan sebesar 58,3 persen dibandingkan dengan menggunakan *gadget* dengan posisi yang benar hanya mengalami penurunan ketajaman penglihatan sebesar 41,7 persen.

g. Lama masa penggunaan

Lama masa penggunaan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kejadian gangguan penglihatan. Paparan yang terus menerus dalam waktu yang lama akan memberikan dampak terhadap kesehatan mata. *Encyclopedia of Occupational Health and Safety* menyatakan adanya gangguan mata setelah pekerja bekerja dengan

lama kerja berkisar lebih dai 3-4 tahun.

2.4 Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan

Kecanduan *gadget* merupakan fenomena yang berkaitan dengan penggunaan smartphone yang tidak terkendali (Soo Cha & Kyung Seo,018) . Remaja yang kecanduan *gadget* cenderung melupakan tugas belajarnya dan juga pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, minum, atau mandi. Di sisi lain individu dengan kecanduan *gadget* akan menghadapi masalah sosial, psikologis, dan kesehatan.

Dalam penelitian Yasinta Meilita Kloatubun,2019 yang berjudul Hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat ketajaman penglihatan pada mahasiswa S1 Keperawatan Stikes Bhakti Kencana BANDUNG di dapatkan Hasil uji analisis menunjukkan tidak adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat ketajaman penglihatan ($Pvalue=0,720 > \alpha=0,05$). Hal ini di pengaruhi adanya jeda waktu penggunaan *gadget* juga pengaturan intensitas pencahayaan pada *gadget* sehingga mengistirahatkan otot mata. Selain itu di dapatkan bahwa penurunan ketajaman penglihatan dapat terjadi oleh berbagai macam faktor lain selain dari penggunaan *gadget*.

Penelitian yang dilakukan oleh Devy Risty I.R,2018 dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Riyadlatul fallah Jombang Hasil penelitian ini di dapatkan sebagian besar responden yang selalu menggunakan *gadget* sebanyak 26 responden (36%)

mengalami perubahan ketajaman penglihatan rendah, dan responden yang tidak menggunakan *gadget* hanya sebanyak 4 responden (5%) yang mengalami perubahan ketajaman penglihatan rendah. Kesimpulan hasil uji statistik menunjukkan $p(0,000) > (0,05)$ ada hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada siswa. Responden mengalami perubahan ketajaman penglihatan. Ketajaman penglihatan responden adalah rendah. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada siswa. Kesimpulan hasil uji statistik menunjukkan $p(0,000) > (0,05)$ ada hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada siswa. Responden mengalami perubahan ketajaman penglihatan. Ketajaman penglihatan responden adalah rendah. Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan pada siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Melani Aprianti,20180) dengan judul Hubungan Antara kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja di SMP Setiabudi Jakarta Selatan Hasil penelitin ini menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar -0,177 yang artinya jika tingkat kecanduan *gadget* rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya.

Penelitian yang dilakukan oleh Layli Mumbaatsithoh, Fiya Ma'arifa Ulya, Kukuh Basuki,2021 dengan judul Kontrol Diri Dan Kecanduan *Gadget* Pada Siswa Remaja Hasil penelitian menunjukkan kontrol diri berkorelasi secara negatif terhadap kecanduan *gadget*. Semakin tinggi kontrol diri yang di miliki maka semakin rendah kecenderungan remaja untuk mengalami kecanduan *gadget*.

Tabel Sintesis

NO	Author	Tahun	Judul	Tujuan	Metode	Hasil
1	Yasinta Meilita Kloatubun	2019	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat ketajaman penglihatan pada mahasiswa S1 Keperawatan Stikes Bhakti Kencana BANDUNG	Tujuan penelitian menganalisis hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat ketajaman penglihatan pada mahasiswa	Rancangan penelitian ini menggunakan deskriptif korelasi, <i>cross-sectional</i> dengan metode <i>stratified random sampling</i> . Populasi pada mahasiswa S1 keperawatan Tingkat I, II, III, IV S1 keperawatan STIKes Bhakti Kencana Bandung dan sampel 82 responden. Pengambilan data penelitian penggunaan <i>gadget</i> dengan kuesioner dan ketajaman penglihatan dengan pemeriksaan visus. Analisis univariat berbentuk tabel distibbusi frekuensi dan ananlisis bivariat dengan uji <i>chi-squire</i> , <i>Fisher's Exact Test</i> .	Hasil penelitian ini menunjukkan penggunaan <i>gadget</i> hampir seluruhnya tidak normal sebanyak 70 orang (85,4%) dan ketajaman penglihatan hampir seluruhnya 64 orang (78,0%) normal. Hasil uji analisis menunjukkan tidak adanya hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat ketajaman penglihatan ($Pvalue=0,720 > \alpha=0,05$). Hal ini di pengaruhi adanya jeda waktu penggunaan <i>gadget</i> juga pengaturan intensitas pencahayaan pada <i>gadget</i> sehingga mengistirahatkan otot mata. Selain itu di dapatkan bahwa penurunan ketajaman penglihatan dapat terjadi oleh berbagai macam faktor lain selain dari penggunaan <i>gadget</i> .

2	Devy Risty I.R	2018	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa di MTS Riyadlatul fallah Jombang	Tujuan Penelitian ini menganalisis hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan ketajaman penglihatan pada siswa	Metode penelitian ini dengan cross-sectional dengan metode : simple random, populasi seluruh siswa kelas VII dan VII di MTS Riyadlatul fallah Jombang, sebanyak 73 responden. Variabel independen penggunaan <i>gadget</i> , variabel dependen ketajaman penglihatan pada siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan kuesioner dan observasi menggunakan snallen- chart. Analisa data dengan <i>uji chi-square</i> .	Hasil penelitian ini di dapatkan sebagian besar responden yang selalu menggunakan <i>gadget</i> sebanyak 26 responden (36%) mengalami perubahan ketajaman penglihatan rendah. Dan responden yang tidak menggunakan <i>gadget</i> hanya sebanyak 4 responden (5%) yang mengalami perubahan ketajaman penglihatan rendah.
---	-------------------	------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

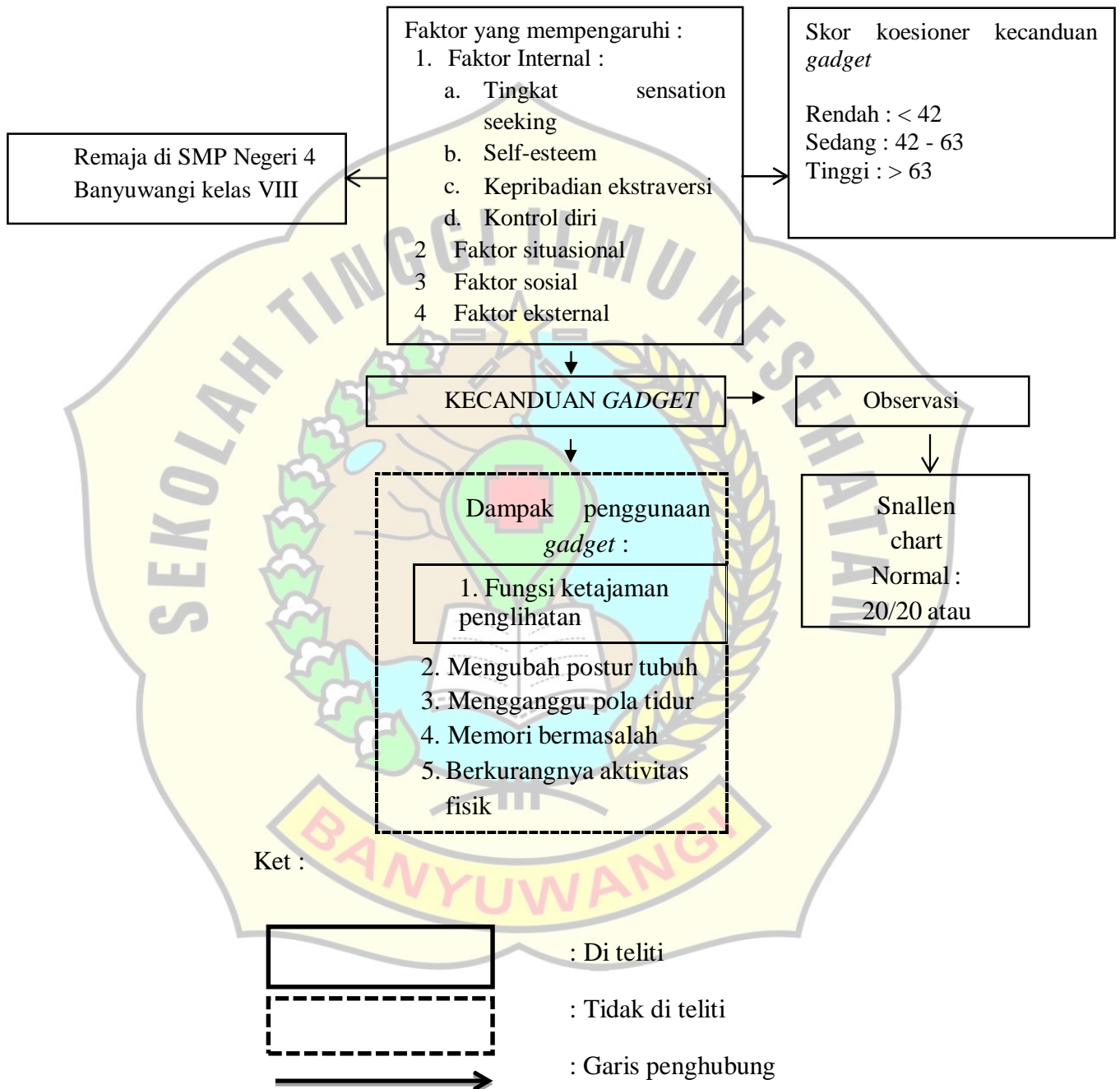
3	Melani Aprianti	2018	Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja		Selatan.	Hasil peneliti ini menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar $-0,177$ yang artinya jika tingkat kecanduan <i>gadget</i> rendah maka akan memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, begitu juga sebaliknya.
4	Layli Mumbaatsi thoh, Fiya Ma'arifa Ulya, Kukuh Basuki Rahmat	2021	Kontrol Diri Dan Kecanduan Gadget Pada Siswa Remaja	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kontrol diri dan kecanduan <i>gadget</i> pada siswa remaja di Daerah Istimewa Yogyakarta.	Metode yang digunakan kuantitatif korelasi ini menggunakan <i>pearson product moment</i> dalam analisis data.	Hasil penelitian menunjukkan kontrol diri berkorelasi secara negatif terhadap kecanduan <i>gadget</i> . Semakin tinggi kontrol diri yang di miliki maka semakin rendah kecenderungan remaja untuk mengalami kecanduan <i>gadget</i> .

5	Nur Maullima, Ami Febriza, Rezky Kanza Putri	2019	Hubungan Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa SMP UNISMUH Makassar	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan	Metode penelitian menggunakan metode analitik observasional dan desain <i>cross sectional</i> (potong lintang). penurunan tajam penglihatan pada siswa SMP Unismuh Makassar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil <i>chi square</i> di peroleh $P=0,000$ ($P>0,05$) yang artinya terdapat hubungan signifikan antara variabel durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan penurunan tajam penglihatan, terdapat hubungan signifikan antara variabel frekuensi penggunaan <i>gadget</i> dengan penurunan tajam penglihatan dengan nilai $P=0,000$ (0,05), dan terdapat hubungan signifikan antara variabel jarak penggunaan <i>gadget</i> dengan penurunan tajam penglihatan dengan nilai $P=0,001$ (0,05).
---	----------------------------------------------------	------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Kerangka Konseptual Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi

3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban sementara dari pertanyaan penelitian. Biasanya hipotesis ini di rumuskan dalam bentuk hubungan antara dua variabel (Notoatmojo,2012).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.



BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Jenis Penelitian Dan Desain Penelitian

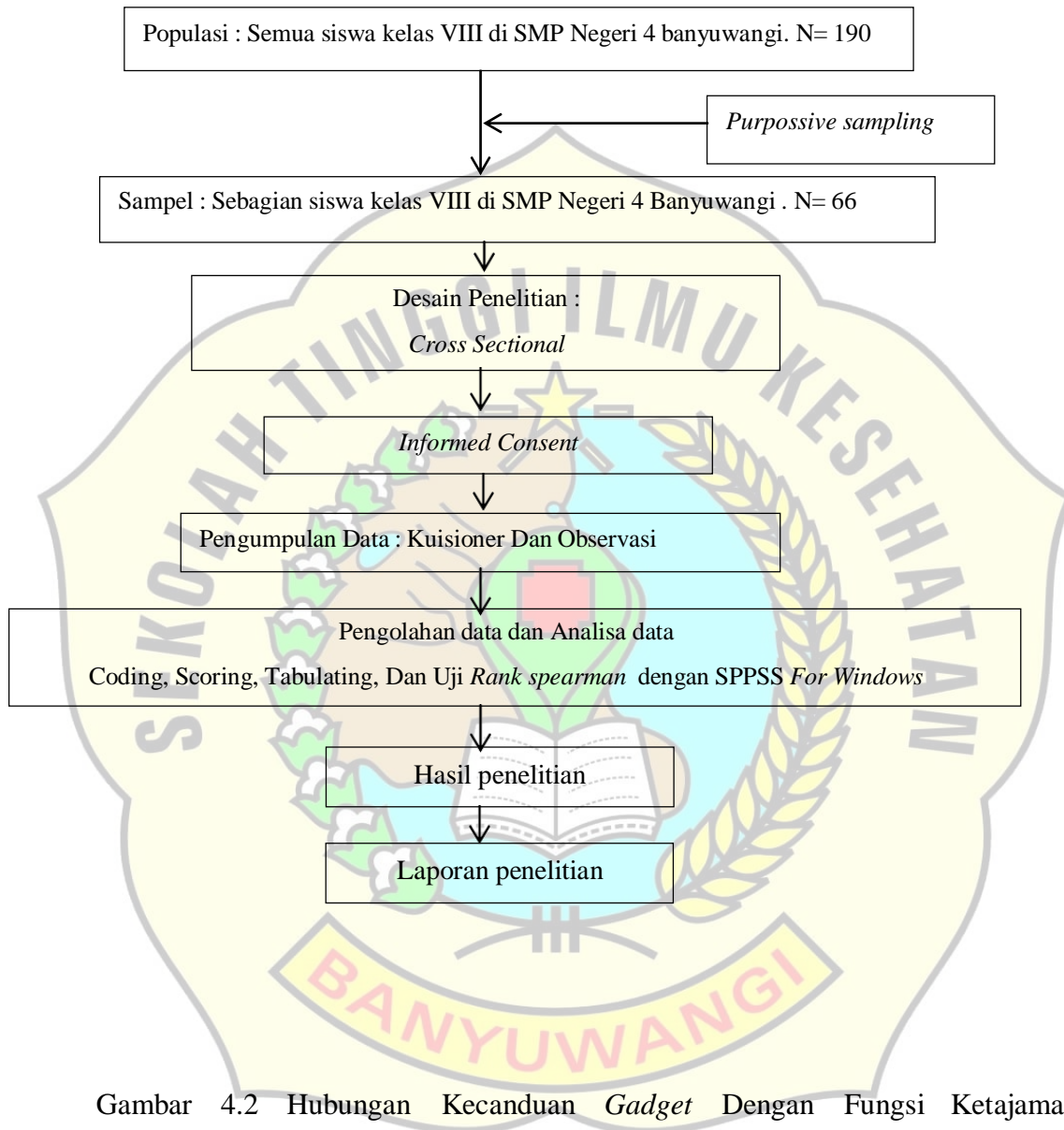
Jenis penelitian adalah strategi untuk mencapai tujuan penelitian yang telah berperan sebagai pedoman atau penentuan peneliti atau penuntun peneliti pada seluruh proses penelitian (Nursalam,2013).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “ study korelasi (*Correlation Study*)” yaitu jenis penelitian atau penelaahan hubungan antara dua variabel pada suatu situasi atau sekelompok subyek. Hal ini bertujuan mengungkapkan hubungan korelatif antar variabel (Nursalam,2013).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode analitik observasional dan desain *cross sectional* (potong lintang). Penelitian *cross sectional* merupakan jenis penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada suatu saat. Variabel dinilai secara simultan pada satu saat, jadi tidak ada tindak lanjut (Nursalam,2016). Pada penelitian ini akan menganalisis Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

4.2 Kerangka Kerja

Kerangka kerja merupakan bagan kerja terhadap rancangan kegiatan penelitian yang akan dilakukan (Nursalam,2013).



Gambar 4.2 Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Pada Remaja DiSMP Negeri 4 Banyuwangi

4.3 Populasi, Sampel, dan Teknik Penelitian

4.3.1 Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah subyek (misalnya manusia, klien). Yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2013). Populasi dalam penelitian ini semua siswa kelas VIII yang berjumlah 190 anak.

4.3.2 Teknik Penelitian

Sampel adalah bagian proposal terjangkau yang dapat digunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2013). Sampel dalam penelitian adalah sebagian siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

Kriteria sampel meliputi :

1. Kriteria inklusi

Kriteria inklusi adalah karakteristik maupun subjek penelitian dari suatu populasi target yang terjangkau yang akan diteliti (Nursalam, 2009).

Kriteria inklusi dalam penelitian meliputi :

- a. Siswa yang bersedia menjadi responden dalam pengambilan data
- b. Siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Banyuwangi
- c. Siswa yang menggunakan *gadget*

2. Kriteria eksklusi

Kriteria Eksklusi dalam penelitian ini yaitu :

- a. Siswa yang menolak menjadi responden
- b. Siswa yang tidak hadir/sakit
- c. Siswa yang tidak memiliki *gadget*

4.3.3 Besar Sampel

Besar sampel yang di teliti oleh peneliti adalah sebagian remaja kelas VIII yang bersekolah di SMP Negeri 4 Banyuwangi. $N = 66$, maka dalam menentukan besar sampel penelitian ini menggunakan rumus.

Rumus :

$$n = \frac{N}{1 + (d)^2}$$

Keterangan :

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

D : Derajat kebebasan minimal (0,05) Jumlah sampel yang di ambil adalah :

Diketahui : Populasi atau $N = 190$ orang

$$\begin{aligned} n &= \frac{190}{1 + 190 (0,1)^2} \\ &= \frac{190}{1 + 190 (0,01)} \\ &= \frac{190}{1 + 1,9} \\ &= \frac{190}{2,9} \\ &= 65,51 = 66 \end{aligned}$$

65,51 dibulatkan menjadi 66 orang (Nursalam,2013).

4.3.4 Teknik Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi yang dapat mewakili populasi yang ada, jadi sampling adalah cara yang ditempuh untuk pengambilan sampel yang sesuai dari kebenaran keseluruhan subjek penelitian (Nursalam,2016).

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. (Nursalam,2016) menyebutkan *Purposive sampling* disebut juga judgement sampling yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang di kehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.

4.3.5 Identifikasi Variabel

Jenis variabel diklasifikasikan menjadi bermacam-macam tipe untuk menjelaskan penggunaannya dalam penelitian. Macam-macam tipe variabel meliputi variabel independen, dependen, moderator, perancu, dan kontrol (Nursalam,2013). Variabel penelitian ini adalah :

4.3.6 Variabel Bebas (Independen)

Variabel independen (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan mempengaruhi variabel lain (Nursalam,2017). Variabel independen dalam penelitian ini adalah Kecanduan *Gadget*.

4.3.7 Variabel Terikat (Dependen)

Variabel dependen adalah (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independen (Nursalam,2017). Variabel dependen penelitian ini adalah Fungsi Penglihatan.

4.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi berdasarkan karakteristik yang di amati sesuatu yang di definisikan tersebut. Karakteristik yang dapat diamati (ukur) yang merupakan kunci definisi operasional (Nursalam,2017).



Tabel 4.1 Definisi operasional variabel independen dan dependen

Variabel	Definisi	Indikator	Alat Ukur	Skala	Skor
Variabel Independen : Kecanduan Gadget	Ketergantungan seseorang terhadap <i>gadget</i>	-Penggunaan melebihi dari 3 jam -Kurangnya interaksi dengan orang sekitar -Penggunaan Bisa mencapai 7 jam perhari untuk media sosial	Kuisisioner	Ordinal	< 42 :Rendah 42-63 :Sedang >63 :Tinggi
Variabel Dependen : Fungsi Penglihatan	Sistem untuk memfokuskan obyek melalui penyesuaian lensa untuk membentuk gambar sebuah	Normal : 20/20, 20/25 Atau 6/6, 6/7,5	Observasi	Ordinal	Normal : 6/6 Kurang Normal : 6/9-6/21 Rendah :5/24-5/30

4.5 Pengumpulan dan Pengolahan Data

4.5.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data sesuai dengan macam dan tujuan penelitian (Notoatmodjo,2010)

1. Instrumen Kecanduan *Gadget*

Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur yang sudah dilakukan modifikasi dan *try out* oleh peneliti (Nurdiani,2015) dari peneliti (Zahrani,2014) berdasarkan aspek *addiction* dari Griffith(Terry, Szabo and Griffiths,2004) Alat ukur dari peneliti (Zahrani,2014) terdiri 30 item *Favorable*, yang kemudian dilakukan modifikasi dan *try out* oleh peneliti (Nurdiani,2015) menjadi 21 soal, terdiri dari 14 item *favorable* dan 7 item *unfavorable* dengan hasil uji reliabilitas nilai *alpha cronbach* sebesar 0,88. Menggunakan Skala Likert Pernyataan positif (*Favorable*) yaitu, Sangat Setuju=4, Setuju=3, Tidak Setuju=2, Sangat Tidak Setuju=1 dan Pernyataan negatif (*Unfavorable*) yaitu, Sangat Setuju= 1, Setuju=2, Tidak Setuju=3, Sangat Tidak Setuju=4, Interpretasi hasil yang di peroleh adalah <42:Rendah, 42-63:Sedang, >63:Tinggi. Semakin tinggi skor yang di peroleh dari skala *gadget (smartphone)* maka semakin tinggi tingkat *gadget (smartphone)* subjek dan semakin rendah skor yang di peroleh dari skala *gadget (smartphone)* ini maka semakin rendah tingkat *gadget (smartphone)* subjek.

2. Instrumen Fungsi Ketajaman Penglihatan

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data (Ahmad,2007). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar Observasi.

4.5.2 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu : Waktu penelitian dimulai pada tanggal 10 September 2022 – 10 Oktober 2022
2. Tempat : Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 4 Banyuwangi

i. Prosedur Pengumpulan Data

Data dikumpulkan oleh peneliti dengan cara pengumpulan kuisioner. Data dari masing-masing responden dikumpulkan dan dikelompokkan untuk mengetahui Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan pengukuran menggunakan kuisioner dan lembar observasi kepada responden.

Langkah-langkah pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu meminta surat studi pendahuluan dari Institusi STIKes Banyuwangi yang kemudian diberikan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Banyuwangi .
2. Peneliti melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah di SMP Negeri 4 Banyuwangi terkait dengan permohonan ijin mengambil data awal dan ijin penelitian.
3. Peneliti memberikan surat permohonan data awal di SMP Negeri 4 Banyuwangi dan di berikan surat balasan yang kemudian diserahkan ke Instutusi STIKes Banyuwangi.
4. Peneliti memberikan kuisioner kepada beberapa responden remaja kelas VIII di SMP Negeri 4 Banyuwangi.
5. Peneliti mengolah data dan merekap hasil peneliltian tersebut

b. Analisa Data

Analisa data merupakan bagian yang sangat penting untuk mencapai tujuan pokok penelitian, yaitu menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengungkap fenomena (Nursalam,2013).

Sebelum melakukan analisa data, secara berurutan data yang berhasil dikumpulkan akan mengalami proses *editing* yaitu dilakukan *coding*, *scoring*, dan *tabulating*.

1. Editing

Upaya untuk memeriksa kembali kebenaran data yang diperoleh atau dikumpulkan (Hidayat,2010).

2. Coding

Coding merupakan kegiatan pemberian kode numeric (angka) data yang terdiri atas beberapa kategori (Hidayat,2010).

1) Kecanduan Gadget

Pertanyaan positif (*Favorable*) yaitu,

Sangat Setuju = 4

Setuju = 3

Tidak Setuju = 2

Sangat Tidak Setuju = 1

Pertanyaan negatif (*Unfavorable*)

Sangat Setuju = 1

Setuju = 2

Tidak Setuju = 3

Sangat Tidak Setuju = 4

2) Fungsi Penglihatan Normal = 6/6

Kurang Normal = 6/9 – 6/24 Rendah = 5/24 – 5/30

3. Scoring

Tahap ini dilakukan setelah ditetapkan kode jawaban dan hasil observasi, sehingga setiap jawaban responden atau hasil observasi dapat diberikan skor (Suyato,2011).

a) Kecanduan *Gadget*

Dari hasil kuisioner dapat diperoleh hasil data sebagai berikut

< 42 : Rendah 42-63 : Sedang

>63 : Tinggi

b) Fungsi Penglihatan Normal : 6/6

Kurang Normal : 6/9 - 6/24 Rendah : 5/24 -5/30

4. Tabulating (Pengolahan Data)

Tabulating merupakan penyajian data dalam bentuk table yang terdiri dari beberapa baris dan beberapa kolom. Kolom dapat digunakan untuk memaparkan sekaligus beberapa variabel hasil observasi, survei, atau penelitian hingga data mudah di baca dan di mengerti (Candra,2008).

i. Pengolahan Data

Data yang telah terkumpul, dilakukan analisis atas Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Fungsi Ketajaman Penglihatan Remaja Di SMP Negeri 4 Banyuwangi dengan menggunakan uji *Rank spearman*. Peneliti menggunakan uji *Rank spearman* karena data yang digunakan variabel bebas dan variabel terikat ordinal-ordinal. Bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel tergantung

hasil uji normalitas.

ii. **Etika Penelitian**

Dalam melakukan penelitian skripsi ini, sebelum terjun langsung ke lapangan peneliti mengajukan uji etik dan lolos etik dengan No.249/01/KEPK-STIKESBWI/VIII/2022, selanjutnya mengajukan izin kepada kepala sekolah SMPN 4 Banyuwangi untuk mendapatkan persetujuan. Setelah mendapatkan persetujuan peneliti langsung melakukan penelitian dengan beberapa prosedur yang berhubungan dengan etika penelitian meliputi :

iii. **Lembar Persetujuan (Informed Consent)**

Informed consent adalah informasi yang harus diberikan pada subyek secara lengkap tentang tujuan peneliti yang akan dilakukan dan mempunyai hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden (Nursalam, 2013)

- 1) Sebelum melakukan penelitian telah mendapat izin dari responden.
- 2) Bila bersedia menjadi responden penelitian harus ada bukti persetujuan yaitu tanda tangan
- 3) Bila responden tidak bersedia menjadi subyek penelitian, peneliti tidak boleh memaksa.

iv. **Tanpa Nama (Anonimity)**

Subyek tidak perlu mencantumkan namanya pada lembar pengumpulan data cukup menulis nomor atau kode saja untuk menjamin kerahasiaan identitasnya. Apabila sifat peneliti memang menuntut untuk mengetahui identitas subyek, ia harus memperoleh persetujuan terlebih dahulu serta mengambil langkah-langkah dalam menjaga kerahasiaan dan melindungi jawaban tersebut (Wasis,2013)

v. **Kerahasiaan (*Confidentiality*)**

Kerahasiaan adalah etika dalam suatu penelitian dimana dilakukan dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya kelompok data tertentu yang akan di laporkan pada hasil riset (Hidayat,2012)

4.6.7 Justice/Keadilan/Keterbukaan

Dalam penelitian ini, peneliti selalu menjelaskan prosedur penelitian dan menjamin bahwa semua subyek penelitian memperoleh perlakuan dan keuntungan yang sama.

4.6.8 Memperhitungkan Manfaat dan Kerugian Yang Ditimbulkan

Selama penelitian, peneliti berusaha meminimalkan dampak yang merugikan bagi subyek penelitian dengan menjalin komunikasi yang baik, rasa percaya antara peneliti dan subyek penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar kuisioner dan lembar observasi. Penelitian ini tidak akan merugikan pasien dan diharapkan menimbulkan manfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap dalam merawat dan mendidik anak-anaknya.

4.6.9 *Non-maleficent* (tidak merugikan)

Dalam penelitian ini peneliti telah mengusahakan bahwa tidak ada pihak yang dirugikan.

4.6.10 *Veracity* (kejujuran)

Penelitian menjamin keaslian dan kejujuran dalam penelitian ini. Nilai ini diperlakukan oleh pemberi pelayanan kesehatan untuk menyampaikan kebenaran pada setiap klien dan untuk meyakinkan bahwa klien sangat mengerti. Prinsip

veracity berhubungan dengan kemampuan seseorang untuk mengatakan kebenaran.

4.6.11 *Fidelity* (Kesetiaan)

Peneliti telah membuat kesepakatan dan bertanggung jawab atas data yang telah responden percayakan pada peneliti. Prinsip *fidelity* dibutuhkan peneliti untuk menghargai janji ini komitmennya terhadap responden.

c. Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian dilakukan saat pandemi covid-19, peneliti diperbolehkan menyebarkan koesioner dan menjelaskan isi koesioner namun di damping oleh wali kelas.
2. Saat penyebaran koesioner responden tidak semua ada dikelas

