



## Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Miopia Pada Anak Usia Sekolah Di SDN Sukaraja 2

Resta Firdawati Juvitha <sup>1</sup>, Iis Aisyah <sup>1</sup>, Amanda Puspanitaning Sejati <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

### INFORMASI

**Korespondensi:**  
[restafirdawatijuvitha@upi.edu](mailto:restafirdawatijuvitha@upi.edu)

### Keywords:

Gadget use behaviour,  
Myopia, Children of  
school-aged

### ABSTRACT

*Background: Myopia is a refractive disorder that occurs when the light beam that enters the eye parallel to the optical axis becomes focused in front of the retina when the eye accommodation is relaxed. It is estimated that by 2050, about 49.8% of the world's population will have myopia and 9.8% will have high myopia. The introduction of gadgets in school-age children is still too early where children would prefer to be physically active or play live in groups rather than familiar with gadgets.*

*Objective: The aim of this study is to find out the relationship between the behavioural use of gadgets and myopia in school-age children in SDN Sukaraja 2.*

*Methods: The research method used is quantitative with research survey design correlation and cross-sectional approach. This research instrument uses a questionnaire and a Snellen chart contained in the SDIDTK landing book issued by Kemenkes. (2016). Research sample 43 5th grade students at SDN Sukaraja 2. Data analysis in the trial using a chi-square correlation test.*

*Result: The results of this study found no correlation between gadget use behavior and myopia in school-age children in SDN Sukaraja 2 (Asimp.Sig 0,077 > 0,05).*

*Conclusions: It can be concluded that the behavior using the gadget is in the good category with the highest score is 29 (67.44%). Myopia in children is included in the normal with the most visual strength score is 37 (86.05%) and there is no significant relationship between the behaviour using the device and myopia.*

## PENDAHULUAN

Miopia adalah kelainan refraksi yang terjadi ketika sinar cahaya yang masuk ke mata sejajar dengan sumbu optik menjadi fokus di depan retina ketika akomodasi mata rileks. Hal ini biasanya karena jarak bola mata terlalu jauh dari mata, namun bisa juga disebabkan karena kornea yang terlalu melengkung atau lensa dengan daya optik yang meningkat (Sankaridurg et al., 2021). Miopia merupakan satu dari lima penyebab kebutaan terbesar di dunia dan memiliki tingkat prevalensi yang sangat tinggi. *World Health Organization* (WHO) dan *International Agency for the Prevention of Blindness* meluncurkan inisiatif global “*Vision 2020: The Right to Sight A Global Initiative*” yang memasukkan masalah miopia sebagai prioritas utama.

Berdasarkan data yang dikumpulkan di seluruh dunia pada tahun 2020, terdapat 285 juta orang (4,24%) dengan gangguan penglihatan, 39 juta (0,58%) dengan kebutaan, dan 246 juta (3,65%) dengan penglihatan yang buruk. Penyebab terbanyak dari gangguan penglihatan di seluruh dunia adalah kelainan refraksi (43%), diikuti oleh katarak (33%) dan glaukoma (2%). Dari data tersebut, diperkirakan 19 juta anak di bawah usia 15 tahun mengalami gangguan penglihatan, dan 12 juta di antaranya mengalami miopia yang tidak terkoreksi. Miopia adalah kelainan mata yang paling umum di Indonesia dengan 22,1% (Solikhah et al., 2022). Diperkirakan pada tahun 2050 sekitar 49,8% masyarakat global menderita miopia dan miopia tinggi sebanyak 9,8% (Supit & Winly, 2021). Miopia menyerang anak usia sekolah sebanyak 15% kasus menurut Dirjen BUK (Bina Upaya Kesehatan).

Penyakit ini sangat sulit disembuhkan dan memerlukan perawatan khusus bagi anak usia sekolah. Menurut perkiraan, 1,6 miliar orang di seluruh dunia menderita miopia, kejadian ini akan semakin memburuk dalam 50 tahun terakhir. Media elektronik berkembang dengan sangat pesat, terlihat dari semakin banyak perangkat dan penggunaannya tidak hanya generasi muda dan orang dewasa saja yang menggunakan *gadget*, bahkan anakpun mulai terpapar dengan penggunaannya (Rini & Huriah, 2020). Pengenalan *gadget* pada anak usia sekolah masih terlalu awal dimana anak-anak lebih baik beraktivitas fisik atau bermain secara langsung dalam kelompok daripada mengenal *gadget* (Permana et al., 2020).

Dampaknya sebanyak 18% orang mengalami kebutaan global jika miopia tidak diatasi. Hilangnya daya akomodatif, mata kering, dan kelelahan mata adalah beberapa permasalahan yang bisa ditimbulkan oleh

*gadget*. Penerangan yang tidak memadai dapat menyebabkan kelelahan mata. Selain itu, hal ini mungkin disebabkan oleh ketegangan ekstrem pada otot penyangga mata, seperti otot akomodasi (Nisaussholihah et al., 2020). Penanganan untuk masalah tersebut yaitu dengan cara membatasi penggunaan *gadget* pada anak dan memastikan intensitas cahaya yang cukup untuk mengurangi dampak miopia.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afnilia Yulaihah (2018) tujuan penelitian ini diketahuinya hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. Hasil penelitian ini menemukan ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta, ( $p=0,007$ ;  $p<0,05$ ,  $r=0,619$ ). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Gede Anantha Restu Permana, Komang Ayu Kartika Sari, dan Putu Aryani (2020) penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menguraikan hubungan perilaku penggunaan *gadget* terhadap miopia pada anak sekolah dasar kelas 6 di Denpasar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara posisi penggunaan *gadget* terhadap miopia dengan nilai  $p=0,059$ . Terdapat hubungan antara jarak pandang penggunaan *gadget* terhadap miopia dengan nilai  $p=0,000$ . Durasi penggunaan *gadget* perhari tidak berhubungan terhadap miopia dengan nilai  $p=0,490$ .

Penelitian selanjutnya oleh Azzura Sufina Ginting (2022) penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* terhadap kejadian miopia siswa-siswi MAN 2 Langkat tahun 2022. Hasil penelitian dari 200 responden, 121 orang (60,5%) tidak mengalami kejadian miopia dan 79 orang (39,5%) yang mengalami kejadian miopia. 123 orang (61,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan durasi  $>2$  jam/hari, 93 orang (46,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan intensitas cahaya ruangan yang redup/gelap, 97 orang (48,5%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan jarak  $<30$  cm, 132 orang (66%) diantaranya menggunakan *gadget* dengan posisi berbaring.

Penelitian selanjutnya oleh Fani Fadilah (2022) tujuan penelitian ini menjelaskan pendampingan orang tua dalam pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah. Hasil literature review 8 jurnal didapatkan bahwa lebih dari setengah anak sering dalam menggunakan gadgetnya dengan jumlah sebanyak (25%). sisanya dinyatakan jarang menggunakan gadget (62,5%). Penelitian selanjutnya oleh Saniyyah Latifatus Saniyyah, Deka Setiawan,

Erik Aditia Ismayal 2021 Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk-bentuk penggunaan gadget, dampak penggunaan gadget dan perilaku sosial anak di desa Jekulo Kudus. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* digunakan dengan tingkat intensitas tinggi selama tiga hingga enam jam setiap hari.

Game, YouTube, dan TikTok adalah aplikasi yang selalu dibuka oleh anak-anak. Memperoleh pengetahuan yang lebih luas, membuat komunikasi lebih mudah, dan mendorong kreativitas anak adalah semua hasil positif dari penggunaan ini. Selain itu, dampak negatif termasuk mata lelah, kurangnya jam tidur dan belajar, dan gangguan emosional pada anak. Anak-anak masih menunjukkan perilaku sosial yang baik, seperti menghormati orang lain, tolong menolong, dan sopan santun. Namun, mereka kurang peka dan peduli terhadap orang-orang di sekitar mereka. Penelitian selanjutnya oleh Nadia Nisaussholihah, R.A. Hani Faradis, Andi Roesbiantoro, David Sajid Muhammad, dan Hotimah Masdan Salim (2020) tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis adanya pengaruh penggunaan gadget meliputi posisi, jarak, lama penggunaan, dan pencahayaan ruang terhadap kejadian miopia pada anak usia sekolah (4-17 tahun).

Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar menggunakan posisi duduk (61,3 %), menggunakan jarak  $\geq 30$  cm (54,8 %), dengan durasi selama  $\geq 2$  jam (54,8 %), dan menggunakan pencahayaan ruang yang redup (51,6 %). Sebagian besar responden memiliki visus miopia ringan (54,8 %). Berdasarkan analisis uji regresi logistik ordinal ada pengaruh jarak saat menggunakan gadget terhadap kejadian miopia ( $p=0,049$ ). Tidak terdapat pengaruh posisi tubuh, lama penggunaan, dan pencahayaan ruang saat menggunakan gadget terhadap kejadian miopia yang signifikan secara statistik ( $p=0,339$ ;  $p=0,239$ ;  $p=0,301$ ).

Kesimpulan umum dari kelima penelitian terdahulu yakni terdapat hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia dari variabel jarak, sedangkan variabel posisi tubuh, intensitas cahaya dan lama penggunaan tidak terlalu signifikan. Penelitian yang belum diteliti adalah perilaku penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Selain itu, karena anak merupakan generasi penerus yang kesehatannya harus dioptimalkan maka salah satu pencegahannya yaitu jangan sampai terjadi miopia karena perkembangan zaman. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2.

## METODE

### Jenis penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *survey* desain *korelasi*. Rancangan dalam penelitian ini melakukan pendekatan waktu *cross-sectional* yaitu suatu penelitian yang mana data menyangkut variabel bebas dan variabel terikat dikumpulkan dalam waktu bersamaan dengan menggunakan instrumen yang telah ditentukan.

### Sampel penelitian

Sampel penelitian ini adalah anak kelas 5 yang berusia 6-12 tahun sebanyak 43 responden menggunakan sistem *convenience sampling*.

### Analisis data

Setelah mendapatkan data untuk menganalisis hubungan perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2 menggunakan uji *chi-square* dengan *software* SPSS.

### Instrumen penelitian

Pada penelitian ini, instrument yang digunakan untuk mengetahui perilaku penggunaan *gadget* menggunakan kuesioner sedangkan untuk mengukur miopia menggunakan *snellen chart*.

## HASIL

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Penelitian di SDN Sukaraja 2

Frekuensi Usia		
Usia	Frekuensi	Presentase (%)
10	5	11.63
11	30	69.77
12	8	18.60
Total	43	100
Frekuensi Jenis Kelamin		
Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase (%)
Laki-laki	20	46.51
Perempuan	23	53.49
Total	43	100

Berdasarkan tabel 1 dapat diperoleh hasil dari karakteristik responden pada penelitian ini yaitu siswa yang berusia 10 tahun sebanyak 5 responden (11.63%), 11 tahun 30 responden (69.77%), dan 12 tahun 8 responden (18.60%). Jenis kelamin yang paling banyak adalah perempuan yaitu sebanyak 23 responden (53.49%), dan paling sedikit laki-laki dengan jumlah

20 responden (46.51%).

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Jawaban Kuesioner Perilaku Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Sekolah di SDN Sukaraja 2 Tahun 2024.

Pernyataan	Frekuensi			
	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1.	6	21	15	1
2.	1	14	27	1
3.	20	13	10	0
4.	8	13	18	4
5.	14	16	12	1
6.	2	9	23	9
7.	1	5	18	19
8.	4	11	18	10
9.	7	12	16	8
10.	8	16	15	4
11.	7	10	25	1
12.	2	6	21	14
13.	4	10	23	6
14.	7	9	16	11
15.	2	9	20	12
16.	3	14	21	5
17.	11	8	9	15
18.	5	17	14	7
19.	1	5	22	15

Jawaban kuesioner di atas untuk variabel perilaku penggunaan *gadget* kemudian ditetapkan hasilnya untuk mengetahui baik dan tidak baik perilaku dalam penggunaan *gadget* di lihat pada rangkuman tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Perilaku Penggunaan Gadget pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2 Tahun 2024

Perilaku Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase (%)
Baik	29	67,44
Tidak Baik	14	32,56
Total	43	100

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui yang memiliki perilaku penggunaan *gadget* dengan skor tertinggi adalah perilaku baik sebanyak 29 (67,44%). Sedangkan skor terendah adalah perilaku tidak baik sebanyak 14 (32,56%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden dan Frekuensi miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2 Tahun 2024

Tingkat Daya Lihat	Frekuensi	Persentase (%)
Normal	37	86.05
Tidak Normal	6	13.95
Missing	0	0.00
Total	43	100

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui skor tingkat daya lihat yang paling banyak yaitu normal sebanyak 37 (86.05%). Sedangkan tidak normal sebanyak 6 (13.95%).

Berdasarkan tabel 5 dapat diketahui bahwa jumlah total responden 43 (100%), missing 0 (0%) dan sebagian responden dengan perilaku penggunaan *gadget* baik dengan tingkat daya lihat normal adalah sebanyak 27 responden dan yang memiliki perilaku penggunaan *gadget* tidak baik dengan tingkat daya lihat tidak normal adalah sebanyak 4 responden. Nilai *Asimp.Sig* sebesar 0,077, karena nilai *Asimp.Sig* 0,077 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia. Hal ini dapat diartikan pula bahwa perilaku penggunaan *gadget* tidak mempunyai korelasi dengan miopia

### PEMBAHASAN

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa dapat diperoleh hasil dari karakteristik responden pada penelitian ini yaitu siswa dengan jenis kelamin yang paling banyak adalah perempuan yaitu sebanyak 23 responden (52%), 23 responden (53.49%), dan paling sedikit laki-laki dengan jumlah 20 responden (46.51%). Hasil penelitian ini sesuai dengan teori Yuliah (2018) anak perempuan lebih rentan terhadap kecanduan penggunaan *gadget* dibandingkan dengan laki-laki karena yang lebih banyak memanfaatkan fitur yang tersedia pada *gadget* yaitu anak perempuan. Anak perempuan memiliki risiko 1,21 kali lebih besar daripada anak laki-laki untuk mengidap miopia. Anak perempuan cenderung lebih lama bekerja dengan jarak pandang dekat dan melakukan aktivitas luar ruangan yang lebih singkat (Supit & Winly, 2021).

Pada tabel 2 menunjukkan jawaban orangtua dalam menjawab kuesioner, dari hasil jawaban kuesioner-

er didapat yang tertinggi adalah anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget daripada bermain bersama teman-teman dengan 27 responden menjawab kadang-kadang. Mayoritas anak bermain gadget, memanfaatkan fitur gadget seperti kamera dan video, serta menggunakan gadget sebagai media pendukung proses belajar mengajar. Hal ini sesuai dengan teori Saniyyah Latifatul Saniyyah, Deka Setiawan, dan Erik Aditia Ismayal (2021) yaitu penggunaan perangkat canggih memiliki banyak manfaat, seperti membantu anak-anak meningkatkan kreativitas dan kecerdasan mereka. Hal tersebut dikarenakan ada aplikasi seperti *google* yang memungkinkan untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain manfaatnya, penggunaan gadget juga memiliki efek negatif. Radiasi yang terkandung dalam gadget dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak jika digunakan secara teratur. Selain itu, dapat mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak tidak akan memiliki sikap peduli terhadap teman atau orang lain karena mereka lebih bebas berada di zona nyaman mereka dengan perangkat elektronik (Saniyyah et al., 2021).

Pada tabel 3 dapat diketahui hasil yang memiliki perilaku penggunaan *gadget* dengan skor tertinggi adalah perilaku baik sebanyak 29 (67,44%). Sedangkan skor terendah adalah perilaku tidak baik sebanyak 14 (32,56%). Hal tersebut sesuai dengan penelitian Yulaihah (2018) yang melakukan penelitian kepada seluruh siswa-siswi di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta yang berjumlah 90, diantaranya 41 anak laki-laki dan 49 anak perempuan dengan menggunakan metode *simple random sampling* didapat 49 responden. Hasil penelitian tersebut bahwa sebagian besar anak memiliki perilaku penggunaan *gadget* dengan kategori baik sebanyak 27 (55,1%).

Pada tabel 4 dapat diketahui skor tingkat daya lihat yang paling banyak yaitu normal sebanyak 37 (86,05%). Sedangkan yang paling sedikit tidak normal sebanyak 6 (13,95%). Hal ini sesuai dengan penelitian Gede Anantha Restu Permana, Komang Ayu Kartika Sari, dan Putu Aryani (2020) yang melakukan penelitian kepada anak-anak kelas 6 SD Saraswati 2 Denpasar sebagai responden dengan sampel 100 yang telah memenuhi kriteria. Hasil penelitian *pengukuran snellen chart* yaitu anak yang mengalami miopia adalah sebanyak 41 orang (41%) dan anak dengan mata normal sebanyak 59 orang (59%). Sebagian besar

anak mengalami tingkat daya lihat normal tetapi, ada juga tingkat daya lihat yang tidak normal terlihat dari 7 responden hanya 2 anak yang memakai kacamata. Tingkat daya lihat tidak normal dapat disebabkan oleh faktor genetik apabila orangtuanya menderita miopia maka anak akan mempunyai resiko 2 kali lipat serta faktor lingkungan (Ginting, 2022).

Pada tabel 5 hasil dapat diketahui terdapat anak yang berperilaku tidak baik dengan mata tidak normal 3 responden dan anak yang berperilaku baik dengan mata normal sebanyak 25 responden. Hasil dari perhitungan analisis uji *Chi-Square* dapat diketahui bahwa tidak ada hubungan antara perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia dengan hasil nilai *Asimp.Sig* sebesar  $0,665 > 0,05$ . Hal ini tidak sesuai dengan penelitian Yulaihah, (2018) yang menyatakan bahwa ada hubungan antara perilaku penggunaan gadget dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta, ( $p=0,007$ ;  $p<0,05$ ,  $r=0,619$ ).

Dari hasil penelitian ini didapatkan anak berperilaku tidak baik dengan mata normal sebanyak 11 responden. Mayoritas dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 8 responden. Responden yang mempunyai perilaku penggunaan *gadget* tidak baik dengan tingkat daya lihat normal disebabkan oleh orangtua responden membatasi waktu penggunaan gadget, menggunakan gadget dengan pencahayaan yang cukup, dan menggunakan gadget dengan posisi yang benar.

Selanjutnya data responden yang mempunyai perilaku penggunaan *gadget* baik dengan tingkat daya lihat tidak normal sebanyak 2 responden. Hal tersebut disebabkan anak lupa waktu saat bermain *gadget*, anak bermain *game* setiap hari, dan anak menyatakan bahwa menggunakan *gadget* dapat menggantikan teman ketika kesepian. Oleh karena itu, dianggap sebagai kecanduan gadget jika digunakan lebih dari tiga kali sehari selama tiga puluh hingga tujuh puluh lima menit setiap kalinya (Wati, 2021). Selain itu, anak juga menghabiskan lebih sedikit waktu untuk belajar karena mereka kurang tertarik belajar dan lebih tertarik pada gadget (Saniyyah et al., 2021). Meluasnya penggunaan gadget pada masa anak disebabkan oleh orang tua yang meminjamkan gadget pada anaknya. Oleh karena itu, partisipasi orang tua memiliki peran penting dalam memandu dan mengatur penggunaan gadget (Azamiah et al., 2023). Sebuah asosiasi dokter

anak Amerika Serikat (AS) dan Kanada menekankan bahwa anak-anak usia 7-18 tahun, penggunaan gadget dibatasi dua jam setiap hari. Ini dilakukan untuk mencegah anak terkena radiasi dari gadget dan mengurangi efek yang dapat membahayakan anak (Fadilah, 2022). Hasil penelitian sesuai dengan teori (Ginting, 2022) yang menyatakan adanya hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan miopia.

Berdasarkan uji korelasi *chi-square* diperoleh nilai *Asimp.Sig* sebesar 0,077, karena nilai *Asimp.Sig* 0,077 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara perilaku penggunaan *gadget* dengan miopia. Hal ini dapat diartikan pula bahwa perilaku penggunaan *gadget* tidak mempunyai korelasi dengan miopia.

Tabel 5. Hasil uji *chi-square* hubungan perilaku penggunaan gadget dengan miopia pada anak usia sekolah di SDN Sukaraja 2

Case Processing Summary						
Cases						
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i> * Miopia	43	100.0%	0	0.0%	43	100.0%

**Perilaku Penggunaan Gadget \* Miopia Crosstabulation Count**

	Miopia			Total
	Normal	Tidak Normal		
Perilaku Penggunaan <i>Gadget</i>	Baik	27	2	29
	Tidak Baik	10	4	14
Total		37	6	43

**Chi-Square Tests**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)	Exact Sig. (2-sided)	Exact Sig. (1-sided)
Pearson Chi-Square	3.694 <sup>a</sup>	1	.055		
Continuity Correction <sup>b</sup>	2.110	1	.146		
Likelihood Ratio	3.447	1	.063		
Fisher's Exact Test				.077	.077
N of Valid Cases	43				

a. 2 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.95.

b. Computed only for a 2x2 table

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Hubungan Perilaku Penggunaan *Gadget* Dengan Miopia Pada Anak Usia Sekolah di SDN Sukaraja 2” dapat disimpulkan bahwa perilaku penggunaan *gadget* termasuk kategori baik dengan skor tertinggi adalah perilaku baik sebanyak 29 (67,44%). Miopia pada anak termasuk normal dengan hasil skor tingkat daya lihat yang paling banyak yaitu normal sebanyak 37 (86.05%).

**SARAN**

Bagi Petugas Kesehatan

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk tenaga kesehatan sebagai bahan pertimbangan dalam mengoptimalkan penyuluhan dan menyempurnakan *template* yang sudah ada agar dapat mengedukasi masyarakat pentingnya pengetahuan tentang penggunaan *gadget* yang berdampak miopia pada anak usia sekolah.

## Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat sebagai sumber bacaan tentang hal-hal yang berkaitan dengan terjadinya miopia bagi civitas akademika dan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

## Bagi Pembaca

Manfaat penelitian ini adalah dapat menambah wawasan terkait masalah perilaku penggunaan *gadget* dan masalah kesehatan mata miopia pada anak. Selain itu dapat mendeteksi dini adanya dampak pengaruh *gadget* dalam jangka waktu tertentu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azamiah, M. Z. K., Agustiani, H., & Pebriani, L. V. (2023). Program Psikoedukasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 234–244. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.197>
- Fadilah, F. (2022). Pendampingan Orang Tua Dalam Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah. *Repository.Stikes-Adc.Ac.Id*. <https://repository.stikes-adc.ac.id/file/mahasiswa/2013704179.pdf>
- Ginting, A. S. (2022). *Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kejadian Miopia Siswa-Siswi Man 2 Langkat Tahun 2022*. 1–47.
- Nisaussholihah, N., Faradis, H., Roesbiantoro, A., Muhammad, D. A., & Salim, H. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kejadian Miopia Pada Anak Usia Sekolah (4-17 Tahun) Di Poli Mata Rumah Sakit Islam Jemursari Surabaya. *Jurnal Kesehatan Islam : Islamic Health Journal*, 9(2), 55. <https://doi.org/10.33474/jki.v9i2.8872>
- Permana, G. A. R., Sari, K. A. K., & Aryani, P. (2020). Hubungan perilaku penggunaan gadget terhadap miopia pada anak sekolah dasar kelas 6 di Kota Denpasar. *Intisari Sains Medis*, 11(2), 763–768. <https://doi.org/10.15562/ism.v11i2.694>
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 185–194. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>
- Saniyyah, L., Setiawan, D., & Ismaya, E. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Anak di Desa Jekulo Kudus. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2132–2140. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1161>
- Sankaridurg, P., Tahhan, N., Kandel, H., Naduvilath, T., Zou, H., Frick, K. D., Marmamula, S., Friedman, D. S., Lamoureux, E., Keeffe, J., Walline, J. J., Fricke, T. R., Kovai, V., & Resnikoff, S. (2021). IMI impact of myopia. *Investigative Ophthalmology and Visual Science*, 62(5). <https://doi.org/10.1167/iovs.62.5.2>
- Solikah, S. N., Hasnah, K., & Marni. (2022). *Mono-graf Senam Mata untuk Pencegahan Miopia* (M. Nasrudin (ed.)). PT. Nasya Expanding Management. <https://www.google.co.id/books/edition/SYFbEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&pg=PA14&cd-q=definisi+ketajaman+penglihatan+mata>
- Supit, F., & Winly. (2021). Miopia: Epidemiologi dan Faktor Risiko. *Cermin Dunia Kedokteran*, 48(12), 741. <https://doi.org/10.55175/cdk.v48i12.1583>
- Wati, D. R. (2021). Gadget Dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara (Speech Delay) Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kesehatan Tujuh Belas*, 2(2), 228–233.
- Yuliah, A. (2018). Hubungan perilaku penggunaan gadget dengan tingkat daya lihat anak usia prasekolah di TK ABA Tegalrejo Yogyakarta. *Naskah Publikasi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah*.