

**GAMBARAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN DI SMK
KES.KH.MOH ILYAS RUHIAT KELAS XI & XII TAHUN 2020**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas
dan memenuhi syarat-syarat mencapai jenjang Pendidikan
Diploma III Refraksi Optisi

Oleh:

TIRTA RUSTAWAN

40117029



PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI

STIKES BAKTI TUNAS HUSADA

TASIKMALAYA

2020

**GAMBARAN PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN DI SMK
KES.KH.MOH ILYAS RUHIAT KELAS XI & XII TAHUN 2020**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas
dan memenuhi syarat-syarat mencapai jenjang Pendidikan
Diploma III Refraksi Optisi

Oleh:

TIRTA RUSTAWAN

40117029

PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI

STIKES BAKTI TUNAS HUSADA

TASIKMALAYA

2020

ABSTRAK

Gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya. Ketajaman penglihatan didefinisikan sebagai kemampuan mata untuk dapat melihat suatu objek secara jelas dan sangat tergantung kepada kemampuan akomodasi. Ketajaman penglihatan dipengaruhi oleh perubahan kecepatan sudut target, *vibrasi*, *luminance*, kontras, *tracking* gerakan kepala dan mata, waktu reaksi, faktor belajar dan kelelahan. Tujuan penelitian, untuk mengetahui gambaran penggunaan gadget terhadap penurunan tajam penglihatan akibat penggunaan *gadget* di SMK Kes.Kh.Moh Ilyas Ruhiat kelas XI dan XII. Jenis penelitian, deskriptif dengan pendekatan observasional dengan rancangan penelitian *cross sectional* menggunakan pendekatan observasi. Sampel penelitian, siswa di SMK Kes. Kh. Moh Ilyas Ruhiat kelas XI & XII berjumlah 108 orang. Hasil, gambaran visus, gambaran lamanya menggunakan *gadget*, gambaran posisi saat menggunakan *gadget* dan gambaran intensitas pencahayaan ruangan. Kesimpulan, diketahui 89 responden (82.4%) menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam/hari. Sebanyak 57 responden (57.8%) menggunakan *gadget* sambil tidur. Sebanyak 73 responden (67.6%) intensitas pencahayaan ruangan saat menggunakan *gadget* terang. Kata Kunci : *Gadget*, Ketajaman Penglihatan, Frekuensi Lamanya Menggunakan *Gadget*, Posisi Saat Menggunakan *gadget*, Intensitas Pencahayaan Ruangan Saat Menggunakan *gadget*

ABSTRACT

A gadget is a mini mechanical device or device or an interesting tool because it is relatively new so that it will provide a lot of new fun for its users even though it may not be practical in its use. Visual acuity is defined as the ability of the eye to be able to see an object clearly and is highly dependent on the ability of accommodation. Visual acuity is affected by changes in target angular velocity, vibration, luminance, contrast, track head and eye movements, reaction time, learning factors and fatigue. The purpose of this study was to determine the description of the use of gadgets on the sharp decrease in vision due to the use of gadgets at SMK Kes.Kh.Moh Ilyas Ruhiat class XI and XII. This type of research, descriptive observational approach with a cross sectional study design using the observation approach. Research sample, students at SMK Kes. Kh. Moh Ilyas Ruhiat class XI & XII numbered 108 people. Results, visual images, length images using gadgets, position descriptions when using gadgets and images of room lighting intensity. Conclusion, it is known that 89 respondents (82.4%) use gadgets for more than 2 hours / day. A total of 57 respondents (57.8%) used gadgets while sleeping. A total of 73 respondents (67.6%) the intensity of room lighting when using bright gadgets.

Keywords: Gadgets, Visual Acuity, Frequency of Using Gadgets, Position When Using Gadgets, Intensity of Room Lighting When Using Gadgets