

**PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP
PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN PADA
REMAJA PENGGUNA KACAMATA
DI MAN 2 KABUPATEN TASIKMALAYA**

KARYA TULIS ILMIAH



**NAMA: AI NURAENI RIDWAN
NIM: 40119009**

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI/OPTOMETRI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BAKTI
TUNAS HUSADA TASIKMALAYA
SEPTEMBER 2022**

**PENGARUH DURASI PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP
PENURUNAN TAJAM PENGLIHATAN PADA
REMAJA PENGGUNA KACAMATA
DI MAN 2 KABUPATEN TASIKMALAYA**

KARYA TULIS ILMIAH

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli
Madya Refraksi Optisi/Optometri**



**NAMA: AI NURAENI RIDWAN
NIM: 40119009**

**PROGRAM STUDI DIII REFRAKSI OPTISI/OPTOMETRI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN UNIVERSITAS BAKTI
TUNAS HUSADA TASIKMALAYA
SEPTEMBER 2022**

ABSTRAK

Latar Belakang: *Gadget* atau gawai adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus seperti media untuk komunikasi. Gangguan tajam penglihatan disebabkan penggunaan gawai yang berlebihan dengan jarak yang dekat dan lama. Kebiasaan melihat dekat, lama dalam jarak yang kurang dari standar ukur, durasi dalam penggunaan gawai merupakan faktor resiko terjadinya gangguan tajam penglihatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap penurunan tajam penglihatan pada siswa pengguna kacamata di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya.

Metode Penelitian: Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dan desain penelitian survey analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan kuesioner dan observasi tentang durasi penggunaan gawai dan tajam penglihatan. Data pada penelitian ini menggunakan analisis univariat dan analisis bivariat.

Hasil penelitian: Berdasarkan durasi penggunaan gawai dalam sehari paling banyak yaitu dalam rentang > 4 jam. Hasil *visus* siswa paling banyak yaitu kategori *visus* sedang berkisar 0.8 sampai 0.40.

Kesimpulan: Ada pengaruh durasi penggunaan gawai terhadap penurunan tajam penglihatan pada siswa pengguna kacamata di MAN 2 Kabupaten Tasikmalaya tahun 2022.

Kata Kunci: Tajam Penglihatan, Durasi penggunaan gawai.

ABSTRACT

Introduction: *Gadget is a term that comes from English, which means a small electronic device that has a special function such as a medium for communication. Refractive error impairment is caused by excessive, too close and long use of gadgets. The habit of looking closely and long using that are less than the standard measurement, duration of using gadgets are risk factors for refractive error disorders. This study aims to determine the effect of the duration of using gadgets on the decrease in refractive error in students who wear glasses at MAN 2 Tasikmalaya Regency.*

Methods: *The research method used is a quantitative research method and an analytical survey research design with a cross sectional approach. Data was collected by collecting questionnaires and observations about the duration of using gadgets and visual acuity. Data analysis in this study consisted of univariate and bivariate analysis .*

Results: *Based on the duration of using gadgets in a day, the most that is in the range of > 4 hours. The most students' refractive error results were in the moderate visual acuity category ranging from 0.8 to 0.40.*

Conclusion: *There is an effect of the duration of using gadgets on the decrease in refractive error in students who use glasses at MAN 2 Tasikmalaya Regency in 2022.*

Keywords: *Refractive error, Duration of using gadget.*