

ABSTRAK

Nama : Anggit Anggarda Paramitha
Program Studi : Kedokteran Umum
Judul Skripsi : Durasi Pemakaian Gawai Terhadap Murid Kelas 4 Sdn 03 Harapan Mulia Kemayoran Jakarta Dan Tinjauannya Menurut Pandangan Islam

Latar Belakang : Mata merupakan organ vital yang berfungsi untuk melihat. Penglihatan merupakan salah satu hal penting dalam menunjang kehidupan sehari-hari. Salah satu penyebab kerusakan pada mata adalah banyaknya paparan gawai dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Kelainan refraksi adalah kelainan pembiasan sinar pada mata, sehingga sinar tidak difokuskan pada retina atau bintik kuning, tetapi dapat di depan atau di belakang bintik kuning dan mungkin tidak terletak pada satu titik fokus. Menurut WHO tahun 2006, prevalensi kelainan refraksi mencapai 158 juta jiwa di mana 8 juta orang mengalami kebutaan karena kelainan refraksi yang tidak ditangani. Sebanyak 12,8 juta merupakan kelompok usia 5-15 tahun. Kelainan refraksi memiliki prevalensi 0,96% di dunia.

Metode : Studi penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif analitik dan rancangan penelitian yang digunakan adalah *Cross Sectional*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Non – probability sampling* dengan *Purposive sampling* dari populasi Siswa-siswi SDN 03 Harapan Mulia Kemayoran yang berjumlah 120 orang yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner.

Hasil : Hasil analisis durasi pemakaian gawai terhadap kelainan refraksi diperoleh bahwa responden yang memiliki kelainan refraksi, bermain gawai pada durasi yang ringan sebanyak 29 orang (70,7%). Sedangkan responden yang tidak memiliki kelainan refraksi mayoritas juga bermain gawai pada durasi yang ringan (77,8%). Namun, terdapat 2 orang (3,7%) anak yang tidak memiliki kelainan refraksi yang bermain gawai pada durasi yang berat.

Kesimpulan : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara durasi bermain gawai dengan kelainan refraksi pada murid kelas 4 SDN 03 Harapan Mulia Kemayoran Jakarta.

Kata Kunci : Durasi Pemakaian Gawai, Refraksi

ABSTRACT

Name : Anggit Anggarda Paramitha
Program Study : Medicine
Title : Duration of Device Use for Class 4 Students Sdn 03
The Noble Hope of Kemayoran Jakarta And Its Overview
According to Islamic View

Background : Eyes are vital organs that function to see. Vision is one of the important things in supporting everyday life. One of the causes of damage to the eyes is the amount of exposure to gadgets in carrying out daily activities. Refractive error is a disorder of refraction of light in the eye, so that light is not focused on the retina or the yellow spot, but can be in front of or behind the yellow spot and may not be located in a single focal point. According to WHO in 2006, the prevalence of refractive errors reached 158 million, of which 8 million people were blind due to untreated refractive errors. A total of 12.8 million are in the 5-15 year age group. Refractive errors have a prevalence of 0.96% in the world.

Methods: The research study used was descriptive analytic research and the research design used was Cross Sectional. The sampling technique was carried out by non-probability sampling with purposive sampling from a population of 120 students of SDN 03 Harapan Mulia Kemayoran who met the inclusion and exclusion criteria. Data was collected by using a questionnaire.

Results: The results of the analysis of the frequency of using gadgets for refractive errors showed that 29 people (70.7%). Meanwhile, the majority of respondents who do not have refractive errors also play gadgets at a mild frequency (77.8%). However, there are 2 (3.7%) children who do not have refractive errors who play gadgets at a severe frequency.

Conclusion: There is no significant relationship between the duration of playing gadgets with refractive errors in grade 4 students at SDN 03 Harapan Mulia Kemayoran Jakarta.

Keywords: Frequency of Gadget Use, Refractive Disorder