

**SKRIPSI**  
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN**  
**KETAJAMAN PENGLIHATAN DI SDN. 14 BAMBANGAN**  
**DESA LOMBANG TIMUR**



**WIWIN KURNIA**  
**B0221020**

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN**  
**FAKULTAS ILMU KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**  
**2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi dengan judul :

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN  
KETAJAMAN PENGLIHATAN DI SDN. 14 BAMBANGAN DESA  
LOMBANG TIMUR**

Disusun dan diajukan :

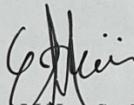
**WIWIN KURNIA**

**B0221020**

Telah Disetujui Untuk Disajikan Dihadapan Tim Penguji Pada Sidang  
Skripsi Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Universitas Sulawesi Barat.

**Dewan Pembimbing**

**Pembimbing 1**



Eva Yuliani, M.Kep., Sp., Kep., An

NIDN.0931128601

**Pembimbing 2**

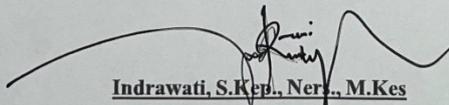


Sastriani, S.Kep.,Ns.,M.Kep

NIDN.0911038902

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 Keperawatan**



Indrawati, S.Kep., Ners., M.Kes

NIDN. 0030067903

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul :

**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN  
KETAJAMAN PENGLIHATAN DI SDN. 14 BAMBANGAN DESA  
LOMBANG TIMUR**

Disusun dan diajukan oleh:

**Wiwin Kurnia**

**B0221020**

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan pada program studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat.

Ditetapkan di Majene tanggal 23 Mei 2025.

**Dewan Penguji**

Muhammad Irwan, S.Kep.,Ns.,M.Kes

Erviana, S.Kep.,Ns.,M.Kep

Auliah Rahmi Latif, M.Farm

**Dewan Pembimbing**

Eva Yuliani, M.Kep.,Sp.,Kep.,An

Sastriani, S.Kep.,Ns.,M.Kep

**Mengetahui**

  
Dekan  
Fakultas Ilmu Kesehatan  
Dr. Habibi, SKM.,M.Kes

Ketua  
Prodi S1 Ilmu Keperawatan

Indrawati, S.Kep.,Ns.,M.Kes

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas akademik Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat,  
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Wiwin Kurnia

Nim : B0221020

Program Studi : S1 Keperawatan

Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada  
Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sulawesi Barat **Hak Bebas Royalti  
Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul:  
**HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN GANGGUAN  
KETAJAMAN PENGLIHATAN DI SDN. 14 BAMBANGAN DESA  
LOMBANG TIMUR**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti  
Noneksklusif ini Universitas Sulawesi Barat berhak menyimpan, mengalih media/  
formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan  
mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai  
penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak  
cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Majene

Pada tanggal : 23 Mei 2025

Yang menyatakan



Wiwin Kurnia

## ABSTRAK

Nama : Wiwin Kurnia  
Program Studi : Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan  
Judul : Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Gangguan Ketajaman Penglihatan Di SDN. 14 Bambang Desa Lembang Timur

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN. 14 Bambang Desa Lembang Timur. Kecanduan game online merupakan kondisi di mana seseorang secara kompulsif dan berlebihan menghabiskan waktu bermain game online, hingga mengabaikan aspek-aspek lain dalam kehidupan sehari-hari. Snellen chart digunakan sebagai alat untuk mengukur ketajaman penglihatan. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasi kuantitatif, dengan pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas 1 sampai 6 di SDN 14 Bambang yang berjumlah 83 orang. Alat ukur yang digunakan adalah lembar kuesioner untuk mengukur kecanduan game online dan snelle chart untuk mengukur ketajaman penglihatan. Analisis data yang digunakan adalah analisis bivariat dan univariat dengan menggunakan Uji *Chi-Square* dan Uji *Crosstab*. Hasil uji menunjukkan nilai  $p = 0,009$  ( $p < 0,05$ ) yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan siswa di SDN. 14 Bambang. Diharapkan pihak sekolah bisa memberikan edukasi kepada siswa tentang pentingnya menjaga kesehatan mata dan mengatur waktu bermain game online.

Kata kunci: Kecanduan, Game Online, Gangguan, Ketajaman, Penglihatan

## **ABSTRAK**

*Name* : Wiwin Kurnia  
*Study Program* : Nursing, Faculty of Health Sciences  
*Title* : *The Relationship Between Online Game Addiction and Visual Acuity Disorders at SDN. 14 Bambang, East Lombang Village*

*This study aims to analyze the relationship between online game addiction and visual acuity disorders at SDN. 14 Bambang, East Lombang Village. Online game addiction is a condition in which a person compulsively and excessively spends time playing online games, ignoring other aspects of daily life. The Snellen chart is used as a tool to measure visual acuity. This study uses quantitative research with a quantitative correlation research method, with a cross-sectional approach. The sample of this study was 83 students in grades 1 to 6 at SDN 14 Bambang. The measuring instrument used was a questionnaire sheet to measure online game addiction and a Snellen chart to measure visual acuity. Data analysis used was bivariate and univariate analysis using the Chi-Square Test and Crosstab Test. The test results showed a p value = 0.009 ( $p < 0.05$ ) which means that there is a significant relationship between online game addiction and visual acuity disorders of students at SDN. 14 Bambang. It is hoped that the school can provide education to students about the importance of maintaining eye health and managing the time to play online games.*

*Keywords: Addiction, Online Games, Disorder, Sharpness, Vision*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di zaman globalisasi saat ini, teknologi ini telah meresapi semua bidang kehidupan dan mempengaruhi hampir setiap kalangan, termasuk anak-anak (Nurnawati & Sutanta, 2018). Kini, dengan adanya teknologi *smartphone* yang canggih, anak-anak semakin mudah mengakses dan menggunakan berbagai aplikasi, termasuk game online (Mariki, 2021). Game berbasis internet adalah game yang dimainkan secara daring. Selain pemain dapat berkomunikasi dengan pemain lain di seluruh dunia melalui media suara dan obrolan, game daring menarik bagi para gamer karena memiliki grafik tiga dimensi di layar yang memberikan kesan bahwa game tersebut masih realistis. Jadi, sulit untuk berhenti, bahkan untuk waktu yang singkat, atau disebut kecanduan (Adiningtias, 2017).

Kecanduan permainan game online muncul ketika individu terlibat secara berlebihan dalam aktivitas bermain game online, sehingga mengabaikan aspek kehidupan lainnya. Seseorang dianggap mengalami kecanduan permainan daring bila ia sulit untuk menjauh dari permainan tersebut, hingga berdampak pada cara berpikirnya (Suplig, 2017). Trend game online saat ini memang sedang naik daun (Mertika & Mariana, 2020). Sekarang, anak-anak lebih memilih bermain game online karena permainannya sangat mengasyikkan dan menawarkan tantangan yang lebih bagi mereka. Anak-anak cenderung lebih menyukai permainan game online, sementara permainan tradisional semakin kurang diminati dan dilupakan karena preferensi mereka untuk bermain game online (Ulya et al., 2021).

Penggunaan *smartphone* saat ini sudah merambah ke seluruh lapisan usia, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia sangat dini. Diperkirakan 29% anak kecil di Indonesia telah menggunakan telepon seluler. Menurut data, 3,5% anak berusia di bawah satu tahun, 25,9% adalah balita berusia antara satu dan empat tahun, dan 47,7% adalah anak prasekolah berusia antara lima dan enam

tahun. (Sudirman et al., 2023). Pengguna smartphone di Sulawesi Barat tercatat baru mencapai 30% dari total populasi (Irfan et al., 2020). Menurut laporan Newzoo, pada akhir tahun 2020 terdapat sekitar 2,69 miliar gamer di seluruh dunia. Menariknya, data dari Newzoo dan laporan industri lainnya mengungkapkan bahwa sekitar 70% anak-anak di bawah usia 18 tahun bermain game online secara teratur. Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS), hampir setengah dari pengguna game online di Indonesia adalah anak-anak dan remaja berusia 0-18 tahun, dengan persentase mencapai 46,2%. Angka ini menggambarkan betapa besar pengaruh generasi muda dalam industri game online di Indonesia. Ini menunjukkan betapa signifikan peran generasi muda dalam industri game online di tanah air. Menurut (Nugrananda Jantaka, 2020), rata-rata anak menghabiskan waktu bermain game online selama 3 sampai 8 jam per hari.

Dampak buruk permainan daring terhadap psikologis dan fisik menjadikannya masalah besar yang memerlukan perhatian dan pengelolaan. Banyak faktor yang menyebabkan orang kecanduan game daring, seperti kebutuhan untuk menghindari situasi sosial yang menegangkan di dunia nyata, rendahnya harga diri dan kepercayaan diri, buruknya kemampuan berkomunikasi, serta terjerat dalam game yang dimainkan terus-menerus sebagai cara untuk mengatasi masalah di dunia nyata. Apabila perilaku berlama-lama dalam bermain game daring ini berlangsung terus-menerus dan menjadi kebiasaan, maka jalur dopamin di otak akan menjadi lebih kuat dan permanen, yang akan menghasilkan kecanduan, pada akhirnya memperkuat responsif sistem sambil melemahkan respons relaksasi, sehingga kemampuan kognitifnya menurun dan kendali diri menjadi sulit (Lutfiwati, 2018).

Masalah lainnya yang muncul akibat kebiasaan bermain game online secara terus-menerus tanpa kontrol akan menyebabkan gangguan kesehatan mental. Gangguan ini umumnya dipicu oleh kecanduan dan durasi bermain yang berlebihan dalam jangka waktu yang lama. Kecanduan game online yang tidak dapat dikendalikan juga dapat menghambat perkembangan kemampuan bersosialisasi, karena individu cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan

sekitarnya. Masalah kesehatan mental seperti depresi, stres, dan sebagainya akan muncul akibat dari berbagai perubahan yang terjadi di kemudian hari dan kegagalan dalam mengatasinya. Bermain game online membuat pemain lupa untuk beristirahat di malam hari yang memengaruhi kesehatan mereka. Yaitu, kelopak mata bengkak, *conjunctiva* merah, gangguan penglihatan seperti penglihatan buram (Hapiyansyah, 2023).

Anak-anak yang mengalami gangguan penglihatan memiliki masalah kesehatan yang serius karena, selama 12 tahun pertama kehidupan, 80% informasi yang mereka pelajari berasal dari mata mereka. Anak-anak di sekolah dasar yang mengalami gangguan penglihatan merupakan masalah yang perlu segera ditangani. Karena keterlambatan koreksi refraksi akan berdampak negatif yang signifikan terhadap kemampuan anak untuk belajar dan mengurangi kemungkinan peningkatan prestasi, terutama pada anak-anak usia sekolah dasar (Witjaksono, 2017). Masalah penglihatan yang dikenal sebagai kelainan refraksi umum terjadi pada orang. Seseorang dikatakan mengalami kelainan jika mereka mengalami kesulitan melihat dengan baik dan kesulitan untuk fokus pada objek yang dekat atau jauh. Gangguan penglihatan atau melemahnya penglihatan dapat disebabkan oleh penyakit refraksi ini. (Husna et al., 2019).

Di Indonesia, prevalensi kelainan refraksi pada anak mencapai sekitar 10% dari total populasi anak, atau sekitar 6,6 juta anak. Dari jumlah tersebut 12,5% memerlukan koreksi kacamata, tetapi tingkat koreksinya masih tergolong rendah. Kelainan refraksi ini melibatkan anak-anak dari berbagai kelompok usia, termasuk mereka yang berada di sekolah dasar. Secara rinci, prevalensi kelainan refraksi kalangan anak Sekolah Dasar (SD) adalah 1,2% (I Gusti Ayu Ratih Chantika Nariswari et al., 2022). Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kabupaten Majene melaporkan jumlah keseluruhan kasus penyakit mata pada anak usia Sekolah Dasar yang melakukan pemeriksaan yaitu, ditemukan 26 orang, dimana kasus terbanyak ditemukan di kelurahan Lembang menempati urutan pertama tertinggi dari kasus penyakit mata yaitu 5 orang, di ikuti Kecamatan Malunda dengan 4 orang. Menurut (Tauhid Almaturoidi et al., 2021). Saat ini, sejumlah faktor menyebabkan gangguan penglihatan pada anak muda, salah satunya adalah

paparan berlebihan terhadap layar monitor perangkat elektronik seperti *smartphone*.

Cahaya biru, atau high energy viable, atau HEV, adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan cahaya intens yang dipancarkan oleh telepon pintar. Wilayah spektrum cahaya ini terletak di antara ungu dan biru. Cahaya ini merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap masalah penglihatan, seperti degenerasi makula (AMD) dan katarak. Menurut (Puspa et al., 2018), mata yang terpapar HEV untuk jangka waktu yang lama akan mengalami efek pada retina, meningkatkan kerentanan terhadap paparan HEV, dan menyebabkan degenerasi sel. Sistem visual berada di bawah tekanan, yang menyebabkan mata lelah. Jangka waktu yang lama dihabiskan untuk menatap objek dekat dapat membuat otot akomodasi seseorang menjadi tegang. Dalam keadaan seperti itu, otot mata menjadi semakin tegang dalam kondisi seperti itu. Kelelahan mata dan ketegangan pada retina dapat berkembang seiring waktu, terutama dengan tingkat kontraksi visual yang tinggi, karena meningkatnya ketegangan pada otot akomodasi (otot siliaris), yang meningkatkan asam laktat dan membuat mata bekerja lebih keras. (Erlina Lestariningsih et al., 2023).

Gejala penglihatan ganda, penglihatan kabur, pusing, mata kering, dan nyeri mata saat melihat ke dari dekat atau jauh dialami oleh lebih dari 90% pengguna ponsel pintar setelah penggunaan dalam jangka panjang. Setelah bermain game daring, anak-anak juga akan mengalami mata perih dan iritasi. Meskipun demikian, anak-anak tetap bermain meskipun mengalami penurunan kesehatan mata, yang dapat berdampak buruk pada kesejahteraan fisik, emosional, dan sosial mereka serta semangat mereka untuk belajar (Zahra, 2022).

Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Fauziah Rudhiati, Dyna Apriyani, dan Novani Hardianti di SDN Majalaya 2 menunjukkan bahwa terdapat 67 siswa kelas III–V yang memenuhi syarat pernah bermain video game di komputer, tablet, *smartphone*, atau televisi. Mayoritas responden (34,7%) masuk dalam kategori durasi bermain video game yang tidak normal, yakni lebih dari dua jam per hari atau lebih dari empat belas jam per minggu. Menurut hasil penelitian tersebut, pemain video game jangka panjang memiliki kemungkinan tiga kali

lebih besar mengalami gangguan ketajaman penglihatan dibandingkan anak-anak yang bermain game dalam waktu singkat.

Selain itu, 77 siswa, atau 51% dari total siswa, mengakui bermain game online rata-rata 4-6 jam per hari, menurut temuan penelitian sebelumnya oleh Erlina, Herlina, dan Musfardi Rustam di Sekolah Dasar Al-Azhar Syifa Budi, Pekanbaru, yang mengumpulkan data dari 151 peserta. Ditunjukkan bahwa hingga 123 siswa, atau 81,5% dari semua murid, kecanduan game online. Mayoritas responden melaporkan mengalami kelelahan mata, dengan 92 siswa (60,9%) menunjukkan gejala dan 59 siswa (31,1%) tidak menunjukkan gejala apa pun. Gejala kelelahan mata termasuk sakit kepala, penglihatan kabur, dan mata berair, tegang, gatal, dan merah. Menurut temuan penelitian, ada hubungan antara kelelahan mata dan ciri-ciri kecanduan game online di kalangan siswa di Sekolah Dasar Al-Azhar Syifa Budi di Pekanbaru.

Setelah melakukan *survey* lapangan dan mewawancarai beberapa siswa/i di SDN 14 Bambang, mereka melaporkan bahwa setelah bermain game online, mereka mengalami beberapa masalah seperti: mata mereka terasa kering dan berair, mereka sering mengalami sakit kepala, dan pandangan mereka menjadi buram. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Hubungan kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN 14 Bambang Desa Lombang Timur".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mengingat latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut: Apakah ada hubungan kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN. 14 Bambang.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN. 14 Bambang.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Diidentifikasi kecanduan bermain game online di SDN. 14 Bambang.
2. Diidentifikasi tingkat ketajaman penglihatan di SDN. 14 Bambang.
3. Diketahui hubungan kecanduan game online terhadap tingkat gangguan penglihatan di SDN. 14 Bambang.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat bagi sekolah**

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menjadi acuan dan edukasi terhadap pendidikan kesehatan mata.

### **1.4.2 Bagi Orang Tua**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi orang tua yang ingin memantau anak-anak mereka dengan menerapkan batasan waktu bermain game online.

### **1.4.3 Bagi Anak Sekolah Dasar**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu anak-anak memahami risiko bermain game online dan memberikan pengetahuan mengenai dampak kecanduan game pada murid-murid sekolah dasar.

### **1.4.4 Bagi peneliti**

Hasil penelitian tentang hubungan antara kecanduan game online dan gangguan penglihatan pada anak-anak usia sekolah dasar dapat digunakan oleh para peneliti.

### **1.4.5 Bagi peneliti selanjutnya**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi referensi untuk penelitian di masa mendatang.

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan

1. Sebagian besar siswa mengalami kecanduan game online di SDN 14 bambangan desa lombang timur
2. Sebagian besar siswa memiliki penglihatan tidak normal pada mata kiri dan kanan di SDN 14 bambangan desa lombang timur
3. Ada hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN 14 bambangan desa lombang timur

#### **6.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan game online dengan gangguan ketajaman penglihatan di SDN. 14 Bambangan Desa Lombang timur, peneliti memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

1. Untuk Pihak Sekolah

Diharapkan sekolah dapat meningkatkan pengawasan dan edukasi terkait penggunaan gadget di kalangan siswa, serta mengadakan kegiatan penyuluhan tentang pentingnya menjaga kesehatan mata, termasuk membatasi waktu bermain game online.

2. Untuk Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih memperhatikan durasi dan frekuensi anak dalam bermain game online di rumah. Penting untuk membiasakan anak beristirahat secara teratur saat menggunakan gadget dan memastikan pencahayaan yang baik saat bermain atau belajar.

3. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat mulai menyadari pentingnya menjaga kesehatan mata dengan membatasi waktu bermain dan lebih banyak melakukan aktivitas fisik di luar ruangan untuk menjaga keseimbangan gaya hidup.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan alat pemeriksaan mata

yang lebih lengkap, serta melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk memperoleh data yang lebih akurat.

5. Untuk petugas kesehatan

Petugas kesehatan disarankan untuk meningkatkan edukasi mengenai pentingnya menjaga kesehatan mata, khususnya terkait dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan. Edukasi dapat dilakukan melalui penyuluhan rutin di sekolah dengan melibatkan siswa dan orang tua. Selain itu, pemeriksaan ketajaman penglihatan secara berkala perlu dilaksanakan untuk mendeteksi gangguan sejak dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, B. R. (2021). *Strabismus tidak mengganggu penampilan kita*.
- Ade Chita Putri Harahap<sup>1</sup>, Abdul Halim<sup>2</sup>, Alifia Azizah Ilmi<sup>3</sup>, M. D. P., & Panggabean<sup>4</sup>, Nur Azizah<sup>5</sup>, R. A. Y. (2023). Analisis Kecanduan Game Online Pada Siswa Dan Strategis Guru BK Dalam Pemberian Pelayanan BK. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09, 1354–1364.
- Adiningtyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Agustria, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Diatas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Allen, Y., Pakpahan, M., & Octaria, M. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Perawat Dengan Penerapan Surgical Safety Checklist Di Kamar Operasi Satu Rumah Sakit Swasta [the Correlation Between Nurses' Knowledge and the Implementation of Surgical Safety Checklist in Operating Theater of One Private Hos. *Nursing Current: Jurnal Keperawatan*, 9(1), 36. <https://doi.org/10.19166/nc.v9i1.3455>
- Ayu, I. G., & Dewi, A. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Perubahan Emosional Anak Di Smp Negeri 2 Denpasar. *Kesehatan Anak*, 4(2), 45.
- Bima Yoga Pamungkas. (2021). Pengaruh Kecanduan Game Online Pubg Mobile (Playerunknown's Battlegrounds) Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. *Pharmacognosy Magazine*, 75(17), 399–405.
- Erlina Lestariningsih, Herlina Herlina, & Musfardi Rustam. (2023). Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Kedokteran Dan Kesehatan Indonesia*, 3(1), 41–54. <https://doi.org/10.55606/jikki.v3i1.1012>
- Faishal, J., Padmadisastra, A., Ristyning, P., Sangging, A., Himayani, R., Ilmu, B.,

- Mata, P., Kedokteran, F., & Lampung, U. (2023). *Faktor Strabismus Pada Anak Strabismus Factor In Children*. 13, 224–227.
- Fithriyana, R. (2019). Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Di Sdn 007 Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2), 11–18. <https://doi.org/10.31004/jn.v3i2.396>
- Halisyah, L. N. (2022). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Anak Sekolah Dasar (Di Sd Negeri Tanjungwadung Kabupaten Jombang)*. 33(1), 1–12.
- Hapiyansyah, M. (2023). Dampak Negatif Permainan Game Online Terhadap Remaja : The Negative Impact of Online Gaming on Adolescents. *Prosiding Saintek*, 2(1), 103–108. <https://jurnal.pelitabangsa.ac.id/index.php/SAINTEK/article/view/2141>
- Hasmyati, Mahmud, R., Hidayat, L., Nurmawati, Buchori, S., Nurfitriany, F., Nihaya, M., Fakhri, R. A., Permatasari, D., Meliana, F., & Yanti, S. (2022). *Pendidkan Inklusif*. 248. [https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55609/1/Gangguan Penglihatan.pdf](https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/55609/1/Gangguan%20Penglihatan.pdf)
- Husna, H. N., Widia, C., & Widia, C. (2019). Skrining Ketajaman Penglihatan pada Siswa SDN. *Media Karya Kesehatan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.24198/mkk.v2i1.19086>
- I Gusti Ayu Ratih Chantika Nariswari, Ni Nyoman Geriputri, & Marie Yuni Andari. (2022). Karakteristik Kelainan Refraksi Pada Anak Usia Sekolah Di Poli Mata Rsud Provinsi Ntb Tahun 2019. *Unram Medical Journal*, 11(4), 1252–1257. <https://doi.org/10.29303/jku.v11i4.843>
- Intania Azimatul Aliya, Akhmad Rifa, Athanasia Budi Astuti, T. S. (2024). HubunganKecanduanGameOnlineAndroidterhadap KesehatanVisusMatapadaSiswaMTs ShirathulUlum Pati. *Solo Nursing Jurnal*, 1(2), 25–33.
- Irma, K., Romadhan, S., Sofyana, F., & Putri, H. (2021). Perbandingan Hasil Pemeriksaan Menggunakan Autorefraktometer Dengan Manual Snellen Chart Di Rsu. Sibolga. *Jurnal Darma Agung*, 29(3), 474–484.
- Jannah, J. R., & Rohaya, S. (2022). Sindrom Mata Kering. *AVERROUS: Jurnal*

- Kedokteran Dan Kesehatan Malikussaleh*, 8(2), 77.  
<https://doi.org/10.29103/averrous.v8i2.8915>
- Kalsum, U., Noorma, N., & Chiara Dewi Salwanah. (2023). *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Ketajaman Penglihatan Pada Anak Usia Remaja Awal Di Smp Negeri 2 Samarinda kurang terhadap mata berpotensi 2018 menunjukkan bahwa prevalensi severe low vision atau kerusakan fungsi penglihatan dan Prevalen. 038.*
- Latupono, S., Tualeka, S., & Taihuttu, Y. (2021). Hubungan penggunaan Media Elektronik Visual Dengan Kejadian Sindrom mata Kering di Fakultas Kedokteran Universitas Pattimura. *Malucca Medica*, 14(April).
- Lestariningsih, E., Ns. Herlina, M.Kep., S. K. K., & Dr. Rustam, Musfardi .SKM, M. E. (2023). *Jurnal Ilmu Kedokteran dan Kesehatan Indonesia Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online. 3(1).*
- Lutfia Novi Rahmawati. (2021). *Hubungan Aktivitas Gadget Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Usia Sekolah: Literature Review. 75(17), 399–405.*
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *Journal of Sychology*, 1(1), 1–16.
- Mardiana, S. S., Hartinah, D., Faridah, U., & Prabowo, N. (2019). Hubungan Antara Bermain Gadget dengan Ketajaman Nilai Visus Mata pada Anak Usia Sekolah TPQ Mamba'ul Ulum Wedarijaksa Pati Tahun 2018. *Proceeding of The 10th University Research Colloquium 2019*, 228–237.
- Mariki, S. B. (2021). Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Bermain Game Online Di Sdn 80 Ngoresan Jebres Surakarta. *Universitas Kusuma Husada Surakarta*.  
[https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/%0Ahttps://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/1/Skripsi\\_FULL\\_Septyan.pdf](https://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/%0Ahttps://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/3783/1/Skripsi_FULL_Septyan.pdf)
- Mayestika, P., & Hasmira, M. H. (2021). Hubungan Kelainan Refraksi dengan Prestasi Belajar pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 8 Kota Banda Aceh. *Jurnal Perspektif*, 4(4), 519.  
<https://doi.org/10.24036/perspektif.v4i4.466>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99.

<https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>

- Mila Nursyiam, Regita Laela, & Syahla Indira Dewi. (2024). Dampak Radiasi Gadget Terhadap Kesehatan Mata Remaja. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Indonesia (JKMI)*, 1(2), 74–78. <https://doi.org/10.62017/jkmi.v1i2.707>
- Mulyani, S. R. (2021). *Metodologi Penelitian*. Widina Bhakti Persada Bandung.
- Nirwana, P. (2022). *Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan Remaja Usia 15-18 Tahun Kristen Elim Makassar*.
- Norlita, W., Isnaniar, & Hasanah, T. W. (2020). Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain Game Pada Anak SD Kelas 5 dan 6 di SD Al-Rasyid Pekanbaru. *Photon: Jurnal Sain Dan Kesehatan*, 10(2), 13–22. <https://doi.org/10.37859/jp.v10i2.1870>
- Nugrananda Janttika. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Nuralam, I. (2023). *Pada Pelajar Madrasah Aliyah Al-Ulfah*. 1–7.
- Nurnawati, E. K., & Sutanta, E. (2018). Sosialisasi Manfaat dan Bahaya Pemakaian Teknologi Informasi di Kalangan Anak-anak di dusun Karet Bantul Yogyakarta. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST Akprindo Yogyakarta*, 1(2), 123–132. <https://journal.akprind.ac.id/index.php/dharma/article/view/304/211>
- Nurtyas Sari, D., Fitri Boy, A., & Halim, J. (2018). Penerapan Metode Certainty Factor Dalam mendiagnosa Penyakit Miopi (Rabun Jauh) Pada Klinik Mata Berlian Medan Program Studi Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma. *Jurnal CyberTech*, 4. <https://ojs.trigunadharmia.ac.id/>
- Nurwanti, L. A., Susanti, L. R., Tohir, O. J., Rachmadania, D. P., Frasatya, A., & Lestari, S. (2023). Kesehatan Mental Pada Remaja di Era Gempuran Game Online. *Journal of Economics, Business, Management, Accounting and Social Sciences (JEBMASS)*, 1(3), 115–118.
- Oktavani, Y., & Fadilah, T. F. (2018). Hubungan intensitas penggunaan game

- online dengan visus mata pada siswa SMA. *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 1(3), 198–202. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2018.v1.198-202>
- Puspa, A. K., Loebis, R., & Nuswantoro, D. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Penurunan Kualitas Penglihatan Siswa Sekolah Dasar. *Global Medical and Health Communication*, 6(1), 28–33. <http://dx.doi.org/10.29313/gmhc.v6i1.2471>
- Putri, A. R., Afiati, E., & Rahmawati. (2023). Pengembangan Media Informasi Permainan Ular Tangga untuk Mereduksi Kecanduan Game online pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 105–120. <https://jurnal.karyabk.com/index.php/dgcj/article/view/15>
- Rahma, I. D., Ikliluddin, A., & Meida, N. S. (2022). Hubungan Penggunaan Fitur Filter Sinar Biru Layar Ponsel Pintar terhadap Derajat Keparahan Sindrom Mata Kering pada Usia Muda. *Scientific Journal of Occupational Safety & Health*, 2(1), 1–8.
- Septiana, F. G., & Nugrahani, I. (2022). Seorang Anak Perempuan Dengan Konjungtivitis Bakteri : Laporan Kasus A Girl with Bacterial Conjunctivitis : Case Report. *Cuntuining Medical Education*, 786–792.
- Setyowati, D. R. (2020). *Literatur Review Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Pengetahuan Tentang Kewaspadaan Penurunan Ketajaman Penglihatan Akibat Penggunaan Gadget Pada Remaja*. 2507(February), 1–9.
- Siska Karim. (2022). *Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan mata Siswa Di SDN 027 Labuang Desa Lalikko Kabupaten Majene*.
- Sudirman, A. A., Modjo, D., & Nasir, Y. (2023). Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Perkembangan pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Azzahra Boalemo. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 1(2), 1–10.
- Suntari, N. L. P. Y., Saraswati, G. A. P. D., & Ida Erni, S. (2023). Hubungan Penggunaan Gadget Saat Pandemi Covid-19 dengan Ketajaman Penglihatan Siswa. *Jurnal Gema Keperawatan*, 16(1), 46–59. <https://doi.org/10.33992/jgk.v16i1.2352>
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects

- of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2).
- Susanti, D., Fakhrudin, M., Melvani, R. P., & Novianti, L. (2024). Penyuluhan Kejadian Hipermetropia Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 102 Palembang. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 978–982. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.106>
- Tania, W., Mai Candra, R., Safaat, N., Affandes, M., Informatika, T., & Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, U. (2019). User Interface untuk Tampilan Website Berita Mobile bagi Penyandang Rabun Dekat User Interface of Appearance for Mobile News Website to Nearsighted Person. *Februari*, 22(1), 121–133.
- Tauhid Almaturidi, D., Novayelinda, R., & Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan, P. (2021). Gambaran Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah. *JOM FKp*, 8(2).
- Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112–1119. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>
- Wiguna, R. I., Menap, H., Alandari, D. A., & Asmawariza, L. H. (2020). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Surya Muda*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.38102/jsm.v2i1.48>
- Witjaksono, A. (2017). Tingkat Pengetahuan Guru Sekolah Dasar Negeri Tentang Gangguan Penglihatan Akibat Kelainan Refraksi Di Desa Langensari Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Sehat Masada*, XI(1), 87–96. <http://ejurnal.stikesdnh.ac.id/index.php/Jsm/article/view/34>
- Yuna Triana, A., Ilah Padhila, N., Keperawatan, I., & Kesehatan Masyarakat, F. (2023). Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial pada Anak. *Window of Nursing Journal*, 4(2), 126–132.
- Zahra, A. D. (2022). Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini. *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156–166.
- Zidan, M. Y. (2022). *Hubungan antara Bermain Game Online terhadap Perilaku*

*Siswa Kelas VI pada Transisi Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar Islam Al-Hilal Katasura Kabupaten sukoharjo Tahun Ajaran 2022/2023.*