

**FAKTOR-FAKTOR YANG BERHUBUNGAN DENGAN KELELAHAN
MATA AKIBAT BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS
PADA SISWA SMPN 4 ALALAK KELURAHAN HANDIL BAKTI
KABUPATEN BARITO KUALA**

**Muhammad Saufi Azhari¹ Ahmad Zacky Anwary², Elsi Setiandari Lely
Octaviana³**

¹Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari
E-mail: m.saufiazhari@gmail.com

ABSTRAK

Fenomena kelelahan mata pada pengguna *Handphone* dapat terjadi karena terlalu lama menatap layar *handphone* dengan melihat, membaca atau bermain game dekat dalam waktu yang lama. Kondisi demikian dapat menurunkan ketelitian dan kewaspadaan. Selain itu dapat menurunkan kondisi kesehatan siswa dan siswi bahkan dapat menyebabkan penyakit yang serius. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor yang berhubungan dengan keluhan kelelahan mata. Tujuan penelitian untuk mengetahui dan menganalisis hubungan tingkat pengetahuan siswa siswi dengan kelelahan mata, hubungan antara tindakan siswa siswi dengan kesehatan, hubungan antara Siswa dengan hubungan antara kelelahan mata dengan tingkat kecerahan layar. Data di analisis secara univariat dan bivariat menggunakan uji *chi-square*. Populasi penelitian ini adalah Murid SMPN 4 Alalak. Sampel berjumlah 54 responden, pengambilan sampel dilakukan dengan cara *Accidental Sampling*. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Metode penelitian menggunakan kuantitatif dengan menggunakan pendekatan *cross sectional*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional* dengan Variabel Independen berupa pengetahuan, sikap, tindakan, dan tingkat kecerahan layar. Hasil penelitian ada hubungan antara pengetahuan dengan Kelelahan Mata ($0,00 < 0,05$), ada hubungan antara sikap dengan Kelelahan Mata ($0,00 < 0,05$), ada hubungan antara tindakan dengan kelelahan mata ($0,005 < 0,05$) dan ada hubungan antara tingkat kecerahan layar dengan kelelahan mata pada responden di SMPN 4 Alalak ($0,042 > 0,05$).

Kata Kunci : Kelelahan Mata, Pengetahuan, Sikap, Tindakan dan Tingkat Kecerahan Layar

ABSTRACT

The phenomenon of eye fatigue in Cellphone users can occur due to staring at the cellphone screen for too long by seeing, reading or playing games close up for a long time. Such conditions can reduce accuracy and vigilance. Besides that, it can reduce the health condition of students and female students and can even cause serious illness. Therefore this study was conducted to determine the factors associated with complaints of eye fatigue. The purpose of this study was to find out and analyze the relationship between the level of knowledge of students and eye fatigue, the relationship between student actions and health, the relationship between students and

the relationship between eyestrain and the level of screen brightness. Data were analyzed univariately and bivariately using the chi-square test. The population of this research is students of SMPN 4 Alalak. A sample of 54 respondents was taken by accidental sampling. The research instrument used a questionnaire. The research method uses quantitative by using a cross sectional approach. The method used in this research is quantitative research with a cross-sectional approach with independent variables in the form of knowledge, attitudes, actions, and screen brightness levels. The results of the study there is a relationship between knowledge and eye fatigue ($0.00 < 0.05$), there is a relationship between attitude and eye fatigue ($0.00 < 0.05$), there is a relationship between action and eye fatigue ($0.005 < 0.05$). and There is a relationship between screen brightness levels and eye fatigue in respondents at SMPN 4 Alalak ($0.042 > 0.05$).

Keywords: Eye Fatigue, Knowledge, Attitude, Action and Screen Brightness Level

REFERENSI

- Ananda, S.N., Dinata, K. 2015. *Hubungan Intensitas Pencahayaan dengan Keluhan Subjektif Kelelahan Mata pada Mahasiswa Semester II*, Program Studi Pendidikan Dokter Fakultas Kedokteran Universitas Udayana, Bali.
- Azmi Ervita Purnama, (2013). *Jurnal Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013*.
- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., Rumampuk, J. 2016. Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016, *Jurnal e-Biomedik (eBm)*, vol 4, No.2.
- Dediu, H. 2013. *Internet dan Seluk Beluknya*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- Dewanti, Widada, Triyono. 2016. Hubungan Keterampilan Sosial dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, vol 1, no. 3, pp. 126-131.
- Ernawati, Budiharto, Winarianti. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan, *Jurnal ProNers*, vol 3, no. 1.
- Guyton, H. 2016. *Fisiologi Kedokteran*. 12th Ed. Elseiver, Singapore, pp. 779- 792.
- Handrawan, N. 2014. Dampak penggunaan gadget pada kesehatan mata, cceced1 April 2019 Available at :<http://www.combiphar.com/id/healthy-living/dampak-penggunaangadget-pada-kesehatan-mata>.
- Handriani, M. 2016, Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Hartono, 2012. *Simptomalogi dalam Neuro-Oftalmologi*. Pustaka Cendekia Press. Yogyakarta.
- Ilyas, S. 2012, *Kelainan Refraksi dan Kacamata*, Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Jakarta, pp. 2-6.
- Ilyas, S. 2013. *Ilmu Penyakit Mata*, Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. Jakarta, pp. 64-84
- Martha Arizona, (2021). *Jurnal Hubungan Lamanya Bermain Game Online Dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Siswa SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang*. Universitas Sumatera Utara.
- Nyoman Angga Santosa, (2021), *Jurnal. Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Gangguan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Denpasar*.
- Ponco Puspita Dewi, (2019). *Jurnal Hubungan Bermain Game Online Dengan*

Ketajaman Penglihatan Pada Remaja di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Kabupaten Jember. Universitas Jember.

Penderita Miopia di Poliklinik Mata RSUD Prof. DR. H. Aloei Saboe. Gorontalo, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo.

Vanessa P. Sampouw, (2019). *Jurnal Hubungan Antara Lama Paparan Cahaya Layar Smartphone Dengan Kelelahan Mata Pada Gamer Online Di Warung Internet Kota Manado.* Universitas Samratulangi Manado.