

**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN
KELAINAN REFRAKSI MYOPIA PADA SISWA KELAS X SMKN 3
DEPOK PADA TAHUN 2023**

Karya Tulis Ilmiah

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat mencapai jenjang pendidikan Diploma III
Optometri



Oleh:

Bilal Firmansyah

20022

**PROGRAM STUDI DIII OPTOMETRI
AKADEMI REFRAKSI OPTISI LEPRINDO JAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah diujikan pada seminar proposal dan siap untuk diujikan pada sidang akhir Pendidikan Tinggi Diploma III Optometri Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta

Jakarta, 7 Oktober 2023

Disetujui,

Pembimbing Materi,

Pembimbing Teknis,

Maya Shafhira, A.Md.RO.,SE.,MM
NIP.022001752008

Sri Ratri Lestari, A.Md.RO.S.Pd
NIP.030512712033

Disahkan,
Direktur

Dian Leila Sari, A.Md.RO.
NIDN. 319126402

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah di setujui untuk di ujikan pada siding Karya Tulis Pendidikan Tinggi Diploma III Optometri Akademi Refraksi Optisi Leprindo
Jakarta

Tim Penguji

Penguji I : Mohammad Husein, A.Md.RO.,SKM.,MKM (.....)

Penguji II : Fetrix Livanos,A.Md.RO.,MM (.....)

Penguji III : Taufik Hadi,A.Md.RO.,MM (.....)

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah diajukan pada sidang akhir Pendidikan Tinggi Diploma III Optometri Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta pada tanggal 7 Oktober 2023 dan telah diperbaiki sesuai dengan masukan tim penguji.

Jakarta, 7 Oktober 2023

Disetujui,

Pembimbing Materi,

Pembimbing Teknis,

Maya Shafhira, A.Md.RO.,SE.,MM
NIP.022001752008

Sri Ratri Lestari, A.Md.RO.S.Pd
NIP.030512712033

Disahkan,
Direktur

Dian Leila Sari, A.Md.RO.
NIDN. 319126402

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Bilal firmansyah

Lahir : Purworejo, 9 April 2002

Alamat Rumah: JL.Gasalam GG.Swadaya III RT03/11 NO.12 Kelurahan Curug
Kecamatan cimanggis Kota Depok

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan

1. Lulus SDN Curug 2 Cimanggis, Tahun 2014
2. Lulus MTsN Al Hidayah Sukatani, Tahun 2017
3. Lulus SMKN 3 Depok, Tahun 2020
4. Tercatat sebagai mahasiswa ARO LEPRINDO JAKARTA Program Studi DIII Optometri



Jakarta, 7 Oktober 2023

Bilal Firmansyah

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah melimpahkan rahmat-Nya berupa kesempatan dan pengetahuan sehingga karya tulis ilmiah dengan judul Gambaran Ukuran Font pada Gawai terhadap Penderita Presbiopia di Kelurahan Pisangan Tahun 2023 dapat selesai tepat pada waktunya. Karya tulis ilmiah ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan DIII Optometri di ARO Leprindo Jakarta.

Dalam penulisan karya tulis ilmiah ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dian Leila Sari, A.Md.RO, M.Kes sebagai direktur ARO Leprindo Jakarta selaku direktur Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta yang telah memberikan izin dalam penelitian ini.
2. Ibu Maya shafhira, A.Md.RO., SE., MM sebagai pembimbing materi yang telah membimbing, merevisi, memberi masukan, arahan dan saran yang sangat membantu dalam mencari literatur serta menyusun materi dalam karya tulis ilmiah ini.
3. Ibu Sri Ratri Lestari, A.Md.RO., S.Pd selaku pembimbing teknis yang telah membimbing, merevisi, memberi arahan, saran, dan masukan dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.
4. Staff kampus ARO Leprindo yang telah membantu segala hal bentuk administrasi dalam penelitian ini.
5. Bapak Sundrianto dan Ibu Qonimah selaku orang tua penulis yang telah memberikan kasih sayang yang tulus kepada penulis dari kecil hingga sekarang, serta memberikan dukungan dan do'a untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
6. Kepada Ibu Triana S.Pd., MM yang sudah bersedia meluangkan waktunya untuk turut membantu pada proses penelitian.
7. Seluruh responden penelitian yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi sampel pada penelitian karya tulis ilmiah ini.

ABSTRAK

Waktu membaca menjadi salah satu faktor penyebab *myopia* pada anak. Permainan adalah suatu sistem dengan konflik buatan antar pemain, disertai dengan aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam permainan. Kelainan refraksi adalah suatu kondisi di mana bayangan jernih tidak terbentuk di retina (makula), melainkan di bagian depan atau belakang makula, dan tidak hanya berada pada titik tajam.

Tujuan dilakukan penelitian ini untuk mengetahui hubungan waktu bermain *video game* dengan kelainan refraksi miopia pada siswa SMKN 3 Depok tahun 2023. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif, merupakan suatu metode yang menggunakan data-data dan angka-angka yang diolah secara statistik untuk menjawab permasalahan suatu penelitian. Penelitian ini dilakukan di Siswa kelas X SMKN 3 Depok pada tahun 2023 dengan jumlah sampling sebanyak 30 siswa/I dari 168 populasi.

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah tidak terdapat hubungan antara durasi bermain *game* dengan kejadian kelainan refraksi *myopia* pada siswa kelas x SMKN 3 Depok pada tahun 2023.

Kata kunci : Durasi, *Game*, Kelainan refraksi.

ABSTRACT

Reading time is one of the factors causing myopia in children. A game is a system with artificial conflict between players, accompanied by rules, to achieve a desired goal. One of the goals is to beat other players in the game. Refractive error is a condition in which a clear image does not form on the retina (macula), but rather at the front or back of the macula, and not only at the sharp point.

The aim of this research is to determine the relationship between playing video games and myopia refractive disorders in students at SMKN 3 Depok in 2023. The type of research is quantitative research, which is a method that uses data and figures that are processed statistically to answer research problems. . This research was conducted on class X students at SMKN 3 Depok in 2023 with a sampling number of 30 students.

The conclusion of this study is that there is no relationship between the duration of playing games and the incidence of myopia refractive errors in class x students at SMKN 3 Depok in 2023.

Keywords: Duration, Game, Refractive errors.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II.....	5
Tinjauan pustaka	5
A. Landasan Teori.....	5
1. Durasi.....	5
2. <i>Game</i>	5
3. Kelainan Refraksi <i>Myopia</i>	8
4. Tanda Dan Gejala	10
B. Kerangka Teori.....	10
C. Kerangka Konsep	11
D. Hipotesis.....	12
BAB III	13
METODELOGI PENELITIAN	13
A. Jenis Penelitian.....	13
B. Tempat dan Waktu Penelitian	13
C. Populasi Dan Sampel	13
D. Sumber Data.....	14

E. Teknik Pengumpul Data.....	14
F. Analisa Data	15
1. Uji Validitas	15
2. Uji Reliabilitas	15
3. Uji Normalitas.....	16
4. Uji Regresi Linier Sederhana	16
5. Uji Hipotesis	17
G. Definisi Operasional.....	17
BAB IV	19
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	19
A. Sejarah SMKN 3 Depok.....	19
1. Profil sekolah	19
2. Visi & Misi SMKN3 Depok	19
BAB V.....	26
PENUTUP.....	26
A. KESIMPULAN.....	26
B. SARAN	26
Daftar pustaka	28
DAFTAR LAMPIRAN.....	29
Lampiran 1. Kuesioner.....	29
Lampiran 2. Hasil Kuesioner	32
Lampiran 3. SPSS, Tabel R, dan Tabel T	35
Lampiran 4. Dokumentasi	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1.....18

Tabel 4. 1.....21

Tabel 4. 2.....21

Tabel 4. 3.....22

Tabel 4. 4.....22

Tabel 4. 5.....23

Tabel 4. 6.....23

Tabel 4. 7.....24

Tabel 4. 8.....24

Tabel 4. 9.....25

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	8
Gambar 2. 2.....	10
Gambar 2. 3.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) memperkirakan bahwa pada tahun 2010, jumlah penyandang tunanetra di seluruh dunia adalah 285 juta, atau 4,24% dari populasi, 0,58%, atau 39 juta, adalah tunanetra dan 3,65%, atau 246 juta orang merupakan tunanetra. buta. Visibilitas rendah. Pada tahun 2019, Organisasi Kesehatan Dunia menyatakan bahwa 2,2 miliar orang di seluruh dunia menderita gangguan penglihatan. Satu miliar dari mereka menderita masalah penglihatan yang sebenarnya bisa dicegah. 312 juta anak (di bawah 19 tahun) menderita miopia sejak 2015 (WHO, 2019)

Gangguan penglihatan dan kebutaan terus meningkat sebesar 1,5% di Indonesia, tertinggi dibandingkan wilayah Asia Tenggara lainnya. 22,1% populasi memiliki kelainan refraksi, dan 15% diantaranya menimpa pelajar (Pusat Humas Sekjen Kementerian Kesehatan RI, 2012).

Penglihatan yang buruk merupakan masalah kesehatan utama pada anak-anak karena 80% informasi diperoleh melalui penglihatan pada 12 tahun pertama kehidupan seorang anak. Tunanetra pada anak berdampak negatif terhadap perkembangan anak, keterlibatan dalam kolaborasi, produktivitas dan kinerja akademik, namun juga dapat menyebabkan rendahnya harga diri karena pandangan mereka berbeda dari anak normal lainnya (WHO, 2019; Álvarez-Peregrina et al., 2020).

Gangguan penglihatan yang banyak diderita anak usia sekolah adalah rendahnya ketajaman penglihatan. Jenis kelamin, jenis sekolah,

durasi paparan televisi, jarak dari paparan televisi, paparan perangkat seluler, dan kunjungan pemeriksaan mata berhubungan dengan buruknya ketajaman penglihatan pada anak usia sekolah (Bezabih, Abebe, & Fite, 2017).

Sebuah studi oleh Ritchie (2017) menemukan bahwa asthenia (seperti sakit kepala, kelopak mata berkedut, diplopia sementara, dan pusing), penglihatan kabur, dan kelainan refraksi lebih sering terjadi pada anak-anak yang menggunakan *video game* (Resisi, De Moja, dan Aragona).). , 2017).). Hal ini didukung oleh penelitian Behner dan Al-Mahdi (2012) yang menemukan bahwa penurunan ketajaman penglihatan lebih sering terjadi pada pengguna internet dan televisi (Behner dan Al-Mahdi, 2012).

Jumlah pengguna internet aktif di Indonesia mencapai 150 juta orang pada awal tahun 2019 atau sekitar 56% dari total penduduk Indonesia. Sekitar 142,8 juta pengguna Internet adalah pengguna aktif telepon seluler. 46 persen pengguna internet adalah *gamer* online (Tomato Digital Indonesia, 2019).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Octaviani dan kawan-kawan. (2018) menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas penggunaan *game* online dan penglihatan pada siswa SMA. Kajian oleh Sundari dan kawan-kawan. (2015) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* online dengan buruknya ketajaman penglihatan pada anak sekolah dasar (Oktavani dan Fadilah, 2018; Sundari dan Ratna, 2018).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi miopia pada anak kelas 10 sekolah SMKN 3 Depok tahun 2023.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih tepat sasaran dan mendalam, maka penelitian ini mempunyai keterbatasan masalah yaitu fokus untuk mengetahui hubungan durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi pada miopia pada anak kelas 10 SMKN 3 Depok tahun 2023

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hubungan waktu bermain *video game* dengan kelainan refraksi miopia pada siswa/i kelas 10 SMKN 3 Depok tahun 2023
2. Untuk mengetahui hubungan berapa lama penggunaan gadget untuk bermain *game* pada siswa/i kelas 10 SMKN 3 Depok

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan bagi peneliti dan pembaca mengenai hubungan antara waktu bermain *video game* dan kelainan refraksi pada *myopia*

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk masyarakat agar dapat di terapkan langsung mengenai hubungan durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi *myopia*

BAB II

Tinjauan pustaka

A. Landasan Teori

1. Durasi

Menurut penelitian, waktu membaca menjadi salah satu faktor penyebab miopia pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa waktu membaca lebih dari 30 menit (>30 menit) meningkatkan risiko terjadinya miopia. Dalam Studi Miopia Sydney, anak usia 12 tahun yang membaca dari jarak kurang dari 30 cm dan terus menerus selama lebih dari 30 menit memiliki kemungkinan 2,5 dan 1,5 kali lebih besar untuk mengembangkan miopia selama seluruh periode pemeriksaan. Dia menghabiskan waktunya dengan membaca. Pekerjaan kecil. Demikian pula, dalam penelitian terhadap siswa sekolah menengah berusia 16 hingga 18 tahun di Beijing, prevalensi miopia yang lebih tinggi dikaitkan dengan paparan pekerjaan yang lebih lama dan jarak perjalanan yang lebih pendek (L.J. Wu et al., 2015).

2. *Game*

Permainan adalah suatu sistem dengan konflik buatan antar pemain, disertai dengan aturan, untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Salah satu tujuannya adalah untuk mengalahkan pemain lain dalam permainan. Permainan mempunyai beberapa komponen yang harus ada antara lain : alat, aturan, tujuan dan pemain. Menurut klasifikasinya, permainan dibagi menjadi: permainan olah raga (sepak bola, bola basket, tenis, dll),

permainan papan (ular tangga, *blackjack*, catur Cina, dll) dan *video game*. *Video game* adalah bagian dari game. Definisi *Video game* adalah bagian dari dunia *game*. Ini adalah bentuk permainan elektronik yang berbasis teks atau grafis, Berbagi antara program *game* dan pemain dan didukung oleh perangkat yang didedikasikan untuk *game* tersebut. Menghasilkan program permainan yang dikeluarkan dalam bentuk gambar atau teks dan ditampilkan melalui berbagai media seperti televisi, komputer atau telepon genggam. Ia adalah orang pertama yang memperkenalkan multimedia dalam bentuk instruksi yang dikirimkan melalui komputer dan dicetak kembali.

Kelompok pertama adalah pemain kasual yang bermain lebih dari sekali sehari, setiap hari, atau minimal seminggu sekali. Yang kedua adalah rata-rata *gamer*, yang waktu bermainnya terjadi selama liburan, sekali atau dua kali sebulan, atau kadang-kadang, namun berlangsung hingga beberapa jam. Kelompok ketiga adalah *non-gamer*, yaitu orang yang belum pernah bermain *video game*, orang yang mencoba bermain *video game* tetapi tidak melanjutkan, atau orang yang pernah bermain *video game* tetapi berhenti memainkannya. Menurut Griffiths, pemain lebih tepat dibagi menjadi tiga tipe. Kelompok pertama mencakup *gamer* frekuensi rendah yang bermain *video game* kurang dari satu jam per hari. Di posisi kedua adalah pemain yang bermain *video game* lebih dari tujuh jam seminggu. Lalu yang ketiga adalah *Heavy Gamer* yang terlihat pemain menyaksikan pemrosesan perintah melalui perintah.

perintah berpikir 9 bermain *video game* lebih dari dua jam per hari atau lebih dari 14 jam dalam per minggu Permainan adalah kegiatan interaktif sukarela di mana satu atau lebih pemain mengikuti aturan yang membatasi perilaku mereka, menciptakan konflik buatan yang menghasilkan hasil yang terukur."

Definisi ini, yang tidak jauh dari Avedon dan Sutton-Smith, adalah definisi yang sangat akurat definisi tentang apa itu *game*. Tapi, itu tidak termasuk mainan-permainan dan teka-teki-permainan. Apakah ada hasil yang dapat diukur dalam permainan mainan? Apakah selalu ada konflik buatan dalam *game puzzle*? Saya

Jawabannya adalah: *video game* bisa berupa *game puzzle*, *game* mainan, atau segala jenis *game* yang bisa ditangani oleh alat audiovisual. Chris Crawford menyebut berbagai macam *game* ini hiburan interaktif atau mainan. Selain itu, Wolfgang Kramer memajukan dua set kriteria untuk membedakan "permainan dengan aturan" dari yang lain. Kriteria dasar untuk setiap *game*: pengalaman umum, kesetaraan, kebebasan, aktivitas, menyelam ke dunia *game*. Dan Kriteria tambahan untuk "permainan dengan aturan": Sangat menyenangkan untuk dimainkan, dan saat Anda memainkannya, Anda tidak memerlukan apa pun.(kesempatan), kompetisi



Gambar 2. 1

Game

Sumber: Liputan 6

3. Kelainan Refraksi *Myopia*

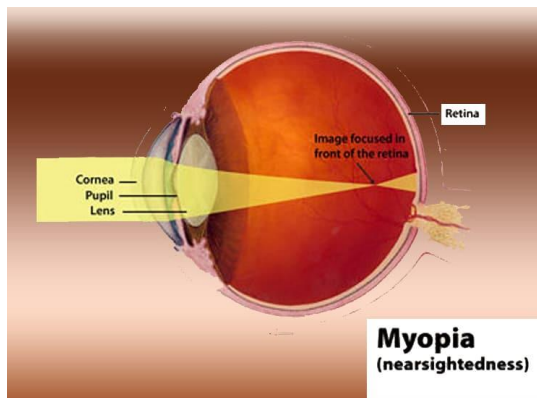
Kelainan refraksi adalah suatu kondisi di mana bayangan jernih tidak terbentuk di retina (makula), melainkan di bagian depan atau belakang makula, dan tidak hanya berada pada titik tajam. 16 Ametropia adalah kelainan pada sistem penglihatan/penglihatan yang mengakibatkan gambar menjadi kabur. Selama penglihatan normal, kornea dan lensa mata mengarahkan cahaya ke titik fokus yang benar di tengah retina. LANCET, T. (2023)

Bola mata manusia memiliki panjang sekitar 2 cm dan memfokuskan cahaya pada makula memerlukan kekuatan 50 dioptri. Kekuatan kornea adalah 40 dioptri dan kekuatan lensa mata adalah 10 dioptri. Jika daya biasanya tidak 50 dioptri, maka cahaya difokuskan di depan retina, seperti

pada rabun jauh/rabun jauh, dan dikoreksi dengan kacamata (-), atau di belakang retina, karena pada rabun jauh/hipermetropia memerlukan kacamata (+). Jika pembiasan tidak terfokus pada satu titik, seperti pada *astigmatisme*, lensa silinder digunakan untuk mengoreksinya. Kelainan refraksi dikenal dalam bentuk miopia, hipermetropia, dan *astigmatisme*

Miopia atau rabun jauh adalah pembiasan sinar cahaya yang masuk ke mata dalam keadaan nonakomodasi pada suatu titik fokus di depan retina. Beberapa penyebab miopia adalah:

- a. kekuatan optik mata yang tinggi biasanya karena bola mata (diameter antero posterior) yang panjang, disebut miopia aksial
- b. radius kurvatura kornea dan lensa lebih besar, disebut miopia kurvatura,
- c. perubahan posisi lensa ke depan yang sering terjadi pada pascaoperasi glaukoma,
- d. perubahan indeks bias refraksi biasanya pada penderita diabetes atau katarak. Gejala klinis yang muncul yaitu penglihatan jauh yang kabur, kondisi seperti ini pada anak-anak kadang terabaikan, kecenderungan untuk memicingkan mata saat melihat jauh, dan penderita umumnya suka membaca dikarenakan tidak mengalami gangguan penglihatan saat membaca dekat.



Gambar 2. 2

Myopia vs Hyperopia - Eyes Advisor

Sumber:

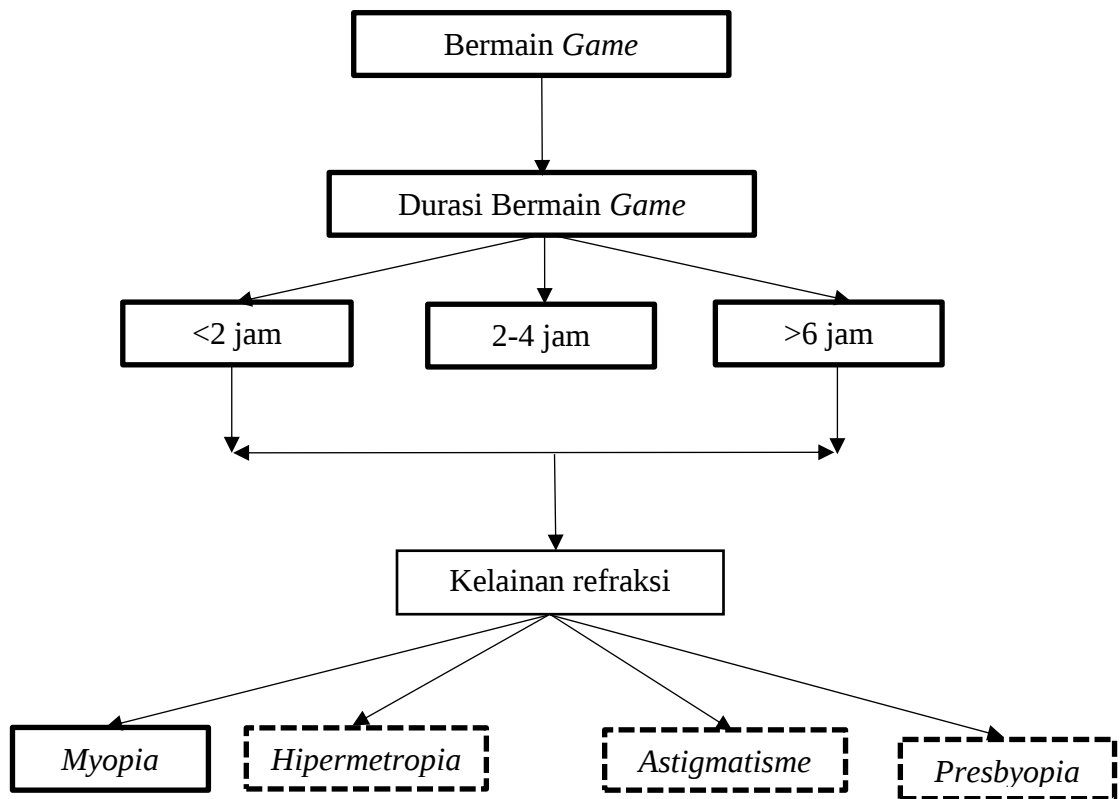
4. Tanda Dan Gejala

Gejala atau keluhan yang umum terjadi adalah kesulitan melihat objek jauh seperti saat melihat ke layar televisi atau papan tulis di sekolah. Sedangkan ketika Lebih detil, Lasik Advisor *National Lasik Center* (NLC) dr. Evy Irmawati Apidian, SpM menjelaskan gejala miopia antara lain Penglihatan kabur

- a. Sakit kepala
- b. Mata Lelah
- c. Menyipitkan mata untuk melihat jelas
- d. Berkedip berlebihan

B. Kerangka Teori

Kerangka teori pada dasarnya adalah garis besar atau ringkasan dari berbagai konsep, teori, dan literatur yang digunakan oleh peneliti. Adapun kerangka teori dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



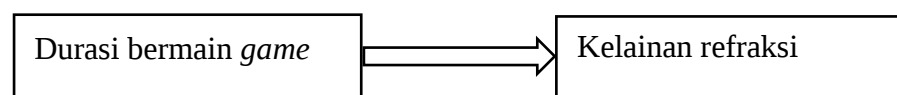
Keterangan:

Diteliti =

Tidak diteliti =

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep (conceptual framework) adalah model model pendahuluan dari sebuah masalah penelitian, dan merupakan refleksi dari hubungan variabel-variabel yang diteliti. (Swarjana, 2012).



D. Hipotesis

Menurut Rogers (1966): “Hipotesis adalah dugaan sementara yang digunakan untuk membangun dan menguji teori atau eksperimen”; Creswell dan Creswell (2018): “Hipotesis adalah pernyataan formal yang menyajikan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen”; Abdullah (2015): “Hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya diuji melalui penelitian.” Berdasarkan uraian definisi dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam hipotesis terdapat beberapa komponen penting yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel dan uji kebenaran. Sehingga dengan demikian, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara berbasis norma-norma terkait pada suatu fenomena atau kasus penelitian dan akan diuji dengan suatu metode atau statistika yang tepat. (Yam, 2021).

Berdasarkan pendapat dan hasil penelitian oleh para ahli dan peneliti diatas, maka hipotesis yang diambil dari oleh penulis Dari penelitian ini nampaknya memang demikian:

H0: Tidak terdapat hubungan antara waktu bermain *video game* dengan kelainan refraksi *myopia* pada smkn 3 Depok

H1: Terdapat hubungan antara durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi *myopia* pada smkn 3 Depok

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan penelitian berjenis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan suatu metode yang menggunakan data-data dan angka-angka yang diolah secara statistik untuk menjawab permasalahan suatu penelitian.

Dari definisinya oleh para ahli, penelitian kuantitatif merupakan penelitian dengan cara-cara mengikuti kaidah keilmuan yaitu konkrit atau empiris, obyektif terukur, rasional dan sistematis, dengan data hasil penelitian yang diperoleh berupa angka-angka serta analisa menggunakan metode statistika. (Imas Masturoh & Nauri Anggita, 2018)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMKN 3 Depok. Waktu penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal dikeluarkannya izin penelitian dalam kurung waktu kurang lebih 2 bulan, 1 bulan pengumpulan data dan 1 bulan pengolahan data yang meliputi penyajian dalam bentuk karya tulis ilmiah yang konkrit.

C. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini siswa/i yang sedang menjalani *study* di SMKN 3 Depok 168 siswa/i kelas 1. Menurut Sugiyono (2016:117) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek

yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya

2. Sample

Sampel yang di gunakan dalam penelitian ini adalah sample jenuh yang berjumlah 30 siswa/i.

Menurut Sugiyono (2016: 124) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

D. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan data primer sebagai pengumpulan sumber data. Penelitian ini yang menjadi sumber data adalah data primer yaitu memberikan kuesioner dan observasi pemeriksaan refraksi *myopia* sebagai data penghubung SMKN 3 Depok.

E. Teknik Pengumpul Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode purposive sampling yaitu pengambilan sampel dengan target atau tujuan tertentu berdasarkan kriteria inklusi dan eklusi yaitu:

1. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi pada pemeriksaan ini adalah Siswa/i kelas 10 SMKN 3 Depok dengan kondisi kedua mata dalam keadaan *myopia* serta bersedia sebagai responden.

2. Kriteria Ekslusi

Kriteria ekslusi pada pemeriksaan ini adalah siswa/i kelas 10 yang responden memiliki kelainan refraksi *myopia* dan memakai kacamata sebelumnya.

F. Analisa Data

1. Uji Validitas

Menurut Azwar (1987:173) mengemukakan bahwa “sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Pengujian validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini Menggunakan SPSS (Statistic Package Social Science) versi 21 untuk Windows. Kriteria penentuan validitas kuesioner adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pertanyaan dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:211), reliabilitas mengacu pada pemahaman bahwa karena instrumennya baik maka instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa Karena data yang diuji dianggap valid, maka dapat dikatakan data tersebut juga reliabel dan penelitian dapat dilakukan. Reliabilitas pertanyaan yang dinyatakan valid

dalam uji validitas ditentukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

a. Jika r_{alpha} positif atau $>$ dari r_{tabel} maka pertanyaan reliabel

b. Jika r_{alpha} negatif atau $<$ dari r_{tabel} maka pertanyaan tidak reliabel.

3. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah model regresi mempunyai distribusi normal atau tidak. Asumsi normalitas merupakan syarat yang sangat penting ketika menguji signifikansi koefisien regresi. Model regresi yang baik adalah model regresi 32 yang berdistribusi normal atau berdistribusi normal sehingga dapat dilakukan uji statistik. Pada penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan plot probabilitas normal dan histogram.

4. Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut (Sogiono, 2012:270), analisis regresi linier sederhana terdiri dari menentukan ada tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Model analisis ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menguji variabel independen yang mempengaruhi variabel dependen. Cara ini juga dapat digunakan sebagai peramalan karena dapat memprediksi baik atau buruknya variabel X relatif terhadap tinggi rendahnya tingkat variabel Y dan sebaliknya. (Umar 2011: 307). Dalam penelitian ini penulis menggunakan analisis statistik regresi linier berganda. Persamaan yang digunakan adalah:

$$Y = a + bX$$

Y = tajam penglihatan

a = Koefisien Konstanta

b = Koefisien regresi berganda masing-masing variabel independen

X = Durasi bermain game

5. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan hanya didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada faktafakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Adapun langkahlangkah dalam menguji hipotesa ini dimulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_1), pemilihan tes statistik dan perhitungannya menetapkan tingkat signifikansi, dan penetapan kriteria pengujian. (Sugiyono, 2013 :93). Sebelum koefisien korelasi digunakan untuk membuat kesimpulan, terlebih dahulu diuji keberartian korelasi, untuk itu digunakan statistik

G. Definisi Operasional

Berdasarkan tinjauan pustaka dan perumusan hipotesis, maka pemeriksa menetapkan variabel dalam pemeriksaan ini antara lain

1. Variabel bebas atau independ

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat atau dependen. Adapun variabel independen dalam pemeriksaan ini adalah bermain game (durasi bermain game) (X).

2. Variabel terikat atau dependen

Variabel terikat atau dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Adapun variabel terikat atau dependen dalam pemeriksaan ini adalah kelainan refraksi (miopia) (Y).

Tabel 2. 1

Tabel Definisi Oprasional

No.	Variable	Definisi	Dimensi	Indikator	Alat Ukur	Skala
1	2	3	4	5	6	7
1	durasi bermain <i>game</i>	Rentang waktu aktivitas berlangsung.	Durasi rata-rata bermain <i>game</i> dalam satu hari	Durasi lama Bermain <i>Game</i> a. < 2jam b. 2-6jam c. >6jam	Kuesioner	Ordinal
2	Kelainan Refraksi	Berkas sinar sejajar tidak masuk tepat di retina	Pemeriksaan Subjektif	tanda dan gejala a. penglihatan kabur b. sakit kepala c. Mata lelah d.memincingkan mata	1. Kuesioner 2.Pemeriksaan Subyektif	Ordinal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Sejarah SMKN 3 Depok

1. Profil sekolah

SMK Negeri 3 Depok adalah sebuah sekolah menengah kejuruan negeri yg terletak di Kalimulya (Gedung A) dan Abadijaya (Gedung B). SMK Negeri 3 Depok berdiri pada tahun 2012. Kepala sekolah sekarang adalah Triana S.pd, MM. Status sekolah ini adalah Sekolah Standar Nasional.

2. Visi & Misi SMKN3 Depok

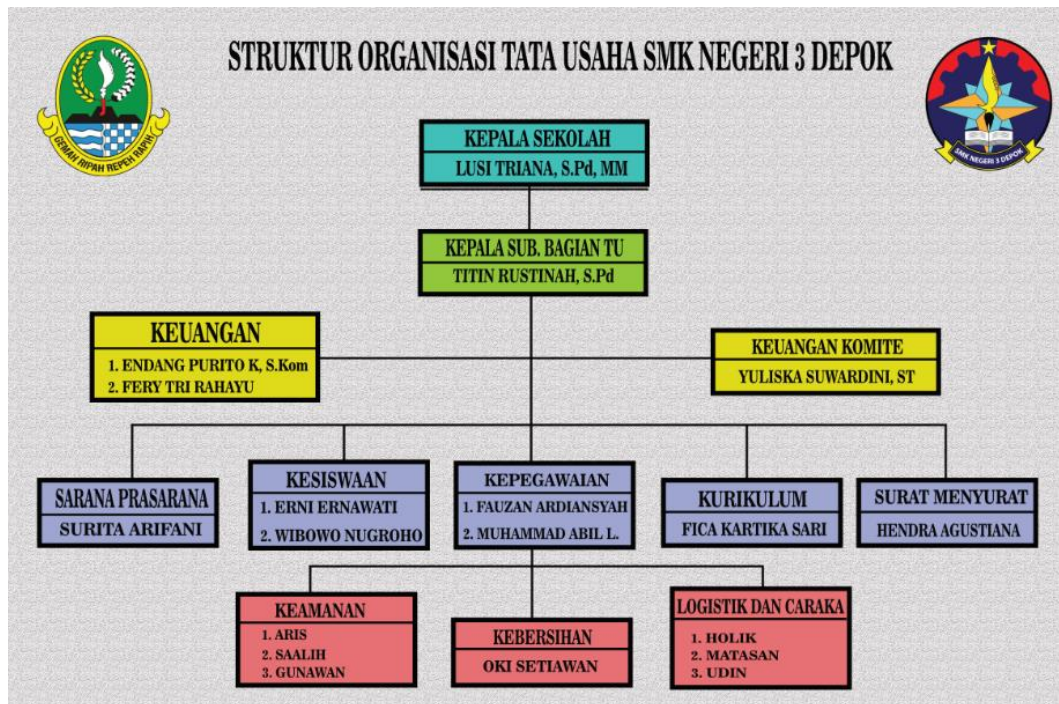
a. Visi

Menghasilkan lulusan yang unggul dalam IMTAQ dan IPTEK, serta mampu bersaing pada tingkat nasional dan global.

b. Misi

- 1) Menumbuhkan semangat kreatifitas, unggul secara optimal dan kepada seluruh siswa dan warga sekolah.
- 2) Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali potensi dirinya, sehingga dapat berkembang secara optimal.
- 3) Menumbuhkan penghayatan terhadap agama yang dianut dan juga etika moral sehingga menjadi sumber kearifan dalam bertindak.
- 4) Menerapkan manajemen partisipasi dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui sertifikasi guru serta diklat untuk staf dan karyawan.

3. Struktur organisasi



Gambar 2. 3

B. Hasil penelitian

1. Idensitas Data Responden

Tabel 4. 1

Distribusi Frekuensi Umur

Umur	Jumlah	Persentase
15	22	73,4%
16	7	23,3%
17	1	3,3
Total	30	100%

Menurut tabel 4.1 di atas menyatakan bahwa total siswa kelas 10 SMKN 3 Depok yang menggunakan kacamata dan bermain game adalah 30 orang, dimana di dalam rentang umur 15 tahun sebesar 22 orang (73,4%), umur 16 sebesar 7 orang (23,3%), dan umur 17 tahun sebesar 1 orang (3,3%).

Tabel 4. 2

Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis kelamin	Total	Persentase
Laki-laki	12	40%
Perempuan	18	60%
Total	30	100%

Menurut tabel 4.2 di atas menyatakan bahwa total siswa SMKN 3 Depok yang menggunakan kacamata dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 18 orang (60%) dan yang berjenis kelamin laki-laki sebanyak 12 (40%).

Tabel 4. 3

Distribusi Frekuensi Jurusan

Jurusan	Jumlah	Persentase
TKP	5	16,7%
TKJT	6	20%
MPLB	5	16,7%
AK	3	10%
PM	11	36,6%
Total	30	100%

Menurut tabel 4.3 di atas menyatakan bahwa total siswa SMKN 3 Depok yang menggunakan kacamata dan bermain game adalah 30 orang. di dapatkan bahwa jumlah responden terbanyak dengan jurusan PM yang berjumlah 11 orang (36,6%), jurusan TKJT sebanyak 6 orang (20%), jurusan TKP sebanyak 5 orang (16,7%), jurusan MPLB sebanyak 5 orang (16,7%), dan jurusan AK sebanyak 3 orang (10%).

2. Analisis Data

a. Uji Validitas

Tabel 4. 4

Uji Validitas Variabel X

Pertanyaan	r tabel	r hitung	keterangan
X1	0,3610	0,713	Valid
X2	0,3610	0,864	Valid
X3	0,3610	0,818	Valid
X4	0,3610	0,907	Valid

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, didapatkan hasil r tabel untuk pertanyaan X1 hingga X4 adalah 0,3610. Sedangkan r hitung pada X1 adalah 0,713, r hitung pada X2 adalah 0,864, r hitung pada X3 adalah 0,818, r hitung pada X4 adalah 0,907. Melihat caturan uji validitas dimana apabila nilai r tabel lebih kecil dari r hitung maka dapat di tarik arti bahwa semua pertanyaan pada variabel X dinyatakan valid.

Tabel 4. 5

Uji Validitas Variabel Y

Pertanyaan	r tabel	r hitung	Keterangan
Y1	0,3610	0,686	Valid
Y2	0,3610	0,847	Valid
Y3	0,3610	0,711	Valid
Y4	0,3610	0,749	Valid

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, di dapatkan hasil r tabel untuk pertanyaan Y1 hingga Y4 adalah 0,3610. Sedangkan r hitung pada Y1 adalah 0,686, r hitung pada Y2 adalah 0,847, r hitung pada Y3 adalah 0,711, r hitung pada Y4 adalah 0,749. Melihat aturan uji validitas dimana apabila nilai r lebih kecil dari r hitung maka dapat di tarik arti bahwa semua pertanyaan pada variable Y dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Tabel 4. 6

Uji reliabilitas

Variable	<i>Cronbach alpha</i>	Hasil	Keterangan
Durasi bermain game (X)	0,6	0,829	Reliabel
Miopia (Y)	0,6	0,730	Reliabel

Menurut tabel 4.6 diatas menunjukan bahwa hasil uji reliabilitas pada durasi bermain game (Variabel X) yaitu 0,829 artinya nilai *cronbach alpha* > 0,6 sehingga data dinyatakan reliabel. Sedangkan hasil uji reliabilitas pada miopia (Variabel Y) yaitu 0,730 artinya nilai *cronbach alpha* > 0,6 sehingga data di nyatakan reliabel.

c. Uji Normalitas

Tabel 4. 7

Uji Normalitas

Variabel	<i>Kolmogrov Sm.irnov</i>	Hasil	Keterangan
Durasi bermain game (X) dan Miopia (Y)	0,05	0,147	Data terdistribusi normal

Menurut tabel 4.7 diatas, diperoleh hasil uji normalitas pada Durasi bermain game (Variabel X) dan Miopia (Variabel Y) adalah 0,417 artinya nilai sig > 0,05 sehingga data dinyatakan terdistribusi dengan normal.

d. Uji Regresi Liner

Tabel 4. 8

Uji regresi Liner

Model	R	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std.Error Of The Estimate</i>
1	0,276	0,076	0,043	1,755

Menurut tabel 4.8 diatas, diperoleh hasil koefisien detiminasi (*R Square*) uji regresi liner adalah 27,6% yg mengandung pengertian bahwa pengaruh variable X(Durasi Bermain *Game*) terhadap Variabel Y (Miopia) adalah sebesar 7,6%

e. Uji Hipotesis

Tabel 4. 9

Uji Hipotesis

Variabel	T tabel	T hitung	Keterangan
Durasi Bermain Game(X) dan Miopia(Y)	2,048	1,517	Tidak ada hubungan antara variable X dan variable Y

Menurut tabel 4.9 di atas, menunjukkan bahwa hasil analisis uji hipotesis Diperoleh nilai T tabel yaitu $2,048 > T$ hitung sebesar 1,517. Dalam hitungan di atas menyatakan bahwa H_0 (diterima) tidak ada hubungan H_1 (yang di terima). Hal tersebut menunjukan tidak ada hubungan antara Durasi Bermain *Game* terhadap Miopia pada anak kelas 10 SMKN 3 Depok

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Pada penelitian ini, peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan penulis mengenai “hubungan antara durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi myopia pada siswa kelas x di smkn 3 depok”, dengan responden yang dipilih oleh penulis yaitu siswa kelas 10 SMKN 3 Depok
2. Dari hasil penelitian, karakteristik responden paling banyak yaitu responden dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 60%, usia responden paling banyak berusia antara 15 tahun (73,4%),
3. Dari hasil penelitian responden terbanyak berada di jurusan PM sebanyak 36,6%
4. Dari hasil penelitian uji hipotesis di atas di dapatkan nilai T tabel yaitu $2,048 > T$ hitung sebesar 1,517. Dalam hitungan di atas menyatakan bahwa H_0 (diterima) tidak ada hubungan H_1 (yang di terima). Hal tersebut menunjukan tidak ada hubungan antara Durasi Bermain *Game* terhadap Miopia pada anak kelas 10 SMKN 3 Depok

B. SARAN

1. Penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan bagi responden dan peneliti terhadap hubungan antara durasi bermain *video game* dengan kelainan refraksi miopia.

2. Bagi Peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian lebih kompleks tentang hubungan antara durasi bermain video game dengan kelainan refraksi miopia

Daftar pustaka

- Esposito, N. (2019). A Short and Simple Definition of What a game is. *University of Technology of Compiègne*.
- LANCET, T. (2023). Myopia. *Volume 401, Issue 10378 4-10 march 2023*.
- Marlinda1, E., & Endah Marlinda, A. E. (2020). RELATIONSHIP BETWEEN DURATION OF PLAYING ONLINE GAMES WITH EYE. *Jurnal Ilmu Keperawatan : Journal of Nursing Science 2020, Vol. 8, No. 2, 74-79, 75-76*.
- Prof. Dr. H. Sidarta Ilyas, S. (2012). *Dasar Teknik Pemeriksaan Dalam Ilmu*. UI Publishing.
- RiandiniPrischiliaZelika. (n.d.). *Definisi kelainan refraksi*. Retrieved from <http://eprints.undip.ac.id>:
http://eprints.undip.ac.id/62474/3/RiandiniPrischiliaZelika_22010114120082_BAB_II.pdf
- Sugiyono. (2012). *Metode Kualitatif,Kuantitatif, R&D*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif, dan, R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Tarigan. (2008). *Membaca (Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

DAFTAR LAMPIRAN
KUESIONER PENGARUH KOSMETIK MATA TERHADAP SINDROM
MATA KERING DI WARALABA KELURAHAN PISANGAN

TAHUN 2023

Lampiran 1. Kuesioner

Petunjuk pengisian kuesioner :

1. Bacalah pertanyaan dengan baik dan teliti, kemudian mohon diisi sesuai dengan pertanyaan yang telah tersedia
2. Mohon diberi tanda centang (☐) pada kotak pilihan
3. Pengisian ini dilakukan dengan cara memberikan tanda centang (☐) pada pilihan tanggapan yang sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu/Saudara/I rasakan atau alami
4. Dimohon untuk menjawab pertanyaan tanpa pengaruh apapun, peneliti menjamin kerahasiaan jawaban Bapak/Ibu/Saudara/I
5. Setelah mengisi lembar kuesioner ini, mohon untuk memeriksa kembali agar pertanyaan yang belum terisi tidak terlewat (kosong)

IDENTITAS RESPONDEN

1. **Nama :**
2. **Jenis Kelamin :**
☐ Laki – Laki
☐ Perempuan
3. **Usia :**
4. **Kelas :**
5. **Jurusan :**

KUESIONER BERMAIN GAME

Apakah anda bermain game ?

- ☐ Tidak
- ☐ Kadang kadang
- ☐ Sering

Apakah anda bermain game di tempat dengan cahaya redup?

- ☐ Tidak
- ☐ Kadang kadang
- ☐ Sering

Berapa lama waktu yang anda luangkan untuk bermain *game online* dalam sehari?

- ☐ <1 jam
- ☐ 1-2 jam
- ☐ Other:.....

Sudah berapa lama anda bermain *game online*?

- ☐ Tidak
- ☐ 1 bulan
- ☐ 6 bulan
- ☐ Other:.....

KUESIONER KELAINAN REFRAKSI MIOPIA

Apakah pengelihatan anda terasa buram saat melihat benda/objek jauh ?

- ☐ Tidak
- ☐ Kadang kadang
- ☐ Sering

Apakah anda merasa Pengelihatan lebih buram saat sore/malam hari?

- ☐ Tidak
- ☐ Kadang kadang
- ☐ Sering

Apakah anda sering memicingkan/menyipitkan mata anda saat melihat benda/objek yang jauh ?

- ☐ Tidak
- ☐ Kadang kadang

☐ Sering

Apakah anda merasakan sakit kepala saat mata anda kelelahan bermain game ?

☐ Tidak

☐ Kadang kadang

☐ Sering

Lampiran 2. Hasil Kuesioner

NO	NAMA	UMUR	JURUSAN	PAKAI KACAMATA
1.	FATIMAH AZZAHRA	15	PM	PAKAI
2.	Triesilo damar Wulan Sarwono eddy	16	PM	PAKAI
3.	Cantika Keysha R	16	PM	PAKAI
4.	Sekar Rani Putri	15	PM	PAKAI
5.	Mosya Khumaira	15	PM	PAKAI
6.	Sabrina maulya putri	15	PM	PAKAI
7.	Fachira Aulia	15	PM	PAKAI
8.	Nashita Hamzah	15	PM	PAKAI
9.	Zoeya	15	PM	PAKAI
10.	Fania Kanisah Alkahfi	15	PM	PAKAI
11.	Naida Nabila Salsabila	15	PM	PAKAI
12.	Nazwa Difa Alayya	15	AK	PAKAI
13.	Bravy Muhammad Antariksa	15	AK	PAKAI
14.	Aulia Fitri Maharani	15	AK	PAKAI
15.	Mochamad arkaan tri pamungkas	15	MPLB	PAKAI
16.	Qonita Vikrah Nadirah	16	MPLB	PAKAI
17.	Sandi putra Hidayat	15	MPLB	PAKAI
18.	Ayla azzura	15	MPLB	PAKAI
19.	Orgea Bunga Willy	15	MPLB	PAKAI
20.	Hizkia Binta Marvelio Barus	16	TKJT	PAKAI
21.	Intan Medika Trinurani	15	TKJT	PAKAI
22.	Dewang Marley Pratama	16	TKJT	PAKAI
23.	Ratu Bilqizt Bunga Benzema	16	TKJT	PAKAI
24.	CANTIKA DEWIL	16	TKJT	PAKAI
25.	Nashita Hamzah	15	TKJT	PAKAI
26.	Abdullah kaffah ugra	16	TKP	PAKAI
27.	Muhammad Fazri Rabbani	16	TKP	PAKAI
28.	Tsania Salsabillah	16	TKP	PAKAI
29.	Aditya Raihan Saputra	16	TKP	PAKAI
30.	Guntur Pamungkas	17	TKP	PAKAI

VISUS HABITUAL	UKURAN RX LAMA	UKURAN RX BARU	BERMAIN GAME/TIDAK
R: 20/30 L:20/20	R: -1.00 L:-1.00	R: -1.25 L:-1.00	IYA
R: 20/60 L: 20/120	R:-1.25 L:-1.00	R:-1.00 L:-1.50	IYA
20/20	R:-1.00 L:-1.00	R:-1.00 L:-1.00	IYA
20/20	R:-1.50 L:-1.50	R:-1.50 L:-1.50	IYA
20/30	R:-4.00 L:-4.25	R:-4.50 L:-4.50	IYA
20/20	R:-1.75 L:-1.75	R:-1.75L:-1.75	IYA
20/30	R:-1.50 L:-1.50	R:-1.75 L:-1.75	IYA
20/20	R:-0.50 L:-0.50	R:-0;50 L:0.50	IYA
20/20	R:-1.00 L:-1.00	R:-1.00 L:-1.00	IYA
20/80	R:-4.00 L:-3.00	R:-4.50 L:-3.25	IYA
20/60	R: -2.00 L: -2.00	R: -2.75 L:-2.75	IYA
20/30	R:-2.50 L:-2.50	R:-3.00 L:-3.00	IYA
20/60	R:-3.00 L: -3.00	R:-3.50 L: -3.75	IYA
20/30	R: -2.00 L: -2.00	R:-2.25 L:-2.25	IYA
20/30	R:3.00 L:-3.00	R:-3.25 L:-3.25	IYA
20/30	R:-2.75 L:-2.75	R:-3.00 L:3.25	IYA
20/20	R:-3.25 L:-3.50	R:-3.25 L:-3.50	IYA
R:20/30 L:20/20	R:-5.00 L:-5.00	R:-6.00 L:-5.00	IYA
20/20	R:-1.75 L:-1.75	R:-1.75 L:-1.75	IYA
20/60	R:-2.50 L:-2.50	R:-3.00 L:3.00	IYA
20/20	R:-3.00 L:-3.00	R:-3.00 L:-3.00	IYA
R:20/20 L:20/25	R:-2.50 L:-2.75	R:-2.75 L:-2.75	IYA
R:20/30 L:20/20	R:-4.50 L:-7.50	R:-5.00 L:-7.50	IYA
20/20	R:-1.50 L:-1.50	R:-1.50 L:-1.50	IYA
R:20/30 L:20/40	R:-2.50 L:-2.50	R:-3.00 L:-3.25	IYA
20/20	R:-2.00 L:-2.50	R:-2.00 L:-2.50	IYA
20/20	R:-2.50 L:-2.50	R:-2.50 L:-2.50	IYA
R:20/30 L:20/25	R:-5.00 L:-5.00	R:-5.50 L:-5.25	IYA
R:20/25 L:20/20	R:-4.00 L:-4.00	R:-4.25 L:-4.00	IYA
20/20	R:-3.00 L:-3.00	R:-3.00 L:-3.00	IYA

WAKTU BERMAIN GAME	SUDAH BERAPA LAMA BERMAIN GAME
1-2 JAM	6 BULAN
1-2 JAM	1 TAHUN
<1 JAM	6 BULAN
2- 4 JAM	6 BULAN
1 JAM	1 TAHUN
1 - 2 JAM	6 BULAN
1 JAM	6 BULAN
1-2 JAM	2 TAHUN
1-2 JAM	3 TAHUN
1 JAM	1 TAHUN
1 JAM	6 BULAN
1 JAM	6 BULAN
4-5 JAM	4 TAHUN
2 JAM	>5 TAHUN
1 JAM	6 BULAN
2 JAM	1 TAHUN
3-5 JAM	4 TAHUN
1 JAM	6 BULAN
1-2 JAM	3 TAHUN
2-3 JAM	>5 TAHUN
1 JAM	>5 TAHUN
1-2 JAM	3 TAHUN
2-6 JAM	>5 TAHUN
1 JAM	1 TAHUN
2 JAM	2 TAHUN
2 JAM	2 TAHUN
4 JAM	4 TAHUN
2 JAM	3 TAHUN
2 JAM	3 TAHUN
1 JAM	1 TAHUN

Lampiran 3. SPSS, Tabel R, dan Tabel T

Uji validitas X

Correlations						
		x1	x2	x3	x4	xtotal
x1	Pearson Correlation	1	.333	.432*	.450*	.713**
	Sig. (2-tailed)		.072	.017	.012	.000
	N	30	30	30	30	30
x2	Pearson Correlation	.333	1	.668**	.922**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.072		.000	.000	.000
	N	30	30	30	30	30
x3	Pearson Correlation	.432*	.668**	1	.666**	.818**
	Sig. (2-tailed)	.017	.000		.000	.000
	N	30	30	30	30	30
x4	Pearson Correlation	.450*	.922**	.666**	1	.907**
	Sig. (2-tailed)	.012	.000	.000		.000
	N	30	30	30	30	30
xtotal	Pearson Correlation	.713**	.864**	.818**	.907**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reabilitas X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.829	4

Uji validitas y

Correlations						
		y1	y2	y3	y4	ytotal
y1	Pearson Correlation	1	.465**	.352	.321	.686**
	Sig. (2-tailed)		.010	.057	.084	.000
	N	30	30	30	30	30
y2	Pearson Correlation	.465**	1	.573**	.520**	.847**
	Sig. (2-tailed)	.010		.001	.003	.000
	N	30	30	30	30	30
y3	Pearson Correlation	.352	.573**	1	.268	.711**
	Sig. (2-tailed)	.057	.001		.152	.000
	N	30	30	30	30	30
y4	Pearson Correlation	.321	.520**	.268	1	.749**
	Sig. (2-tailed)	.084	.003	.152		.000
	N	30	30	30	30	30
ytotal	Pearson Correlation	.686**	.847**	.711**	.749**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	30	30	30	30	30

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Uji Reabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.730	4

Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.72485524
Most Extreme Differences	Absolute	.160
	Positive	.160
	Negative	-.081
Test Statistic		.160
Asymp. Sig. (2-tailed)		.147 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Uji Regresi linier

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.276 ^a	.076	.043	1.755

a. Predictors: (Constant), Durasi bermain game

b. Dependent Variable: Miopia

Uji hipotesis

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4.541	.870		5.222	.000
	Durasi bermain game	.187	.123	.276	1.517	.141

a. Dependent Variable: Miopia

Lampiran 4. Dokumentasi



HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN KELAINAN REFRAKSI MYOPIA PADA SISWA KELAS X SMKN 3 DEPOK PADA TAHUN 2023

ORIGINALITY REPORT

28%	27%	9%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.undip.ac.id Internet Source	8%
2	ardianto111.blogspot.com Internet Source	2%
3	docplayer.info Internet Source	2%
4	www.slideshare.net Internet Source	2%
5	www.uny.ac.id Internet Source	2%
6	A. fitria Nur Annisa, A. zulkifli Abdullah, Syamsiar R Russeng. "faktor risiko kejadian miopia anak (<20 tahun) di balai kesehatan mata masyarakat kota makassar", Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati, 2019 Publication	1%
7	jurnal.unai.edu Internet Source	1%

8	Submitted to Universitas Islam Indonesia Student Paper	1 %
9	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
10	repository.unja.ac.id Internet Source	1 %
11	Nandy E. Rumondor, Laya M. Rares. "HUBUNGAN KELAINAN REFRAKSI DENGAN PRESTASI BELAJAR ANAK DI SMP KRISTEN EBEN HAEZAR 2 MANADO", e-Clinic, 2014 Publication	1 %
12	media.neliti.com Internet Source	1 %
13	sumber93.blogspot.com Internet Source	1 %
14	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
15	Yonathan S. A. Angmalisang, Maya E. W. Moningka, Jimmy F. Rumampuk. "Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap Ketajaman Penglihatan", Jurnal e-Biomedik, 2021 Publication	1 %
16	www.hadirr.com Internet Source	1 %

17	umnaw.ac.id Internet Source	1 %
18	www.inews.id Internet Source	1 %
19	eprints.perbanas.ac.id Internet Source	1 %
20	es.scribd.com Internet Source	1 %
21	www.researchgate.net Internet Source	1 %
22	cyber-chmk.net Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On



AKADEMI REFRAKSI OPTISI LEPRINDO

TERAKREDITASI "B" LAM-PTKes (0758/LAM-PTKes/Akr/Dip/XII/2019)

KAMPUS : Jl. Ciputat Molek Selatan Blok F No. 1C, Ciputat 15419

Telepon/Fax : (021) 742 2300, email : admisi@aroleprindo.ac.id / aro.leprindo@gmail.com
website : www.aroleprindo.ac.id

Nomor : 380/SPm/Leprindo/X/2023
Perihal : **Surat Izin Penelitian**

Jakarta, 4 November 2023

Kepada Yth.
Kepala Sekolah SMKN 3 Depok
Di tempat

Sehubungan sedang dilaksanakannya penelitian untuk menyusun Tugas Akhir di Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta, dengan ini kami mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa kami:

Nama : Bilal Firmansyah
NIM : 20022
Program Studi : Optometri

Untuk mendapatkan dukungan produk dari instansi yang Bapak/Ibu pimpin, guna penyusunan Tugas Akhir mahasiswa tersebut di atas dengan judul "**HUBUNGAN ANTARA DURASI BERMAIN VIDEO GAME DENGAN KELAINAN REFRAKSI MYOPIA PADA SISWA KELAS X SMKN 3 DEPOK PADA TAHUN 2023**".

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa kami disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Direktur

ARO Leprindo Jakarta,



Dian Lela Suci, MARS, S.Pd.M.Kes
NIDN. 03191248174

Tembusan:
1. Arsip