



SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI DAN LAMA WAKTU BERMAIN
GAME ONLINE DENGAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK
SEKOLAH DASAR : TINJAUAN DARI BEBERAPA ARTIKEL**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Keperawatan

Oleh :

ADI CHANDRA PRASETIAWAN

NIM.010218A018

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO**

2020

Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran
Fakultas Keperawatan
Program Studi Keperawatan
Skripsi, Agustus 2020
Adi Chandra Prasetiawan (010218A018)

Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain *Game Online* Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan Dari Beberapa Artikel
(xvii + 96 halaman + 16 tabel + 2 bagan + 3 gambar + 7 lampiran)

ABSTRAK

Latar Belakang : Saat bermain *game online* anak akan terkena paparan radiasi yang sangat berbahaya bagi mata. Meskipun fungsinya yang sangat penting, namun kurangnya perhatian terhadap kesehatan mata berpotensi menimbulkan gangguan pada mata, contohnya yaitu gangguan pada tajam penglihatan. **Tujuan penelitian** untuk mengetahui hubungan antara frekuensi dan lama waktu bermain *game online* dengan tajam penglihatan pada anak sekolah dasar.

Metode : Penelitian menggunakan pendekatan *meta analisis*, yaitu istilah yang menunjukkan suatu pendekatan kuantitatif dan sistematis untuk meninjau penelitian yang sudah dilakukan. Data yang digunakan 4 jurnal nasional dan 1 jurnal internasional yang diperoleh dari *screening* sejumlah jurnal dan database jurnal *Google Scholar* dan *Pacificjournal*.

Hasil : 1) Perilaku frekuensi bermain video *game online* sebagian besar adalah *reguler gamers* sebanyak 18 orang (58,1%). 2) Rentang lama waktu bermain video *game online* adalah kategori tidak normal (> 2 jam perhari) sebanyak 130 orang (59%). 3) Rentang nilai *visus* adalah kategori normal (6/7,5-6/3) sebanyak 135 orang (54%). 4) Hasil analisis *chi square* beberapa artikel diperoleh nilai *p-value* = 0,026, berarti ada hubungan yang signifikan antara perilaku frekuensi bermain video *game online* dengan ketajaman *visus*. 5) Hasil analisis uji korelasi beberapa artikel menunjukkan nilai *p-value* =<0,05, berarti ada hubungan yang signifikan antara lama waktu bermain video *game online* dengan ketajaman *visus*.

Saran : Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menyempurnakan keterbatasan penelitian. Orang tua perlu memantau dan meluangkan waktu untuk anak agar tidak terlalu banyak bermain *game online* serta untuk pihak sekolah (unit kesehatan sekolah) dapat membuat program ekstrakurikuler atau penyuluhan mengenai kesehatan mata.

Kata Kunci : Frekuensi, Lama Waktu, Game Online, Tajam Penglihatan, Anak Usia Sekolah Dasar

Kepustakaan : 65 Pustaka (1976-2019)

Ngudi Waluyo University, Ungaran
Nursing Faculty
Nursing Study Program
Thesis, August 2020
Adi Chandra Prasetiawan (010218A018)

Relationship Between Frequency And Duration Of Playing Online Games With Visual Acuity In Primary School Children : Review Of Several Articles
(xvii + 96 pages + 16 tables + 2 charts + 3 pictures + 7 attachments)

ABSTRACT

Background : When playing online games, children will be exposed to radiation which is very harmful to the eyes. Despite its very important function, lack of attention to eye health has the potential to cause eye problems, for example, impaired visual acuity. **The purpose** was to relationship between the frequency and duration of playing online games with visual acuity in primary school children.

Methods : This study apply meta-analysis approach, which is a term that indicates a quantitative and systematic approach to reviewing the research that has been done. The data used by 4 national journals and 1 international journal were obtained from screening a number of journals and journal databases of Google Scholar and Pacificjournal.

Results : 1) The frequency of playing online video games is mostly regular gamers, that is 18 people (58.1%). 2) The duration of playing online video games is an abnormal category (> 2 hours a day) that is 130 people (59%). 3) The range of visual acuity is an normal category (6 / 7.5-6 / 3) that is 135 people (54%). 4) The results of the chi square analysis of several articles obtained p-value = 0.026, which means that there is a significant relationship between the frequency of playing online video games with visual acuity. 5) The results of the correlation test analysis of several articles showed a p-value = <0.05, which means that there is a significant relationship between the duration of playing online video games with visual acuity.

Suggestion : It is recommended that the next researchers to improve the limitations of the study. Parents need to monitor and spend time for children so they don't play too much online games and for the school (school health unit) to make extracurricular programs or counseling on eye health

Keywords : Frequency, Duration, Online Games, Visual Acuity, Primary School Age Children

Literature : 65 Reader (1976-2019)

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI DAN LAMA WAKTU BERMAIN
GAME ONLINE DENGAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK
SEKOLAH DASAR : TINJAUAN DARI BEBERAPA ARTIKEL**

Disusun oleh :

ADI CHANDRA PRASETIAWAN

NIM. 010218A018

PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN

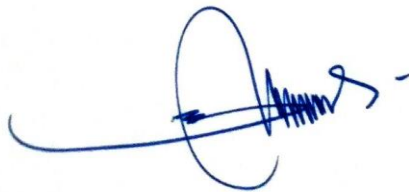
FAKULTAS KEPERAWATAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing dan
telah diperkenankan untuk diujikan

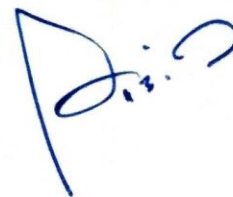
Ungaran, Agustus 2020

Pembimbing Utama



Ns. Umi Aniroh, S. Kep., M. Kes
NIDN. 061487402

Pembimbing Pendamping



Raharjo Aprivatmoko, S. KM., M. Kes
NIDN. 0601047402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**HUBUNGAN ANTARA FREKUENSI DAN LAMA WAKTU BERMAIN
GAME ONLINE DENGAN TAJAM PENGLIHATAN PADA ANAK
SEKOLAH DASAR : TINJAUAN DARI BEBERAPA ARTIKEL**

Disusun oleh :

ADI CHANDRA PRASETIAWAN

NIM. 010218A018

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program Studi S1
Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo, pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 14 Agustus 2020

**Tim Penguji
Ketua/Pembimbing Utama**



Ns. Umi Aniroh, S. Kep., M. Kes
NIDN. 061487402

Anggota/Penguji

Anggota/Pembimbing pemdamping



Trimawati, S. Kep., M. Kep
NIDN. 0622088302



Raharjo Apriyatmoko, S. KM., M. Kes
NIDN. 0601047402

Mengetahui

Program Studi S1 Keperawatan



Ns. Umi Aniroh, S. Kep., M. Kes
NIDN. 061487402

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Identitas

1. Nama Lengkap : Adi Chandra Prasetiawan
2. NIM : 010218A018
3. Tempat/Tgl Lahir : Tolitoli, 17 September 1997
4. Agama : Islam
5. Jenis Kelamin : Laki-Laki
6. Alamat Rumah
 - a. Kel/Desa : Baru
 - b. Kecamatan : Baolan
 - c. Kab/Kota : Tolitoli
 - d. Provinsi : Sulawesi Tengah
7. Telephone
 - a. Handphone : 082259390003
 - b. Email : Adhyprasetiawan@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Pembina tahun 2009
2. Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Tolitoli tahun 2012
3. Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Tolitoli tahun 2015
4. Akademi Keperawatan (AKPER) Pemda Tolitoli tahun 2018
5. Program Studi S1 Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo Ungaran tahun 2018 s/d sekarang.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Adi Chandra Prasetiawan
NIM : 010218A018
Mahasiswa : Pogram Studi S1 Keperawatan
Fakultas Keperawatan
Universitas Ngudi Waluyo

Dengan ini menyatakan bahwa,

1. Skripsi berjudul **“Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain *Game Online* Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan Dari Beberapa Artikel”** adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di Perguruan Tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni saya yang dibimbing dan dibantu oleh tim pembimbing serta narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ngudi Waluyo.

Ungaran, Agustus 2020



Adi Chandra Prasetiawan

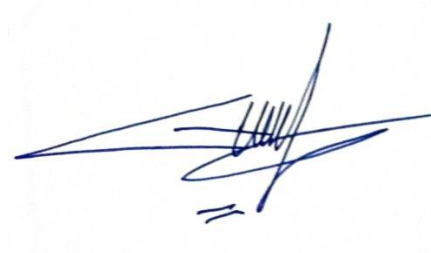
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Adi Chandra Prasetiawan
NIM : 010218A018
Mahasiswa : Pogram Studi S1 Keperawatan
Fakultas Keperawatan
Universitas Ngudi Waluyo

Dengan ini menyatakan bahwa, memberikan kewenangan kepada Kampus Universitas Ngudi Waluyo untuk menyimpan, mengalih media/format-kan, merawat dan mempublikasikan skripsi saya dengan judul “**Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain *Game Online* Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan Dari Beberapa Artikel**” untuk kepentingan akademis.

Ungaran, Agustus 2020



Adi Chandra Prasetiawan

KATA PENGANTAR


Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan skripsi penelitian yang berjudul “Hubungan Antara Frekuensi Dan Lama Waktu Bermain *Game Online* Dengan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar : Tinjauan Dari Beberapa Artikel”. Penulis menyadari bahwa skripsi penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Subyantoro, M. Hum, selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo.
2. Rosalina, S. Kep., M. Kes, selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo.
3. Ns. Umi Aniroh, S. Kep., M. Kes, selaku Ketua Program Studi Keperawatan Universitas Ngudi Waluyo sekaligus sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, kritik, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
4. Raharjo Apriyatmoko, S. KM., M. Kes, selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, kritik, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi penelitian ini.
5. Seluruh dosen dan staf pengajar Universitas Ngudi Waluyo yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi penelitian ini.

6. Kedua orang tua saya yang telah memberikan semangat, motivasi, do'a, dukungan moril dan materil selama ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
7. Semua keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, motivasi, do'a dan dukungan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Terimakasih atas kebersamaan, bantuan, kritik, saran dan motivasi. Semoga tetap terjalin tali silaturahmi di antara kita.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi penelitian ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penyusunan skripsi penelitian ini, oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun agar kedepannya bisa menjadi lebih baik. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi penelitian ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan kepada penulis secara pribadi, sekaligus kepada para pembaca pada umumnya.

Ungaran, Agustus 2020



Adi Chandra Prasetiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vi
LEMBAR PENYATAAN ORISINALITAS	vii
HALAMAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN TEORI	
A. Konsep Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah	11
1. Pengertian Anak Usia Sekolah	11
2. Tahap Tumbuh Kembang Anak Usia Sekolah	12

3. Tugas Perkembangan Anak Usia Sekolah	14
B. Konsep <i>Game Online</i>	15
1. Pengertian <i>Game Online</i>	15
2. Klasifikasi <i>Game Online</i>	15
3. Sejarah Dan Perkembangan <i>Game Online</i>	17
4. Indikator Intensitas Bermain <i>Game</i>	19
5. Pengaruh Bermain <i>Game Online</i> Terhadap Tajam Penglihatan	21
C. Konsep Kesehatan Mata	24
1. Mata	24
a. Anatomi Bola Mata	24
b. Mekanisme Penglihatan	26
2. Tajam Penglihatan	28
a. Pengertian Tajam Penglihatan	28
b. Pemeriksaan Tajam Penglihatan	29
c. Klasifikasi Tajam Penglihatan	32
d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tajam Penglihatan.....	34
D. Kerangka Teori	40
E. Kerangka Konseptual	41
F. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Yang Direncanakan Sebelumnya	42
1. Desain Penelitian	42
2. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	43
3. Variabel Penelitian	45
4. Prosedur Penelitian	45
5. Analisis Data	47
B. Metode Penyesuaian Dengan Pendekatan Meta Analisis	48
1. Metode Pendekatan Meta Analisis	48
2. Informasi Jumlah Dan Jenis Artikel	50
a. Pencarian Literatur	50

b. Kata Kunci.....	50
c. Kriteria Inklusi Dan Ekslusi	51
d. Hasil Pencarian	51
3. Isi Artikel	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Relevansi Metode.....	71
1. Desain Penelitian	71
2. Populasi Dan Sampel.....	74
3. Pengumpulan Data Dan Instrumen.....	76
a. Pengumpulan Data	76
b. Instrumen.....	78
4. Pengolahan Dan Analisis	80
B. Relevansi Hasil	83
C. Pernyataan Hasil	88
1. Relevansi Metode	88
2. Relevansi Hasil.....	91
D. Keterbatasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penulisan Tajam Penglihatan	31
Tabel 2.2 Penglihatan Normal	32
Tabel 2.3 Penglihatan Hampir Normal	32
Tabel 2.4 <i>Low Vision</i> Sedang	32
Tabel 2.5 <i>Low Vision</i> Berat	33
Tabel 2.6 <i>Low Vision</i> Nyata	33
Tabel 3.1 Kata Kunci <i>Literature Review</i>	50
Tabel 3.2 Kriteria Inklusi dan Eksklusi <i>Literature Review</i>	51
Tabel 4.1 Metode Dan Desain Penelitian <i>Literature Review</i>	71
Tabel 4.2 Populasi Dan Sampel Penelitian <i>Literature Review</i>	74
Tabel 4.3 Analisis Penelitian <i>Literature Review</i>	80
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Perilaku Bermain Video <i>Game Online</i>	83
Tabel 4.5 Distribusi Lama Waktu (Durasi) Bermain Video <i>Game Online</i>	84
Tabel 4.6 Distribusi Tajam Penglihatan.....	85
Tabel 4.7 Hubungan Antara Perilaku Frekuensi Bermain Video <i>Game Online</i> Dengan Tajam Penglihatan	86
Tabel 4.8 Hubungan Antara Lama Waktu (Durasi) Bermain Video <i>Game</i> Online Dengan Tajam Penglihatan	87

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Teori	40
Bagan 2.2 Kerangka Konseptual	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anatomi Bola Mata.....	25
Gambar 2.2 Fisiologi Pengaturan Cahaya Oleh Pupil	27
Gambar 2.3 Kartu Baca (Snellen Chart)	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 *Screenshot* Pencarian Jurnal (*Google Scholar*)

Lampiran 2 *Screenshot* Pencarian Jurnal (*Pacificjournal*)

Lampiran 3 Artikel/Jurnal Pertama

Lampiran 4 Artikel/Jurnal Kedua

Lampiran 5 Artikel/Jurnal Ketiga

Lampiran 6 Artikel/Jurnal Keempat

Lampiran 7 Artikel/Jurnal Kelima