

HUBUNGAN BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KETAJAMAN PENGLIHATAN
DI SMP NEGERI 5 BANJARMASIN

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan
Pada Program Studi S.1 Keperawatan

Oleh :
ILHAM WAHYUDI
NPM. 1614201120570

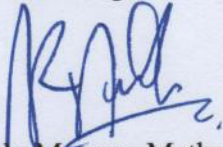
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI S.1 KEPERAWATAN
BANJARMASIN, 2018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Ketajaman Penglihatan Di SMPN 5 Banjarmasin oleh Ilham Wahyudi, NPM 1614201120570 telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing, dan akan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Seminar Hasil Skripsi Program Studi S.1 Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

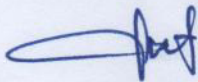
Banjarmasin, Juli 2018

Pembimbing 1



Roly Marwan Mathuridy, Ns.,M.Kep
NIDN 1112028401

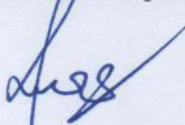
Pembimbing 2



Suroto, SKM.,M.Kes
NIDN 4023086402

Mengetahui

Kaprodi S1 Keperawatan



Hj. Ruslinawati, Ns.,M.Kep
NIDN 1107097801

PENGESAHAN SKRIPSI

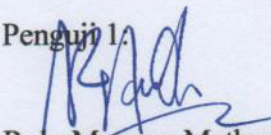
Skripsi ini oleh:

Nama : Ilham Wahyudi
NPM : 1614201120570
Judul Skripsi : Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Ketajaman Penglihatan Di SMPN 5 Banjarmasin Tahun 2018

Telah melaksanakan ujian skripsi pada tanggal 9 Juli 2018, dan dinyatakan berhasil mempertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan pada Program Studi S.1 Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

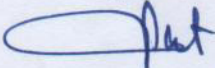
DEWAN PENGUJI:

Penguji 1:


Roly Marwan Mathuridy, Ns., M.Kep
NIDN:1112028401

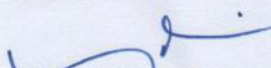
(Pimpinan Sidang)

Penguji 2:


Suroto, SKM., M.Kes
NIDN:4023086402

(Anggota)

Penguji 3:

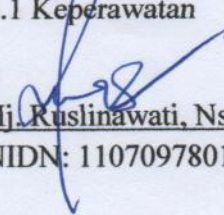

Hiryadi, Ns., M.Kep.,Sp.Kom
NIDN: 1103117701

(Anggota)

Mengesahkan di : Banjarmasin
Tanggal : 11 Juli 2018


Dekan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan
M. Syafwan, S.Kp., M.Kep.,Sp.Jiwa
NIDN: 1110097101

Mengetahui
Ketua Program Studi
S.1 Keperawatan


Hj. Ruslinawati, Ns., M.Kep
NIDN: 1107097801

PERNYATAAN ORISINALITAS

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ILHAM WAHYUDI
NPM : 1614201120570
Prodi : S.1 Keperawatan
Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini merupakan hasil karya cipta saya sendiri dan bukan flagiat, begitu pula hal yang terkait di dalamnya baik mengenai isinya, sumber yang dikutip/dirujuk, maupun Teknik di dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini.

Pernyataan ini akan saya bertanggung jawabkan sepenuhnya, apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya cipta saya atau flagiat atau jiblanan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 25 (2) dan Pasal 70.

Dibuat di : Banjarmasin
Pada Tanggal : Maret 2018

Saya yang menyatakan



ILHAM WAHYUDI

NPM 1614201120570

Kutipan UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pasal 25 (2) : Lulusan Perguruan Tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk memperoleh gelar akademik, profesi, atau vokasi terbukti merupakan jiblanan akan dicabut gelarnya.

Pasal 70 : Lulusan Perguruan Tinggi yang karya ilmiahnya digunakan untuk mendapatkan gelar akademik, profesi, atau vokasi yang sebagaimana yang dimaksud dalam pasal 25 ayat (2) terbukti merupakan jiblanan dipidanan dengan pidana penjara paling lama dua tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 200.000.000 (dua ratus juta rupiah)

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : ILHAM WAHYUDI

NPM : 1614201120570

Prodi : S.1 Keperawatan

Jenis Karya : Skripsi

Sebagai civitas akademika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan, yang turut serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan **Hak Bebas Royalti** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

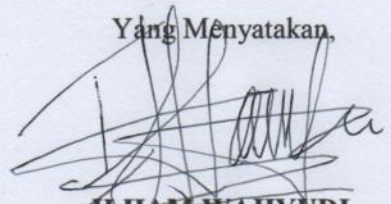
"Hubungan Bermain Game Online Dengan Ketajaman Penglihatan Di SMPN 5 Banjarmasin"

Dengan adanya Hak Bebas Royalti ini maka, Universitas Muhammadiyah Banjarmasin Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan mempunyai kebebasan secara penuh untuk menyimpan, melakukan editing, mengalih ke format/media yang berbeda, melakukan kelolaan berupa *data base*, serta melakukan publikasi tugas akhir saya ini dengan pertimbangan tetap mencantumkan nama penulis/pencipta dan sebagai Hakcipta dengan segala perangkat yang ada (bila diperlukan).

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Banjarmasin,
Pada Tanggal : Juli 2018

Yang Menyatakan,



ILHAM WAHYUDI
NPM. 1614201120570

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS KEPERAWATAN DAN ILMU KESEHATAN**

Skripsi, Juli 2018

**Ilham Wahyudi
1614201120570**

**Hubungan Bermain *Game Online* Dengan Ketajaman Penglihatan Pada
Siswa-siswi Di SMPN 5 Banjarmasin**

Abstrak

Latar belakang : Di era moderinasi berkembangnya media internet terutama *game online* yang menjadi Permainan kegemarana semua kalangan umur, tanpa disadari memiliki dampak tersendiri karna faktor jarak pandangan, posisi, durasi dan radiasi dari pencahayaan monitor yang kita gunakan saat bermian *game online* akan menyebabkan kelelahan pada mata apabila dilakukan secara terus menerus dan dalam waktu yang lama. **Tujuan** : menegtahui hubungan bermian *game online* dengan ketajaman penglihatan pada siswa-siswi SMPN 5 Banjarmasin. **Metode** : Jenis penelitian analitik korelation dengan pendekatan *Cross sectional*. Teknik sampling dengan *simple random sampling*. Sampel penelitian ini adalah sebanyak 72 responden. Intrumen yang digunakan adalah kuesioner untuk mengukur bermain *game* dan kartu Snellen untuk mengukur ketajaman visus mata. Analisis data hipotesis menggunakan uji *chi square*. **Hasil** : Gambaran ketajaman penglihatan siswa-siswi SMPN 5 Banjrmasin sebagian besar normal (59,7%). Gambaran bermain *game online* pada siswa-siswi SMPN 5 Bnajarmasin hamper seimbang, tinggi (51,39%) dan rendah (48,6). Hasil uji *chi square* diperoleh p-value sebesar $1.000 > 0,05$. **Kesimpulan**: Tidak ada hubungan bermain *game online* dengan ketajamn penglihatan pada siswa-siswi di SMPN 5 Banjrmasin

Kata kunci : Bermain *game online*, ketajaman penglihatan, visus mata

Daftar rujukan : 42 (2003-2017)

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala petunjuk dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mendapatkan gelar Sarjana Keperawatan pada Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, banyak kelemahan dan kekurangan sehubungan dengan keterbatasan dan kemampuan penulis, namun berkat bantuan, dorongan, bimbingan dan perhatian dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Untuk itu pada kesempatan yang berbahagia ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak, Prof. Dr. H. Ahmad Khairuddin, M.Ag sebagai rektor Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
2. Bapak, M. Syafwani, S.Kp., M.Kep.Sp.Jiwa, sebagai dekan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
3. Ibu, Hj. Ruslinawati, Ns., M.Kep, sebagai kaprodi S.1 Keperawatan Fakultas Keperawatan dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
4. Bapak Roly Marwan Marthuridy, Ns., M.Kep sebagai pembimbing 1.
5. Bapak Suroto, SKM., M.Kes sebagai pembimbing 2.
6. Bapak Hiryadi, Ns., M.Kep.Sp.Kom sebagai pembimbing 3
7. Kepada seluruh dosen dan civitas akademika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
8. Bapak H. M. Noor Arifin, SPd., MM selaku kepala sekolah SMPN 5 Banjarmasin
9. Orang tua tercinta dan tersayang yang telah sabar merawatku sejak kecil hingga menjadi dewasa, yang selalu memotivasi disaat senang maupun susah untuk keberhasilan penulis.

10. Kepada responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Serta kepada Comunitas Perawat PUBG yang sudah memberikan masukan serta dukungan moril maupun materil yang membantu terselesaikan skripsi ini.

Untuk itu semua, penulis memanjatkan do'a kepada Allah SUBHANAHU WA TA'ALA agar senantiasa memberikan limpahan rahmat-Nya kepada mereka yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, nasihat, kemudahan, dan do'a kepada penulis dengan tulus.

Akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karenanya penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun yang diharapkan akan menyempurnakan skripsi penelitian ini. Namun demikian, penulis berharap agar skripsi penelitian ini mampu memberikan manfaat bagi pembaca dan menambah khasanah ilmu keperawatan.

Banjarmasin, Juli, 2018

Penulis

ILHAM WAHYUDI

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN.....	iv
PERNYATAAN PESETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SKEMA.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Peneltian Terkait	7
 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	 10
2.1 Konsep Bermain	10
2.1.1 Pengertian Bermain	10
2.1.2 Katagori Bermain	11
2.1.3 Manfaat Bermain	12
2.1.4 Tahap Permainan Sosial dan Non Sosial.....	13
2.2 Konsep <i>Game Online</i> Dan <i>Offline</i>	14
2.2.1 Sejarah <i>Game</i>	14
2.2.2 Perkembangan <i>Game Online</i> Di Indonesia	17
2.2.3 Pengertian <i>Game</i>	18
2.2.4 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	20
2.2.5 Dampak - Dampak <i>Game</i>	22
2.2.6 Dampak Bermain <i>Game</i> Terhadap Penglihatan	27
2.3 Konsep Ketajaman Penglihatan	28
2.3.1 Pengertian ketajaman penglihatan	28
2.3.2 Anatomi Fisiologi Sistem Penglihatan	28
2.3.3 Penurunan Ketajaman Penglihatan	32
2.3.4 Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan/Tes Visus	42
2.3.5 Alat dan prosedur Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan	44
2.3.6 Penilaian Ketajamn Penglihatan dan Penilaian Buta Serta Penilaian Kurang (<i>Low Vision</i>)	47

2.3.7 Tes Visus Pada Anak dan Bayi	51
2.3.8 Tes Tajam Penglihatan Lainnya	54
2.4 Kerangka Konsep	57
2.5 Hipotesis.....	57
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	58
3.1 Rancangan Penelitian	58
3.2 Definisi operasional.....	58
3.3 Populasi, Sampel dan Sampling.....	60
3.3.1 Populasi	60
3.3.2 Sampel	60
3.3.3 Sampling.....	61
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	62
3.4.1 Tempat Penelitian.....	62
3.4.2 Waktu Penelitian	62
3.5 Instrumen dan teknik pengumpulan data	62
3.5.1 Instrumen data	62
3.5.2 Teknik pengumpulan data	64
3.5.3 Pelaksanaan penelitian	66
3.6 Uji validitas dan Reliabilitas	66
3.6.1 Uji validitas	66
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	67
3.7 Teknik Pengolahan Data	68
3.7.1 Pengolahan data.....	68
3.8 Teknik Analisa Data.....	69
3.7.1 Analisa Univariat.....	69
3.7.2 Analisa Bivariat.....	69
3.9 Etika Penelitian	70
3.8.1 Informed Consent	70
3.8.2 Anomity.....	70
3.8.3 Confidentiality.....	71
BAB 4 HASIL PENELITIAN	72
4.1 Deskripsi Data	72
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	72
4.1.2 Visi dan Misi	72
4.1.3 Keadaan Di SMPN 5 Banjarmasin	73
4.1.4 Keadaan Siswa-siswi	73
4.1.5 Karakteristik responden	74
4.2 Analisa Univariat.....	76
4.2.1 Berdasarkan Bermain <i>Game Onlin</i>	77
4.2.2 Berdasrkan Tingkat Ketajaman Penglihatan	77
4.3 Analisa Bivariat.....	78
4.4 Pembahasan.....	79
4.4.1 Bermain <i>Game Online</i>	79
4.4.2 Ketajaman Penglihatan.....	81

4.4.3 Hubungan Antara Bermian <i>Game Online</i> Dengan Ketajaman Penglihatan	84
4.5 Keterbatasan Penelitian	86
4.6 Implikasi Hasil Penelitian Dalam Keperawatan.....	86
BAB 5 PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1 Anatomi Mata.....	30
Gambar 2.2 Katru Snellen Dalam Feat Dan Meter	44
Gambar 2.3 Pemeriksaan Ketajaman Penglihatan	47
Gambar 2.4 Kartu <i>Cardiff Acuity Test</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Prosedur Pemeriksaan Visus	46
Tabel 2.2 Rekam Tabel Tajam Penglihatan	47
Tabel 2.3 Rekam Tabel Tajam Penglihatan, Efisiensi	48
Tabel 2.4 Penglihatan Normal.....	49
Tabel 2.5 Penglihatan Hampir Normal.....	49
Tabel 2.6 <i>Low Vision</i> Sedang.....	50
Tabel 2.7 <i>Low Vision</i> Berat	50
Tabel 2.8 <i>Low Vision</i> Nyata	50
Tabel 3.1 Definisi Oprasional	59
Tabel 3.2 Pengambilan Sampel Tiap Ruangan Kelas 8	62
Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian Bermian <i>Game Online</i>	64
Tabel 3.4 Uji Validitas	66
Tabel 3.5 Uji Reliabelitas.....	67
Tabel 4.1 Jumlah Siswa-Siswi Di SMPN 5 Banjarmasin Pada Tahun 2017-2018	73
Tabel 4.2 Distribusi Responden Menurut Kelas	75
Tabel 4.3 Distribusi Umur Responden.....	75
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	74
Tabel 4,5 Distibusi Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	77
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Yang Bermain <i>Game Online</i>	77
Tabel 4.7 Hubungan Bermain <i>Game Online</i> Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Siswa-Siswi di SMPN-5 Banjarmasin.....	78

DAFTAR SKEMA

Skema 2.1 Kerangka Konsep	57
---------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SOP Pemeriksaan Mata
Lampiran 2 Persetujuan Menjadi Responden
Lampiran 3 Permintaan Menjadi Responden
Lampiran 4 Kuisisioner
Lampiran 5 Lembar Konsultasi
Lampiran 6 Surat balasan
Lampiran 7 Lembar uji etik
Lampiran 8 Rekap data penelitian
Lampiran 9 Hasil spss
Lampiran 10 Lembar Kegiatan penelitian