



HUBUNGAN KARAKTERISTIK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KELELAHAN MATA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Erlina Lestariningsih

Universitas Riau

Ns. Herlina, M.Kep., Sp.Kep.Kom

Universitas Riau

Dr. Musfardi Rustam.SKM,M.Epid

Universitas Riau

Korespondensi penulis: erlinalestariningsih30@gmail.com

Abstract.

Background: Online game addiction is a disorder of control over the desire to play online games excessively, resulting in helplessness or the inability to stop the activity. The impact of playing online games for $\geq 2-4$ hours per day can result in eye fatigue caused by exposure to radiation produced by computer screens or gadgets. The purpose of this study was to determine the relationship between online game addiction and eye fatigue in elementary school-age children. Methods: quantitative research design with correlational research methods. This research was conducted at SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru with a total sample of 151 children in grades 5 and 6 using a stratified random sampling technique. The measuring tool used is a questionnaire sheet. Analysis of statistical tests using univariate and bivariate analysis using the Pearson chi-square test. Results: Based on the Pearson chi-square statistical test at Al-Azhar Syifa Budi Elementary School, Pekanbaru, there is a relationship between online game addiction and eye fatigue, it is known that the $p\text{-value} < 0.05$ with a $p\text{-value} = 0.000$ so that H_0 is rejected. Conclusion: There is a relationship between online game addiction and eyestrain in elementary school-age children.

Keywords: Addicted to online games, eyestrain, school-age children

Abstrak.

Pendahuluan: Kecanduan game online adalah suatu gangguan kontrol terhadap hasrat atau keinginan bermain game online secara berlebih sehingga timbul ketidakberdayaan atau ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas tersebut. Dampak dari game online dengan lama bermain $\geq 2-4$ jam perhari dapat mengakibatkan kelelahan pada mata yang disebabkan oleh paparan radiasi yang dihasilkan oleh layar komputer atau gadget. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan kecanduan game online terhadap kelelahan

mata pada anak usia sekolah dasar. Metode: Desain penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. Penelitian ini dilakukan di SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru dengan jumlah sampel sebanyak 151 anak kelas 5 dan 6 dengan teknik *stratified random sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah lembar kuesioner. Analisis pada uji statistik menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *Pearson chi-square*. Hasil: hasil penelitian berdasarkan uji statistik *Pearson chi-square* di SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru terdapat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata diketahui $p\text{-value} < 0,05$ dengan nilai $p\text{-value} = 0,000$ sehingga H_0 ditolak. Kesimpulan: ada hubungan antara karakteristik kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata pada anak usia sekolah dasar.

Kata kunci: Anak usia sekolah, Karakteristik Kecanduan *game online*, Kelelahan mata

LATAR BELAKANG

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia dari 6 tahun hingga mendekati usia 12 tahun (Yusuf, 2014). Perkembangan motorik, linguistik, kognitif, dan sosial-emosional semuanya terjadi pada masa ini (Latifah, Alfiasari & Hernawati, 2017). Anak-anak usia sekolah sering disebut sebagai "usia bermain", mengacu pada tahap masa kanak-kanak ketika minat dan kemampuan anak berkembang secara signifikan. Bermain berarti secara sukarela terlibat dalam suatu aktivitas untuk nilai intrinsiknya sendiri, tanpa memikirkan hasil potensialnya (Kustiawan & Utomo, 2018).

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2018, melakukan survei di antara anggotanya dan menemukan bahwa dari total populasi 264,16 juta, 171,17 juta adalah pengguna internet aktif. Ada 129,2 juta (97,3%) pengguna aplikasi media sosial, 128,4 juta (96,8%) pengguna aplikasi hiburan, dan 127,9 juta (96,4%) pengguna aplikasi berita. Masih ada 124 juta orang yang menggunakan aplikasi pendidikan. Jika Anda membandingkan penetrasi internet di berbagai pulau di Indonesia, Anda akan menemukan bahwa 71% orang Indonesia di Jawa menggunakan internet, sementara hanya 1,3% orang di Riau yang melakukannya. Anak-anak usia sekolah adalah pengguna berat YouTube (98%) dan *game online* (50%). Diperkirakan 150 juta orang Indonesia, atau sekitar 56 persen dari total populasi negara, online pada beberapa bulan pertama tahun 2019. Diperkirakan 46% dari 142,8 juta pengguna internet seluler dunia juga bermain *game online* (Tomato Digital Indonesia, 2019).

Anak lebih rentan terhadap permainan *game online* di bandingkan orang dewasa, dan ini terlihat dari hasil penelitian Sanditaria (2012) bahwa 62% diantaranya

anak kecanduan *game online*. Menurut (Asahan, 2020) Ada 77,5% anak laki-laki dan 22,5% anak perempuan yang menghabiskan waktu bermain game online 2–10 jam per minggu, merupakan 54,1% anak usia sekolah yang kecanduan game online, menurut penelitian dari Dinustek Udinus Semarang, yang juga menemukan bahwa hingga 40% siswa menggunakan *game online*.

Dampak dari *game online* dengan lama bermain $\geq 2-4$ jam perhari, masalah yang di laporkan terkait baik dengan adaptasi jangka pendek yang berkepanjangan yaitu (penglihatan kabur pada jarak yang dekat, kesulitan dalam fokus, dan sakit kepala setelah penggunaan layar) dan yang terkait dengan sindrom mata kering yaitu (iritasi, sensasi terbakar, kelelahan pada mata dan ketidaknyamanan (Mylona et al., 2020). *Computer Visuon Syndrome* (CVS) adalah kumpulan gejala yang biasanya dimulai dengan kelelahan mata(Erin, 2012).

Computer Visuon Syndrome (CVS) menyebabkan mata kering karena tidak cukup air mata atau silau atau pantulan dari layar. Mata menjadi iritasi, tegang, kering, dan lelah karena terlalu lama menatap layar monitor saat bermain game online, dengan tingkat kedipan menurun sebanyak dua pertiga dibandingkan dengan kondisi normal. Ketegangan dan kelelahan mata juga bisa disebabkan oleh pencahayaan layar dan perangkat elektronik lainnya seperti *gadget* yang kurang memadai (Faizah, 2008).

KAJIAN TEORITIS

1. Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berusia dari 6 tahun hingga mendekati usia 12 tahun (Yusuf, 2014). Anak usia sekolah mengalami berbagai perubahan dalam pertumbuhan dan perkembangannya, yang berdampak pada bagaimana sifat dan kepribadiannya berkembang. Pada saat seorang anak mencapai usia ini di sekolah, mereka telah banyak berlatih bertanggung jawab atas tindakan mereka dalam berbagai konteks sosial, termasuk dengan teman sebaya, orang tua, dan orang dewasa. Selain itu, selama masa sekolah, anak-anak mempelajari dasar-dasar yang akan menentukan seberapa baik mereka dapat beradaptasi dengan masa dewasa dan mengembangkan keterampilan tertentu (Diyantini, 2015).

2. Konsep Karakteristik Kecanduan *Game online*

Kim dkk. (dalam Aziz, 2011: 13) mendefinisikan “*Game online*” sebagai “game atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan *online*”. Kecanduan artinya ketagihan atau sudah sangat melekat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Kecanduan mengacu pada pola perilaku yang berbahaya dan sulit dihilangkan pada diri sendiri. Keinginan untuk terus bermain game online yang menyita waktu merupakan ciri dari kecanduan *game online*, seperti yang dijelaskan oleh Yee (2006) dan usaha dan membuat orang yang terpengaruh tidak berdaya atas situasi tersebut.

3. Kelelahan Pada Mata

Penggunaan sistem visual yang berlebihan dapat menyebabkan kondisi tidak menyenangkan yang dikenal sebagai kelelahan mata (*asthenopia*) untuk mendapatkan ketajaman visual saat berada dalam keadaan kurang ideal, menurut ilmu kedokteran. Ketidaknyamanan subyektif pada mata akibat aktivitas visual yang berkepanjangan (Trevino Pakasi, 1999). Ketegangan yang ditempatkan pada sistem visual menyebabkan mata lelah. Otot akomodasi seseorang dapat bekerja terlalu keras jika terlalu lama menatap objek yang dekat. Ketegangan yang konstan dan meningkat ditempatkan pada otot mata dalam situasi ini. Seiring waktu, dan terutama dengan adanya kontras visual tingkat tinggi, kelelahan mata dan tekanan pada retina dapat berkembang sebagai akibat dari peningkatan ketegangan otot akomodasi (otot siliaris), yang menyebabkan peningkatan asam laktat dan menyebabkan mata untuk bekerja lebih keras.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini—penyelidikan kuantitatif menggunakan strategi korelasi deskriptif—dipilih khusus untuk tujuan ini. Hubungan antar variabel menjadi fokus penelitian deskriptif korelasional, sejenis penelitian analitik observasional (Robiah, 2016). Penelitian ini bersifat *cross-sectional*, artinya dirancang untuk dilihat dari berbagai titik waktu (Sugiyono, 2010). Menurut Notoatmodjo (2012), penelitian *cross-sectional* adalah penelitian yang menyelidiki hubungan sebab akibat antara faktor risiko dan hasil dengan menggunakan satu metode analisis, observasi, atau pengumpulan data (*point time approach*). Penelitian yang

menggunakan teknik ini adalah potret waktu; dibutuhkan melihat snapshot dalam sampel waktu.

Terdapat variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen) dalam penelitian ini. Dalam penyelidikan ini, kelelahan mata berfungsi sebagai variabel dependen, sedangkan karakteristik game online berfungsi sebagai variabel independen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Univariat

1. Karakteristik Berdasarkan Usia

Tabel 1 di bawah ini menjelaskan bagaimana karakteristik frekuensi responden bervariasi menurut usia :

Tabel 1
Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan usia (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	10 tahun	50	33,1
2.	11 tahun	42	27,8
3.	12 tahun	59	39,1
Total		151	100

Tabel 1 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti didapatkan responden yang berusia 10 tahun sebanyak 50 orang siswa (33,1%), usia 11 tahun sebanyak 42 orang siswa (27,8%), dan usia 12 tahun sebanyak 59 orang siswa (39,1%).

2. Karakteristik Berdasarkan Kelas

Tabel 2 berikut menjelaskan distribusi frekuensi karakteristik responden menurut kelas :

Tabel 2
Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan kelas (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	Kelas 5	75	49,7
2.	Kelas 6	76	50,3
Total		151	100

Tabel 2 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti terdapat siswa/i kelas 5 sebanyak 75 orang siswa (49,7%) dan kelas 6 sebanyak 76 orang siswa (50,3%).

3. Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dijelaskan pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3
Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	Laki-laki	102	67,5
2.	Perempuan	49	32,5
	Total	151	100

Tabel 3 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti didapatkan laki-laki sebanyak 102 orang siswa (67,5%) dan perempuan sebanyak 49 orang siswa (32,5%).

4. Karakteristik Berdasarkan Rata-Rata Jam Bermain *Game Online*

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan rata-rata jam bermain dijelaskan pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4
Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan rata-rata jam bermain (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	4-6 jam/hari	77	51
2.	7-9 jam/hari	65	43
3.	> 9 jam/hari	9	6
	Total	151	100

Tabel 4 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti didapatkan responden yang rata-rata bermain *game* 4-6 jam/hari sebanyak 77 orang siswa (51%), 7-9 jam/hari sebanyak 65 orang siswa (43%), dan > 9 jam sebanyak 9 orang siswa (6%).

5. Gambaran Karakteristik Kecanduan *Game Online*

Tabel 5 berikut menjelaskan distribusi frekuensi karakteristik responden terkait dengan kecanduan *game online* :

Tabel 5

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan gambaran kecanduan game online (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	Kecanduan berat	123	81,5
2.	Kecanduan ringan	28	18,5
	Total	151	100

Tabel 5 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti didapatkan responden yang memiliki kecanduan berat sebanyak 123 orang siswa (81,5%) dan kecanduan ringan sebanyak 28 orang siswa (18,5%).

6. Gambaran Kelelahan Mata

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan gambaran kelelahan mata dijelaskan pada tabel 6 dibawah ini:

Tabel 6

Distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan gambaran kelelahan mata (N=151)

No.	Karakteristik	Frekuensi (N)	Persentase (%)
1.	Ada gejala	92	60,9
2.	Tidak ada gejala	59	39,1
	Total	151	100

Tabel 6 diatas menunjukkan dari 151 responden yang diteliti didapatkan responden yang memiliki gejala sebanyak 92 orang siswa (60,9%) dan tidak ada gejala sebanyak 29 orang siswa (39,1%).

B. Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan antara kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata. Berdasarkan analisis data secara statistik menggunakan program komputer yakni SPSS 20 dari 151 orang siswa SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 1

Hubungan karakteristik kecanduan game online terhadap kelelahan mata

Kecanduan game online	Kelelahan mata		Total (%)	P value
	Ada gejala (%)	Tidak ada gejala (%)		
Kecanduan berat	90 (73,2)	33 (26,8)	123 (100)	0,000
Kecanduan ringan	2 (7,1)	26 (92,9)	28 (100)	
Total	92 (60,9)	59 (39,1)	151 (100)	

Tabel 1 diatas menunjukkan dari 151 responden diketahui semakin berat kecanduan *game* maka terdapat gejala pada kelelahan mata. Data menunjukkan responden yang memiliki kecanduan berat dengan gejala kelelahan mata sebanyak 90 orang siswa (73,2%) dan kecanduan berat yang tidak bergejala sebanyak 33 orang siswa (26,8%). Sedangkan responden yang memiliki kecanduan ringan dengan gejala sebanyak 2 orang siswa (7,1%) dan kecanduan ringan tidak bergejala sebanyak 59 orang siswa (39,1%).

Hasil uji statistik *Chi-Square* menunjukkan bahwa H_0 ditolak dengan $p\text{-value} < 0,05$ dan $p\text{-value} = 0,000$, hal ini menunjukkan adanya hubungan antara karakteristik kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata.

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Analisis univariat adalah suatu bentuk analisis data yang dilakukan secara independen untuk setiap variabel yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis univariat untuk melihat berbagai faktor responden, yang terdiri umur, kelas, jenis kelamin, lamanya bermain *game online*, dan kelelahan mata. Analisis bivariat digunakan untuk melihat hubungan kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata pada anak usia sekolah dasar.

1. Analisis Univariat

a. Karakteristik Responden

1) Usia

Hasil penelitian yang didapatkan dari 151 responden secara keseluruhan menunjukkan bahwa mayoritas responden berumur 12 tahun (39,1%). Rentang usia ini merupakan bagian dari peralihan dari masa kanak-kanak ke masa remaja. Dalam hal usia sekolah, teori perkembangan

Kohlberg membagi menjadi dua kelompok: anak usia 7 sampai 10 tahun dan anak usia 10 sampai 12 tahun (Kyle dan Carman, 2014). Temuan dari penelitian ini menguatkan temuan dari penyelidikan sebelumnya oleh Hayati (2020) yang menghubungkan *game online* reguler dengan peningkatan kebutuhan tidur dan istirahat pada warga SDN 010083 Kisaran Kabupaten Asahan, dalam penelitiannya sebagian besar responden berusia 12 tahun.

Menurut Hurlock (2008), anak-anak usia sekolah dasar, khususnya yang berusia antara 10 dan 12 tahun, sangat rentan terhadap kekuatan persuasif game online karena mereka memiliki pemahaman yang lebih besar tentang konsep bermain dan masih menikmati bermain.

2) Jenis Kelamin

Secara total, 151 orang berpartisipasi dalam penelitian ini dan memberikan tanggapan. 67,5% responden adalah laki-laki, atau 102 siswa, dan mereka kebanyakan laki-laki. Game online khususnya di kalangan anak usia sekolah akhir-akhir ini mulai populer secara luas, seperti yang dikemukakan oleh Rini (2011). Erin (2012) menemukan bahwa laki-laki lebih cenderung menghabiskan waktu bermain game karena mereka bermain dengan niat untuk menang dan karena tantangan yang disajikan dalam game tersebut, sedangkan wanita bermain *game online* lebih untuk tujuan hiburan. Karena itu, laki-laki lebih cenderung kecanduan bermain *game online*. Hal ini sesuai dengan apa yang ditemukan Purnama dan rekan-rekannya (2013) dalam penelitiannya terkait dengan “hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan *game online* dengan keluhan kelelahan mata di kelurahan padang bulan medan” Sembilan puluh tiga (96,9%) dari 96 responden, menurut penelitiannya, adalah laki-laki, menunjukkan bahwa laki-laki lebih cenderung menjadi *gamer online*.

3) Lama Bermain Game Online

Menurut data penelitian dari total 151 peserta, 51% siswa yang disurvei (77 orang) menghabiskan rata-rata 4-6 jam per hari untuk bermain *game online*. Menurut Laili dan Nuryono (2015), Karakteristik individu yang kecanduan *game online* adalah bermain *game online* yang ≥ 3 jam

dalam 1 hari, ingin menghabiskan banyak uang untuk permainan tersebut, bermain *game* yang sama selama lebih dari sebulan, memiliki teman yang menyukai *game* yang sama, atau mudah tersinggung ketika tidak diperbolehkan bermain, bersemangat ketika ditanya tentang masalah dalam permainan, menghabiskan waktu di sekolah untuk bermain di luar dan mendapatkan nilai jelek.

Konsisten dengan temuan studi oleh Nesha (2018) tentang hubungan kecanduan bermain *game online* dengan kualitas tidur remaja, dalam penelitian tersebut sebagian besar dari mereka yang berpartisipasi menghabiskan antara empat dan enam jam sehari bermain *game online*. Kesulitan level *game* individu merupakan kontributor utama lamanya waktu yang dihabiskan untuk terlibat dalam *game online*. Pertimbangan lainnya adalah responden sering berkompetisi dengan temannya dalam *game online*. Peneliti penelitian ini berpendapat bahwa inilah salah satu alasan mengapa sebagian responden menghabiskan banyak waktu untuk berpartisipasi dalam *game online*.

b. Gambaran Karakteristik Kecanduan *Game Online*

Setelah menganalisis data dari 151 peserta, peneliti menemukan bahwa 123 siswa (atau 81,5% dari total) kecanduan *game online*. Kecanduan didefinisikan sebagai ketidakmampuan untuk berhenti terlibat dalam suatu perilaku meskipun efek negatifnya terhadap kehidupan seseorang. Pada awalnya, seseorang mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi dibutuhkan partisipasi yang konsisten sebelum seseorang mulai merasa "normal" (Mappaleo, 2018).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di sekolah terhadap anak yang kecanduan *game online* sesuai dengan angket yang diisi siswa yaitu memikirkan tentang *game* setiap saat, bermain *game* sampai melupakan kegiatan lainnya, sehingga siswa ketika belajar menjadi kurang konsentrasi, sulit untuk diajak komunikasi, mudah gelisah, mudah marah, mudah berdebat, misalnya (keluarga atau teman).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jenda (2011) di sejumlah warung internet di Jakarta, "gamer", demikian sebutan mereka sehari-hari, dapat menghabiskan waktu antara lima dan tujuh jam berturut-turut terpaku pada layar komputer mereka untuk bermain *game online*. *Gamer online* yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game berisiko mengabaikan kebutuhan mereka sendiri untuk tidur, kemajuan akademik, dan koneksi interpersonal.

c. Gambaran Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Hasil penelitian yang dilakukan kepada 151 responden mayoritas responden mengalami kelelahan mata dengan ada gejala sebanyak 92 orang siswa (60,9%) dan tidak ada gejala kelelahan mata sebanyak 59 orang siswa (39,1%). Mata berair, tegang, nyeri, mata gatal, mata merah, penglihatan kabur, dan sakit kepala adalah tanda kelelahan mata. Sederhananya, kelelahan mata terjadi ketika sistem visual yang sudah dalam keadaan terganggu harus bekerja terlalu keras untuk mencapai tingkat kejernihan visual yang diinginkan.

2. Analisis Bivariat

Kelelahan mata digunakan sebagai variabel dependen, dan karakteristik kecanduan game online digunakan sebagai variabel independen dalam analisis bivariat untuk menguji hubungan antara keduanya. SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru, anak usia sekolah dasar menunjukkan korelasi yang signifikan antara karakteristik *game online* dan kelelahan mata dengan nilai (p value 0,000 atau $< \alpha 0,05$).

Kecanduan *game online* adalah perilaku tidak sehat yang dilakukan oleh pemain *game online* yang menikmati bermain karena memenuhi kebutuhan untuk berprestasi; ini mengarah pada keinginan untuk terus bermain meskipun ada efek negatifnya, seperti kelelahan mata, yang mungkin terjadi pada kesehatan seseorang (Gaol, 2012).

Menurut pendapat peneliti responden yang bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama akan mengalami tingkat resiko kelelahan mata dan

memiliki efek pada kesehatan, menyebabkan gejala seperti sakit kepala dan mata lelah. Kelelahan pada mata timbul diakibatkan karena penglihatan mata difokuskan terhadap layar monitor sehingga menimbulkan stress berulang pada otot mata (mata berakomodasi lebih besar) hal tersebut mengakibatkan frekuensi berkedip berkurang, didukung juga karena paparan udara yang meningkat dan Penerangan yang buruk juga berdampak pada mata, Mata secara alami akan bergerak ke arah subjek tatapan. Kemungkinan besar kelelahan mata akan terjadi dalam keadaan ini karena penggunaan otot mata yang konsisten dan intens meningkatkan risiko ketegangan pada otot siliaris yang bertanggung jawab untuk mengakomodasi mata (Simbolon, 2016).

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa karakteristik responden terbanyak yaitu berusia 12 tahun. Kelas terbanyak responden yaitu kelas 6. Jenis kelamin terbanyak yaitu berjenis kelamin laki-laki. Kecanduan *game online* pada anak di SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru sebagian besar kategori berat sebanyak 123 orang siswa. Kelelahan mata pada anak usia sekolah dasar sebagian besar mengalami kelelahan mata yang memiliki gejala sebanyak 92 orang siswa. Hasil uji statistik dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat hubungan karakteristik kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata pada anak usia sekolah dasar di SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru, dengan nilai $p\text{ value} = 0,000$ dimana $p\text{ value} < 0,05$ maka H_1 diterima yang artinya ada hubungan karakteristik kecanduan *game online* terhadap kelelahan mata pada anak usia sekolah dasar di SD Al-Azhar Syifa Budi Pekanbaru.

DAFTAR REFERENSI

- APJII. (2018). Penetrasi dan perilaku penggunaan internet Indonesia. Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia. Diperoleh pada tanggal 14 Oktober 2019 dari <http://apjii.or.id/survei2018>.
- Azwar, S, 2012, *Perhitungan Sampel dan Skala Psikologi*, Salemba Medika, Jakarta.
- Daulay, Wardiyah. 2010. *Pengaruh Penerapan Terapi Kognitif Perilaku Terhadap Perubahan Pikiran dan Perilaku Anak Usia Sekolah yang Mengalami Kesulitan Belajar di SDN Kelurahan Pondok Cina*. Depok : Universitas Indonesia.
- Supriati, F. (2012). Faktor-Faktor yang Berkaitan dengan Kelelahan Mata pada Karyawan Bagian Administrasi di PT. Indonesia Power UBP Semarang. *Jurnal Kesehatan*

- Fitriatun Solikhah, F., & Casmini, C. (2017). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 13(2), 14–34. <https://doi.org/10.14421/hisbah.2016.132-02>
- Gaol, T. L. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Teknik Universitas Indonesia. (Skripsi) Universitas Indonesia, Jakarta
- Hidayah, N., Daulay, R., & Permana, L. I. (2016). Kondisi Penurunan Ketajaman Penglihatan Anak Di SDN Sungai Jingah 4 Banjarmasin. *DINAMIKA KESEHATAN: JURNAL KEBIDANAN DAN KEPERAWATAN*, 7(2), 185-192.
- Iqbal, A. (2021). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Resiko Gangguan Kesehatan Mata Pada Remaja Di Dusun Bojongsari RW/02.
- Janttaka, N & Juniarta, W. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (2), hlm.132-141.
- Laili, F. M., & Nuryono, W. (2015). diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang berbunyi "penerapan konseling keluarga untuk mengurangi kecanduan *game online* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya" dapat diterima. Kata kunci : konseling keluarga, kecanduan *game online*. *Jurnal BK*, 5(1), 65-72.
- Marsden, J., Stevens, S., & Ebri, A. (2019). How to measure distance visual acuity. *Community Eye Health*, 27(85), 16
- Nurdilla, N., Arneliwati, A., & Elita, V. (2018). Hubungan kecanduan bermain game online dengan kualitas tidur remaja. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Ilmu Keperawatan*, 5(2), 120-126.
- Purnama, A. E., Keloko, A. B., & Ashar, T. (2015). Hubungan Perilaku Anak Remaja Mengenai Permainan Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan Tahun 2013. *Kebijakan, Promosi Kesehatan dan Biostatistika*, 1(2), 14346.
- Rinda, F. (2019). Hubungan Durasi Bermain Vidio Game Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Di Sdn 007 Pulau Birandang. *Jurnal Ners*, 3(2), 12.
- Simbolon, Roy Vanbasten. 2016. Hubungan Intensitas Pencahayaan dan Lama Paparan Radiasi Monitor Komputer dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Pekerja Pengguna Komputer di Kantor Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Utara. *Jurnal. Fakultas Kesehatan Masyarakat*. Volume 2, No.2, Tahun 2016.

- Supriati F. 2012; Faktor-Faktor yang Berkaitan dengan Kelelahan Mata pada Karyawan Bagian Administrasi di PT. Indonesia Power UBP Semarang. *J Kesehat Masy Univ Diponegoro*.
- Surahman., Rachmat, M., & Supardi, S. (2016). Metodologi Penelitian. *Modul Bahan Ajar Cetak Farmasi*, hal 232.
- Tauhidah, N. I. (2019). Status gizi dan kemampuan daya lihat dan daya dengar anak di TK Aisyah XV Bustanul Athfal Banjarmasin tahun 2019. *Tunas-Tunas Riset Kesehatan*, 9(4), 345-351.
- Wicaksono, W. H. (2020). Hubungan penggunaa gadget dengan gangguan kesehatan mata pada anak sekolah dasar di SD negri cangkol 3 mojolaban sukorhajo. *Jurnal Penelitin Kesehatan*, 31.
- Yuniarti, Sri. (2015). Asuhan Tumbuh Kembang Neonatus Bayi: Balita dan Anak Prasekolah. Bandung : PT Refika Aditama.
- .