

**HUBUNGAN PERILAKU, FREKUENSI DAN LAMA
BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KELELAHAN
MATA PADA SISWA SMP NEGERI 2 NGUTER**



**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS VETERAN BANGUN NUSANTARA SUKOHARJO
2024**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Hubungan Perilaku Frekuensi dan Lama Bermain *Game Online* Dengan Kelelahan Mata Pada Siswa SMP Negeri 2 Nguter”. Tujuan pembuatan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan mencapai sarjana Kesehatan Masyarakat di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, saya sebagai penyusun skripsi ini ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Wartini, SKM., M. Sc selaku Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Kesehatan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.
2. Nine Elissa Maharani, S.K.M., M. Kes selaku Kepala Program Studi Kesehatan Masyarakat Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.
3. Farid Setyo Nugroho, S.K.M., M. Kes selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dewi Puspito Sari, SKM., MKM selaku pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Widodo S.Pd selaku kepala sekolah SMP Negeri 2 Nguter yang telah memberikan fasilitas dan izin kepada penulis.
6. Siswa SMP Negeri 2 Nguter yang telah menjadi responden penelitian.
7. Bapak Sugiarto dan Ibu Suprihatin selaku orang tua saya yang selalu memberikan dukungan secara moril dan materiil.
8. Dinda, Ismi, Aisah, Reni, Karlina, Ajeng, Niken selaku teman terbaik saya dan teman-teman tingkat lainnya yang tidak pernah berhenti mendoakan, membantu, membimbing, memotivasi, menegur dan mendampingi saya dari awal hingga akhir skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi materi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu, penulis siap menerima

kritik dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan barmanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Sukoharjo, 2 Januari 2024

Diana Dyah Kusuma Wati



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian.....	10
F. Orisinalitas Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Perilaku	14
2. <i>Smartphone</i>	20
3. <i>Game online</i>	22
4. Kelelahan Mata.....	28
5. Remaja.....	34
B. Kerangka Teori.....	37
C. Kerangka Konsep	40
D. Hipotesis.....	40

BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis dan Rencana Penelitian	41
B. Waktu dan Tempat Penelitian	41
C. Populasi, Sampel Dan Teknik Sampling.....	41
E. Definisi Operasional	43
F. Instrument Penelitian	45
G. Uji Validitas dan Reliabilitas	45
H. Jenis dan Sumber Data.....	48
I. Pengumpulan Data.....	49
J. Pengolahan Data	49
K. Analisis Data	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil	51
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	51
2. Hasil Uji Univariat.....	52
3. Hasil Uji Bivariat.....	53
B. Pembahasan.....	55
1. Hubungan perilaku bermain <i>game online</i> dengan kelelahan mata .	55
2. Hubungan frekuensi bermain <i>game online</i> dengan kelelahan mata	60
3. Hubungan lama bermain <i>game online</i> dengan kelelahan mata	62
C. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 2 Definisi Operasional	43
Tabel 3 Hasil Uji Validitas Kuesioner Kelelahan Mata	46
Tabel 4 Hasil Uji Validitas Kuesioner Perilaku Bermain <i>Game Online</i>	47
Tabel 5 Hasil Uji Validitas Kuesioner Frekuensi Bermain <i>Game</i>	47
Tabel 6 Hasil Uji Validitas Kuesioner Lama Bermain <i>Game Online</i>	47
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden.....	52
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Kelelahan Mata, Perilaku Bermain, Frekuensi Bermain, dan Lama Bermain.....	52
Tabel 9 Hubungan Perilaku Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kelelahan Mata .	53
Tabel 10 Hubungan Frekuensi Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kelelahan Mata.....	54
Tabel 11 Hubungan Lama Bermain <i>Game Online</i> Dengan Kelelahan Mata ...	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Teori	39
Gambar 2 Kerangka Konsep.....	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Survei Pendahuluan	73
Lampiran 2 Balasan Surat Izin Survei Pendahuluan	74
Lampiran 3 Surat Izin Uji Validitas	75
Lampiran 4 Surat Balasan Uji Validitas	76
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian	77
Lampiran 6 Balasan Surat Izin Penelitian	78
Lampiran 7 Surat Tugas Pembimbing	79
Lampiran 8 Lembar Persetujuan Penelitian	81
Lampiran 9 Kuesioner	82
Lampiran 10 Hasil Kuesioner Responden	85
Lampiran 11 Rekapitulasi Data Perilaku Bermain Game Online	91
Lampiran 12 Rekapitulasi Data Perilaku Bermain Game Online	94
Lampiran 13 Rekapitulasi Data Frekuensi Bermain Game Online	97
Lampiran 14 Rekapitulasi Data Lama Bermain Game Online	100
Lampiran 15 Rekapitulasi Data Coding	103
Lampiran 16 Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas	106
Lampiran 17 Hasil Analisa Univariat	111
Lampiran 18 Hasil Uji Bivariat	112
Lampiran 19 Dokumentasi	116

ABSTRAK

Diana Dyah Kusuma Wati. 1951700001. Hubungan Perilaku, Frekuensi dan Lama Bermain *Game online* Dengan Kelelahan Mata Pada Siswa SMP Negeri 2 Nguter. Skripsi. Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Kesehatan Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo.

Game online saat ini berkembang sangat pesat. Fenomena menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* diyakini mempengaruhi kelelahan mata pada siswa. Studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Nguter memperoleh hasil sebanyak 63% siswa mengalami gejala kelelahan mata. Penyebab kelelahan mata karena bermain *game online* ≥ 2 jam/hari dan frekuensi bermain ≥ 4 kali/minggu. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan perilaku, frekuensi dan lama bermain *game online* dengan kelelahan mata pada siswa SMP Negeri 2 Nguter.

Jenis penelitian kuantitatif dengan desain studi *cross sectional*. Teknik pengambilan sampel dengan *simple random sampling*. Variabel bebas penelitian ini perilaku, frekuensi dan lama bermain *game online*. Variabel terikat penelitian ini kelelahan mata. Instrument yang digunakan kuesioner untuk menilai perilaku, frekuensi dan lama bermain *game online* dengan kelelahan mata. Sampel penelitian siswa SMP Negeri 2 Nguter tahun 2023 sebanyak 86 siswa. Metode analisa statistik menggunakan *Chi Square* dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$.

Hasil analisis biavariat menunjukkan ada hubungan antara perilaku (p -value=0,000 dan OR=6,657) dengan kelelahan mata. Ada hubungan frekuensi bermain (p -value=0,034 dan OR=2,829) dengan kelelahan mata. Ada hubungan lama bermain (p -value=0,000 dan OR=7,227) dengan kelelahan mata.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang signifikan antara perilaku, frekuensi dan lama bermain *game online* dengan kelelahan mata. Remaja disarankan dapat mengontrol perilaku, frekuensi, dan lama bermain *game online* untuk mencegah kelelahan mata yang dapat meningkatkan resiko penyakit mata dan mengganggu aktivitas lainnya.

Kata kunci : Perilaku, Frekuensi, Lama Bermain, Game online, kelelahan mata

Kepustakaan : 48 (2013-2023)

Pembimbing I

Farid Setyo Nugroho, S.K.M., M.Kes

Pembimbing II

Dewi Puspito Sari, S.K.M., M.K.M

Mengetahui

Dekan Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Ilmu Kesehatan
Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo

Wartini, S.K.M., M.Sc

ABSTRACT

Diana Dyah Kusuma Wati. 1951700001. Relationship Between Behavior, Frequency And Duration Of Playing Online Games With Eye Fatigue In Students At SMP Negeri 2 Nguter. Scripts. Faculty Of Public Health and Health Sciences, University Of Veterans Bangun Nusantara Sukoharjo.

Online games are currently growing very rapidly. The phenomenon of spending hours playing online games is believed to influence eye fatigue in students. A preliminary study conducted at SMP Negeri 2 Nguter obtained results that 63% of students experienced symptoms of eye fatigue. The cause of eye fatigue was due to playing online games > 2 hours/day and playing frequency 4 times/week. The aim of this research was to determine the relationship between behavior, frequency and duration of playing. Online games with eye fatigue in students at SMP Negeri 2 Nguter.

Type of quantitative research with a cross sectional study design. Sampling technique using simple random sampling. The independent variabel in this research is behavior, frequency and duration of playing online games. The dependent variabel in this research is eye fatigue. The instrument used is a questionnaire to assess behavior, frequency and duration of playing online games with eye fatigue. The research sampel of 86 students of SMP Negeri 2 Nguter in 2023. The statistical analysis method used chi square with a significance level of $p < 0,05$.

The results of the bivariate analysis showed that there was a relationship between behavior ($p=0,000$ and $OR=6,657$) with eye fatigue. There was a relationship between playing frequency ($p=0,034$ ana $OR=2,829$) with eye fatigue. There is a relationship between playing time ($p=0,000$ and $OR=7,227$) with eye fatigue.

The conclusion of this research is that there is a significant relationship between the frequency and duration of playing online games with eye fatigue. Adolescents are advised to control their behavior, frequency and duration of playing online games to prevent eye fatigue which can increase the risk of eye disease and interfere with other activities.

Keyword : Behavior, Frequency, Duration, Online Gemes, Eye Fatigue

Bibliography : 48 (2013-2023)