

**PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MATA MELALUI MEDIA
AUDIOVISUAL TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG
PENCEGAHAN GANGGUAN PENGLIHATAN BAGI PENGGUNA
GAME ONLINE PADA *EARLY ADOLESCENT* (12-15 TAHUN)**

KARYA TULIS ILMIAH

*Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh Gelar Ahli Madya
Keperawatan pada jenjang Pendidikan Diploma III Keperawatan*



Disusun Oleh:

Berlian Meirawati

2007778

**PROGRAM STUDI D3 KEPERAWATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2023**

Berlian Meirawati, 2021

***PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MATA MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENGETAHUAN
TENTANG PENCEGAHAN GANGGUAN PENGLIHATAN BAGI PENGGUNA GAME ONLINE PADA *EARLY
ADOLESCENT* (12-15 TAHUN)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN HAK CIPTA

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MATA MELALUI MEDIA AUDIOVIOUSUAL TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG PENCEGAHAN GANGGUAN PENGLIHATAN BAGI PENGGUNA GAME ONLINE PADA *EARLY ADOLESCENT* (12-15 TAHUN)

Oleh
Berlian Meirawati

Sebuah karya tulis ilmiah yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya D III Keperawatan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia Daerah Sumedang

© Berlian Meirawati 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Karya Tulis Ilmiah ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,

LEMBAR PENGESAHAN

BERLIAN MEIRAWATI

PENGARUH PENDIDIKAN KESEHATAN MATA MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP PENGETAHUAN TENTANG PENCEGAHAN GANGGUAN PENGLIHATAN BAGI PENGGUNA GAME ONLINE PADA *EARLY ADOLESCENT* (12-15 TAHUN)

Disetujui dan disahkan oleh penguji di Sumedang, 16 Juni 2023:
Dewan Penguji
Penguji Ketua



Dewi Dolifah, S.Kep., Ners., M.Kep.

NIP. 197501202000032001

Penguji Anggota I



Dedah Ningrum., SKM., M.KM.

NIP. 197101081993032002

Penguji Anggota II



Rafika Rosyda, S.Kep., Ners., M.Kep.

NIP. 199208272019032023

Mengetahui:

Ketua Prodi



Dewi Dolifah, S.Kep., Ners., M.Kep.

NIP. 197501202000032001

iv

**Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mata Melalui Media Audiovisual
Terhadap Pengetahuan Tentang Pencegahan Gangguan Penglihatan bagi
Pegguna Game Online pada *Early Adolescent* (12-15 Tahun)**

Berlian Meirawati¹, Dedah Ningrum², Rafika Rosyda³

ABSTRAK

Gangguan penglihatan dapat terjadi pada semua orang tanpa terkecuali pada kalangan remaja awal. Terdapat berbagai penyebab yang dapat memicu terjadinya gangguan penglihatan, salah satunya adalah bermain game online dengan durasi dan cara yang salah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendidikan kesehatan mata melalui media audiovisual terhadap pengetahuan tentang pencegahan gangguan penglihatan bagi pengguna game online pada *early adolescent* (12-15 tahun). Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental* dan desain *one group pre-test and post-test*. Teknik *sampling* yang digunakan adalah total *sampling* dengan subyek penelitian yaitu keseluruhan dari populasi pengguna game online di SMPN 2 Sumedang yang disetujui menjadi subjek penelitian oleh orang tua dengan menandatangani *informed consent* sebanyak 84 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah penayangan video animasi, penjelasan materi menggunakan *power point* dan penyebaran leaflet. Sedangkan untuk mengukur pengetahuan, penelitian ini menggunakan kuesioner pilihan ganda *pre-test* dan *post-test* dengan jumlah 16 soal. Hasil penelitian didapatkan peningkatan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* yaitu yang awalnya 6.96 menjadi 11.07. Berdasarkan hasil analisis bivariat dengan menggunakan uji Wilcoxon yang memperbandingkan antara nilai *pre-test* dan *post-test* didapatkan nilai p value sebesar 0,000 ($< 0,05$) yang dapat disimpulkan bahwa metode pendidikan kesehatan mata melalui media audiovisual yang diterapkan pada penelitian ini berpengaruh secara signifikan terhadap pengetahuan tentang pencegahan gangguan penglihatan bagi pengguna game online pada *early adolescent* di SMPN 2 Sumedang.

Kata kunci: Audiovisual, *early adolescent*, game online, gangguan penglihatan, pendidikan kesehatan

The Effect of Eye Health Education Through Audiovisual Media on Knowledge About Prevention of Visual Disturbances for Online Game Users in Early Adolescents (12-15 Years)

Berlian Meirawati¹, Dedah Ningrum², Rafika Rosyda³

ABSTRACT

Visual disturbances can occur in everyone without exception among early adolescents. There are various causes that can trigger visual disturbances, one of which is playing online games with the wrong duration and method. The purpose of this study is to determine the effect of eye health education through audiovisual media on knowledge about prevention of visual disturbances in online gamers in early adolescents (12-15 years). The research method used was quantitative with a quasi-experimental research type and one group pre-test and post-test design. The sampling technique used was total sampling with research subjects, the entire population of online gamers at 2 Middle School, Sumedang who were approved to be research subjects by their parents by signing informed consent as many as respondents. The research instrument used was showing animated videos, explaining material using power point and distributing leaflets. Meanwhile, to measure knowledge, this study used a multiple choice questionnaire pre-test and post-test with 16 questions. The results showed an increase in the average value of the pre-test and post-test, which was originally 6.96 to 11.07. Based on the results of bivariate analysis using the Wilcoxon test which compared the pre-test and post-test values, the p value was 0.000 (<0.05) which can be concluded that the eye health education method through audiovisual media applied in this study had a significant effect on knowledge about preventing visual disturbances for online gamers in early adolescents at 2 Middle School, Sumedang.

Keywords: *Audiovisual, early adolescent, health education, online gamers, visual disturbances*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN HAK CIPTA | i |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1. Latar belakang..... | 1 |
| 1.2. Perumusan masalah..... | 5 |
| 1.3. Hipotesis..... | 5 |
| 1.4. Tujuan penelitian..... | 5 |
| 1.5. Manfaat penelitian..... | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 8 |
| 2.1. Konsep Pendidikan Kesehatan..... | 8 |
| 2.1.1 Pengertian Pendidikan Kesehatan..... | 8 |
| 2.1.2 Tujuan Pendidikan Kesehatan..... | 8 |
| 2.1.3 Metode Pendidikan Kesehatan..... | 8 |
| 2.1.4 Sasaran Pendidikan Kesehatan..... | 10 |
| 2.2. Konsep Mata | 10 |
| 2.2.1 Pengertian Mata | 10 |
| 2.2.2 Gangguan Penglihatan | 11 |
| 2.2.3 Faktor-faktor yang Dapat Mengganggu Kesehatan Mata | 12 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.2.4 | Cara Agar Menjaga Mata Tetap Sehat | 15 |
| 2.3. | Konsep Pengetahuan | 16 |
| 2.3.1 | Definisi Pengetahuan | 16 |
| 2.3.2 | Tingkat Pengetahuan..... | 16 |
| 2.3.3 | Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan..... | 17 |
| 2.3.4 | Pengukuran Pengetahuan | 19 |
| 2.4. | Konsep Game Online | 19 |
| 2.4.1 | Definisi Game Online | 19 |
| 2.4.2 | Dampak Game Online..... | 20 |
| 2.5. | Konsep Remaja Awal (<i>Early Adolescents</i>)..... | 21 |
| 2.5.1 | Pengertian Remaja Awal (<i>Early Adolescents</i>) | 21 |
| 2.5.2 | Ciri-ciri Remaja Awal..... | 21 |
| 2.6. | Teori <i>Lawrence Green</i> | 22 |
| 2.7. | Hasil Penelitian Terdahulu..... | 22 |
| 2.8. | Kerangka Teori..... | 26 |
| 2.12. | Kerangka Konsep..... | 28 |
| BAB III METODE PENELITIAN | | 30 |
| 3.1. | Desain Penelitian..... | 30 |
| 3.2. | Partisipan dan Tempat Penelitian..... | 30 |
| 3.3. | Subjek penelitian..... | 31 |
| 3.3.1. | Populasi | 31 |
| 3.3.2. | Sampel..... | 31 |
| 3.4. | Definisi Operasional..... | 32 |
| 3.5. | Instrumen pengumpulan data | 33 |
| 3.5.1. | Kisi-kisi instrument kuesioner pilihan ganda (multiple choice) | 34 |
| 3.5.2. | Uji validitas dan Reliabilitas kuesioner pilihan ganda (multiple choice)..... | 35 |
| 3.6. | Prosedur Penelitian..... | 37 |
| 3.7. | Pengolahan Data..... | 39 |

| | | |
|------------------------------|--|-----------|
| 3.8. | Analisis Data | 40 |
| 3.8.1. | Penyajian Data | 42 |
| 3.9. | Etika Penelitian | 42 |
| 3.10. | Rencana Jadwal Penelitian | 43 |
| BAB IV | HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | 45 |
| 4.1. | Deskripsi Wilayah Penelitian | 45 |
| 4.2. | Hasil Penelitian | 45 |
| 4.2.1. | Analisa Univariat | 46 |
| 4.2.2. | Hasil Uji Bivariat | 49 |
| 4.3. | Pembahasan..... | 51 |
| 4.3.1. | Karakteristik Responden | 51 |
| 4.3.2. | Pengetahuan Tentang Pencegahan Gangguan Penglihatan Bagi Pengguna Game Online Sebelum Dilakukan Pendidikan Kesehatan Mata Melalui Media Audiovisual <i>pada Early Adolescent (12-15 Tahun)</i> di SMPN 2 Sumedang..... | 52 |
| 4.3.3. | Pengetahuan Tentang Pencegahan Gangguan Penglihatan Bagi Pengguna Game Online Sesudah Dilakukan Pendidikan Kesehatan Mata Melalui Media Audiovisual <i>pada Early Adolescent (12-15 Tahun)</i> di SMPN 2 Sumedang..... | 54 |
| 4.3.4. | Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mata Melalui Media Audiovisual Terhadap Pengetahuan Tentang Pencegahan Gangguan Penglihatan Bagi Pengguna Game Online <i>pada Early Adolescent (12-15 Tahun)</i> | 55 |
| BAB V | KESIMPULAN DAN SARAN | 59 |
| 5.1. | Kesimpulan | 59 |
| 5.2. | Saran..... | 59 |
| PUSTAKA RUJUKAN | | 61 |
| LAMPIRAN..... | | 68 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu..... | 22 |
| Tabel 3.1 Definisi Operasional | 32 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Pengguna Game Online | 34 |
| Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas (<i>Product Moment Correlation</i>)..... | 35 |
| Tabel 3.4 Rangkuman Hasil Uji Validitas (<i>Product Moment Correlation</i>)..... | 36 |
| Tabel 3.5 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas (<i>Cronbach Alpha</i>) | 37 |
| Tabel 3.6 Tabel Interpretasi (Arikunto, 2010) | 42 |
| Tabel 3.7 Rencana Jadwal Penelitian..... | 43 |
| Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin (N=84) | 46 |
| Tabel 4.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia (N=84)..... | 46 |
| Tabel 4.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman (N=84)..... | 47 |
| Tabel 4.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Sumber Informasi (N=84) .. | 48 |
| Tabel 4.5 Distribusi Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Pendidikan Kesehatan Mata (N=84) | 48 |
| Tabel 4.6 Uji Normalitas (Uji Kolmogorov) (N=84)..... | 49 |
| Tabel 4.7 Uji Wilcoxon (Ranks) (N=84) | 49 |
| Tabel 4.8 Uji Wilcoxon (Tes Statistics)..... | 50 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Kerangka Teori Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mata Terhadap Pengetahuan Pengguna Game Online Pada Early Adolescent (Lawrence Green dan <i>Rosenstock's Health Belief Model</i>) | 26 |
| Gambar 2.2 Kerangka Konsep Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mata Terhadap Pengetahuan Pengguna Game Online Pada Early Adolescent..... | 28 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 | 68 |
| Hasil Survey Singkat Pengguna Game Online di SMPN 2 Sumedang | |
| Lampiran 2 | 69 |
| Perizinan Mengadaptasi Kuesioner dan Media Video Animasi | |
| Lampiran 3 | 71 |
| Hasil Uji Validitas & Reliabilitas | |
| Lampiran 4 | 80 |
| Lembar Informasi | |
| Lampiran 5 | 82 |
| Informed Consent (Lembar Persetujuan Menjadi Responden) | |
| Lampiran 6 | 83 |
| Kuesioner Pengaruh Pendidikan Kesehatan Mata Terhadap Pengetahuan Pengguna Game Online Pada <i>Early Adolescent</i> | |
| Lampiran 7 | 87 |
| Surat Permohonan Izin Studi Pendahuluan | |
| Lampiran 8 | 88 |
| Surat Perizinan Rekomendasi Penelitian Dinas Pendidikan | |
| Lampiran 9 | 89 |
| Surat Permohonan Izin Uji Validitas Kuesioner | |
| Lampiran 10 | 90 |
| Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Validitas | |
| Lampiran 11 | 91 |
| Dokumentasi Pelaksanaan Uji Validitas | |
| Lampiran 12 | 92 |
| Media Pendidikan Kesehatan Mata | |
| Lampiran 13 | 95 |
| Satuan Acara Penyuluhan (SAP) | |
| Lampiran 14 | 99 |
| Dokumentasi Kegiatan Penelitian | |
| Lampiran 15 | 100 |
| Tabulasi Data | |

| | |
|-----------------------------|-----|
| Lampiran 16 | 102 |
| Hasil Perhitungan Statistik | |
| Lampiran 17 | 105 |
| Bukti Kegiatan Bimbingan | |
| Lampiran 18 | 111 |
| LOA Artikel | |
| Lampiran 19 | 112 |
| Artikel yang Sudah Terbit | |
| Lampiran 20 | 113 |
| Hasil Turnitin | |

PUSTAKA RUJUKAN

- Alvarez-Peregrina, C., Sánchez-Tena, M. Á., Andreu-Vázquez, C., & Villa-Collar, C. (2020). Visual Health and Academic Performance in School-Aged Children. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7). <https://doi.org/10.3390/ijerph17072346>
- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhillah, E. R., & Amri, S. (2022). Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/i SMP Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat. *PubHealth Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 1(1), 47–51. <https://doi.org/10.56211/pubhealth.v1i1.41>
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta* (p. 172). Rineka Cipta. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=801361>
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti, Ed.; 3rd ed.). PT Bumi Aksara. [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=j5EmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=suharsimi+arikunto+dasar+dasar+evaluasi+pendidikan+revisi&ots=6uBOIqgM2I&sig=kzYg5nTTPewjKA08MIPbLu-SkR8&redir_esc=y#v=onepage&q=suharsimi arikunto dasar dasar evaluasi pendidikan](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=j5EmEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=suharsimi+arikunto+dasar+dasar+evaluasi+pendidikan+revisi&ots=6uBOIqgM2I&sig=kzYg5nTTPewjKA08MIPbLu-SkR8&redir_esc=y#v=onepage&q=suharsimi%20arikunto%20dasar%20dasar%20evaluasi%20pendidikan)
- Bahar, H., Tosepu, R., Effendy, D. S., Ode, L., & Ahmad, A. I. (2022). Edukasi Pencegahan Hipertensi dan Obesitas Sebagai Faktor Komorbid Covid-19 Melalui Media Youtube dan Instagram Bagi Kalangan Milenial Kota Kendari Tahun 2021. *Anoa : Jurnal Pengabdian Masyarakat Sosial, Politik, Budaya, Hukum, Ekonomi*, 3(1), 271–281. <https://doi.org/10.52423/ANOA.V2I3.21477>
- BPS Kabupaten Sumedang. (2022). *Kabupaten Sumedang Dalam Angka 2022* (BPS Kabupaten Sumedang, Ed.; 2022nd ed.). BPS Kabupaten Sumedang. <https://sumedangkab.bps.go.id/publication/download.html?nrbvfeve=NmYwOGIzNDliZTFiODc4ZGNIOWE2ZGY0&xzmn=aHR0cHM6Ly9zdW11ZGF>

uZ2thYi5icHMuZ28uaWQvcHVibGljYXRpb24vMjAyMi8wMi8yNS82ZjA4YjM0OWJIMWI4NzhkY2U5YTZkZjQva2FidXBhdGVuLXN1bWVvY295LnRhbGFtLWFuZ2thLTIwMjlu

- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13.
- Dewi, P. puspita, Rohmah, N., & Yulis, Z. E. (2018). Hubungan Bermain Game Online Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Di SMP Muhammadiyah 06 Wuluhan Kabupaten Jember. *Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember*, 5–24.
- Djajanti, C. W., Sukmanto, P. A., & Wardhani, I. K. (2020). Penyuluhan Meningkatkan Pengetahuan Remaja Tentang Kesehatan Mata. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1), 248–252. <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4208>
- Fadul, F. M. (2022). *Penggunaan Gadget Selama Pandemi Covid-19 Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan Remaja Usia 15-18 Tahun Di SMA Kristen Elim Makassar. 1.*
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Firdaus, Y., Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 2(2), 169–181.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak Negatif Online Game Terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik*, 6, 30–35.
- Hastono, S. P. (2006). *Analisis Data*. Universitas Indonesia. https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=bIoUNggAAAAJ&citation_for_view=bIoUNggAAAAJ:l7t_Zn2s7bgC
- Ichsan, Moh. (2022). Edukasi Kesehatan Mata dan Deteksi Dini Gangguan Mata pada Santri di Pondok Pesantren. *Madago Community Empowerment for Health Journal*, 1(2), 32–39. <https://doi.org/10.33860/mce.v1i2.658>

- Insani, Y. (2018). Hubungan Jarak Mata dan Intensitas Pencahayaan terhadap Computer Vision Syndrome. *Jurnal Manajemen Kesehatan Yayasan RS.Dr. Soetomo*, 4(2), 153. <https://doi.org/10.29241/JMK.V4I2.120>
- Irayani, S. P., Nur, D., Sari, R., Nanda, E., Putri, E., & Fitriana, H. (2021). “Jakatarung” Menjaga Kesehatan Mata dari Penggunaan Gadget. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Saga Komunitas*, 01(04), 119–124.
- Islami, H. (2022). Gambaran Tingkat Pengetahuan Paparan Radiasi Gawai Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa Angkatan 2020 Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. *Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Volume 5*,(1808260065), 1–10. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/5163>
- Japan Human Factors and Ergonomics Society (JES). (2020). *Seven Practical Human Factors and Ergonomics (HF/E) Tips for Teleworking/Home-learning using Tablet/Smartphone Devices* (T. Ebara & R. Yoshitake, Eds.; 1st ed.). The IEA Press. https://iea.cc/wp-content/uploads/2014/10/7tips_guideline_0506_en_final.pdf
- Kemdikbud. (2023a, January 27). *Data Pokok SMP NEGERI 4 SUMEDANG - Pauddikdasmen*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/BFC47B81EE10CA96A5A3>
- Kemdikbud. (2023b, February). *Progres Pengiriman SMP Kab. Sumedang - Dapodikdasmen*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/progres-smp/2/021000>
- Kemdikbud. (2023c, February). *Progres Pengiriman SMP Nasional - Dapodikdasmen*. <https://dapo.kemdikbud.go.id/progres-smp>
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Peta Jalan Penanggulangan Gangguan Penglihatan di Indonesia Tahun 2017-2030* (Kementerian Kesehatan RI, Ed.). Kementerian Kesehatan RI. https://p2ptm.kemkes.go.id/uploads/VHcrbkVobjRzUDN3UCs4eUJ0dVBndz09/2018/08/Buku_Peta_Jalan_Penanggulangan_Gangguan_Penglihatan_di_Indonesia_tahun_2017_2030.pdf

- Kemp, S. (2023, January 26). *DIGITAL 2023: GLOBAL OVERVIEW REPORT*. Data Reportal. <https://datareportal.com/reports/digital-2023-global-overview-report>
- Kharel (Sitaula), R., & Khatri, A. (2018). Knowledge, Attitude and practice of Computer Vision Syndrome among medical students and its impact on ocular morbidity. *Journal of Nepal Health Research Council*, 16(3), 291–296. <https://doi.org/10.33314/jnhrc.v16i3.1177>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan* (1st ed., Vol. 1). Cv. Ae Media Grafika. <https://books.google.co.id/books?id=2H-WDwAAQBAJ&pg=PR3&dq=pengertian+game&hl=en&sa=X&ved=2ahUK#v=onepage&q=pengertian%20game&f=false>
- Noviyanti, A. (2019). *Hubungan Unsafe Action Dalam Penggunaan Smartphone Terhadap Ketajaman Penglihatan Pada Siswa Di SMA Pembina Palembang Tahun 2019. 1*.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Nursalam. (2020). Literature Systematic Review pada Pendidikan Kesehatan. In T. Sukartini, D. Priyantini, & D. Maf'ula (Eds.), *Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga* (Vol. 4, Issue 3). Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga. <http://marefateadyan.nashriyat.ir/node/150>
- Octohariyanto, E. (2019). Pentingnya Menjaga Kesehatan Mata. *Jurnal Kedokteran Indonesia*, 5(4), 121–160. https://repository.uin-suka.ac.id/bitstream/handle/123456789/20090/JURNAL%20MEDIKA%20Oktober%20Des%20'19_CETAK.pdf?sequence=1
- Oktaviani, T. (2021). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Kelelahan Mata Pada Remaja*. <http://repository.upi.edu>

- Pohan, Z. A., Siregar, F. Z., & Sembiring, N. S. K. B. (2022). Strategi Masyarakat Menghadapi Perilaku Buruk Remaja. *Khazanah: Journal of Islamic Studies*, 1(1), 1–15. <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/2793/pdf>
- Pratiwi, E., Andeka, W., Sumaryono, D., Ismiati, I., & Patroni, R. (2020). Efektivitas Promosi Kesehatan dengan Media Video Animasi terhadap Pengetahuan dan Sikap tentang Pencegahan Kekerasan Seksual pada Anak di SD Negeri 5 Kota Bengkulu. *Poltekkes Kemenkes Bengkulu Repository*, 1–82.
- Purnama, Y. A., Lema, E. R. M., Karouw, M. B., Saadah, H., Rafael, E. S., & Yusuf, A. (2021). Social Effects of Online Game Addiction in Adolescents: A Systematic Review. *Strada Jurnal Kesehatan Ilmiah*, 10(1), 1081–1088. <https://doi.org/10.30994/sjik.v10i1.764>
- Qonita, Q., & Septimar, Z. M. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan pada Remaja Tahun 2020. *Nusantara Hasana Journal*, 1(4), 96–101. <https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhj/article/view/113>
- Riyanto, N., & Asmara, A. P. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa Untuk Siswa Sma/Ma. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG*, 6(1), 73–85. <https://doi.org/10.26714/JPS.6.1.2018.73-85>
- Sabariah. (2018). Hubungan Kontrol Diri Dengan Perilaku merokok Remaja Awal. *Institutional Repository*.
- Safirah, P. F. (2021). *Tingkat Pengetahuan dan Sikap Ibu dari Mahasiswa Fk USU Angkatan 2018 Terhadap Alat Kontrasepsi dalam Program Keluarga Berencana*. 1–109. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/31092>
- Santosa, N. A., & Sundari, L. P. R. (2018). Hubungan Antara Durasi Bermain Game Online Dengan Gangguan Tajam Penglihatan Pada Anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Denpasar. *E-Jurnal Medika*, 7(8), 1–12. <http://ojs.unud.ac.id/index.php/eum>
- Sari, D. F. (2019). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Dengan Media Video Tentang Personal Hygiene Terhadap Tingkat Kemandirian Pada Anak Retardasi

- Mental di Sekolah Luar Biasa Siwi Mulia Kota Madiun. *STIKES Bhakti Husada Melia, 1*.
- Sari, D. N., Wahyuningsih, B. D., & Ningsih, A. D. (2022). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Melalui Media Audiovisual Terhadap Pelaksanaan Senam Mata Pada Remaja Di Sman 1 Puri Mojokerto*. <https://repository.stikesppni.ac.id/handle/123456789/941>
- Skoblina, N., Shpakou, A., Milushkina, O., Markelova, S., Kuzniatsou, A., & Tatarinchik, A. (2020). Eye health risks associated with the use of electronic devices and awareness of youth. *Klinika Oczna, 2020(2)*, 60–65. <https://doi.org/10.5114/KO.2020.96492>
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *Ejournal Staika, 243–262*. <https://ejournal.staika.ac.id/index.php/alkamal/article/download/23/23>
- Sukmayanti, Z. (2022). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Kelelahan Mata Pada Siswa Sman 8 Tangerang Selatan Tahun 2022. *Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 1(1)*, 1–169. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67247/1/Zanastia%20Sukmayanti%20-%20FIKES.pdf>
- Tejena, N. R., & Sukmayanti, L. M. K. (2018). Meditasi Meningkatkan Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana, 5(2)*, 370–381.
- Terry, P. E. (2021). Health Promotion Planning and an Interview With Dr. Lawrence Green. *Https://Doi.Org/10.1177/08901171211022560, 35(6)*, 760–765. <https://doi.org/10.1177/08901171211022560>
- Utami, A. Y., & Ghozali, G. (2018). *Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Pop Up Book terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget bagi Kesehatan Mata pada Siswa di SD Negeri 020 Samarinda Utara Tahun 2018*. <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/648>
- Wanto, A. M. (2020). Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin Laki-Laki dan Perempuan. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling, 2009, 9*.

- Widyawati. (2020). *Pendidikan dan Promosi Kesehatan* (H. Sihotang & F. A. Risk, Eds.; 1st ed.). Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan BINALITA SUDAMA MEDAN JL.GEDUNG PBSI NO. 1 PASAR V MEDAN ESTATE. http://perpustakaan.bsm.ac.id/assets/files/buku_ajar_pendidikan_dan_promosi_kesehatan_buk_widya.pdf
- Widyayanti, N., Arofah, H., & Awali, A. N. A. (2022). Regulasi Emosi dan Perilaku Cyberbullying Pada Remaja Awal. *Jurnal Spirits*, 12(2), 68–75. <https://doi.org/10.30738/spirits.v12i2.12810>
- Yassierli, Wijayanto, T., Hardiningtyas, D., Dianita, O., Muslim, K., & Kusmasari, W. (2020). Panduan Ergonomi “Working From Home.” *Perhimpunan Ergonomi Indonesia*, 1–19.