

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PAPARAN *SCREENTIME* PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP KELUHAN NYERI KEPALA PADA MAHASISWA
FK UWKS ANGKATAN 2019**

SKRIPSI

**Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran**



Oleh :

Reisner

NPM : 19700123

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2023/2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PAPARAN *SCREENTIME* PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP KELUHAN NYERI KEPALA PADA MAHASISWA
FK UWKS ANGKATAN 2019**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran**

**Oleh :
Reisner
NPM : 19700123**

**Menyetujui untuk diuji
Pada tanggal : Sabtu 14 Oktober 2023**

Pembimbing,



dr. I Made Subhawa Harsa, M.Si
NIK. 12699-ET

Penguji,



Dr. Sri Lestari Utami, SSi., MKes
NIK. 99289-ET

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PAPARAN *SCREENTIME* PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP KELUHAN NYERI KEPALA PADA MAHASISWA
FK UWKS ANGKATAN 2019**

Oleh :

Reisner

NPM : 19700123

Telah diuji pada

Hari : Sabtu

Tanggal : 14-10-2023

dan dinyatakan lulus oleh :


Pembimbing,



dr. I Made Subhawa Harsa, M.Si

NIK. 12699-ET

Penguji,



Dr. Sri Lestari Utami, SSi., MKes

NIK. 99289-ET

Pernyataan keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Reisner

NPM : 19700123

Program Studi : Pendidikan Kedokteran

Fakultas Pendidikan Kedokteran Wijaya Kusuma Surabaya:

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul "Hubungan Antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Gadget Terhadap Keluhan Nyeri Kepala Pada Mahasiswa FK UWKS Angkatan 2019" benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 5 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



(Reisner)

NPM : 19700123

Surat Pernyataan Persetujuan diunggah

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Reisner

NPM : 19700123

Program Studi : Pendidikan Kedokteran

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian saya dengan judul: "Hubungan Antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Gadget Terhadap Keluhan Nyeri Kepala Pada Mahasiswa FK UWKS Angkatan 2019" Bersedia untuk diunggah dalam E-repository Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dan dimanfaatkan masyarakat luas. Surat pernyataan ini digunakan sebagaimana diperlukan.

Surabaya, 5 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



(Reisner)

NPM : 19700123

Surat Pertanyaan Penulisan Hasil Penelitian dimuat di Jurnal Ilmiah

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Reisner

NPM : 19700123

Program Studi : Pendidikan Kedokteran

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa hasil penelitian saya dengan judul: "Hubungan Antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Gadget Terhadap Keluhan Nyeri Kepala Pada Mahasiswa FK UWKS Angkatan 2019" Bersedia untuk dimuat di dalam majalah atau jurnal ilmiah atas nama pembimbing dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti.

Surabaya...*S. Januari. 2024*

Yang membuat pernyataan,



(Reisner)

NPM : 19700123

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan Kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Tugas Akhir dengan judul : “Hubungan Antara Lama *Screentime* Penggunaan *Gadget* Terhadap Keluhan Nyeri Kepala Pada Mahasiswa FK UWKS Angkatan 2019”

Tugas akhir ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk kegiatan penelitian guna memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana kedokteran.

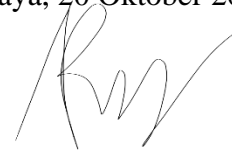
Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Prof. Dr. Kuntaman. dr.. MS.. Sp. MK (K), Dekan Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberi kesempatan kepada penulis dalam menuntut ilmu di Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma.
3. Dosen pembimbing, dr. I Made Subhawa Harsa, M.Si yang telah memberikan bimbingan arahan, serta dorongan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Dosen Penguji, Dr. Sri Lestari Utami, SSi., M.Kes yang telah memberikan kesempatan penulis untuk mempresentasikan hasil tugas akhir yang sudah dibuat oleh penulis

5. Segenap sub divisi skripsi dari divisi penelitian dan skripsi unit penelitian, pengabdian kepada masyarakat dan publikasi (UP3) yang telah memfasilitasi dalam proses penyelesaian penelitian.
6. Semua rekan-rekan sejawat Program Studi Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah memberikan motivasi, dukungan dan bantuan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran selalu penulis harapkan, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat.

Surabaya, 20 Oktober 2021



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan	4
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Nyeri Kepala	7
1. Definisi.....	7
2. Epidemiologi.....	7
3. Derajat Nyeri Kepala	8
4. Klasifikasi Nyeri Kepala.....	8

5.	Klasifikasi Nyeri Kepala Primer	10
6.	Patofisiologi Nyeri Kepala Primer	14
7.	Diagnosis.....	15
B.	<i>Gadget</i>	17
1.	Definisi	17
2.	Fungsi dari <i>Gadget</i>	18
3.	Dampak Negatif dari Pemakaian <i>Gadget</i>	18
4.	Screen Time.....	19
5.	Gelombang Elektromagnetik.....	21
6.	Pengaruh Radiasi Gelombang Elektromagnetik <i>Gadget</i> Terhadap Kesehatan.....	22
7.	Pengaruh Lama Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Nyeri Kepala.....	23
8.	Efek Radiasi pada Sawar Darah Otak (<i>Blood-Brain-Barrier</i>)	24
9.	Pengaruh Waktu dan Jarak Terhadap Nyeri Kepala	24
BAB III KERANGKA KONSEP		27
A.	Kerangka Konsep.....	27
B.	Hipotesis	28
BAB IV METODE PENELITIAN		29
A.	Jenis Penelitian.....	29
B.	Lokasi dan Waktu Penelitian	29
C.	Populasi dan Sampel	29
D.	Variabel Penelitian.....	30
E.	Definisi Operasional	31

F. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data:	32
1. Alur Penelitian	34
Gambar IV.1. Bagan Alur Penelitian	35
2. Analisis Data	36
BAB V HASIL ANALISIS	39
A. Analisis Univariat	39
1. Paparan <i>Screentime</i> Penggunaan <i>Gadget</i>	39
2. Keluhan Nyeri Kepala Setelah Penggunaan <i>Gadget</i>	39
B. Analisis Bivariat.....	40
1. Hubungan antara Lama Paparan <i>Screentime</i> Penggunaan <i>Laptop</i> Lebih dari 2 Jam Sehari dengan Keluhan Nyeri Kepala	40
2. Analisis Hubungan antara Lama Paparan <i>Screentime</i> Penggunaan <i>Laptop</i> Lebih dari 2 Jam Sehari Nonstop dengan Keluhan Nyeri Kepala	42
3. Analisis Hubungan antara Lama Paparan <i>Screentime</i> Penggunaan <i>Smartphone</i> Lebih dari 2 Jam Sehari dengan Keluhan Nyeri Kepala	43
4. Analisis Hubungan antara Lama Paparan <i>Screentime</i> Penggunaan <i>Smartphone</i> Lebih dari 2 Jam Sehari Nonstop dengan Keluhan Nyeri Kepala.....	45
BAB VI PEMBAHASAN	40
A. Pembahasan.....	40
1. Hubungan Antara Lama <i>Screentime Gadget</i> Dengan Penggunaan <i>Laptop</i> Terhadap Keluhan Nyeri Kepala	40
2. Hubungan Antara Lama <i>Screentime Gadget</i> Dengan Penggunaan <i>Smartphone</i> Terhadap Keluhan Nyeri Kepala.....	43

B. Implikasi terhadap bidang kedokteran	46
1. Implikasi teoritis.....	46
2. Implikasi praktis	46
C. Keterbatasan penelitian	46
BAB VII PENUTUP	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel IV 1 Definisi Operasional	31
Tabel V. 1 Paparan Screentime Penggunaan Gadget Oleh Mahasiswa.....	39
Tabel V. 2 Keluhan Nyeri Kepala Setelah Penggunaan Gadget Oleh Mahasiswa	40
Tabel V. 3 Hubungan antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Laptop Lebih dari 2 Jam Sehari dengan Keluhan Nyeri Kepala	41
Tabel V. 4 Hubungan antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Laptop Lebih dari 2 Jam Sehari nonstop dengan Keluhan Nyeri Kepala.....	42
Tabel V. 5 Hubungan antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Smartphone Lebih dari 2 Jam Sehari dengan Keluhan Nyeri Kepala.....	44
Tabel V. 6 Hubungan antara Lama Paparan Screentime Penggunaan Smartphone Lebih dari 2 Jam Sehari nonstop dengan Keluhan Nyeri Kepala	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 <i>Red Flags</i> (Tanda Bahaya) untuk nyeri kepala: “SNOOP”	17
Gambar II.2 Rekomendasi <i>American College of radiology</i> untuk pencitraan	17
Gambar III.1 Kerangka Konsep Penelitian	27
Gambar IV.1. Bagan Alur Penelitian	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pernyataan keaslian Tulisan	55
Lampiran 2. Surat Pernyataan Persetujuan diunggah	56
Lampiran 3. Surat Pertanyaan Penulisan Hasil Penelitian dimuat di Jurnal Ilmiah	57
Lampiran 4. Persetujuan sebagai Responden/Subyek Penelitian.....	58
Lampiran 5. Pernyataan telah melaksanakan <i>informed Consent</i>	60
Lampiran 6. Sertifikat Laik Etik	61
Lampiran 7. Lembar Konsultasi	62
Lampiran 8. Kuesioner dalam bentuk google form	64
Lampiran 9. Output data hasil SPSS	67
Lampiran 10. Form Pernyataan Publikasi.....	73
Lampiran 11. Bukti Submit Jurnal	74

ABSTRACT

Headache is a nervous system disorder that is commonly experienced by people throughout the world (Olesen, 2019). studies show that the use of gadgets contributes to headaches (Alexoudi et al., 2018). Electromagnetic radiation in gadgets can cause changes in the permeability of the Blood-Brain barrier, resulting in complaints of headaches which have an impact on a person's quality of life (Kivrak et al., 2017). The aim of this research is to analyze the relationship between exposure to screen time using gadgets and headaches. The analytical descriptive research method uses an observational approach with a sample size of 141 respondents. The collected data was analyzed using the Chi-Square Test. the p-value < 0.05 so there is a relationship between the length of exposure to screen time using a laptop and complaints of headaches.

Keywords: Exposure Time, Gadgets, Headache

ABSTRAK

Nyeri kepala adalah gangguan sistem saraf yang umum dialami semua orang diseluruh dunia (Olesen, 2019). beberapa studi menunjukkan penggunaan gadget memberikan kontribusi terjadinya nyeri kepala (Alexoudi, dkk., 2018). Radiasi elektromagnetik dalam gadget dapat menyebabkan perubahan permeabilitas dari Blood-Brain barrier sehingga mengakibatkan keluhan nyeri kepala yang berdampak terhadap kualitas hidup seseorang (Kivrak, dkk., 2017). Tujuan penelitian ini menganalisis hubungan paparan Screentime penggunaan gadget terhadap nyeri kepala. Metode penelitian deskriptif analitik melalui pendekatan Observasional dengan jumlah sampel 141 Responden. Data yang terkumpul dilakukan analisis dengan uji Chi-Square Test. Hasilnya p-value < 0,05 sehingga terdapat hubungan lama paparan screentime penggunaan laptop terhadap keluhan nyeri kepala keluhan nyeri kepala.

Kata Kunci : Lama Paparan, Gadget, Nyeri Kepala