

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PENGGUNAAN *GADGET*
SAAT REBAHAN DENGAN REFRAKSI MATA PADA
MAHASISWA AKTIF ANGKATAN 2020 FAKULTAS
KEDOKTERAN WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

**TUGAS AKHIR
Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran**



**Oleh : Ananda Rigi
Aditya NPM :
20700069**

**PROGRAM STUDI KEDOKTERAN
FAKULTAS KEDOKTERAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PENGGUNAAN *GADGET* SAAT REBAHAN
DENGAN REFRAKSI MATA PADA MAHASISWA AKTIF ANGKATAN 2020
FAKULTAS KEDOKTERAN WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran

Oleh:

Ananda Rigi Aditya

20700069


Menyetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing I



**Prof. Suhartati, dr., MS., Dr
NIK. 17785-ET**

Pembimbing II



**drg. Wahyuni Dyah, Sp.Ort
NIK. 1159-ET**

Penguji



**Dr. Candra Rini Hasanah P, dr, M.Kes
NIK. 197511102002122001**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PENGGUNAAN *GADGET* SAAT REBAHAN
DENGAN REFRAKSI MATA PADA MAHASISWA AKTIF ANGKATAN 2020
FAKULTAS KEDOKTERAN WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Kedokteran

Oleh:

Ananda Rigi Aditya

20700069

**Telah diuji pada
Selasa, 20 Juni 2023**

Dan dinyatakan lulus oleh:

Pembimbing I



**Prof. Suhartati, dr., MS., Dr
NIK. 17785-ET**

Pembimbing II



**drg. Wahyuni Dyah, Sp.Ort
NIK. 1159-ET**

Penguji



**Dr. Candra Rini Hasanah P, dr, M.Kes
NIK. 197511102002122001**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Hubungan antara Lama Penggunaan *Gadget* saat Rebahan dengan Refraksi Mata pada Mahasiswa Aktif Angkatan 2020 Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Kedokteran di Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasihat dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus – tulusnya kepada:

1. Prof. Suhartati, dr., MS., Dr selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan dan kesempatan kepada penulis menuntut ilmu di Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
2. drg. Wahyuni Dyah P, Sp.Ort sebagai dosen pendamping pembimbing, terimakasih banyak atas arahan dan dukungannya.
3. dr. Candra Rini Hasanah sebagai dosen penguji terimakasih banyak atas waktu dan bimbingannya.
4. Kepada mama saya Very Wijayanti, papa saya H. David Rigi Afandi, adik saya Marcellino Rigi dan Prado yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada saya
5. Kepada Mutiara Wilis Nurvitasari terimakasih atas bantuan dan dukungannya
6. Kepada teman teman kontrakan saya Amiril, Regan, dan Syafiki yang terus membantu dan mendukung saya

Penulis menyadari bahwa di dalam tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan kritik

dan saran serta masukan yang dapat membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Surabaya, Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Persetujuan	i
Halaman Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Singkatan.....	viii
Abstrak.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
1. Tujuan umum	4
2. Tujuan khusus	4
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. <i>Gadget</i>	6
1. Pengertian <i>Gadget</i>	6
2. Macam – Macam <i>Gadget</i>	6
3. Dampak Negatif & Dampak Positif	8
4. Manfaat <i>Gadget</i>	9
B. Refraksi Mata.....	10
1. Pengertian Refraksi	10
2. Penyebab	10
3. Tanda dan Gejala Umum	12
4. Perilaku Perawatan dan Pencegahan	13
5. Tata Laksana dan Pemeriksaan	13

C. Fisiologi Penglihatan.....	15
D. Anatomi Fisiologis Mata.....	16
1. Anatomi Mata	16
2. Struktur Anatomi Mata	16
3. Otot – Otot pada Mata	18
E. Patofisiologi Refraksi Mata.....	18
BAB III KERANGKA KONSEP	
A. Kerangka Konsep	21
B. Penjelasan Kerangka Konsep	21
C. Hipotesis Penelitian	22
BAB IV METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	23
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
C. Populasi dan Sampel	24
1. Populasi	24
2. Sampel	24
3. Besar sampel	25
D. Variabel Penelitian.....	25
1. Variabel bebas	25
2. Variabel terikat	26
E. Definisi Operasional	26
F. Prosedur Penelitian	27
1. Langkah - langkah	27
2. Kualifikasi dan jumlah tenaga yang terlibat.....	29
3. Prosedur pengumpulan data	29
4. Bahan, alat dan instrumen yang digunakan	29
5. Teknik pengolahan data	30

G. Analisa Data	30
BAB V HASIL PENELITIAN	
A...Gambaran Umum Lokasi.....	32
B...Gambaran Umum Populasi dan Sampel.....	32
C...Analisis Variable.....	33
1....Analisis Univariat.....	33
2....Analisis Bivariat.....	35
BAB VI PEMBAHASAN	
A...Hubungan Lama Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Pemeriksaan Refraksi..	37
B...Hubungan Posisi Penggunaan <i>Gadget</i> dengan Pemeriksaan Refraksi.	38
BAB VII PENUTUP	
A...Kesimpulan.....	40
B...Saran	40
Daftar Pustaka.....	41
Lampiran	43

DAFTAR SINGKATAN

(FK UWKS): Fakultas Wijaya Kusuma Surabaya

(WHO): *World Health Organization*

(PC): *Personal Computer*

(YANKES): Pelayanan Kesehatan

(WEBCAM): *Web Camera*

(PSP): *PlayStation Portable*

(UMD): *Universal Media Disc*

**HUBUNGAN ANTARA LAMA PENGGUNAAN GADGET
SAAT REBAHAN DENGAN REFRAKSI MATA PADA
MAHASISWA AKTIF ANGKATAN 2020 FAKULTAS
KEDOKTERAN WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

Ananda Rigi Aditya. 2023.

Skripsi Program Studi Pendidikan Dokter, Fakultas Kedokteran
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Pembimbing: Prof. Suhartati, dr., MS., Dr; drg. Wahyuni Dyah P, Sp.Ort

ABSTRACT

Background: Refraction is the main cause of blindness worldwide. According to the (WHO) World Health Organization in 2013 explained that 45 million people cannot see or become blind, and another 135 million experience low vision. Students mostly use gadgets with a very long duration and in irregular positions, such as lying down. The purpose of this study was to find out whether there is a relationship between the duration of gadget use while lying down and eye refraction.

Methods: Cross-sectional study design, with analytic observational method. The research population was active students of the Faculty of Medicine, Wijaya Kusuma University, Surabaya (UWKS FK) class of 2020, consisting of 112 students with a sample of 45 respondents who were determined using the simple random sampling method. The research instrument used a questionnaire and eye refraction examination directly on UWKS FK students. Data were collected and analyzed with the Spearman test to test the correlation with the coefficients of each variable with bivariate to find the relationship between the two variables using analysis.

Results: from this study it shows that the duration of gadget use is a factor that affects eye refraction with a significance value of 0.000 and the position of gadget use is also a factor that affects eye refraction in UWKS FK students with a significance value of 0.016

Conclusion: this study shows that there is a relationship between the duration of gadget use while lying down and eye refraction in UWKS Medical Faculty students.

Keywords: refraction, gadgets, students

ABSTRAK

Latar Belakang: Refraksi menjadi penyebab utama kebutaan di seluruh dunia. Menurut (WHO) *World Health Organization* tahun 2013 menjelaskan bahwa 45 juta orang tidak bisa melihat atau menjadi buta, dan 135 juta lainnya mengalami *low vision*. Mahasiswa kebanyakan menggunakan *gadget* dengan durasi yang sangat lama dan posisi tidak beraturan, seperti rebahan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara lama penggunaan *gadget* saat rebahan dengan refraksi mata.

Metode: Desain penelitian *cross sectional*, dengan metode analitik observasional. Populasi penelitian adalah mahasiswa aktif Fakultas Kedokteran Universitas Wijaya Kusuma Surabaya (FK UWKS) angkatan 2020 sebanyak 112 mahasiswa dengan sampel sebesar 45 responden yang ditentukan dengan metode simple random sampling. Instrument penelitian menggunakan kuesioner dan pemeriksaan refraksi mata secara langsung pada mahasiswa FK UWKS. Data dikumpulkan dan dianalisis dengan uji *spearman* untuk menguji korelasi dengan koefisien masing-masing variabel dengan bivariat untuk menemukan hubungan antara dua variabel menggunakan analisis.

Hasil: dari penelitian ini menunjukkan bahwa lama penggunaan *gadget* adalah faktor yang berpengaruh terhadap refraksi mata dengan nilai signifikansi sebesar 0.000 dan posisi penggunaan *gadget* juga merupakan faktor yang mempengaruhi refraksi mata pada mahasiswa FK UWKS dengan nilai signifikansi sebesar 0.016

Kesimpulan: dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* saat rebahan dengan refraksi mata pada mahasiswa FK UWKS.

Kata kunci: refraksi, *gadget*, mahasiswa