



LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Hubungan Kecanduan Games Online dengan Ketajaman
Penglihatan pada Remaja di SMP Negeri 3 Kesesi Kabupaten
Pekalongan

Nama : Anjas Mutiara Adiibah

Menerangkan bahwa abstrak ini telah diterjemahkan dalam Bahasa Inggris oleh
Lembaga Pengembangan Bahasa dan Kerja Sama (LPBK), Universitas Muhammadiyah
Pekalongan Pekalongan.

Pekalongan, 30 September 2024

Disahkan oleh,

Kepala Lembaga Pengembangan Bahasa dan Kerja Sama (LPBK)



Aida Rusmariana, S.Kep., Ns., MAN *g*

ABSTRAK

Anjas Mutiara Adiibah¹, Neti Mustikawati²

Hubungan Kecanduan *Games Online* dengan Ketajaman Penglihatan pada Remaja di SMP Negeri 3 Kesesi Kabupaten Pekalongan

Latar Belakang: Bermain *games online* biasanya dilakukan melalui alat elektronik seperti komputer maupun *handphone*. Waktu bermain yang lama dapat mengakibatkan paparan cahaya tingkat tinggi yang dihasilkan oleh *personal computer* maupun *handphone*. Paparan cahaya bisa merusak penglihatan yang berdampak pada gangguan mata yakni akan terjadi pengurangan ketajaman penglihatan sehingga mengakibatkan penglihatan dapat menurun. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui hubungan kecanduan *games online* dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Negeri 3 kesesi Kabupaten Pekalongan.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain *korelasional*. Instrument pengumpulan data menggunakan kuesioner GAS (*Game Addiction Scale*) dan pemeriksaan ketajaman penglihatan dengan snellen chart. Sampel pada penelitian ini adalah berjumlah 105 responden. Analisa data dilakukan secara *korelasional* dengan pendekatan *cross-sectional* menggunakan uji statistika dengan uji *non parametrik spearman correlation* dengan SPSS bertujuan untuk mengetahui hasil korelasi variabel yaitu variabel kecanduan game online dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMP Negeri 3 kesesi Kabupaten Pekalongan.

Hasil: Didapatkan data dengan 64 responden (61,0%) kecanduan ringan, 30 responden (28,6%) kecanduan sedang, 10 responden (9,5%) kecanduan berat, dan 1 responden (1,0%) tidak kecanduan. Data distribusi ketajaman penglihatan 86 responden (81,9%) normal, 16 responden (15,2%) hampir normal, dan 3 responden (2,9%) *low vision* sedang, dan tidak ada yang mengalami atau memiliki *low vision* berat. Tidak ada hubungan kecanduan *game online* dengan ketajaman penglihatan remaja di SMP Negeri 3 Kesesi Kabupaten Pekalongan ($0,360 > 0,05$).

Simpulan: Tidak ada hubungan kecanduan game online dengan ketajaman penglihatan pada remaja di SMPN 3 Kesesi. Saran pada penelitian, ketika penglihatan memiliki gangguan di perbolehkan bermain *games online*, akan tetapi harus memiliki batasan waktu sehingga tidak memperparah penglihatan.

Kata Kunci: *Kecanduan, Games Online, Ketajaman Penglihatan, Remaja*

Daftar Pustaka: 37 (2014 – 2024)

ABSTRACT

Anjas Mutiara Adiibah¹, Neti Mustikawati²

The Correlations between Online Games Addiction and Visual Acuity in Adolescents of SMP Negeri 3, Kesesi, Pekalongan Regency

Backgrounds: playing online games frequently done via electronical tools such as computers or cellphones. Long playing time can result in exposure to high levels of light produced by personal computers or cellphones. This condition can damage vision which results in eye problems; a reduction in visual acuity, resulting in decreased vision. The study aims to determine the correlations between online games addiction and visual acuity in adolescents of SMP Negeri 3, Kesesi, Pekalongan Regency.

Method: the study applied correlational design with the questionnaire of GAS (Game Addiction Scale) and check visual acuity with a Snellen chart as the data collecting instrument. The sample were 105 respondents. Moreover, data analysis was carried out correlationally with a cross-sectional approach using statistical tests with the non-parametric Spearman correlation test with SPSS. This aims to determine the correlation results of variables; online game addiction variables with visual acuity in adolescents at SMP Negeri 3 Kesesi, Pekalongan Regency.

Results: it obtained 64 respondents (61.0%) had mild addiction, 30 respondents (28.6%) had moderate addiction, 10 respondents (9.5%) had severe addiction, and 1 respondent (1.0%) was not addicted. Meanwhile, the distribution of visual acuity for 86 respondents (81.9%) was normal, 16 respondents (15.2%) almost normal, and 3 respondents (2.9%) had moderate low vision, and none had severe low vision. Furthermore, it stated there is no correlation between online game addiction variables with visual acuity in adolescents at SMP Negeri 3 Kesesi, Pekalongan Regency ($0,360 > 0,05$).

Conclusion: there is no correlation between online game addiction variables with visual acuity in adolescents at SMP Negeri 3 Kesesi, Pekalongan Regency. However, it suggested in the study when your eyesight is impaired you are allowed to play online games, but you must have a time limit so that your eyesight doesn't worsen.

Keywords: *addiction, Online Games, visual acuity, adolescents*

Bibliography: 37 (2014 – 2024)