

**HUBUNGAN PERILAKU ANAK REMAJA MENGENAI PERMAINAN
GAME ONLINE DENGAN KELUHAN KELELAHAN MATA
DI KELURAHAN PADANG BULAN MEDAN
TAHUN 2013**

Azmi Ervita Purnama¹, Alam Bakti Keloko², Taufik Ashar³

¹Program Sarjana Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku FKM USU

²Staf Pengajar Departemen Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku FKM USU

³Staf Pengajar Departemen Kesehatan Lingkungan FKM USU

Email: azmiervita_purnama@ymail.com

ABSTRACT

Complaining of eyestrain is one of the health problems in Indonesia, particularly eyes health that the prevalence is still quite high on students. In some areas, it is still a lack of attention on eyes health problems especially on children in Indonesia. This is proven by the presence of school children's health inspection program which is more focused on mouth and teeth's health. Along with the rapid development of technology of internet, the online games makes the gamer or doer especially on students that spend their time in playing online games with no limited time. It is that spark children's eyes health be declining due to the onset of eyestrain complaining and it will affect the quality of human resources in the future.

This analysis aims to connect the behavior of students with eyestrain complaining about online games in Padang Bulan area, Medan 2013. The designed of this analysis is cross-sectional. The population in this analysis were all young people by age of 10-18 years in Padang Bulan Area, Medan. Samples are 96 respondents were obtained by accidental sampling. Collecting data through interviews using questionnaires. An analysis of data was done with univariate and bivariate by using chi square test.

The results showed that from the 96 respondents, 51 people (53.1%) were often complaints of eyestrain. The symptoms of eyestrain that often be perceived is that the eyes feeling sore and watery were 38 respondents (39.6%). The characteristics of respondents who experienced of eyestrain complaints are men (51%) by age 13-15 years (27.1%) with secondary education (27.1%). From the bivariate data analysis by using chi square test, it was gained a correlation of knowledge ($p = 0.016$) and the attitude of the respondents ($p = 0.030$) on the online games that complaints of eyestrain.

Based on the results of the analysis, it was suggested that knowledge and attitudes are both to be maintained and further improved, while the poor Juvenile attitude in order to get more attention and the chance to play online games should be reduced in order that the complaints of eyestrain is not often perceived.

Keywords: Juvenile Behavior, Online Games , Eyestrain Complaints

PENDAHULUAN

Penglihatan adalah salah satu faktor yang sangat penting dalam seluruh aspek kehidupan termasuk diantaranya pada proses pendidikan. Penglihatan juga merupakan jalur informasi utama, oleh karena itu keterlambatan melakukan koreksi terutama pada anak usia sekolah akan sangat mempengaruhi kemampuan menyerap materi pembelajaran dan berkurangnya potensi untuk meningkatkan kecerdasan. Meskipun fungsinya bagi kehidupan manusia sangat penting, namun sering kali kesehatan mata kurang diperhatikan, sehingga banyak penyakit yang menyerang mata tidak diobati dengan baik dan menyebabkan gangguan penglihatan atau kelainan refraksi (Depkes RI, 2009).

Kelainan refraksi yang tidak terkoreksi merupakan penyebab utama *low vision* di dunia dan dapat menyebabkan kebutaan. Data dari *VISION 2020*, suatu program kerjasama antara *International Agency for the Prevention of Blindness* (IAPB) dan WHO, menyatakan bahwa pada tahun 2006 diperkirakan 153 juta penduduk dunia mengalami gangguan visus akibat kelainan refraksi yang tidak terkoreksi. Dari 153 juta orang tersebut, sedikitnya 13 juta diantaranya adalah anak-anak usia 5-15 tahun dimana prevalensi tertinggi terjadi di Asia Tenggara (WHO, 2004).

Saat ini masih tampak kurangnya perhatian di beberapa daerah di Indonesia mengenai masalah kelainan refraksi khususnya pada anak. Hal ini terbukti dengan adanya program pemeriksaan kesehatan anak sekolah dasar yang lebih difokuskan pada kesehatan gigi dan mulut, padahal lingkungan sekolah menjadi salah satu pemicu terjadinya penurunan ketajaman penglihatan pada anak, seperti sarana prasarana sekolah yang tidak ergonomis saat proses belajar mengajar (Wati, 2008).

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan

yang pesat. *Game online* adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah (Rini, 2011).

Kelelahan mata akibat terlalu lama di depan komputer dan gelombang elektromagnetik yang dihasilkan monitor komputer menyebabkan radiasi dan bisa mengganggu kesehatan mata. Menurut penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, pancaran radiasi gelombang elektromagnetik yang ditimbulkan oleh monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada retina. Pancaran radioaktif ini akan terus aktif hingga meluruh habis selama 20 tahun. Kerusakan pada mata tidak bersifat langsung, tetapi bersifat gradual (Subitha, 2013).

Dari hasil wawancara dengan seseorang penjaga warnet disalah satu warung internet yang berlokasi di jalan Jamin Ginting Padang Bulan Medan, bahwa anak sekolah dasar dengan usia berkisar antara 10 – 18 tahun setiap hari selalu bermain *game online*. Bahkan anak sekolah tersebut masih menggunakan pakaian seragam sekolah. Mereka yang bermain di warnet tersebut menghabiskan waktu selama 5 jam lebih di depan komputer tanpa mengistirahatkan mata sejenak. Dengan fasilitas yang memadai membuat mereka tanpa hentinya bermain *game online* sehingga mengakibatkan mata mereka yang lelah akibat berhadapan langsung di depan komputer.

Berdasarkan pemikiran inilah, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan *game online* dengan keluhan kelelahan mata di Kelurahan Padang Bulan Medan tahun 2013.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah rumusan masalahnya adalah hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan *game online* dengan keluhan kelelahan mata di Kelurahan Padang Bulan Medan tahun 2013.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata di Kelurahan Padang Bulan Medan tahun 2013. Adapun tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran karakteristik responden terhadap keluhan kelelahan mata dan mengetahui hubungan perilaku anak remaja mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata di Kelurahan Padang Bulan Medan tahun 2013.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode *cross sectional* dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan di warnet-warnet game online di Jl. Jamin Ginting Padang bulan Medan dengan jumlah warnet sekitar 30 warnet pada waktu April 2013-Juni 2013.

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh anak sekolah usia 10-18 tahun yang sedang bermain game online di warnet jalan Jamin Ginting Padang Bulan Medan. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara *accidental sampling*, dengan menggunakan rumus Lemeshow (2004):

$$N = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1-p)}{d^2}$$

$$= \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1-0,5)}{0,1^2}$$

$$= 96 \text{ orang}$$

Dari perhitungan yang dilakukan diperoleh sampel sebanyak 96 orang.

Metode Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui wawancara langsung menggunakan kuesioner yang telah disusun sebelumnya dan telah dilakukan uji validitas dan reabilitas.

Analisis Data

Teknik dan pengolahan data dilakukan dengan menggunakan program

komputer, kemudian hasilnya disajikan dalam tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Distribusi Responden Berdasarkan Keluhan Kelelahan Mata di Kelurahan Padang Bulan Medan

| Keluhan Kelelahan Mata | n | % |
|------------------------|-----------|------------|
| Sering | 51 | 53,1 |
| Kadang-kadang | 45 | 46,9 |
| Jumlah | 96 | 100 |

Berdasarkan hasil penelitian, responden yang sering mengalami keluhan kelelahan mata setelah bermain game online sebanyak 51 responden (53,1%), sedangkan yang kadang-kadang mengalami keluhan kelelahan mata sebanyak 45 responden (46,9%) .

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Gejala Keluhan Kelelahan Mata

| Gejala Keluhan Kelelahan Mata | Sering | | Kadang-kadang | | Tidak Pernah | | Jumlah | |
|-------------------------------|--------|------|---------------|------|--------------|------|--------|-------|
| | n | % | n | % | n | % | n | % |
| Mata terasa tegang | 37 | 38,5 | 30 | 31,3 | 29 | 30,2 | 96 | 100,0 |
| Penglihatan Kabur | 25 | 26,0 | 28 | 29,2 | 43 | 44,8 | 96 | 100,0 |
| Penglihatan rangkap/ganda | 9 | 9,4 | 29 | 30,2 | 58 | 60,4 | 96 | 100,0 |
| Mata merah | 37 | 38,5 | 26 | 27,1 | 33 | 34,4 | 96 | 100,0 |
| Mata terasa pedih | 38 | 39,6 | 35 | 36,4 | 23 | 24,0 | 96 | 100,0 |
| Mata berair | 38 | 39,6 | 36 | 37,5 | 22 | 22,9 | 96 | 100,0 |
| Mata terasa gatal | 14 | 14,6 | 37 | 38,5 | 45 | 46,9 | 96 | 100,0 |
| Sakit kepala | 34 | 35,4 | 33 | 34,4 | 29 | 30,2 | 96 | 100,0 |

Berdasarkan hasil penelitian, gejala keluhan mata yang sering dialami responden adalah mata berair dan mata merasa pedih sebanyak 38 orang (39,6%), selain itu mata merah dan mata terasa tegang sebanyak 37 orang (38,5%) dan sakit kepala sebanyak 34 orang (35,4%). Gejala keluhan mata yang kadang-kadang

dialami responden adalah mata terasa gatal sebanyak 37 orang (38,5%) dan yang tidak pernah dialami oleh responden adalah penglihatan ganda/rangkap sebanyak 58 orang (60,4%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Responden

| No | Karakteristik Responden | n | % |
|------------|---------------------------|----|-------|
| I | Tingkat Umur | | |
| | 10-12 tahun | 21 | 21,9 |
| | 13-15 tahun | 42 | 43,8 |
| | 16-18 tahun | 33 | 34,4 |
| | Jumlah | 96 | 100,0 |
| II | Jenis Kelamin | | |
| | Laki-laki | 93 | 96,9 |
| | Perempuan | 3 | 3,10 |
| | Jumlah | 96 | 100,0 |
| III | Tingkat Pendidikan | | |
| | SD | 21 | 21,9 |
| | SMP | 42 | 43,8 |
| | SMA/SMK | 33 | 34,4 |
| | Jumlah | 96 | 100,0 |

Berdasarkan hasil penelitian bahwa dari 96 responden jenis kelamin yang paling banyak mengunjungi warnet yaitu laki-laki sebanyak 93 orang (96,9%) dengan umur 13-15 tahun sebanyak 42 orang (43,8%) dengan tingkat pendidikan yaitu SMP.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Responden

| Tingkat Pengetahuan | n | % |
|---------------------|----|-------|
| Baik | 88 | 91,7 |
| Kurang | 8 | 8,3 |
| Jumlah | 96 | 100,0 |

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap 96 responden remaja mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata di warnet-warnet jalan Jamin Ginting adalah sebanyak 83 orang (86,5%) berpengetahuan baik.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Sikap Responden

| Sikap | n | % |
|---------------|----|-------|
| Baik | 62 | 64,6 |
| Cukup | 34 | 35,4 |
| Jumlah | 96 | 100,0 |

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa dari 96 orang responden sebagian besar sikap responden mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata menyatakan baik sebanyak 62 orang (64,6%) dan 34 orang (35,4%) menyatakan cukup.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tindakan Responden

| Tindakan | n | % |
|---------------|----|-------|
| Baik | 9 | 9,4 |
| Kurang | 87 | 90,6 |
| Jumlah | 96 | 100,0 |

Dari tabel di atas terlihat bahwa dari 96 orang responden ternyata 87 orang (90,6%) responden dalam kategori kurang sedangkan 9 orang (9,4%) responden dalam kategori baik.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Berdasarkan Tingkat Pencahayaan

| Intensitas Cahaya | n | % |
|-------------------|----|-------|
| Terang | 71 | 74,0 |
| Tidak Terang | 25 | 26,0 |
| Jumlah | 96 | 100,0 |

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat pencahayaan ruangan warnet di kelurahan Padang Bulan berdasarkan responden yang menyatakan terang sebanyak 71 responden (74,0%) dan yang tidak terang sebanyak 25 responden (26,0%).

Tabel 8. Hubungan Karakteristik Responden dengan Keluhan Kelelahan Mata

| Perilaku Responden | Keluhan Kelelahan Mata | | | | | | P |
|---------------------------|------------------------|-------------|---------------|-------------|-----------|------------|--------------|
| | Sering | | Kadang-kadang | | Jumlah | | |
| | n | % | n | % | n | % | |
| Tingkat Umur | | | | | | | |
| 10-12 tahun | 13 | 13,5 | 8 | 8,3 | 21 | 21,9 | 0,059 |
| 13-15 tahun | 26 | 27,1 | 16 | 16,7 | 42 | 43,8 | |
| 16-18 tahun | 12 | 12,5 | 21 | 21,9 | 33 | 34,4 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |
| Jenis Kelamin | | | | | | | |
| Laki-laki | 49 | 51,0 | 44 | 45,8 | 93 | 96,9 | 0,633 |
| Prempuan | 2 | 2,1 | 1 | 1,0 | 3 | 3,1 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |
| Tingkat Pendidikan | | | | | | | |
| SD | 13 | 13,5 | 8 | 8,3 | 21 | 21,9 | 0,059 |
| SMP | 26 | 27,1 | 16 | 16,7 | 42 | 43,8 | |
| SMA/SMK | 12 | 12,5 | 21 | 21,9 | 33 | 34,4 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |

Dari hasil analisa hubungan antara karakteristik yang meliputi umur, jenis kelamin dan pendidikan dengan keluhan kelelahan mata bahwa jenis kelamin laki-laki sebanyak 49 orang (51,0%) yang sering mengalami keluhan kelelahan mata dengan umur 13-15 tahun sebanyak 26 orang (27,1%) dengan pendidikan SMP. Secara statistik terbukti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara karakteristik jenis kelamin ($p=0,633$), umur ($p=0,059$) dan pendidikan ($p=0,059$) dengan keluhan kelelahan mata.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Maryamah (2011) di Padang bahwa dari hasil uji statistik *chi square* diketahui bahwa pada derajat kemaknaan 5% didapatkan $P\text{-value} = 0,135$ sehingga ($p > 0,05$). Jadi, antara usia dengan keluhan kelelahan mata tidak memiliki hubungan yang bermakna. Menurut Rini (2011), seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, *game online* juga mengalami perkembangan pesat. Dimasa sekarang begitu populernya diberbagai kalangan, tidak mengenal umur dan jenis kelamin.

Berdasarkan penelitian Yudha (2009), Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin, responden didominasi oleh remaja laki-laki yaitu (80%) berdasarkan tujuan dan alasan yang berbeda. Gamers perempuan mempunyai tujuan untuk mencari hiburan, sedangkan pada Gamers laki-laki lebih banyak untuk memenangkan game. Menurut Erin, S (2012), mengatakan bahwa anak-anak yang terus bermain *game online* khususnya laki-laki selama berjam-jam akan berisiko menyebabkan masalah mata seperti sakit kepala, penglihatan kabur, susah melihat objek yang jauh, dan sering menyipitkan mata ketika melihat obyek jauh dan ketidaknyamanan di mata.

Menurut Rini (2011), Game online dimasa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. Menurut penelitian Yudha (2011), menyatakan bahwa yang sering menduduki warnet-warnet game online adalah pada kelompok pendidikan SMP sebanyak 13 orang (43,3%) dari 30 responden. Karena pada remaja usia SMP interaksi mereka dalam kesehariaanya lebih banyak diluahkan dengan teman sebaya karena itu diduga bahwa hal ini berhubungan dengan waktu mereka untuk bermain game online, karena tidak ada yang mengontrol mereka dalam memainkan game online yang relatif panjang waktu diluahkan

Tabel 9. Hubungan Perilaku Responden dengan Keluhan Kelelahan Mata

| Perilaku Responden | Keluhan Kelelahan Mata | | | | | | P |
|--------------------|------------------------|-------------|---------------|-------------|-----------|------------|--------------|
| | Sering | | Kadang-kadang | | Jumlah | | |
| | n | % | n | % | n | % | |
| Pengetahuan | | | | | | | |
| Baik | 50 | 52,1 | 38 | 39,6 | 88 | 91,7 | 0,016 |
| Kurang | 1 | 1,0 | 7 | 7,3 | 8 | 8,3 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |
| Sikap | | | | | | | |
| Baik | 37 | 38,5 | 23 | 24,0 | 60 | 62,5 | 0,030 |
| Kurang | 14 | 14,6 | 22 | 22,9 | 36 | 37,5 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |

| Tindakan | | | | | | | 0,584 |
|---------------|-----------|-------------|-----------|-------------|-----------|------------|-------|
| Baik | 4 | 4,2 | 5 | 5,2 | 9 | 9,4 | |
| Kurang | 47 | 49,0 | 40 | 41,7 | 87 | 90,6 | |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |

Hasil analisa hubungan antara perilaku yang meliputi pengetahuan, sikap dan tindakan dengan keluhan kelelahan mata bahwa yang sering mengalami keluhan kelelahan mata sebanyak 50 orang (52,1%) responden berpengetahuan baik, sebanyak 37 orang (38,5%) responden bersikap baik dan sebanyak 47 orang (49,0%) yang tindakannya kurang sering mengalami keluhan kelelahan mata. Secara statistik terbukti bahwa ada hubungan yang signifikan antara pengetahuan responden ($p=0,016$) dan sikap responden ($p=0,030$) dengan keluhan kelelahan mata. Sedangkan untuk tindakan responden secara statistik terbukti bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara tindakan responden ($p=0,584$) dengan keluhan kelelahan mata.

Menurut Notoatmodjo (2003), pengetahuan merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang. Dimana salah satu tingkatan pengetahuan yaitu memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi secara benar. Menurut Notoatmodjo (2005), sedangkan berdasarkan beberapa tingkatan tindakan salah satunya adalah mekanisme artinya apabila seseorang telah dapat melakukan sesuatu dengan benar secara otomatis, atau sesuatu itu sudah merupakan suatu kebiasaan.

Sikap responden yang baik ini dapat disebabkan karena pengaruh lingkungan. Menurut Indrakesuma (2009), sikap dapat dianggap suatu predisposisi umum untuk merespons bertindak secara positif atau negatif terhadap suatu objek atau seseorang disertai emosi positif dan negatif. Sikap mewarnai pandangan terhadap seseorang terhadap suatu objek,

memengaruhi perilaku dan relasi dengan orang lain.

Menurut Penelitian Riki Yanto (2011) di Kota Padang Provinsi Sumatra Barat menyebutkan bahwa perilaku mengacu kepada aktivitas remaja yang memainkan game online. Dalam perilaku remaja memainkan game online yang penulis temui selama melakukan penelitian, yang lebih dominan adalah mengakibatkan kecanduan dalam memainkan game online sehingga mengakibatkan kelelahan pada mata. Menurut asumsi peneliti responden yang hampir rata-rata memiliki tindakan yang kurang sudah jelas sering merasakan keluhan kelelahan mata. Hal ini merupakan tindakan responden yang sudah kecanduan dengan permainan game online yang menjadikan permainan game online suatu kebiasaan mereka. Berdasarkan tindakan responden bahwa responden sering menghabiskan waktu bermain *game online* dengan waktu yang cukup lama yaitu 5 jam, dimana jarak antar mata dengan layar monitor terlalu dekat tidak memenuhi syarat yaitu sekitar 50-70 cm.

Tabel 10. Hubungan Intensitas Cahaya dengan Keluhan Kelelahan Mata

| Intensitas Cahaya | Keluhan Kelelahan Mata | | | | | | p |
|-------------------|------------------------|-------------|---------------|-------------|-----------|------------|-------|
| | Sering | | Kadang-kadang | | Jumlah | | |
| | n | % | n | % | n | % | |
| Terang | 13 | 13,5 | 8 | 8,3 | 21 | 21,9 | |
| Tidak Terang | 26 | 27,1 | 16 | 16,7 | 42 | 43,8 | 0,205 |
| Jumlah | 51 | 53,1 | 45 | 46,9 | 96 | 100 | |

Hasil analisa hubungan antara tingkat pencahayaan ruangan warnet berdasarkan responden yang mengalami keluhan kelelahan mata sebanyak 35 responden (36,5%) yang menyatakan terang dan sebanyak 16 responden (16,7%) yang menyatakan tidak terang. Secara statistik terbukti tidak ada hubungan yang bermakna antara intensitas cahaya dengan keluhan kelelahan mata ($p=0,205$).

Hal ini bertentangan dengan penelitian Siti Maryamah (2011) di Padang responden yang bekerja dengan tingkat

pencahayaan kurang dan juga mengeluh kelelahan mata. Hasil uji statistik *chi square* didapatkan $P_{\text{value}} = 0,003$. Artinya pada $\alpha = 5\%$ dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara tingkat pencahayaan dengan keluhan kelelahan mata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ternyata dari 96 orang responden sebanyak 93 orang berjenis kelamin laki-laki pada tingkat umur 13-15 tahun dengan tingkat pendidikan SMP yang sering bermain game online. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dari 96 responden yang sering mengalami keluhan kelelahan mata sebanyak 51 orang. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dari 96 responden gejala keluhan kelelahan mata yang sering dirasakan oleh responden adalah mata berair dan mata merasa pedih sebanyak 38 orang, yang kadang-kadang dialami responden adalah mata terasa gatal sebanyak 37 dan yang tidak pernah dialami oleh responden adalah penglihatan ganda/rangkap sebanyak 58. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dari 96 responden yang paling sering mengalami keluhan kelelahan mata adalah pada jenis kelamin laki-laki sebanyak 49 orang ($p=0,633$) pada kelompok umur 13-15 tahun ($p=0,059$) dengan tingkat pendidikan SMP. Berdasarkan hasil penelitian ternyata dari perilaku responden yang menunjukkan ada hubungannya mengenai permainan game online dengan keluhan kelelahan mata sebanyak 88 orang yang berpengetahuan baik dengan nilai $p=0,016$ dan sebanyak 37 orang adalah yang bersikap baik dengan nilai $p=0,030$.

SARAN

1. Melakukan peninjauan antara Dinas Kesehatan Kota Medan dengan Rumah Sakit Mata dalam melakukan pengawasan untuk mengetahui kesehatan mata khususnya pada anak usia sekolah.
2. Melakukan peninjauan terhadap orang tua dalam upaya meningkatkan

pengawasan untuk mengurangi terjadinya keluhan kelelahan mata pada anak yang suka bermain game online.

3. Diharapkan kepada anak usia sekolah agar lebih membatasi waktu untuk bermain game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Kesehatan RI. (1998). *Berikan 21 Ribu Kacamata, Pertamina Catat Rekor*. Diambil tanggal 05 Maret 2013 dari <http://www.bataviase.co.id/node/450435>
- Indrakesuma. 2003. **Pengantar Ilmu Pendidikan**. Surabaya : Usaha Nasional
- Lemeshow, S & DKK. 2004. **Besar Sampel Dalam penelitian Kesehatan**. Yogyakarta : UGM Press
- Notoadmodjo, S. 2007. **Promosi Kesehatan & Ilmu Perilaku**. Jakarta : Rhineka Cipta
- Notoadmodjo, S. 2005. **Metodologi Penelitian Kesehatan**. Jakarta : Rhineka Cipta
- Rini, A. 2011. **Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak**. Jakarta : Pustaka Mina
- Riki, Y. 2011. **Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja**. Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas Padang.
- Siti, M. 2011. **Faktor-Faktor yang Berhubungan Dengan Keluhan Kelelahan Mata Pada Pengguna Komputer Di Bagian Outbond Call Gedung Graha Telkom BSD(Bumi Serpong Damai) Tangerang** . Skripsi. Fakultas

Kesehatan Masyarakat Universitas
Negeri Islam Syarif Hidayatullah.

Subitha, M. 2013. **Pengaruh Komputer Terhadap Kesehatan Mata.** Jakarta : Universitas Guna Dharma.

Wati, R (2008). *Kelainan Penglihatan/Refraksi Pada Anak* . Diambil tanggal 12 Maret 2012, dari <http://www.permatacibubur.com/en/see.php?id=008&lang=id>

Yudha, P. 2009. **Penelitian Eksploratif Perilaku Gamers Dikalangan Remaja (Kasus: Mahasiswa Perguruan Tinggi Negeri di Kabupaten Bogor, Jawa Barat).** Skripsi Departemen Perkembangan Komunikasi Pengembangan Masyarakat Fakultas Ekologi Manusia IPB.