

**PENGARUH *PENGUNAAN GADGET* TERHADAP KELELAHAN
MATA PADA MAHASISWA ARO LEPRINDO JAKARTA
TAHUN 2023**

Karya Tulis Ilmiah

Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat mencapai jenjang pendidikan Diploma III Optometri



Oleh :
Kurnia Ari Sulistiawati
20010

**PROGRAM STUDI DIII OPTOMETRI
AKADEMI REFRAKSI OPTISI LEPRINDO JAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah telah diujikan pada seminar proposal dan siap untuk di ujikan
pada sidang akhir Pendidikan Tinggi Diploma III Optometri Akademi Refraksi
Optisi Leprindo Jakarta

Jakarta, 26 Juli 2023

Disetujui,

Pembimbing Materi

Pembimbing Teknis

Mohammad Husein, A.Md.RO.,MKM
NIDN. 0415097206

J. FR. Sulistyorini, A.Md.RO
NIP. 032512602044

Disahkan,
Direktur

Dian Leila Sari, A.Md.RO.,S.Pd.,M.Kes
NIDN. 0319126402

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah disetujui untuk diujikan pada sidang akhir Pendidikan Tinggi

Diploma III Optometri, Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta.

Tim Penguji

Penguji I : Dian Leila Sari, A.Md.RO.,M.Kes (.....)

Penguji II : Mohammad Husein A.Md.RO.,MKM (.....)

Penguji III : Fetrix Livanos A.Md.RO.,MM (.....)

HALAMAN PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah ini telah diujikan pada sidang Karya Tulis Pendidikan Tinggi Diploma
III Optometri Akademi Refraksi Optisi Leprindo Jakarta pada tanggal 26 Juli 2023

Jakarta, 26 Juli 2023

Disetujui,

Pembimbing Materi

Pembimbing Teknis

Mohammad Husein, A.Md.RO.,MKM
NIDN. 0415097206

J. FR. Sulistyorini, A.Md.RO
NIP. 032512602044

Disahkan,
Direktur

Dian Leila Sari, A.Md.RO.,S.Pd.,M.Kes
NIDN. 0319126402

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Kurnia Ari Sulistiawati

Tempat Tanggal Lahir : Tanah grogot, 19 Juni 2002

Alamat Rumah : Jl. Rantau Panjang Desa Senaken

Agama : Islam

Riwayat Pendidikan

1. Lulus MI AL Ihsan Tanah Grogot ,Tahun 2014
2. Lulus MTS Negeri 1 Tanah Grogot ,Tahun 2017
3. Lulus SMK 4 Tanah Grogot ,Tahun 2020
4. Tercatat sebagai mahasiswa ARO LEPRINDO JAKARTA Program Studi
DIII Optometri

Pengalaman Organisasi

1. Anggota IKM ARO LEPRINDO Leprindo 2021-2022



Jakarta, 13 Juli 2023

Kurnia Ari Sulistiawati

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran ALLAH SWT. Karena dengan karunianya penulis diberikan kesehatan dan kelancaran untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kelelahan Mata Pada Mahasiswa Aro Leprindo Jakarta Tahun 2023** “. Penulisan karya tulis ilmiah ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir dengan prodi Refraksi Oportometrist Jakarta.

Penulisan menyadari bahwa karya tulis ilmiah ini tidak akan cepat terselesaikan tanpa adanya bantuan, semangat dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dian Leila Sari, A.Md.RO.,S.Pd.,M.kes Selaku direktur Aro Leprindo Jakarta yang telah memberikan kepercayaan pada penulis untuk menuntut ilmu di kampus Akademi Refraksi Optisi Jakarta.
2. Bapak Mohammad Husein, A.Md.RO.,MKM selaku dosen pembimbing materi yang sudah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan masukan selama penulis menyusun karya tulis ilmiah.
3. Ibu J. FR. Sulistyorini, A.Md.RO selaku dosen pembimbing teknis yang sudah meluangkan waktunya untuk saya memberikan saran dan masukan dan mengoreksi kesalahan yang ada pada penulisan karya tulis ilmiah.

4. Terimakasih kepada responden angkatan 44 dan 45 yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner yang telah saya bagikan.
5. Untuk kedua Orang Tua saya yang sangat saya cintai dan saya sayangi Tanpa doa dan restu kedua orang tua saya tidak bisa sampai di titik ini terimakasih atas semangat dan doanya sehingga saya bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah bisa diselesaikan tepat waktu.
6. Teruntuk ke empat saudara saya yang pertama Erni Ayu Ningsih dan kedua Siti Eli Ernawati dan ketiga Aris Fadhillah dan keempat Nirma Rosnani tanpa semangat dan doa kalian saya juga tidak akan sampai di titik ini, terimakasih telah membantu saya dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah.
7. Kepada semua dosen Aro Leprindo Jakarta terimakasih atas pengajaran yang telah kalian sampaikan dan berikan kepada saya dengan ikhlas dan sabar, dan juga terimakasih telah menyemangati saya untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah.
8. Teruntuk sahabat-sahabat saya teercinta yang pertama Dita, Dina, Ida, Khaira, Napilah, Sevty, Stephani, Velis, Yngwi. Terimakasih telah menyemangati saya membantu saya dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah, memperhatikan dan merawat saya ketika sakit terimakasih telah berbaik hati dan tulus berteman dengan saya semoga kita semua sukses untuk kedepannya.

9. Terimakasih kepada teman-teman angkatan 43 yang sudah sama-sama berjuang sehingga kita dapat bersama-sama menyelesaikan penyusunan karya tulis ilmiah.
10. Dan terakhir untuk diri saya sendiri terimakasih sudah kuat, bertahan dan pantang menyerah hingga saat ini.

Jakarta, 13 Juli 2023

Kurnia Ari Sulistiawati

ABSTRAK

Saat ini sedang terjadi fenomena globalisasi yang melibatkan kemajuan teknologi, yang telah memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan individu maupun komunitas diseluruh dunia. Smarthpone atau gadget memiliki beberapa konsekuensi negatif bagi remaja, termasuk dalam hal kesehatan mental pendidikan, atau prestasi. Serta hubungan dengan keluarga ataupun masyarakat. Di indonesia mata lelah atau eye strain salah satu gejala yang ditemukan akibat adanya interaksi terus menerus di depan layar.

Pada penelitian ini metode yang dipergunakan ialah metode kuantitatif. Metode ini diklaim menjadi metode ilmiah atau metode saintifik sebab memenuhi prinsip-prinsip ilmiah seperti kejelasan, obyektivitas, keukuran rasionalitas, serta sistematitas.

Jumlah responden berdasarkan jenis kelamin berjumlah 83 orang. Nilai signifikansi seluruh variabel kurang dari 0.05 artinya semua pernyataan dikatakan valid.

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa uji T dan uji F yang menyatakan bahwa penggunaan gadget terhadap kejadian mata lelah berpengaruh secara signifikan.

Kata kunci : gadget, kelelahan mata

Abstract

Currently, there is a globalization phenomenon that involves technological advances, which have had a major influence on the lives of individuals and communities throughout the world. Smartphones or gadgets have several negative consequences for adolescents, including in terms of mental health, education, or achievement. As well as relationships with family or society. In Indonesia, tired eyes, or eye strain, is one of the symptoms found due to continuous interaction in front of the screen.

In this research, the method used is the quantitative method. This method is claimed to be a scientific method because it fulfills scientific principles such as clarity, objectivity, rationality, and systematicity.

The number of respondents based on gender amounted to 83 people. The significance value of all variables is less than 0.05, meaning that all statements are said to be valid.

Therefore, it can be concluded that the T and F tests, which stated that the use of gadgets had a significant effect on the incidence of eyestrain.

Keyword: gadget, eyestrain.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
ABSTRAK	v
<i>Abstract</i>	ix
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Pembatasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian	2
E. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Landasan Teori	4
B. Kerangka Teori.....	13
C. Kerangka Konsep	13
D. Hipotesis.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
A. Jenis Penelitian	15
B. Tempat dan Waktu Penelitian	15
C. Populasi dan Sampel.....	16
D. Sumber Data.....	17
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	18

F. Analisis Data.....	19
G. Definisi Operasional	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Profil Kampus.....	24
B. Hasil Penelitian	27
BAB V	41
PENUTUP	41
DAFTAR PUSTAKA	43

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kelompok Jenis kelamin	27
Tabel 4.2 Kelompok Usia	27
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget Variabel X.....	28
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Kelelahan Mata Variabel Y	32
Tabel 4.5 Hasil uji reliabilitas (variabel X)	36
Tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas (variabel YS)	36
Tabel 4.7 Uji normalitas	38
Tabel 4.8 Uji regresi linear	39
Tabel 4.9 Uji Hipotesis.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini sedang terjadi fenomena globalisasi yang melibatkan kemajuan teknologi, yang telah memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan individu dan komunitas di seluruh dunia. Terutama, dalam bidang informasi dan komunikasi, kemajuan teknologi yang pesat, seperti smarhpone, telah memainkan peran utama. Di zaman globalisasi ini, setiap orang terus-menerus terhubung dengan adanya perkembangan teknologi.

Pertambahan penggunaan smarhpone secara keseluruhan di seluruh dunia diprediksi pada tahun 2015, tingkat penggunaan smarhpone mencapai 22%. Hal ini berarti sekitar 35% dari total populasi dunia yang berjumlah 7,2 miliar pada tahun tersebut akan menggunakan ponsel. (Gumunggilung, Doda, & Mantjoro , 2021)

Setiap tahun mengalami peningkatan yang signifikan, termasuk di Indonesia. Pada tahun 2011, jumlah pengguna smarhpone mencapai 11.7 juta, kemudian meningkat pesat menjadi 70.22 juta pada tahun 2018 dan 76.64 juta pada tahun 2019. Pada tahun 2020, angka penggunaan smarhpone mencapai 81.87 juta, dan diprediksi akan terus meningkat menjadi 89.86 juta pada tahun 2022.

Penggunaan smarhpone atau gadget yang sering kita gunakan untuk membaca pesan chat dan menonton video dapat menyebabkan mata

menjadi terlalu lelah karena interaksi yang berkepanjangan dengan perangkat tersebut. Efek jangka panjangnya meliputi mata yang kering, mata minus, serta masalah lain seperti penglihatan yang kabur dan sakit kepala. (putri, aletta, & et al, 2019)

Efek ketegangan mata dapat mengakibatkan ketidaknyamanan fisik seperti nyeri berdenyut di sekitar mata, sakit kepala, penglihatan ganda, silau, mata merah, penurunan penglihatan dan serta masih banyak sekali masalah lainnya. Sesuai uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul sebagai berikut : **“Pengaruh *penggunaan gadget* terhadap kelelahan mata pada mahasiswa Aro leprindo Jakarta”**.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat dampak *penggunaan gadget* terhadap kelelahan mata pada penggunaan gadget di Aro leprindo Jakarta?

C. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan penelitian ini difokuskan pada pengaruh *penggunaan gadget* (sebagai variable X) kelelahan mata (sebagai variable Y) di Aro leprindo Jakarta.

D. Tujuan Penelitian

Untuk menilai seberapa banyak pengaruh *penggunaan gadget* terhadap kelelahan mata pada mahasiswa Aro Leprindo Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ialah untuk menghasilkan pengetahuan serta informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap kelelahan mata. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menyampaikan pelajaran berharga bagi remaja lainnya.

2. Manfaat praktis

Diharapkan bagi penulis memberikan pengetahuan tambahan kepada para peneliti mengenai signifikansi terhadap dampak penggunaan gadget.

3. Manfaat bagi masyarakat

Penelitian ini diperlukan agar bisa memberikan tambahan ilmu pengetahuan serta megedukasi tentang jarak dan durasi terhadap keluhan kelelahan mata, serta dapat menjadi pembelajaran bagi para remaja agar tidak selalu meremehkan paparan sinar biru pada smartphone dikehidupan sehari-hari.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Gadget

a. Definisi gadget

Gadget merupakan indera komunikasi elektro yang mempunyai kegunaan serupa dengan telepon konvensional yang terhubung secara tetap. Namun, gadget seperti telepon genggam, telepon seluler, atau handphone memiliki keunggulan dalam hal portabilitas, yang memungkinkan pengguna untuk membawanya ke mana saja tanpa perlu terhubung dengan jaringan melalui kabel (nirkabel wireless). (marpaung J. , 2018)

Gadget juga dapat disebut sebagai perangkat elektronik kecil yang memiliki karakteristik unik, terdiri dari beberapa unit dengan kinerja tinggi, dan berkaitan dengan ukuran dan biaya. Salah satu perbedaan utama antara gadget dan perangkat elektronik lainnya adalah unsur inovasi yang berarti bahwa setiap hari, gadget akan muncul dengan teknologi terbaru yang mempermudah kehidupan manusia. (anggraeni & hendrizal, 2018).

b. Dampak positif dan negatif penggunaan gadget

Penggunaan perangkat teknologi memiliki akibat positif serta negatif, oleh sebab itu penting bagi orang tua di rumah dan guru di sekolah untuk mendukung siswa dalam mengatur

penggunaan perangkat tersebut. Meskipun terdapat manfaat dari penggunaan teknologi antara lain :

1. Membantu dalam berinteraksi dengan banyak orang melalui media sosial .
2. Memperpendek jarak dan waktu, terutama dengan kemajuan gadget yang canggih saat ini yang dilengkapi dengan media sosial.
3. Mempermudah siswa untuk berkonsultasi tentang pembelajaran serta tugas-tugas yang mereka belum mengerti. Dengan adanya kemungkinan mengirim pesan singkat atau menggunakan aplikasi pesan instan kepada guru, siswa dapat memperoleh informasi tentang kegiatan-kegiatan yang relevan

a. Dampak negatif dalam penggunaan gadget :

- 1) Penggunaan gadget yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi dapat membuat siswa lebih fokus pada diri sendiri.
- 2) Siswa yang menggunakan gadget mereka untuk berinteraksi di media sosial lebih banyak menghabiskan waktu untuk berkomunikasi daripada belajar.
- 3) Siswa menggunakan gadget untuk berkonsultasi mengenai pelajaran dan tugas yang belum mereka pahami, mencari materi pembelajaran di internet, dan memperoleh informasi tentang kegiatan yang diadakan namun akibat negatif dari penggunaan gadget ialah

siswa menjadi kurang sadar terhadap lingkungan sekitar karena terlalu fokus pada perangkat tersebut sehingga melupakan waktu. (harfiyanto, utomo, & budi, 2015)

2. Durasi

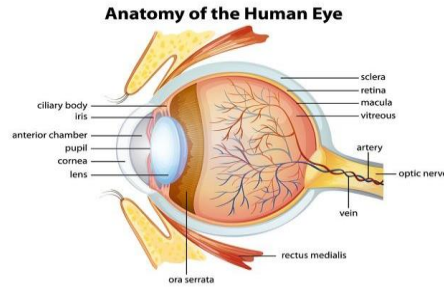
Defenisi Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), durasi merupakan lamanya sesuatu berlangsung atau rentang waktu. Menurut Putri (2014) durasi adalah rentang waktu atau lamanya sesuatu berlangsung, jadi yang dimaksud dengan durasi bermain gadget adalah lamanya seseorang menggunakan gadget, sedangkan frekuensi bermain gadget adalah tingkat keseringan penggunaan gadget dalam setiap hari atau minggunya.

3. Pencahaya

Cahaya merupakan pancaran energi dan partikel yang bisa merangsang retina manusia dan menimbulkan sensasi visual. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pancaran sinar dari suatu benda yang mengakibatkan mata menangkap bayangan dari benda disebut cahaya.

4. Anatomi mata

Mata adalah salah satu indra penglihatan pada manusia yang memiliki struktur berlemak yang berfungsi untuk menyerap goncangan. Ukuran diameter bola mata manusia sekitar 2,5 cm. fungsi utama mata adalah menerima rangsangan cahaya yang masuk melalui lensa mata dan mengarahkannya ke retina. Selanjutnya, rangsangan tersebut dikirim melalui serat-serat saraf optikus ke seentra penglihatan pada otak untuk diinterpretasikan. (Evelyn, 1999).



Gambar 2. Anatomi Mata

Sumber : <https://www.alodokter.com/melihat-lebih-dalam-anatomi-mata-anda>

Bagian-bagian yang ada dalam bagian mata antara lain:

a. Kelopak mata

Ialah dua lipatan kulit di depan bola mata.

b. Retina

Retina adalah lapisan dalam yang sangat halus dan sensitif terhadap cahaya.

c. Lensa

Lensa adalah organ utama yang memfokuskan cahaya yang dipantulkan dari objek yang dilihat menjadi bayangan jelas di retina.

d. Kornea

Kornea adalah selaput transparan yang memungkinkan cahaya melewati, memungkinkan kita melihat pupil dan iris.

e. Iris

Iris adalah diafragma yang terletak antara kornea dan lensa mata.

f. Pupil

Cahaya melewati kornea dan masuk ke pupil mengatur jumlah cahaya yang masuk kedalam bagian indera penglihatan. Saat kondisi ruangan gelap, pupil melebar, sedangkan kondisi ruangan terang, pupil menyempit. (Evelyn c. pearce, 2012)

5. Definisi kelelahan mata

Menngunakan alat penglihatan bisa mengakibatkan ketegangan serta kelelahan pada mata. Kelelahan mata terjadi pada saat ada tekanan yang intens pada fungsi-fungsi mata, seperti otot-otot akomodasi yang wajib bekerja keras atau retina yang menjadi kurang sensitif. (odi, purimahua , & et all, 2017)

Kelelahan mata dapat timbul akibat stres yang mempengaruhi kinerja penglihatan. Saat seseorang berusaha melihat objek kecil berasal dari jarak dekat pada waktu yang lama, otot-otot mata bekerja tanpa henti. Hal ini dapat menyebabkan tegangan pada otot akomodasi, yang pada gilirannya meningkatkan produksi asam laknat. Peningkatan asam laknat ini menjadi penyebab utama terjadinya kelelahan mata. (ilyas , 1991)

6. Mekanisme terjadinya kelelahan mata

Proses penglihatan dimulai ketika objek memberikan cahaya tersebut agar dapat memasuki mata melalui korne, pupil, dan lensa lalu difokuskan di retina pupil yang merupakan lubang ditengah mata berperan dalam mengatur jumlah cahay yang masuk dengan cara

menyempitkan saat cahaya terlalu terang atau melebarkan saat cahaya kurang atau redup. Fungsinya serupa dengan diafragma pada camera lensa membantu mengubah bayangan sehingga jatuh tepat di retina.

Retina lapisan tipis yang terdapat pada bola mata terdiri dari jutaan sel saraf yang dianggap sel batang serta sel kerucut. Pada retina cahaya diubah menjadi sinyal listrik yang kemudian dikirim ke otak melalui saraf optik atau saraf penglihatan untuk diproses. Dengan bantuan kerja otak yang kompleks, kita bisa melihat objek di sekitar sel batang juga memainkan peran penting dalam melihat kondisi pencahayaan yang kurang terang.

Disisi lain sel kerucut membantu kita memperhatikan detail saat kondisi pencahayaan cukup terang, seperti saat membaca dan melihat warna. Kelelahan mata bisa terjadi karena stres yang timbul dan fungsi penglihatan. Stress pada otot-otot akomodasi terjadi ketika seseorang berusaha melihat objek kecil pada jarak dekat dalam waktu yang lama.

Hal ini menyebabkan tegangan pada otot akomodasi semakin tinggi, yang membuat peningkatan asam laktat semakin tinggi serta mengakibatkan terjadinya kelelahan pada mata. Selain itu, stres di bagian retina bisa terjadi bila ada kontras atau pencahayaan yang berlebihan ketika melihat dalam waktu yang cukup lama. (setiawan, 2010)

7. Tanda dan gejala kelelahan mata

Adapun tanda dan gejala kelelahan mata sebagai berikut :

- a. Nyeri atau terasa berdenyut disekitar mata
- b. Pandangan kabur
- c. Pandangan ganda
- d. Sulit untuk memfokuskan penglihatan
- e. Mata perih
- f. Mata merah
- g. Mata berair
- h. Sakit kepala

Kelelahan mata dapat terjadi karena efek negatif dari penggunaan monitor, penurunan penglihatan yang sudah ada sebelumnya, membaca teks dengan huruf yang kecil, ketidakseimbangan kontras antara teks dan latar belakang, serta efek menyilaukan dan kekeringan pada mata akibat paparan jangka panjang.

Penyebab penglihatan mata yang tidak jelas dapat timbul karena perubahan fisiologis yang terjadi akibat proses penuan atau penyakit. Selain itu, penglihatan yang kabur juga dapat disebabkan oleh kebiasaan melihat benda dengan jarak 12 inci secara terus menerus, serta membaca dengan pencahayaan yang tidak memadai.

Kondisi mata yang kering serta iritasi bisa terjadi karena kekurangan cairan yang dibutuhkan untuk menjaga kelembaban mata, dan ketika intensitas kedipanmata yang normal berkurang. Jumlah kedipan mata dapat bervariasi tergantung pada aktivitas

yang sedang dilakukan, namun cenderung berkurang saat sedang dalam keadaan berkonsentrasi.

Mata yang menjadi merah dan berair tak jarang ditimbulkan oleh penggunaan komputer yang membutuhkan fokus pandangan pada layar monitor secara terus-menerus, sehingga menyebabkan berkurangnya jumlah kedipan mata.

Beberapa metode yang dapat digunakan untuk mengurangi kelelahan mata. Yaitu salah satunya adalah dengan meningkatkan kontras, yang merupakan cara yang paling mudah dan sederhana dilakukan. Caranya adalah dengan memilih latar belakang yang memiliki perbedaan warna yang jelas.

Metode lainnya adalah dengan meningkatkan intensitas pencahayaan, idealnya, pencahayaan di era kerja sebaiknya dua kali lipat lebih terang dari biasanya. Selain itu, penggunaan lampu tambahan di area kerja juga dapat membantu meningkatkan kenyamanan penglihatan. (Ilyas, 1991)

8. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keluhan Kelelahan Mata

Beberapa faktor yang bisa mempengaruhi kelelahan mata, ialah sebagai berikut :

a. Lama penggunaan gadget

Durasi penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kelelahan mata. Untuk menghindari dampak buruknya, disarankan melakukan teknik 20-20-20. Ialah setelah memakai gadget selama 20 usahakan mengalihkan pandangan dari layar

gadget dengan melihat objek lain yang berjarak 6 meter. (pane , saragih, & laoli, 2022)

b. usia

Tingkat kelelahan mata juga bisa dipengaruhi oleh usia. Lensa mata cenderung kehilangan elastisitasnya serta mengalami kesulitan untuk melihat objek jarak dekat. Hal ini bisa mengakibatkan ketidaknyamanan penglihatan baik pada jarak dekat serta penglihatan jauh. Kelainan akomodasi terjadi pada usia di atas 40 tahun dianggap presbyopia atau kesulitan melihat pada jarak dekat. (Cahyono , Informasi Biologi Mata Dan Penglihatan, 2005)

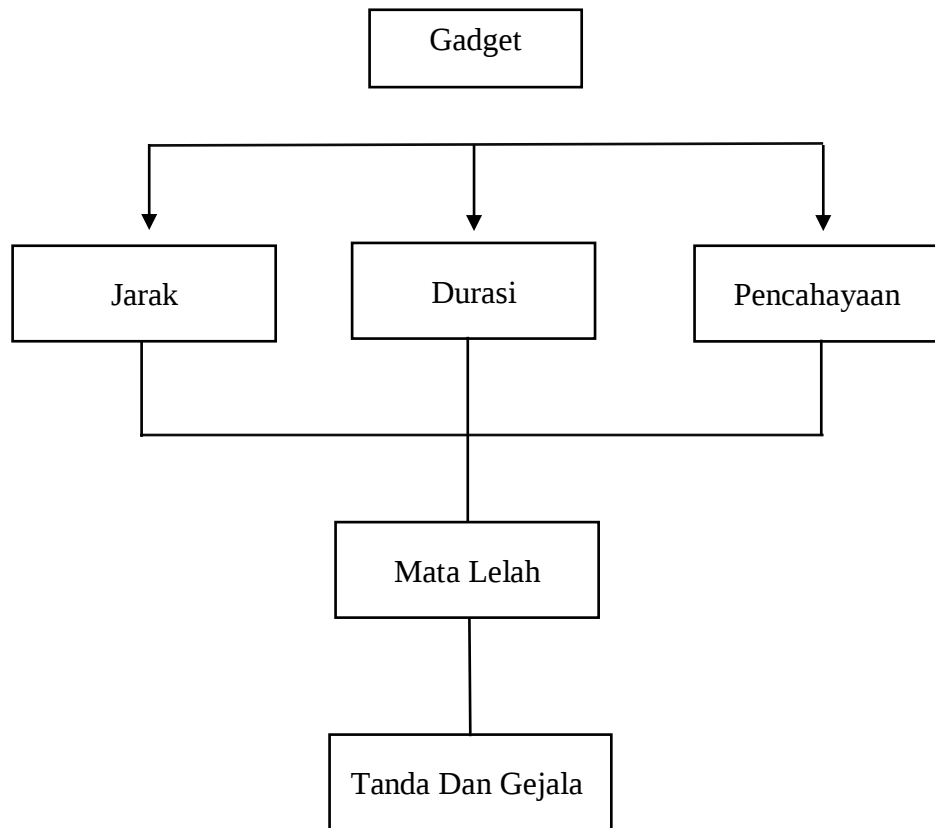
c. Faktor pencahayaan

Pencahayaan memegang peranan penting dalam membentuk syarat kerja yang aman dan nyaman, dan memiliki hubungan yang erat. Agar dapat melihat dengan jelas dan fokus diperlukan intensitas cahaya yang memadai. (Ariyanti, 2006)

d. Gangguan penglihatan refraktif

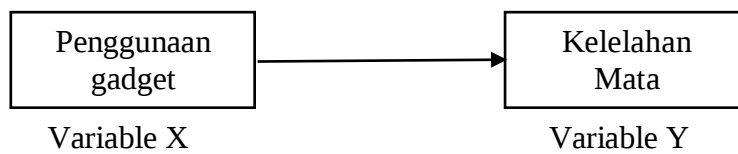
Gangguan refraksi terjadi saat terdapat perubahan pada bentuk bola mata atau lensa mata, yang menyebabkan bayangan tidak jatuh sempurna di retina serta membentuk penglihatan yang buram. Individu yang mengalami kelainan refraksi cenderung mengalami kelelahan mata lebih cepat (Cahyono , Informasi Biologi Mata dan Penglihatan, 2005).

B. Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep



Gambar 2.2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

H0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap keluhan kelelahan mata.

H1 : Terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap keluhan kelelahan mata.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, metode yang dipergunakan ialah metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data dalam bentuk angka-angka statistik serta data ordinal yang diperoleh dari responden. Penelitian kuantitatif ini didasarkan pada filosofi postpositivesme dan bertujuan untuk menyelidiki sampel atau populasi tertentu analisis kuantitatif atau statistik.

Berdasarkan penelitian Sugiyono yaitu penelitian kuantitatif yang bisa dijelaskan menjadi suatu metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini diklaim menjadi metode ilmiah atau metode saintifik sebab memenuhi prinsip-prinsip ilmiah seperti kejelasan, obyektivitas, keukuran rasionalitas, serta sistematis.

Data dikumpulkan menggunakan instrument penelitian serta di analisis secara kuantitatif atau statistik dengan menggunakan tujuan menguji hipotesis yang sudah ditetapkan .(Sugiyono, metode penelitian pendidikan, 2016)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di lokasi Akademi Refraksi Optisi (ARO) Leprindo

JL. Ciputat Molek Selatan No. 1C, Kelurahan Pisangan, Kecamatan
Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten 15419

2. Waktu Penelitian

Peneliti menggunakan waktu sekitar 2 bulan sejak diberikannya izin penelitian. Dalam periode tersebut, satu bulan digunakan untuk pengumpulan data, sementara satu bulan lainnya digunakan untuk pengolahan data, termasuk penyajian dalam bentuk karya tulis ilmiah dan proses bimbingan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi bisa diartikan menjadi suatu daerah yang mencakup objek atau subjek menggunakan karakteristik serta kualitas tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti untuk tujuan penelitian dan untuk mengambil kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa ARO Leprindo Jakarta pada Tingkat satu dan dua yang berjumlah 106 mahasiswa.

2. Sampel

Sampel ialah bagian yang berasal dari populasi yang memiliki sejumlah karakteristik yang mencerminkan populasi secara keseluruhan. Dengan menggunakan ukuran sampel yang wajib sesuai dengan jumlah sampel serta diambil dari populasi, sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2010). Pada penelitian ini sampel yang diambil mengikuti rumus slovin yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = jumlah margin error yang ditoleransi, nilai ketentuan 95%

$$\begin{aligned} n &= \frac{106}{1 + 106 (95\%)^2} \\ &= \frac{106}{1 + 106 (0,05)^2} \\ &= \frac{106}{1, 2825} \\ &= 83 \end{aligned}$$

Sehingga sampel yang diambil pada penelitian ini sebesar 83 mahasiswa.

D. Sumber Data

Data primer

Data yang secara pribadi diberikan pada peneliti. Pada penelitian ini, penulis memakai data primer yang diperoleh melalui metode kuesioner yang diberikan pada responden terpilih. Koesioner tadi berisi pertanyaan yang terkait dengan variabel penelitian yang sedang diteliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan, dapat di andalkan, dan dapat dipertanggung jawabkan. Dalam upaya ini data primer yang digunakan berasal dari mahasiswa Aro Leprindo Jakarta.

E. Teknik Pengambilan Sampel

Sampel pada penelitian ini ialah sebagian berasal dari populasi yang dipergunakan ialah sumber data. Populasi tersebut mencakup sejumlah cirikhas yang dimiliki oleh keseluruhan populasi. Metode pengambilan sampel yang dipergunakan ialah purposive sampling, dimana sampel dipilih berdasarkan tertentu dari tujuan berdasarkan starta, acak, atau wilayah. (Arikunto, 2010)

Untuk menentukan ukuran sampel yang tepat, diperlukan penepatan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi merujuk pada karakteristik yang wajib ada di setiap anggota populasi yang dipilih sebagai sampel, sedangkan kriteria eksklusi merujuk pada karakteristik yang tidak diinginkan dan mengharuskan anggota populasi tersebut dikecualikan dari sampel.

Penetapan kriteria inklusi dan eksklusi ini penting untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih mewakili karakteristik yang terdapat dalam populasi. Dengan melakukan hal ini diharapkan agar sampel tidak secara signifikan berbeda dengan populasi dalam hal karakteristik yang diinginkan.

1. Kriteria Inklusi

- a. Terdaftar sebagai mahasiswa Aro Leprindo Jakarta pada Tahun 2023.
- b. Responden yang menggunakan handphone.

2. Kriteria Eksklusi

- a. Data tidak lengkap dalam mengisi kuesioner.

- b. Tidak menggunakan handphone.
- c. Tidak mengisi kuesioner.
- d. Tidak mengumpulkan kuesioner.

F. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas ialah suatu metode untuk menentukan apakah sebuah alat atau pengukuran dapat benar-benar menggambarkan apa yang ingin diukur. Jika sebuah instrument di anggap valid, berarti instrument tersebut mampu mengukur dengan akurat serta bisa menyampaikan data yang berasal dari variabel yang sedang diteliti dengan sempurna.

Metode pengujian yang digunakan adalah dengan membandingkan nilai korelasi atau r hitung dari variabel penelitian dengan r tabel. Validitas hasil kuesioner dapat diidentifikasi berdasarkan kriteria berikut :

- a. Jika nilai r hitung lebih besar daripada nilai r tabel, maka kuesioner dianggap valid.
- b. Sebaliknya, jika nilai r hitung lebih kecil daripada nilai r tabel, maka kuesioner dianggap tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pengukuran dapat menghasilkan data yang konsisten pada objek yang sama. Penelitian ini dimaksudkan untuk memahami seberapa besar

data pengukuran mampu menciptakan hasil yang relatif konsisten ketika dilakukan pengukuran berulang pada subjek yang sama. Selanjutnya, nilai reliabilitas butir soal dapat dilihat pada tabel reliability statistic. Nilai cronbach's alpha dikonsultasikan dengan kriteria reliabilitas yang dikemukakan Hinton (2014;375) seperti tabel berikut :

Kriteria Realibilitas Butir Soal

No	Koefisien Reliabilitas	Penafsiran
1	$0,00 \leq r_i < 0,50$	Derajat reliabilitas rendah
2	$0,50 \leq r_i < 0,70$	Derajat reliabilitas sedang
3	$0,70 \leq r_i < 0,90$	Derajat reliabilitas tinggi
4	$0,90 \leq r_i \leq 1,00$	Derajat reliabilitas sangat tinggi

3. Uji normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menentukan apakah variabel residual dalam model regresi memiliki distribusi normal. Uji t dan uji F dapat digunakan untuk mengidentifikasi apakah nilai residual mengikuti distribusi normal. Selain itu, uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah distttribusi variabel dependen normal atau mendekati normal, maka model regresi dianggap baik dan dapat di uji secara statistik.

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan Test of Normality Kolmogorov-smirnov, dan jika nilai hasilnya lebih besar dari 0,05 maka data dapat memiliki distribusi normal.

4. Analisis Regresi Linier Sederhana

Tujuan dari analisis regresi adalah untuk memahami apakah variabel terikat dapat dipengaruhi positif atau negatif dengan mengubah nilai variabel bebas. Regresi sederhana berkaitan dengan hubungan sebab-akibat atau fungsional antara variabel independen dan variabel dependen. Dalam analisis regresi, digunakan untuk memperkirakan bagaimana nilai variabel terikat akan berubah ketika nilai variabel bebas diubah atau ditambah.

Berikut adalah persamaan umum dari regresi linier sederhana :

$$Y=a+bX$$

Y : variabel dependen

X : variabel independen

a : bilangan konstan

b : koefisien arah regresi linier

5. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah data sementara mengenai suatu masalah yang masih bersifat spekulatif karena belum terbukti kebenarannya. Jika rumusan subjek penelitian dirumuskan dalam bentuk pertanyaan, disebut sebagai pendekatan tentatif karena jawaban di dasarkan pada fakta empiris dari pengumpulan data.

Proses pengujian hipotesis di mulai dengan menetapkan hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternatif (H_1), memilih uji statistik dan perhitungann, menentukan tingkat signifikansi, serta mentukan

kriteria pengujian. Sebelum menyimpulkan dengan menggunakan koefisien korelasi langkah pertama adalah menguji tingkat signifikansi korelasi dengan statistik.

a. Penetapan hipotesis

Dalam penelitian ini, hipotesis tentang hubungan antara pemahaman terhadap kebiasaan pemeliharaan kacamata akan diuji menggunakan uji regresi parsial atau uji t. Uji regresi parsial bertujuan untuk menguji pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hal tersebut, hipotesis-hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai t hitung $>$ nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.
2. Sebaliknya, jika nilai t hitung $<$ nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y.

G. Definisi Operasional

Tabel 3. 1
Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi	Dimensi	Indikator	Hasil	Skala
Variabel Independen						
1	Pengaruh penggunaan gadget	Menurut buku R. Agusli definisi gadget adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik yang memiliki penggunaan praktis dan sering dianggap sebagai hal baru Selain itu, dalam konteks zaman sekarang gadget lebih dikenal sebagai suatu media atau alat komunikasi modern.	1. Durasi 2. <i>Gadget</i> 3. Jarak Pandang 4. pencahayaan	Kuesioner	Ya = 1 Tidak = 0	Nominal
Variabel Dependen						
2.	Kelelahan mata	Mata yang tegang atau lelah juga bisa disebabkan oleh penggunaan indera penglihatan. Kelelahan mata terjadi ketika terdapat stres intensif pada fungsi-fungsi mata seperti pada otot-otot akomodasi yang membutuhkan pengamatan yang cermat, atau pada retina yang menjadi kurang sensitif. (odi, purimahua , & et all, 2017)	1. Usia 2. Durasi penggunaan gadget 3. Kelainan Refraksi 4. Faktor pencahayaan	Observasi dan kuesioner	Ya = 1 Tidak = 0	Nominal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Kampus

1. Sejarah kampus

Akademi Refraksi Optisi (ARO) Leprindo adalah lembaga pendidikan tinggi pertama di Indonesia yang mengadakan program studi refraksi optisi. Pada tanggal 16 Mei 1978, Yayasan Lembaga Pendidikan Refraksionis Optisien Indonesia (LEPRINDO) didirikan sebagai awal berdirinya Yayasan tersebut.

Yayasan ini kemudian mendirikan institusi yang dikenal dengan nama Institusi Refraksionis Optisien, yang pada awalnya menawarkan program pendidikan Diploma satu. Institusi Refraksionis Optisien ialah bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai tujuan untuk mencapai cita-cita mulia, yaitu meningkatkan kecerdasan anak-anak bangsa.

Upaya untuk mencapai cita-cita itu ditempuh dengan merubah program jenjang pendidikan diploma satu ke diploma tiga dan berubah nama menjadi Akademi Refraksi Optisi Leprindo pada tahun 1986. Dalam mendukung proses optimal belajar mengajar ARO Leprindo memiliki peralatan praktikum lengkap yaitu ruang laboratorium optik, ruang praktikum klinik refraksi, ruang lensa kontak dan sarana pelayanan optik yang dibimbing dengan dosen berpengalaman.

Terakreditasi oleh BAN-PT & LAM-PT. Hingga saat ini ARO LEPRINDO telah meluluskan sebanyak 42 angkatan.

2. Visi Misi Kampus

a. Visi

“Sebagai institusi pendidikan optometri yang unggul serta berdaya saing tinggi di Indonesia maupun internasional dengan standar mutu tertinggi pada tahun 2032.”

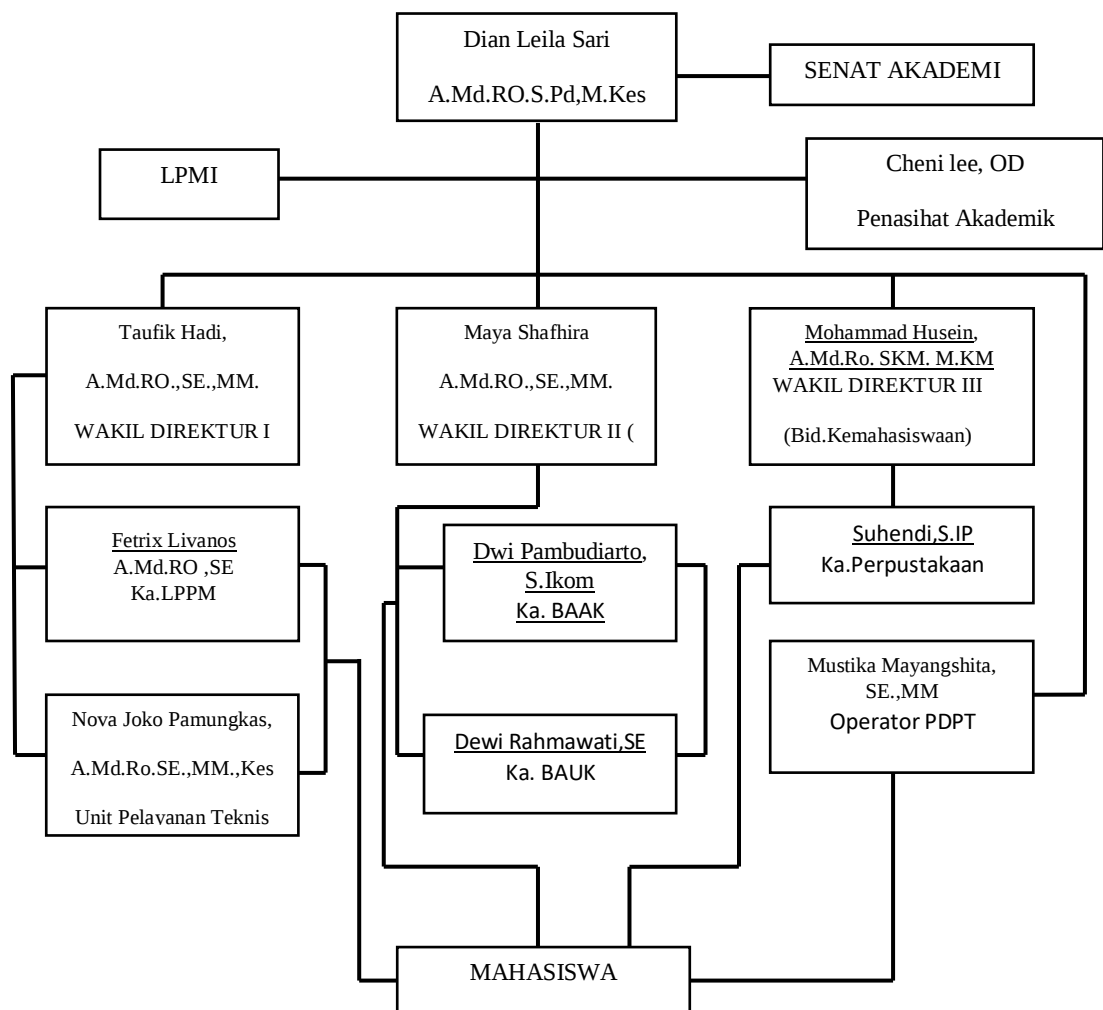
b. Misi

- 1) Melaksanakan sistem pengolahan program pembelajaran yang sesuai dengan tri dharma perguruan tinggi.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang menghasilkan praktisi optometris, kompeten di bidang kesehatan penglihatan (vision care) serta mampu melaksanakan peran dan fungsinya pada masyarakat.
- 3) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam mewujudkan sistem pengelolaan pendidikan optometri yang profesional dan akuntabel terwujud dalam peningkatan mutu lulusan.
- 4) Menyelenggarakan penelitian inovasi terapan bidang optometri melalui pengabdian pada masyarakat di bidang kesehatan penglihatan (vision care).

- 5) jejaring dalam rangka peningkatan kompetensi sumber daya manusia serta membentuk lulusan yang berdaya saing tinggi di tingkat nasional maupun internasional
- 6) meningkatkan jenjang pendidikan dari program diploma optometri ke jenjang sarjana terapan optometri sesuai level Kerangka Nasional Indonesia (KKNI)

3. Struktur Organisasi Kampus

Struktur Organisasi Akademi Optisi Aro Leprindo Jakarta



B. Hasil Penelitian

1. Identitas Responden

Analisis penilaian data ini adalah hasil dari penafsiran kuesioner telah diisi kepada responden bertujuan untuk memahami karakteristik mereka. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

a. Kelompok jenis kelamin

Tabel 4.1 Kelompok Jenis kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah Responden	Presentase%
1	Laki Laki	40	48.2%
2	Perempuan	43	51.8%
Total		83	100%

Hasil dari tabel 4.1 Jumlah Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Berjumlah 83 Orang. Dengan jumlah Laki-Laki berjumlah 40 orang (48,2%) dan Jumlah Responden Perempuan berjumlah 43 orang (51,8%). Maka total keseluruhan responden yaitu 83 orang (100%).

b. Kelompok usia

Tabel 4.2 Kelompok Usia

No	Usia	Jumlah Responden	Presentase%
1	18-21	77	92.8%
2	22-29	6	7.2%
Total		83	100%

Berdasarkan tabel 4.2 bisa kita ketahui bahwa persebaran usia responden yang berusia 18 tahun sampai dengan 29 tahun

yang mana dapat dikelompokkan seperti kelompok satu yang berusia 18-21 yang berjumlah 77 orang (92.8%). Dan kelompok dua usia antara 22-29 tahun berjumlah 6 orang (7.2%)

2. Analisis Data

a. Uji Instrumen

1) Uji Validitas

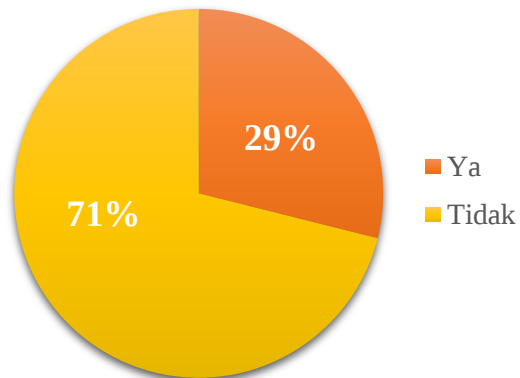
Uji validitas dipergunakan untuk menilai apakah kuesioner tersebut valid. Validitas merujuk pada tingkat ketelitian antara data yang sebenarnya terjadi pada subjek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Oleh karena itu data yang disajikan tidak boleh berbeda dengan sebenarnya terjadi pada subjek penelitian. Untuk memberikan suatu alat efektif, perlu menyampaikan data yang berkaitan menggunakan variabel yang diteliti. Salah satu kriteria yang dipergunakan ialah alat dikatakan valid bila nilai r hitung $>$ dari r tabel.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Penggunaan Gadget Variabel X

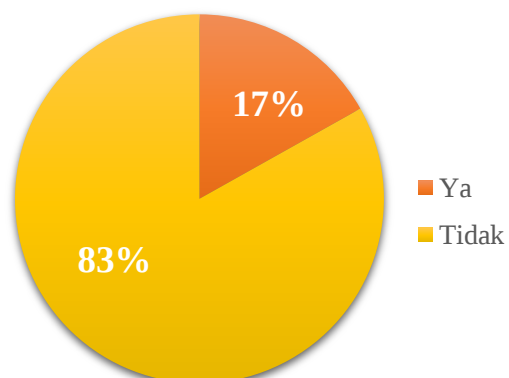
NO	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,531	0,2156	Valid
2	0,410	0,2156	Valid
3	0,381	0,2156	Valid
4	0,280	0,2156	Valid
5	0,435	0,2156	Valid

Grafik 4.1 Kuesioner X1



Berdasarkan grafik 4.1 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda menggunakan gadget dengan jarak kurang dari 40 cm”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 24 responden (29%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 59 responden (71%).

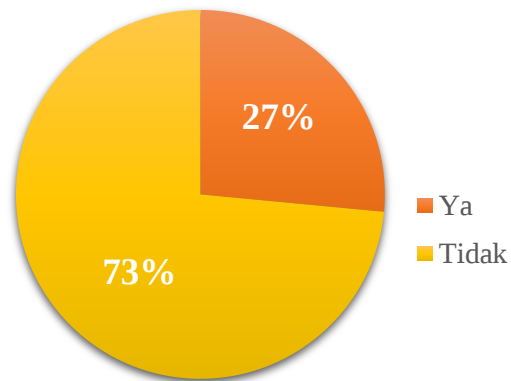
Grafik 4.2 Kuesioner X2



Berdasarkan grafik 4.2 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda sehari-harinya menggunakan gadget lebih dari 3 jam”. Dari total 83

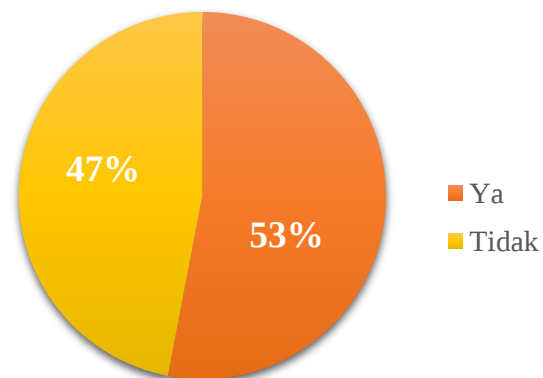
responden yang menjawab (Ya) sebanyak 14 responden (17%).
Dan menjawab (Tidak) sebanyak 69 responden (83%).

Grafik 4.3 Kuesioner X3



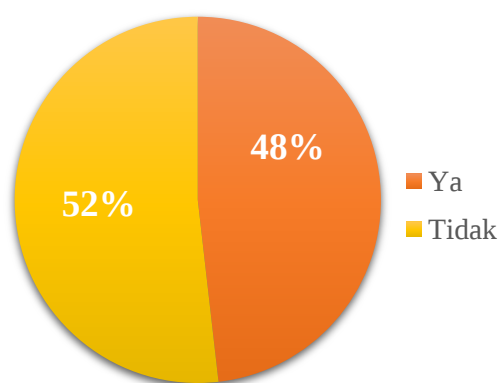
Berdasarkan grafik 4.3 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Bagaimanakah kondisi pencahayaan ruangan saat menggunakan gadget apakah dalam keadaan terang”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 22 responden (27%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 61 responden (73%).

Grafik 4.4 Kuesioner X4



Berdasarkan grafik 4.4 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda sering bermain gadget dalam keadaan ruang yang gelap”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 44 responden (53%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 39 responden (47%).

Grafik 4.5 Kuesioner X5



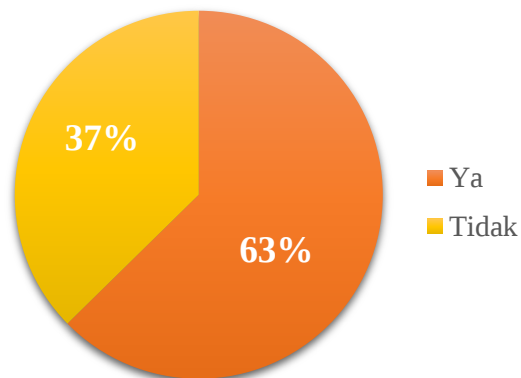
Berdasarkan grafik 4.5 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda selalu mengistirahatkan mata setelah menggunakan gadget selama satu jam”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 40 responden (48%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 43 responden (52%).

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Kelelahan Mata Variabel Y

NO	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,679	0,2156	Valid
2	0,452	0,2156	Valid
3	0,716	0,2156	Valid
4	0,609	0,2156	Valid
5	0,534	0,2156	Valid

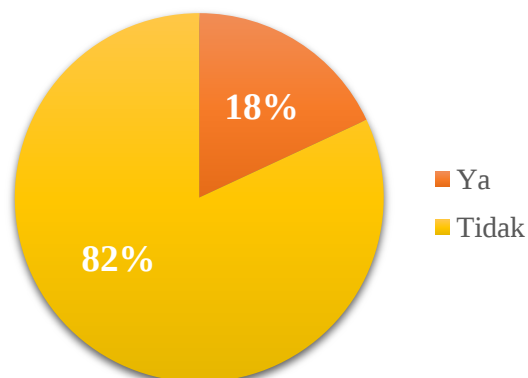
Dari beberapa tabel diatas dapat diperoleh bahwa seluruh instrument pernyataan dikatakan valid, karena nilai korelasi r hitung $>$ r tabel, hasil pengamatan r tabel didapatkan nilai dari sampel (N) = 0,2156, merujuk pada hasil dari uji validitas dihasilkan bahwa semua instrument mulai dari uji validitas dihasilkan bahwa semua instrument mulai dari variabel penggunaan gadget (X) yang terdiri dari X_1 , X_2 , X_3 , X_4 , X_5 , semuanya menghasilkan nilai r hitung $>$ r tabel. Selain itu variabel kelelahan mata (Y) yang terdiri dari Y_1 , Y_2 , Y_3 , Y_4 , Y_5 , semua menghasilkan r hitung $>$ r tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa semua instrument dalam penelitian ini dinyatakan valid.

Grafik 4.6 Kuesioner Y1



Berdasarkan grafik 4.6 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda merasakan mata berair saat menggunakan gadget”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 52 responden (63%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 31 responden (37%).

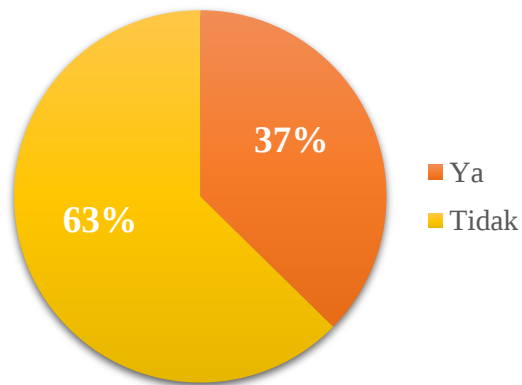
Grafik 4.7 Kuesioner Y2



Berdasarkan grafik 4.7 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda merasakan mata lelah saat menggunakan gadget di waktu yang lama”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak

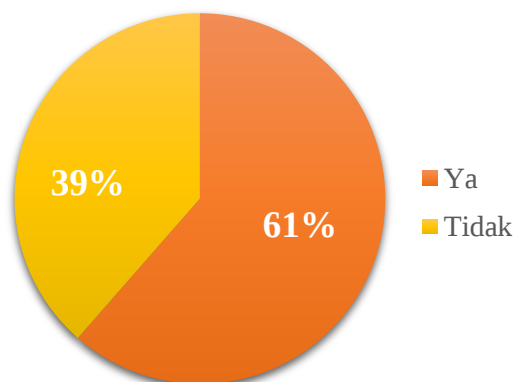
15 responden (18%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 68 responden (82%).

Grafik 4.8 Kuesioner Y3



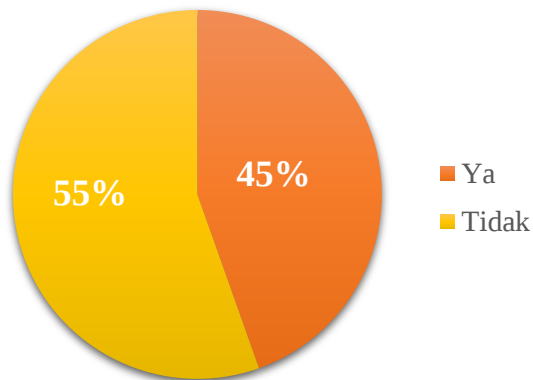
Berdasarkan grafik 4.8 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda sering merasakan sakit kepala saat menggunakan gadget di waktu yang lama”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 31 responden (37%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 52 responden (63%).

Grafik 4.9 Kuesioner Y4



Berdasarkan grafik 4.9 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda setelah berlama-lama bermain gadget penglihatan menjadi buram”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 51 responden (61%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 32 responden (39%).

Grafik 4.10 Kuesioner Y5



Berdasarkan grafik 4.10 yang dimana pertanyaan untuk mahasiswa Aro Leprindo Jakarta yaitu “Apakah anda saat menggunakan gadget merasakan sakit pada bagian leher”. Dari total 83 responden yang menjawab (Ya) sebanyak 37 responden (45%). Dan menjawab (Tidak) sebanyak 46 responden (46%).

2) Uji Reabilitas

Analisis reliabilitas dilakukan terhadap sejumlah butir soal tes secara keseluruhan. Pengujian reabilitas dilakukan agar bisa melihat apakah alat ukur yang dipergunakan pada kuesioner memberikan konsistensi saat mengukur gejala yang

sama. Berdasarkan Hinton (2014:34) menyatakan reliabel standarisasi dimulai dari n skor Alpha di atas 0.75 umumnya digunakan untuk mengambil skala yang tinggi. Sedangkan 0,5 hingga 0,75 diterima secara umum sebagai indikasi skala yang cukup handal atau sedang (R. Hinton, McMurray, & Bronlow, 2014).

Tabel 4.5 Hasil uji reliabilitas (variabel X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,531	6

Tabel 4.6 Hasil uji reliabilitas (variabel Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,734	6

Hasil dari tabel di atas menunjukkan bahwa semua nilai Cronbach's Alpha variabel X, serta variabel Y mempunyai nilai lebih dari 0.50 maka semua pernyataan dinyatakan reliabel. Pada penelitian ini, memakai standar realinilitas Cronbach's alpha berdasarkan Hinton (2014:35) yang mempunyai empat konstruk keandalan yaitu nilai Cronbach's alpha 0,50 dibawah ialah kendalan rendah (Low Realibility) dan 0,90-1 kendalam sangat tinggi (Excellent Reability).

Berdasarkan hasil Analisa diatas dinyatakan bahwa nilai Realiability untuk variabel X ialah 0.53 yang merupakan

kendalan moderat (moderate reliability) dan untuk variabel Y nilai reliability nya 0,73 yang merupakan kendalan tinggi (high reliability). Selain itu, hasil ini dinyatakan reliabel menggunakan hasil penelitian widi (2011) yang menyatakan tingkat kendalan nilai Cronbach's alpha >0,40-0,60 dapat dinyatakan cukup andal atau reliabel. Nilai cronbach's alpha pada hasil diatas sebesar 0.53 karena 0.53 untuk variabel X dan 0,73 untuk Variabel Y berada pa interval 0.50-0.70 (Honton, 2004:35).

Hasil ini menunjukkan bahwa butir soal tes mengenai pengaruh gadget pada keluhan kelelahan mata dapat dipercaya karena cenderung memberikan hasil yang tetap. Sehingga disimpulkan bahwa soal pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Keluhan Kelelahan Mata Pada Mahasiswa ARO LEPRINDO, Jakarta 2023 adalah reliabel dengan kategori sedang.

3) Uji Normalitas

Pengujian normalitas dipergunakan untuk mempelajari apakah model regresi memiliki distribusi yang normal atau tidak. Perkiraan normalitas ialah syarat yang penting dalam pengujian signifikansi koefisien regresi disebut baik bila memiliki distribusi normal atau mendekati normal.

Tabel 4.7 Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,37290141
Most Extreme Differences	Absolute	,089
	Positive	,076
	Negative	-,089
Kolmogorov-Smirnov Z		,813
Asymp. Sig. (2-tailed)		,523
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Dilihat dari data diatas menunjukan pada pola distribusi normal, dengan jumlah total 83 orang responden di dapatkan hasil nilai signifikansi sebesar 0,523, data lulus uji normalitas karena nilai signifikansi $> 0,05$.

4) Analisi Regresi Linear Sederhana

Untuk mencapai tujuan penelitian, diperlakukan pengujian analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. Dalam pengujian hipotesis pada penelitian ini dipergunakan metode analisis regresi linear dan uji parsial yang dimana memiliki beberapa kriteria:

1. Jika nilai t hitung $>$ nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y .

2. Sebaliknya, jika nilai t hitung $<$ nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y .

metode ini juga dipergunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel independen, yaitu penggunaan gadget (X), terhadap variabel dependen, yaitu kelelahan mata (Y).

Tabel 4.8 Uji regresi linear

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	4,543	1,371		3,313	,001
	TX	,389	,165	,254	2,359	,021

Berdasarkan hasil diatas menyatakan t hitung TX sebesar (2.359), dan nilai t tabel yaitu (1.9897). yang artinya bahwa hipotesis diterima dikarenakan sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai t hitung $>$ nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y . Selain itu, dilihat nilai signifikansi X (0.021), maka nilai signifikansi X yang kurang dari (0.05) bahwa hasil tersebut $<$ 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa hasil tersebut terdapat pengaruh antara variabel penggunaan gadget (X) dan variabel kelelahan mata (Y).

Tabel 4.9 Uji Hipotesis

ANOVAa						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10,622	1	10,622	5,567	,021 ^b
	Residual	154,558	81	1,908		
	Total	165,181	82			

Berdasarkan tabel diatas bisa diperoleh keputusan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini bisa dilihat dari tabel output SPSS di atas menunjukkan nilai F hitung yaitu sebanyak 5,567 dan nilai F tabel 3,958. Serta nilai signifikansi yang didapatkan yaitu 0.021 yang dimana lebih kecil dari 0.05 oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya pengaruh diantara variabel penggunaan gadget (X) dan variabel kelelahan mata (Y). kesimpulannya adalah nilai F hitung $5.567 >$ nilai F tabel 3.9589 dan nilai sig $0.021 < 0.05$ yang bisa diartikan bahwa seluruh variabel (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap kelelahan mata pada mahasiswa aro leprindo jakarta tahun 2023, maka dapat diambil kesimpulan bahwa berdasar Hasil pengujian hipotesis, terdapat nilai t hitung sebesar 2.359 yang lebih besar daripada nilai t tabel yaitu 1.9897 dan pada pengujian regresi linear terdapat nilai f hitung sebesar 5.567 yang lebih besar dari pada nilai f tabel yaitu 3.9589. oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa uji T dan uji F yang menyatakan bahwa penggunaan gadget (VARIABEL X) terhadap kejadian mata lelah (VARIABEL Y) berpengaruh secara signifikan.

B. Saran

Saran yang peneliti berikan ialah sebagai berikut :

1. Bagi responden

Hasil penelitian ini, para responden disarankan untuk membatasi penggunaan gadget setelah melihat adanya kelelahan mata yang di alami secara signifikan dalam penglihatan akibat dari penggunaan gadget gadget yang berkepanjangan.

2. Bagi refraksionis optisien

Dari hasil penelitian ini Refraksionis Optisien juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak penggunaan gadget dalam jangka waktu yang lama terhadap kelelahan mata. Sehingga temuan ini berpotensi memberikan wawasan yang berharga bagi mereka dalam memberikan edukasi kepada pasien yang mengalami masalah serupa.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diperlukan bahwa hasil dari penelitian ini bisa sebagai pedoman bagi peneliti berikutnya dalam menjalankan penelitian yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- anggraeni, a., & hendrizal. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL. *Jurnal PPKn & Hukum*, 66.
- Arikunto. (2010). *Suatu Pendekatan Praktek*. jakarta : 2010.
- Ariyanti. (2006). ilmu graha. *teknik keselamatan dan kesehatan kerja industri* .
- Cahyono . (2005, Maret 29). Informasi Biologi Mata dan Penglihatan.
- Cahyono . (2005, Maret 29). Informasi Biologi Mata Dan Penglihatan. *Informasi Biologi Mata Dan Penglihatan*.
- Dyer, & Morris . (1990). Deksription And Classification Of Visual Display Terminal In VDT And Woker's Health. . *Journal Occupational Med*.
- Dyer, & Morris. (1990). Deskripsi And Classification Of Visual Display Terminal In VDT And Woker's Health. *Journal Occupational Med*.
- Evelyn. (1999). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Para Medis*. jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Evelyn c. pearce. (2012). *Anatomi dan Fisiologi Untuk Paramedic*. jakarta: gramedia .
- Gumunggilung, d., Doda, D., & Mantjoro , E. (2021). Hubungan Jarak Dan Durasi Pemakaian Smarthpone Dengan Keluhan Kelelahan mata Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Unsrat Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal KESMAS*, 13.

- harfiyanto, d., utomo, u. b., & budi, t. (2015). POLA INTERAKSI SOSIAL SISWAPENGGUNA GADGET DI SMA N 1 SEMARANG. *Journal of Educational Social Studies*, 4.
- ilyas . (1991). Penuntun Ilmu Penyakit Mata . *Balai Penerbit FKUI* .
- Ilyas. (1991). *penuntun ilmu penyakit mata*. Jakarta : 1991.
- marpaung, j. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal KOPASTA*, 59.
- marpaung, J. (2018). PENGARUH PENGGUNAAN GADGET DALAM KEHIDUPAN. *Jurnal KOPASTA*, 59.
- odi, k. d., purimahua , s. l., & et all. (2017). HUBUNGAN SIKAP KERJA, PENCAHAYAAN DAN SUHU TERHADAP KELELAHAN KERJA DAN KELELAHAN MATA PADA PENJAHIT DI KAMPUNG SOLOR KUPANG . *Kesehatan Lingkungan dan Kesehatan Kerja*, 63.
- pane , j. p., saragih, i. s., & laoli, t. l. (2022). jurnal penelitian perawat profesional . *HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEJADIAN ASTENOPIA*, 948.
- putri, z. u., aletta, a., & et al. (2019). hubungan perilaku penggunaan smarthpone dengan ketajaman visual pada siswa di bireun aceh indonesia. *Konferensi Internasional Kesehatan Masyarakat*, 216.
- R. Hinton, P., McMurray, I., & Bronlow, C. (2014). *SPSS Explained*.
- riadyani , a. p., & herbawani, c. k. (2022). SYSTEMATIC REVIEW PENGARUH INTENSITAS CAHAYA TERHADAP KELELAHAN MATA PEKERJA. *JURNAL KESEHATAN MASYARAKAT (e-Journal)*, 167.

- setiawan, D. (2010). *analisis kelelahan mata pekerja sebelum dan sesudah bekerja pada intensitas penerangan dibawah standar diruangan office pt. buma jobsite andaro.*
- Sugiyono. (2010). *metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.* bandung : 2010.
- Sugiyono. (2016). *metode penelitian pendidikan.* Bandung: 2016.
- Sugiyono. (2016). *metode penelitian pendidikan .* Bandung: 2016.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**KUESIONER PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
KELELAHAN MATA PADA MAHASISWA ARO LEPRINDO JAKARTA
2023**

Nama :

Umur :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Petunjuk prngisian :

1. Mohon saudar/I memberikan jawaban dengan memberikan tanda (X) pada salah satu opsi jawaban yang paling tepat sesuai dengan keadaan anda secara objektif.

NO.	PERTANYAAN	JAWABAN	
VARIABEL INDEPENDEN : PENGGUNAAN GADGET		YA	TIDAK
1.	Apakah anda menggunakan gadget dengan jarak kurang dari 40 cm ?		
2.	Apakah anda sehari-harinya menggunakan gadget lebih dari 3 jam ?		
3.	Bagaimana kondisi pencahayaan ruangan saat menggunakan gadget apakah dalam keadaan terang?		
4.	Apakah anda sering bermain gadget dalam keadaan ruang yang gelap ?		
5.	Apakah anda selalu mengistirahatkan mata setelah menggunakan gadget selama satu jam ?		
VARIABEL DEPENDEN : KELELAHAN MATA		YA	TIDAK

1.	Apakah anda merasakan mata berair saat menggunakan gadget ?		
2.	apakah anda merasakan mata lelah saat menggunakan waktu yang lama?		
3.	Apakah anda sering merasakan sakit kepala saat menggunakan gadget di waktu yang lama?		
4.	Apakah anda setelah berlama-lama bermain gadget penglihatan menjadi buram?		
5.	Apakah anda saat menggunakan gadget merasakan sakit pada bagian leher ?		

Lampiran 2

Data Responden

No	Nama	Usia	L/P	Penggunaan Gadget					Total X	Kelelahan mata					Total Y
				X 1	X 2	X 3	X 4	X 5		Y 1	Y 2	Y 3	Y 4	Y 5	
1	Nadia Eva	19	P	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	2	8
2	Aliza Kinantni	19	P	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	1	6
3	Salwa Fitria	20	P	2	2	2	2	1	9	1	1	1	2	2	7
4	Fatria Sekar	19	P	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	1	9
5	Shafira Rahma	19	P	2	2	1	2	1	8	1	2	1	1	2	7
6	Adara Jandini	20	P	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10
7	Anisa Oktavi	20	P	1	2	2	1	1	7	1	2	1	2	1	7
8	Zulfa Salsabila	20	P	2	2	1	1	1	7	2	2	2	2	2	10
9	Tika Nurta Jaya	19	P	1	1	2	1	1	6	1	1	2	1	2	7
10	Mochammad	19	L	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
11	Iqbal Fadillah	21	L	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10
12	Ardan	20	L	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8
13	Yumna	19	P	2	2	2	1	1	8	1	2	1	1	1	6
14	Muhammad	20	L	1	2	1	2	1	7	1	1	2	1	2	7
15	David C.Pras	20	L	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	2	8
16	Rizky Rosya S	19	L	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	1	8
17	Sandi Salina	20	P	2	1	2	1	2	8	2	2	2	1	2	9
18	Tito Agustio	19	L	2	1	2	1	2	8	1	2	2	1	2	8
19	Rafai Supriyadi	20	L	2	2	2	1	2	9	1	2	1	1	2	7
20	Soleh	23	L	1	2	2	1	2	8	1	2	2	1	2	8
21	Tiara Merizka	19	P	1	2	2	1	1	7	2	2	2	2	2	10
22	Fahrul	19	L	2	2	2	1	2	9	2	2	2	1	1	8
23	Raihan Bilqis	20	P	2	2	2	1	1	8	1	2	1	2	1	7
24	Billy Arya	24	L	2	2	2	1	1	8	2	2	2	1	2	9
25	Rafli Andrean	21	L	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	2	8
26	Nanda Addani	20	P	1	2	2	1	1	7	2	2	1	2	1	8
27	Zahra	19	P	2	2	2	1	1	8	1	2	1	1	1	6
28	Sodiq	20	L	2	2	2	1	2	9	2	2	2	2	2	10
29	Indah Tues	20	P	2	2	2	2	1	9	1	2	1	2	1	7
30	Putri Ayu	19	P	2	2	2	1	2	9	1	2	2	2	2	9
31	Yerma Elia	20	P	1	2	1	2	2	8	2	2	2	1	1	8
32	Muhammad	29	L	1	1	2	2	1	7	1	2	1	1	1	6
33	Nafisa	19	P	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	1	8
34	Fika	20	P	2	2	2	1	2	9	1	2	2	2	2	9
35	Rizki Urfatul	20	P	2	2	1	2	1	8	2	2	1	1	2	8
36	M. Fathur	20	L	2	2	2	2	2	10	1	1	2	1	2	7
37	Anheu	20	P	2	2	2	1	1	8	1	2	2	2	2	9
38	Shafira Nurul	23	P	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	1	8

39	Adinda Putry N	19	P	2	2	1	2	1	8	2	2	1	1	1	7
40	ANDI We Tenr	20	P	1	2	2	2	2	9	1	2	2	2	2	9
41	Muh Ridho	20	L	1	1	2	2	1	7	2	2	2	2	1	9
42	Nabil Akbar	20	L	2	2	2	1	2	9	1	1	1	1	2	6
43	Marianus Yorio	20	L	2	2	2	1	1	8	1	1	2	1	1	6
44	Herwin	20	L	2	2	2	2	1	9	2	2	2	1	2	9
45	M. Pajar R.	20	L	2	2	2	1	2	9	1	2	1	1	1	6
46	Diki Tri	20	L	2	2	2	1	2	9	1	2	1	1	1	6
47	Galih	20	L	2	2	2	1	1	8	1	1	2	1	2	7
48	Rafli Erya	19	L	2	1	2	1	2	8	1	1	1	1	1	5
49	Ari	21	L	2	2	2	2	1	9	2	2	2	2	2	10
50	Dani Setiawan	23	L	1	2	2	2	1	8	1	2	2	1	2	8
51	Nindya Putri	19	P	2	2	2	2	2	10	1	2	1	1	2	7
52	Ainul	18	L	2	1	2	1	2	8	1	2	1	2	1	7
53	Deya Syifa	19	P	1	2	2	1	2	8	2	2	1	2	1	8
54	Muhammad	20	L	2	2	2	2	2	10	2	2	2	1	1	8
55	M. Rifai	18	L	1	2	1	2	2	8	1	1	1	1	2	6
56	Arjela Restu	19	L	2	1	2	1	2	8	1	2	2	1	2	8
57	Maharani	19	P	2	1	2	2	2	9	1	2	1	1	1	6
58	Akhmad Aapis	18	L	1	2	2	2	1	8	1	2	2	1	2	8
59	Ananda Suhailin	19	P	2	1	1	1	1	6	1	1	2	1	1	6
60	Maria V.yatmi	22	P	2	2	1	1	2	8	2	2	1	2	1	8
61	Rahmad	22	L	1	2	1	2	2	8	2	1	2	2	2	9
62	Adella Fauziah	20	P	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	2	9
63	Sekar Putri F	18	P	1	2	2	1	2	8	1	2	2	1	1	7
64	Hanifa Febrianti	18	P	1	2	1	1	1	6	1	1	1	1	1	5
65	Ahmad Fi'Li	19	L	2	1	2	1	2	8	1	2	1	1	2	7
66	Ilham	19	L	1	1	1	1	2	6	1	2	1	1	1	6
67	Piping R.A	19	P	2	2	1	1	2	8	2	2	2	2	1	9
68	M. Rafa Adha	19	L	2	2	2	1	2	9	1	2	1	1	1	6
69	Ilham Maulana	18	L	1	2	2	1	1	7	1	2	1	1	1	6
70	Fajar arya	19	L	2	2	2	1	2	9	1	1	1	1	1	5
71	Julianti	20	P	2	2	1	2	1	8	1	1	2	2	2	8
72	Kanaya Salsabila	18	P	1	1	1	2	2	7	2	2	2	2	1	9
73	Salvia Monica	18	P	2	2	2	2	1	9	1	2	2	1	2	8
74	Deanda Hamida	18	P	2	2	1	2	1	8	2	2	2	2	2	10
75	Fransiskus Aria	21	L	2	2	1	2	1	8	2	2	2	1	2	9
76	Dian Susanti	20	P	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10
77	Rike Enda Sari	19	P	2	2	1	2	2	9	2	2	2	2	2	10
78	Devita	18	P	2	2	2	2	1	9	1	2	2	1	2	8
79	Radhiya Rizka	19	P	2	2	2	2	1	9	1	2	1	1	1	6
80	Ija Reskita	20	P	2	2	2	2	2	10	2	2	2	2	2	10
81	Baldan	19	L	1	2	2	2	1	8	1	2	2	2	2	9
82	Wahyu	18	L	2	2	2	1	2	9	1	2	2	1	2	8
83	Umar Musthof	19	L	1	2	2	1	1	7	1	1	1	1	1	5

Lampiran 3

Tabel SPSS Uji Validasi Variabel (X)

		Correlations					
		X1	X2	X3	X4	X5	TX
X1	Pearson Correlation	1	,068	,038	-,092	,076	,531**
	Sig. (2-tailed)		,544	,730	,409	,493	,000
	N	83	83	83	83	83	83
X2	Pearson Correlation	,068	1	-,052	,166	-,177	,410**
	Sig. (2-tailed)	,544		,642	,133	,110	,000
	N	83	83	83	83	83	83
X3	Pearson Correlation	,038	-,052	1	-,310**	,131	,381**
	Sig. (2-tailed)	,730	,642		,004	,238	,000
	N	83	83	83	83	83	83
X4	Pearson Correlation	-,092	,166	-,310**	1	-,251*	,280*
	Sig. (2-tailed)	,409	,133	,004		,022	,010
	N	83	83	83	83	83	83
X5	Pearson Correlation	,076	-,177	,131	-,251*	1	,435**
	Sig. (2-tailed)	,493	,110	,238	,022		,000
	N	83	83	83	83	83	83
TX	Pearson Correlation	,531**	,410**	,381**	,280*	,435**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,010	,000	
	N	83	83	83	83	83	83

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 4

Tabel SPSS Uji Validasi Variabel (Y)

		Correlations					
		Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	TY
Y1	Pearson Correlation	1	,298**	,339**	,361**	,041	,679**
	Sig. (2-tailed)		,006	,002	,001	,713	,000
	N	83	83	83	83	83	83
Y2	Pearson Correlation	,298**	1	,090	,179	-,043	,452**
	Sig. (2-tailed)	,006		,416	,105	,698	,000
	N	83	83	83	83	83	83
Y3	Pearson Correlation	,339**	,090	1	,202	,460**	,716**
	Sig. (2-tailed)	,002	,416		,067	,000	,000
	N	83	83	83	83	83	83
Y4	Pearson Correlation	,361**	,179	,202	1	,063	,609**
	Sig. (2-tailed)	,001	,105	,067		,572	,000
	N	83	83	83	83	83	83
Y5	Pearson Correlation	,041	-,043	,460**	,063	1	,534**
	Sig. (2-tailed)	,713	,698	,000	,572		,000
	N	83	83	83	83	83	83
TY	Pearson Correlation	,679**	,452**	,716**	,609**	,534**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	83	83	83	83	83	83

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 5

Tabel SPSS Uji Reliabilitas Variabel (X) dan Variabel (Y)

Variabel (X)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,531	6

Variabel (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,734	6

Lampiran 6

Tabel SPSS Uji Normalitas Variabel (X) dan Variabel (Y)

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardize d Residual
N		83
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,37290141
Most Extreme Differences	Absolute	,089
	Positive	,076
	Negative	-,089
Kolmogorov-Smirnov Z		,813
Asymp. Sig. (2-tailed)		,523

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 7

Tabel SPSS Uji Regresi Linier Sederhana dan Uji Hipotesis Variabel (X) Variabel (Y)

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	4,543	1,371		3,313	,001
TX	,389	,165	,254	2,359	,021

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	10,622	1	10,622	5,567	,021 ^b
Residual	154,558	81	1,908		
Total	165,181	82			

Lampiran 8

Hasil Plagiarisme

pengaruh penggunaan gadget terhadap kelelahan mata pada mahasiswa aro leprindo jakarta

ORIGINALITY REPORT

27 %	25 %	10 %	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	3 %
2	123dok.com Internet Source	2 %
3	Submitted to Universitas Indonesia Student Paper	1 %
4	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1 %
5	repository.umsu.ac.id Internet Source	1 %
6	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1 %
7	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
8	core.ac.uk Internet Source	1 %
9	Submitted to Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai	1 %