

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa ketajaman penglihatan anak SDN 1 Sumberejo dengan jumlah responden sebanyak 30 anak, hamper seluruhnya yaitu sejumlah 23 anak (77%) memiliki kriteria visus normal, dan sebagian kecil yaitu sejumlah 7 anak (23%) yang memiliki penambahan ukuran mata minus.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan sebagai berikut:

1. Bagi Profesi Keperawatan

Diharapkan penelitian ini memberikan manfaat bagi profesi dalam pengembangan perencanaan keperawatan yang akan dilakukan dan pengembangan profesi keperawatan tentang kesehatan mata pada anak.

2. Bagi Tempat Penelitian

Diharapkan sekolah melakukan sosialisasi kepada para siswa tentang panduan penggunaan gadget, memberikan informasi tentang bahaya penggunaan gadget terhadap kesehatan mata jika digunakan terlalu berlebihan.

3. Bagi Responden

Bagi responden diharapkan dapat memperbaiki kebiasaan menggunakan gadget dengan mengurangi waktu penggunaan dan

menggunakan gadget dalam jarak aman, sehingga dapat mencegah terjadinya penurunan ketajaman penglihatan.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan kepustakaan bagi ilmu keperawatan serta dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dalam memberikan pendidikan kesehatan dan dapat dijadikan sebagai sebuah acuan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Albitar, 2020, *Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing*, Jurnal Trunojoyo
<https://journal.trunojoyo.ac.id/metalingua/article/view/7072/0>
- American Optometric Association, *Computer Vision Syndrome*, 2013 (cited; 2013 sept 19). Available from <http://www.oao.org/x5374.xml>
- Bawelle, C. F. N., Lintong, F., Rumampuk, J. 2016, *Hubungan Penggunaan Smartphone dengan Fungsi Penglihatan pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi Manado Angkatan 2016*”, *Jurnal e- Biomedik (eBm)*, vol 4, No.2
- Budiono. 2013. *Ilmu Kesehatan Mata*, Surabaya: Airlangga University press
- Ernawati, Budiharto, Winarianti. 2015, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Tajam Penglihatan pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) di SD Muhammadiyah 2 Pontianak Selatan*”, *Jurnal ProNers*, vol 3, no. 1.
- Handriani, M. 2016, *Pengaruh Unsafe Action Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan*”, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- Iswidharmanjaya Dewi. 2018. *Bila Si kecil Bermain Gadget*, Jakarta: UNJ press
- Jurnal Penelitian Perawat Profesional Volume 4 Nomor 3, Agustus 2022
<http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPPP>
- Lee, J. W., Cho, H. G., Moon, B. Y., Kim, S. Y., & Yu, D. S. (2019). *Effects of prolonged continuous computer gaming on physical and ocular symptoms and binocular vision functions in young healthy individuals*. *PeerJ*, 2019(6),1–14. <https://doi.org/10.7717/peerj.7050>
- Lestari, Ika. 2018. *Perkembangan Anak Usia SD*, Jakarta: UNJ pres
- Mukholid, Agus, Muhamad Syamsul Taufik, Nur Wahidah Thayib Pido, Destriani Nurhidayah, Evi Fitriana Margiati, Khetye Romelya Saba, 2021. *Nyalakan Semangat Pendidikan Melalui Daring*.

Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan Republik
Indonesia.2013,*Situasi Gangguan Penglihatan dan
Kebutaan*”,<http://www.depkes.go.id/download.php?file=download/pusdatin/infodatin/infodatin-penglihatan.pdf> infodatin penglihatan

Riskesdas, 2013. *Riset ketajaman penglihatan*, Jakarta: Badan Penelitian Pengembangan Kesehatan Kementrian RI