

Lampiran 1:

**PENJELASAN SEBELUM PERSETUJUAN (PSP)
UNTUK MENGIKUTI PENELITIAN**

1. Saya adalah Bramanda Satria Prakasa berasal dari Program Studi D III Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul “Gambaran Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Terhadap Perilaku Kecanduan Bermain *Gadget* di Desa Bulukandang ”.
2. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi kesehatan mata anak terhadap perilaku kecanduan bermain *gadget* di Desa Bulukandang Kabupaten Pasuruan.
3. Penelitian ini dapat memberi manfaat bagi subjek penelitian yaitu memberikan sumber informasi dan menambah pengetahuan tentang perilaku kesehatan mata pada anak usia sekolah yang kecanduan bermain *gadget*.
4. Penelitian ini akan berlangsung dua minggu pada bulan Januari 2022. Subjek dari penelitian ini adalah anak usia sekolah yang memiliki perilaku kecanduan bermain *gadget* di Desa Bulukandang Kabupaten Pasuruan.
5. Prosedur pengambilan data dengan cara meminta persetujuan terlebih dahulu kepada saudara untuk melakukan penelitian. Apabila saudara bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini, saudara diminta untuk menandatangani surat persetujuan (*Informed Consent*) yang telah disediakan. Prosedur selanjutnya ialah peneliti akan memberikan kuesioner serta melakukan wawancara dan observasi mengenai kesehatan mata pada anak usia sekolah mengenai perilaku saat bermain *gadget*. Wawancara dan observasi akan dilakukan satu kali dalam seminggu.

6. Keuntungan yang saudara peroleh dalam keikutsertaan dalam penelitian ini adalah saudara dapat mengetahui kesehatan mata pada anak yang kecanduan bermain *gadget* serta saudara dapat mengetahui bagaimana cara agar tidak mengalami perilaku kecanduan bermain *gadget*.
7. Partisipasi saudara bersifat sukarela, tidak ada paksaan dan saudara bisa sewaktu-waktu mengundurkan diri dari penelitian ini.
8. Nama dan jati diri anda akan tetap dirahasiakan, bila ada hal-hal yang belum jelas anda dapat menghubungi Bramanda Satria Prakasa dengan nomor HP 0813 1518 3812

Peneliti

Bramanda Satria Prakasa

Lampiran 2. Lembar Permohonan Menjadi Subjek penelitian

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Malang, Desember 2021

Kepada Yth. Saudara

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bramanda Satria Prakasa

NIM : P17210193089

Adalah mahasiswa Program Studi D III Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang akan melakukan penelitian dengan judul **“Gambaran Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Terhadap Perilaku Kecanduan Bermain Gadget di Desa Bulukandang”**.

Peneliti memohon dengan hormat kepada saudara untuk bersedia atau mengizinkan putra/i dari saudara untuk menjadi subjek penelitian penelitian dan dapat mengikuti kegiatan dengan sebaik-baiknya dengan tujuan penelitian berjalan dengan lancar. Penelitian ini tidak akan menimbulkan akibat apapun kepada subjek penelitian. Semua informasi yang diberikan akan dijaga kerahasiannya dan hanya dipergunakan untuk kepentingan penelitian.

Atas perhatian dan kesediannya saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Bramanda Satria Prakasa

Lampiran 3. Lembar Persetujuan Menjadi Subjek penelitian

(INFORMED CONSENT)

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI SUBJEK PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Usia :

Jenis kelamin :

Alamat :

Menyatakan mengizinkan anak saya untuk menjadi subjek penelitian pada penelitian yang akan dilakukan oleh Bramanda Satria Prakasa mahasiswa program studi D III Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang dengan judul “Gambaran Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Terhadap Perilaku Kecanduan Bermain *Gadget* di Desa Bulukandang” dan akan mengikuti proses penelitian sebaik-baiknya.

Oleh karena itu, saya menyatakan bahwa saya mengizinkan anak saya untuk menjadi subjek penelitian pada penelitian ini dengan suka rela dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Malang, Desember 2021

(Subjek penelitian)

Lampiran 4:

LEMBAR KUESIONER
SMARTPHONE ADDICTION SCALE (SAS)

1. Identitas diri

Nama/inisial :
Usia :
Jenis kelamin :
Pendidikan :

2. Petunjuk pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda!

Keterangan pilihan jawaban:

STS: sangat tidak setuju

TS : sangat setuju

S : setuju

SS : sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		ST S	T S	S	SS
1	Kegiatan yang telah saya rencanakan tertunda karena menggunakan <i>smartphone</i>				
2	Saya sulit berkonsentrasi di kelas atau saat mengerjakan tugas karena menggunakan <i>smartphone</i>				
3	Saya mengalami sakit kepala atau penglihatan kabur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebih				
4	Pergelangan tangan atau bagian belakang leher saya sakit saat menggunakan <i>smartphone</i>				
5	Saya lelah dan kurang tidur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebihan				
6	Saya merasa tenang dan nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>				
7	Saya merasa bersemangat saat menggunakan <i>smartphone</i>				
8	Saya lebih percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>				
9	Menggunakan <i>smartphone</i> mampu menghilangkan stres				

10	Tidak ada yang lebih menyenangkan selain menggunakan <i>smartphone</i>				
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		ST S	T S	S	SS
11	Hidup saya akan hampa tanpa <i>smartphone</i>				
12	Saya merasa paling bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>				
13	Saya merasa tidak tenang saat <i>smartphone</i> ketinggalan di rumah				
14	Saya tidak tahan jika tidak memiliki <i>smartphone</i>				
15	Saya tidak sabar dan gelisah saat tidak memegang <i>smartphone</i>				
16	Saya memikirkan <i>smartphone</i> bahkan ketika tidak menggunakannya				
17	<i>Smartphone</i> berada di dekat saya ketika tidur				
18	Saya kesal jika sinyal buruk atau terganggu saat menggunakan <i>smartphone</i>				
19	Saya membawa <i>smartphone</i> ke toilet bahkan ketika sedang terburu-buru				
20	Saya senang bertemu lebih banyak orang melalui <i>smartphone</i>				
21	Hubungan saya dengan teman-teman <i>online</i> lebih akrab daripada teman-teman di kehidupan nyata				
22	Tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> sama seperti kehilangan teman				
23	Teman-teman <i>online</i> lebih memahami saya dibandingkan teman-teman di kehidupan nyata				
24	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> agar tidak ketinggalan obrolan di media sosial (Instagram, WhatsApp, dll)				
25	Saya langsung memeriksa media sosial (Instagram, WhatsApp, dll) setelah bangun tidur				
26	Saya lebih suka berbicara di <i>smartphone</i> daripada mengobrol dengan teman atau keluarga di kehidupan nyata				
27	Saya lebih suka <i>browsing</i> daripada bertanya langsung kepada orang lain				
28	Baterai yang terisi penuh (100%) tidak bertahan sampai satu hari				
29	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya rencanakan				
30	Saya ingin menggunakan <i>smartphone</i> lagi sesaat setelah saya berhenti menggunakannya				
31	Saya selalu gagal mengurangi penggunaan <i>smartphone</i>				

32	Saya ingin mengurangi waktu penggunaan <i>smartphone</i>				
33	Orang-orang di sekitar mengatakan bahwa saya terlalu banyak menggunakan <i>smartphone</i>				

Lampiran 4:

LEMBAR KUESIONER
SMARTPHONE ADDICTION SCALE (SAS)

Subjek 1

3. Identitas diri

Nama/inisial : MR
Usia : 10 Th
Jenis kelamin : Laki-laki
Pendidikan : Sekolah Dasar / Kelas 4

4. Petunjuk pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda!

Keterangan pilihan jawaban:

STS: sangat tidak setuju

TS : sangat setuju

S : setuju

SS : sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Kegiatan yang telah saya rencanakan tertunda karena menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
2	Saya sulit berkonsentrasi di kelas atau saat mengerjakan tugas karena menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
3	Saya mengalami sakit kepala atau penglihatan kabur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebih		✓		
4	Pergelangan tangan atau bagian belakang leher saya sakit saat menggunakan <i>smartphone</i>	✓			
5	Saya lelah dan kurang tidur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebihan	✓			
6	Saya merasa tenang dan nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
7	Saya merasa bersemangat saat menggunakan <i>smartphone</i>				✓
8	Saya lebih percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	

9	Menggunakan <i>smartphone</i> mampu menghilangkan stres			✓	
10	Tidak ada yang lebih menyenangkan selain menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
11	Hidup saya akan hampa tanpa <i>smartphone</i>		✓		
12	Saya merasa paling bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
13	Saya merasa tidak tenang saat <i>smartphone</i> ketinggalan di rumah		✓		
14	Saya tidak tahan jika tidak memiliki <i>smartphone</i>	✓			
15	Saya tidak sabar dan gelisah saat tidak memegang <i>smartphone</i>		✓		
16	Saya memikirkan <i>smartphone</i> bahkan ketika tidak menggunakannya			✓	
17	<i>Smartphone</i> berada di dekat saya ketika tidur	✓			
18	Saya kesal jika sinyal buruk atau terganggu saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
19	Saya membawa <i>smartphone</i> ke toilet bahkan ketika sedang terburu-buru	✓			
20	Saya senang bertemu lebih banyak orang melalui <i>smartphone</i>		✓		
21	Hubungan saya dengan teman-teman <i>online</i> lebih akrab daripada teman-teman di kehidupan nyata		✓		
22	Tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> sama seperti kehilangan teman	✓			
23	Teman-teman <i>online</i> lebih memahami saya dibandingkan teman-teman di kehidupan nyata	✓			
24	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> agar tidak ketinggalan obrolan di media sosial (Instagram, WhatsApp, dll)		✓		
25	Saya langsung memeriksa media sosial (Instagram, WhatsApp, dll) setelah bangun tidur	✓			
26	Saya lebih suka berbicara di <i>smartphone</i> daripada mengobrol dengan teman atau keluarga di kehidupan nyata	✓			
27	Saya lebih suka <i>browsing</i> daripada bertanya langsung kepada orang lain		✓		
28	Baterai yang terisi penuh (100%) tidak bertahan sampai satu hari			✓	
29	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya rencanakan				✓
30	Saya ingin menggunakan <i>smartphone</i> lagi sesaat setelah saya berhenti menggunakannya			✓	

31	Saya selalu gagal mengurangi penggunaan <i>smartphone</i>			✓	
32	Saya ingin mengurangi waktu penggunaan <i>smartphone</i>				✓
33	Orang-orang di sekitar mengatakan bahwa saya terlalu banyak menggunakan <i>smartphone</i>			✓	

LEMBAR KUESIONER
SMARTPHONE ADDICTION SCALE (SAS)

Subjek 2

5. Identitas diri

Nama/inisial : AJ
 Usia : 11 Th
 Jenis kelamin : Laki Laki
 Pendidikan : Sekolah Dasar / Kelas 5

6. Petunjuk pengisian

Berikan tanda centang (✓) pada pilihan jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda!

Keterangan pilihan jawaban:

STS: sangat tidak setuju

TS : sangat setuju

S : setuju

SS : sangat setuju

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
1	Kegiatan yang telah saya rencanakan tertunda karena menggunakan <i>smartphone</i>		✓		
2	Saya sulit berkonsentrasi di kelas atau saat mengerjakan tugas karena menggunakan <i>smartphone</i>	✓			
3	Saya mengalami sakit kepala atau penglihatan kabur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebihan			✓	
4	Pergelangan tangan atau bagian belakang leher saya sakit saat menggunakan <i>smartphone</i>		✓		
5	Saya lelah dan kurang tidur karena menggunakan <i>smartphone</i> berlebihan	✓			
6	Saya merasa tenang dan nyaman saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
7	Saya merasa bersemangat saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
8	Saya lebih percaya diri saat menggunakan <i>smartphone</i>		✓		
9	Menggunakan <i>smartphone</i> mampu menghilangkan stres		✓		
10	Tidak ada yang lebih menyenangkan selain menggunakan <i>smartphone</i>			✓	

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
11	Hidup saya akan hampa tanpa <i>smartphone</i>	✓			
12	Saya merasa paling bebas saat menggunakan <i>smartphone</i>			✓	
13	Saya merasa tidak tenang saat <i>smartphone</i> ketinggalan di rumah	✓			
14	Saya tidak tahan jika tidak memiliki <i>smartphone</i>		✓		
15	Saya tidak sabar dan gelisah saat tidak memegang <i>smartphone</i>	✓			
16	Saya memikirkan <i>smartphone</i> bahkan ketika tidak menggunakannya		✓		
17	<i>Smartphone</i> berada di dekat saya ketika tidur			✓	
18	Saya kesal jika sinyal buruk atau terganggu saat menggunakan <i>smartphone</i>		✓		
19	Saya membawa <i>smartphone</i> ke toilet bahkan ketika sedang terburu-buru	✓			
20	Saya senang bertemu lebih banyak orang melalui <i>smartphone</i>		✓		
21	Hubungan saya dengan teman-teman <i>online</i> lebih akrab daripada teman-teman di kehidupan nyata		✓		
22	Tidak bisa menggunakan <i>smartphone</i> sama seperti kehilangan teman		✓		
23	Teman-teman <i>online</i> lebih memahami saya dibandingkan teman-teman di kehidupan nyata		✓		
24	Saya selalu memeriksa <i>smartphone</i> agar tidak ketinggalan obrolan di media sosial (Instagram, WhatsApp, dll)			✓	
25	Saya langsung memeriksa media sosial (Instagram, WhatsApp, dll) setelah bangun tidur			✓	
26	Saya lebih suka berbicara di <i>smartphone</i> daripada mengobrol dengan teman atau keluarga di kehidupan nyata	✓			
27	Saya lebih suka <i>browsing</i> daripada bertanya langsung kepada orang lain		✓		
28	Baterai yang terisi penuh (100%) tidak bertahan sampai satu hari		✓		
29	Saya menggunakan <i>smartphone</i> lebih lama dari yang saya rencanakan		✓		
30	Saya ingin menggunakan <i>smartphone</i> lagi sesaat setelah saya berhenti menggunakannya	✓			
31	Saya selalu gagal mengurangi penggunaan <i>smartphone</i>		✓		
32	Saya ingin mengurangi waktu penggunaan <i>smartphone</i>			✓	
33	Orang-orang di sekitar mengatakan bahwa saya terlalu banyak menggunakan <i>smartphone</i>		✓		

Lampiran 5

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

A. Identitas Subjek Penelitian

Nama inisial :
Umur :
Alamat :
Agama :
Jenis kelamin :
Suku :
Pendidikan :
Pekerjaan :

B. Lembar Wawancara

Saya tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait aktivitas atau perilaku penggunaan *gadget* meliputi durasi, posisi, intensitas cahaya saat penggunaan gadget dan juga Kesehatan mata pada pengguna *gadget*.

1. Riwayat penggunaan gadget

- a. Sejak kapan anda tertarik bermain gadget ?
- b. Sudah punya gadget sendiri atau masih gabung dengan orang tua ?
- c. Jenis gadget apa yang paling sering digunakan ? (smartphome, tablet, laptop, dll)
- d. Apa yang sering anda lakukan dalam menggunakan gadget (jawaban boleh lebih dari satu)
- e. Dimana biasanya anda sering bermain gadget ?

2. Durasi Penggunaan Gadget

- a. Dalam satu hari kira-kira menghabiskan waktu berapa lama menggunakan gadget ?
- b. Apakah bermain gadget sampai larut malam ?

3. Posisi Saat Bermain Gadget

- a. Bagaimana posisi yang sering saat bermain gadget ?

4. Intensitas Cahaya

- a. Bagaimana pencahayaan yang digunakan saat bermain gadget ?

5. Keluhan Yang Dirasakan

- a. Saat bermain gadget terlalu lama, apa saja keluhan yang pernah dirasakan?

Lampiran 5

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Subjek 1

Tanggal wawancara : 7 Mei 2022

C. Identitas Subjek Penelitian

Nama inisial : MR
Umur : 10 Th
Alamat : Desa Bulukandang rt.010 rw.003
Agama : Islam
Jenis kelamin : Laki laki
Suku : Jawa
Pendidikan : Sekolah Dasar / Kelas 4
Pekerjaan : -

D. Lembar Wawancara

Saya tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait aktivitas atau perilaku penggunaan *gadget* meliputi durasi, posisi, intensitas cahaya saat penggunaan gadget dan juga Kesehatan mata pada pengguna *gadget*.

6. Riwayat penggunaan gadget

- f. Sejak kapan anda tertarik bermain gadget ?
kelas 2 SD
- g. Sudah punya gadget sendiri atau masih gabung dengan orang tua ?
Gabung dengan orang tua
- h. Jenis gadget apa yang paling sering digunakan ? (smartphone, tablet, laptop, dll)
smartphone
- i. Apa yang sering anda lakukan dalam menggunakan gadget (jawaban boleh lebih dari satu)
Bermain games online dan menonton youtube
- j. Dimana biasanya anda sering bermain gadget ?
Dirumah

7. Durasi Penggunaan Gadget

- c. Dalam satu hari kira-kira menghabiskan waktu berapa lama menggunakan gadget ?
5 – 7 jam perhari
- d. Apakah bermain gadget sampai larut malam ?
Tidak

8. Posisi Saat Bermain Gadget

- b. Bagaimana posisi yang sering saat bermain gadget ?

Duduk tegap namun saat capek bermain dengan berbaring atau setengah tidur

9. Intensitas Cahaya

- b. Bagaimana pencahayaan yang digunakan saat bermain gadget ?

Intensitas cahaya lingkungan gelap namun intensitas cahaya gadget terang

10. Keluhan Yang Dirasakan

- b. Saat bermain gadget terlalu lama, apa saja keluhan yang pernah dirasakan?

Mata sering gatal dan juga sakit pada mata.

Lampiran 6

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Subjek penelitian :

Tanggal Observasi :

Pengobservasi :

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Riwayat penggunaan Gadget		
	a) Tampak memiliki gadget sendiri		
	b) Tampak menggunakan gadget untuk bermain <i>games online</i>		
2.	Durasi penggunaan gadget		
	a) Tampak jumlah jam bermain gadget > 2 jam/hari		
	b) Tampak menggunakan gadget selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda		
	c) Tampak menggunakan gadget sampai larut malam		
3.	Posisi Penggunaan Gadget		
	a) Tampak bermain gadget dengan posisi tidur / berbaring		
	b) Tampak bermain gadget dengan jarak layer < 30 cm		
4.	Intensitas Cahaya		
	a) Tampak bermain gadget di ruangan terang		
	b) Tingkat kecerahan pada layer gadget tampak terang / cukup		
5.	Masalah Kesehatan Mata		

	a) Mata tampak merah karena terlalu lama bermain gadget		
	b) Tampak menyebutkan sakit kepala / pusing setelah bermain gadget		
	c) Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain gadget		
	d) Tampak ada masalah Kesehatan mata terkait terlalu lama bermain gadget		

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.		

Klasifikasi rentang ketajaman penglihatan yang dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan International Council of Ophthalmology, yaitu :

1. Penglihatan normal yang didefinisikan sebagai nilai desimal $\geq 0,8$
2. Low vision ringan yang didefinisikan sebagai nilai visus kurang dari 0,8 sampai $\geq 0,3$
3. Low vision sedang yang didefinisikan sebagai nilai visus kurang dari 0,3 sampai $\geq 0,125$
4. Low vision berat pada Negara tertentu dimasukkan dalam golongan buta dimana terdapat gangguan penglihatan berat, nilai visus kurang dari 0,125 sampai dengan $\geq 0,05$ (Hutami, 2014).

Lampiran 6

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Subjek 1

Nama Subjek penelitian : MR

Tanggal Observasi : 1 Mei 2022

Pengobservasi : Bramanda Satria Prakasa

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Riwayat penggunaan Gadget		
	c) Tampak memiliki gadget sendiri		✓
	d) Tampak menggunakan gadget untuk bermain <i>games online</i>	✓	
2.	Durasi penggunaan gadget		
	d) Tampak jumlah jam bermain gadget > 2 jam/hari	✓	
	e) Tampak menggunakan gadget selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda	✓	
	f) Tampak menggunakan gadget sampai larut malam		✓
3.	Posisi Penggunaan Gadget		
	c) Tampak bermain gadget dengan posisi tidur / berbaring	✓	
	d) Tampak bermain gadget dengan jarak layer < 30 cm		✓
4.	Intensitas Cahaya		
	c) Tampak bermain gadget di ruangan terang	✓	
	d) Tingkat kecerahan pada layer gadget tampak terang / cukup	✓	
5.	Masalah Kesehatan Mata		

	e) Mata tampak merah karena terlalu lama bermain gadget	✓	
	f) Tampak menyebutkan sakit kepala / pusing setelah bermain gadget		✓
	g) Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain gadget		✓
	h) Tampak ada masalah Kesehatan mata terkait terlalu lama bermain gadget	✓	

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.	6/6	Dalam Batas Normal

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Subjek 2

Nama Subjek penelitian : AJ

Tanggal Observasi : 1 Mei 2022

Pengobservasi : Bramanda Satria Prakasa

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Riwayat penggunaan Gadget		
	a) Tampak memiliki gadget sendiri	✓	
	b) Tampak menggunakan gadget untuk bermain <i>games online</i>		✓
2.	Durasi penggunaan gadget		
	a) Tampak jumlah jam bermain gadget > 2 jam/hari	✓	
	b) Tampak menggunakan gadget selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda	✓	
	c) Tampak menggunakan gadget sampai larut malam		✓
3.	Posisi Penggunaan Gadget		
	a) Tampak bermain gadget dengan posisi tidur / berbaring		✓
	b) Tampak bermain gadget dengan jarak layer < 30 cm		✓
4.	Intensitas Cahaya		
	a) Tampak bermain gadget di ruangan terang	✓	
	b) Tingkat kecerahan pada layer gadget tampak terang / cukup	✓	
5.	Masalah Kesehatan Mata		
	a) Mata tampak merah		✓

	karena terlalu lama bermain gadget		
	b) Tampak menyebutkan sakit kepala / pusing setelah bermain gadget	✓	
	c) Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain gadget		✓
	d) Tampak ada masalah Kesehatan mata terkait terlalu lama bermain gadget		✓

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.	6/6	Dalam Batas Normal