

**SKRIPSI**  
**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI METODE CERAMAH**  
**DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA**  
**GADGET BAGI KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA**  
**BENGGKULU**



**OLEH :**

**TIO ALEN SEPTIAN**  
**P0 5170018035**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU**  
**PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN**  
**PROGRAM SARJANA TERAPAN**  
**TAHUN 2022**

**SKRIPSI**  
**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI METODE CERAMAH**  
**DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA**  
**GADGET BAGI KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA**  
**BENGKULU**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Terapan Promosi Kesehatan (S.Tr.Kes)

**Disusun Oleh :**

**TIO ALEN SEPTIAN**

**NIM : P05170018035**

**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BENGKULU**  
**PROGRAM STUDI PROMOSI KESEHATAN**  
**PROGRAM SARJANA TERAPAN**  
**TAHUN 2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI METODE CERAMAH  
DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA  
GADGET BAGI KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA  
BENGKULU**

Dipersiapkan dan diseminarkan oleh :

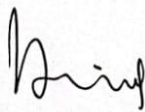
**TIO ALEN SEPTIAN**  
**NIM : P05170018035**

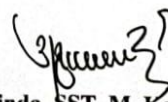
Skripsi Ini Telah Diperiksa dan Disetujui Untuk Diseminarkan Dihadapan Tim Penguji  
Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu  
Jurusan Promosi Kesehatan  
Pada Tanggal 15 / 06 /2022

Mengetahui  
Pembimbing Skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dino Sumaryono, SKM. MPH**  
**NIP. 197303051997021002**

  
**Linda, SST. M. Kes**  
**NIP. 196909011989032001**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI METODE CERAMAH DENGAN  
MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA GADGET  
BAGI KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA BENGKULU

Disusun oleh :

TIO ALEN SEPTIAN  
NIM : P05170018035

Telah diseminarkan dengan Tim Penguji Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana  
Terapan Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
Pada tanggal 15 Juni 2022  
Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima

**LULUS**  
**Tim Penguji**

Ketua Penguji

Dr. Darwis, S.Kp., M.Kes  
NIP. 196301031983121002

Penguji I

Rini Patroni SST., M.Kes  
NIP. 197705052005012001

Pembimbing I

Dino Sumaryono, SKM, MPH  
NIP. 197303051997021002

Pembimbing II

Linda, SST, M. Kes  
NIP. 196909011989032001

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan sebagai pedoman pelaksanaan  
penelitian penyusunan Skripsi

Mengetahui:

Ketua Program Studi Diploma IV Promosi Kesehatan  
Poltekkes Kemenkes Bengkulu



Rika Lagoria Marsofely, SST., M.Kes  
NIP. 1982032020021220021

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tio Alen Septian

NIM : P05170018035

Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Skripsi ini adalah betul-betul hasil karya saya dan bukan penjiplakan dari hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini dan apabila kelak dikemudian hari terbukti dalam Skripsi ini ada unsur penjiplakan, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, Juni 2022

Yang menyatakan

Tio Alen Septian

## ABSTRAK

Saat ini teknologi di Indonesia berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang beredar adalah gadget, Mata merupakan panca indera yang sangat penting. Dampak yang ditimbulkan akibat gangguan pada indera ini dapat menyebabkan berbagai gangguan dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari, serta menghambat perkembangan intelektualnya. Gangguan kesehatan mata merupakan suatu hal yang menghalangi kerja mata sebagaimana mestinya akan tetapi tidak terlalu parah. Gangguan merupakan implikasi dari gejala-gejala sebuah penyakit sebelum menjadi penyakit. Untuk itu permasalahan yang di kaji dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan siswa tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu.

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental*, dengan rancangan penelitian yang digunakan *One Group Pretest-Posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa/i kelas VII di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu yang berjumlah 43 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan Probability Sampling yakni sampel Random Sampling. di analisis menggunakan uji Wilcoxon.

Hasil analisis rerata pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata menggunakan media video animasi didapatkan hasil (55,06) dikategorikan cukup, dan setelah diberikan edukasi tingkat pengetahuannya baik nilai (90,00) dengan *P-value* (0,000).

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pilihan alternatif media Kesehatan untuk promotor Kesehatan dalam menyampaikan informasi tentang Bahaya *Gadget* bagi kesehatan mata untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

**Kata Kunci : Kesehatan Mata, Video Animasi**

## ABSTRACT

Currently, technology in Indonesia is developing rapidly according to its era. One form of technology that is circulating is a gadget. Eyes are the five very important senses. The impact caused by disturbances in these senses can cause various disturbances in daily life and work, as well as hinder their intellectual development. Eye health problems are things that prevent the eyes from working properly but not too badly. Disturbance is the implication of the symptoms of a disease before it becomes a disease. For this reason, the problem studied in this study is how the influence of animated video media on students' knowledge about the dangers of gadgets for eye health in SMP Negeri 05 Bengkulu City.

The type of research used is quantitative research with Pre-Experimental research design, with the research design used One Group Pretest-Posttest design. The sample in this study were students of class VII at SMP Negeri 05 Bengkulu City, totaling 43 people. The sampling technique used is Probability Sampling, namely Random Sampling, analyzed using the Wilcoxon test.

The results of the analysis of the average knowledge of respondents before being given education about the dangers of gadgets for eye health using animated video media showed that (55.06) was categorized as sufficient, and after being given education the level of knowledge was good (90.00) with P-value (0.000).

This research is expected to be an alternative choice of health media for health promoters in conveying information about the dangers of gadgets for eye health to increase students' knowledge.

**Keywords: Eye Health, Animated Video**

## BIODATA



### A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap	Tio Alen Septian
2.	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3.	Jabatan Fungsional	-
4.	NIM	P0 5170018035
5.	NIDN	-
6.	Tempat Dan Tanggal Lahir	Desa Suban Ayam, 09 September 1999
7.	E-Mail	tioalen5@gmail.com
8.	Nomor Telp/HP	0895-4010-65994
9.	Alamat Rumah	Jalan Lintas Lubuk Linggau, Desa Suban Ayam Kecamatan Selupu Rejang Kabupaten Rejang Lebong
10.	Nomor TelePon/Fakx	-

### B. Riwayat pendidikan

	<b>SD</b>	<b>SMP</b>	<b>SMA</b>
Nama Sekolah	SD Negeri 14 Sambirejo	SMP N 1 Selupu Rejang	SMA N 2 Rejang Lebong



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini dengan judul “pengaruh promosi kesehatan melalui media video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata pada siswa SMPN 05 kota bengkulu”. Tujuan penulisan skripsi penelitian ini adalah untuk memenuhi syarat memperoleh gelar S.Tr.Kes. Penyelsaian skripsi ini tentunya melibatkan banyak pihak, untuk itulah peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Eliana, SKM., MPH, selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Bengkulu.
2. Ibu Reka Lagora Marsofely, SST., M.Kes, selaku Ketua Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu
3. Bapak Dino Sumaryono,SKM.MPH, selaku pembimbing I yang banyak memberikan masukan,arahan,saran, serta motivasi untuk terus semangat mengerjakan proposal ini hingga dapat diselesaikan.
4. Ibu Linda, SST., M.Kes, selaku dosen pembimbing II yang banyak memberikan masukan, arahan, saran, serta motivasi untuk terus semangat mengerjakan proposal ini hingga dapat diselesaikan.
5. Bapak Dr. Darwis, S.Kp.,M.Kes, selaku dosen ketua penguji yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
6. Ibu Rini Patroni SST., M.Kes, selaku dosen penguji I yang memberi arahan dan saran kepada penulis.
7. Kedua Orang Tua dan orang yang Penulis sayangi yang selalu memberi doa, dorongan, dan semangat kepada Penulis dalam menggapai semua cita-cita.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun untuk kemajuan Penulis di masa yang akan datang. Mudah-mudahan Skripsi ini bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

Bengkulu, 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>BIODATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan .....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Keaslian Penelitian .....	5
<b>BAB II</b> .....	<b>7</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Gadget .....	7
B. Kesehatan Mata.....	11
C. Faktor Resiko Kelainan Refraksi Mata.....	16
D. Metode Edukasi Kesehatan .....	18
E. Pengetahuan .....	19
F. Media Promosi Kesehatan .....	23
G. Pengaruh Media video Animasi Terhadap Pengetahuan.....	27
H. Kerangka Teori.....	29
<b>BAB III</b> .....	<b>30</b>
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>30</b>
A. Jenis Penelitian Dan Rancangan Penelitian .....	30
B. Kerangka Konsep .....	30
C. Definisi Oprasional.....	31

D. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
E. Populasi dan sampel penelitian.....	31
F. Instrumen dan Bahan Penelitian .....	33
G. Teknik Pengumpulan data .....	33
H. Pengolahan Data.....	33
I. Analisis Data .....	34
J. Alur Penelitian .....	35
K. Etika Penelitian .....	35
<b>BAB IV.....</b>	<b>37</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>37</b>
<b>B. Hasil Penelitian .....</b>	<b>37</b>
<b>B. Pembahasan .....</b>	<b>42</b>
<b>C. Keterbatasan penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>48</b>
A. KESIMPULAN .....	48
B. SARAN .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>52</b>

## **DAFTAR BAGAN**

<b>NO BAGAN</b>	<b>JUDUL</b>	<b>HALAMAN</b>
2.1	KERANGKA TEORI MODIFIKASI GABUNGAN EDGAR DALE DAN L.GREEN	34
3.1	RANCANGAN PENELITIAN	35
3.2	KERANGKA KONSEP	35

## DAFTAR TABEL

NO TABEL	JUDUL	HALAMA N
1.1	KEASLIAN PENELITIAN	5
3.1	DAFTAR OPRASIONAL	36
3.3	HASIL UJI RELIABILITAS KUISIONER PENGETAHUAN	34
4.1	RERATA PENGETAHUAN	40
4.2	DISTRIBUSI PERSENTASE PENGETAHUAN	41
4.3	PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI	42
	TABEL UJI VALIDITAS KUISIONER PENGETAHUAN	52

## DAFTAR GAMBAR

NO GAMBAR	JUDUL	HALAMAN
2.1	ANATOMI MATA	11
2.2	KERUCUT EDGAR DALE	28

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini teknologi di Indonesia berkembang dengan pesat sesuai dengan zamannya. Salah satu bentuk teknologi yang beredar adalah gadget. Gadget tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tetapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor, akan tetapi pada faktanya gadget tak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi gadget digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gadget (Effect *et al.*, 2021). Penelitian American Optometric Association tahun 2010, anak dan remaja menggunakan gadget rata-rata lebih dari 7 jam. Menurut (Muallima *et al.*, 2019) Pemakaian gadget berlebihan didefinisikan pada anak berusia di atas 2 tahun yang menggunakan gadget itu lebih dari 2 jam per hari.

Mata merupakan panca indera yang sangat penting. Dampak yang ditimbulkan akibat gangguan pada indera ini dapat menyebabkan berbagai gangguan dalam kehidupan dan pekerjaan sehari-hari, serta menghambat perkembangan intelektualnya. Seorang peserta didik yang menderita miopi, penerimaan informasi secara visual dari guru dapat terganggu (Muntafiah *et al.*, 2018). Menurut Murthy (2012), kelainan refraksi, berupa myopia sudah mulai muncul pada kelompok umur 6 – 11 tahun (sekolah dasar) dan terus berkembang. Pada anak yang berusia di bawah 15 tahun diperkirakan sebanyak 19 juta mengalami gangguan penglihatan dan 12 juta di antaranya disebabkan oleh kelainan refraksi mata.

Gangguan kesehatan mata merupakan suatu hal yang menghalangi kerja mata sebagaimana mestinya akan tetapi tidak terlalu parah. Gangguan merupakan implikasi dari gejala-gejala sebuah penyakit sebelum menjadi penyakit. Mata dapat menjalankan fungsinya dengan baik karena didukung oleh bagian-bagian rumit dan sensitif seperti retina, pupil, serta pembuluh darah. Kerusakan atau gangguan pada kesehatan mata dapat berakibat pada keterbatasan penglihatan dan kebutaan. Keterbatasan penglihatan hingga

kebutaan mengakibatkan menurunnya informasi dan daya saing bagi penderitanya (Wicaksono, 2020).

Data WHO, ada lebih dari 285 juta penduduk dunia mengalami gangguan penglihatan dan 39 juta diantaranya mengalami kebutaan, 124 juta dengan *low vision* serta 153 juta mengalami gangguan penglihatan karena kelainan refraksi yang tidak terkoreksi. Sebanyak 90 persen penyandang gangguan penglihatan dan kebutaan ini hidup di negara dengan pendapatan rendah (WHO, 2018). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak RI, Leni Rosaline mengatakan, di Indonesia sekitar 10 persen dari 66 juta anak usia sekolah, mengalami gangguan mata akibat kelainan refraksi. Sekitar 4,6 persen dari total populasi penduduk Indonesia memakai kacamata minus, sekitar 90 persen dari kasus gangguan penglihatan ini diderita oleh keluarga dari masyarakat berpenghasilan rendah (Risikesdas, 2018).

Usia Remaja merupakan masa pertumbuhan, jika terlalu lama menggunakan gadget bisa berpengaruh pada penglihatan. Pada kondisi seperti itu rentan terjadi astenopia atau mata lelah. Jika tidak segera diantisipasi, hal itu bisa merusak saraf retina. Dampak penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan mata lelah. Selain itu, efek radiasi gadget juga berpengaruh besar pada saraf mata kalau sudah terkena retina berbahaya. Untuk mendeteksi astenopia biasanya mata berair, merah, dan pusing karena kelelahan (Hamzah, 2020).

Agar dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai masalah kesehatan mata, di butuhkan media promosi kesehatan yang efektif terkhususnya pada siswa SMP. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perubahan perilaku yaitu metode, materi, petugas yang melakukan promosi kesehatan itu sendiri dan juga media yang di gunakan. Media harus sesuai dengan sarasanya sebab pemilihan media yang tepat sangat berpengaruh terhadap tingkat keberhasilan suatu promosi kesehatan. Media promosi kesehatan adalah semua sarana atau upaya untuk menampilkan pesan informasi yang ingin disampaikan oleh komunikator sehingga sasaran dapat meningkat pengetahuannya yang akhirnya diharapkan dapat berubah perilakunya ke arah positif terhadap kesehatan (Notoatmodjo 2012).



Waryana *et al.*, (2019) bahwa media video audiovisual lebih baik dalam pemberian informasi daripada pemberian media lainnya, salah satu bentuk media audiovisual yaitu media video animasi. Animasi yang berupa audio visual memiliki daya tarik estetis dan pesan yang disampaikan akan dapat lebih mudah dipahami oleh audience. Animasi dapat merubah pola pikir penontonnya. Jika tidak mampu merubah pola pikir penontonnya sesuai pesan yang disampaikan maka dapat dikatakan bahwa animasi tersebut gagal. Selain itu, animasi memiliki nilai lebih untuk menyampaikan pesan. Hal ini dikarenakan animasi memiliki unsur yang lengkap. Unsur lengkap yang dimaksud adalah audio dan visual (Krisbiantoro *et al.*, 2021). Hasil penelitian Hapsari II (2016) Penyuluhan kesehatan gigi dan mulut pada siswa yang menggunakan metode *video animasi* yang inovatif, menyenangkan karena siswa memiliki sifat mudah jenuh serta dapat menarik perhatian dan dapat memberikan kesan yang mendalam kepada pesertanya. Penelitian Aspiawati (2018), video animasi sangat bagus digunakan dalam proses belajar mengajar karena akan lebih mudah dipahami dan dimengerti. Video animasi tidaklah membuat bosan dan monoton dengan materi saja tapi bisa dimodifikasi agar materi lebih menarik dan menyenangkan meski dipelajari berkali-kali, dengan hasil sebelum diberikan pengetahuan dimana responden sebanyak 13 orang (13,7%) berkategori baik, cukup 29 orang (30,5%) dan kurang sebanyak 53 orang (55,8%) dan sesudah diberikan pendidikan kesehatan melalui media video kategori cukup 12 orang (12,6%), dan baik adalah sebanyak 83 orang (87,4%). Media video lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS.

Data Dinas Kesehatan Kota Bengkulu mencatat pada awal pemeriksaan tahun 2020 jumlah puskesmas yang mengalami gangguan penglihatan pada tingkatan sekolah yaitu terdapat beberapa puskesmas laporan kegiatan kesehatan mata anak tingkatan sekolah SMP/MTS/SLB. Puskesmas Basuki Rahmat 105 orang memiliki kelainan refraksi, buta warna 15 orang dan memakai kaca mata 0 Puskesmas Jembatan Kecil terdapat 78 orang yang mengalami gangguan kelainan refraksi, buta warna 4 orang dan memakai kaca mata 30 orang, sedangkan Puskesmas Pasar Ikan terdapat 15 orang yang mengalami kelainan refraksi, 6 orang buta warna dan 19 orang menggunakan kaca mata, kemudian Puskesmas Bentiring Raya memiliki kelainan refraksi 13 orang buta warna 9 orang dan memakai kaca mata 0. Berdasarkan data tersebut diwilayah kerja

Puskesmas Basuki Rahmat terdapat kelainan refraksi tertinggi pada tingkatan sekolah SMP/MTS/SLB.

Kota Bengkulu memiliki Sekolah Menengah Pertama berjumlah 42, yang terbagi menjadi 25 sekolah Negeri dan 17 sekolah Swasta. Kecamatan Selebar terdiri dari 2 Sekolah Menengah Pertama Negeri Swasta dan 6 Sekolah Menengah Pertama Negeri. Wilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat berdasarkan data DAPODIK (Data Pokok Pendidikan) terdapat 3 Sekolah Menengah Pertama Negeri yaitu SMP 05 Negeri kota Bengkulu memiliki jumlah siswa 1.031 orang, laki-laki sebanyak 511 dan perempuan 520 SMP Islam Al Hasanah Kota Bengkulu memiliki jumlah siswa 293 orang, laki-laki sebanyak 157 dan perempuan 136 dan SMP Negeri 24 Kota Bengkulu memiliki jumlah siswa 182 orang, laki-laki sebanyak 111 dan perempuan 71 (kemdikbud,2020).

Berdasarkan data tersebut SMPN 05 Kota Bengkulu memiliki siswa terbanyak berjumlah 1.031 orang, memiliki jumlah siswa laki-laki 511 dan perempuan 520. Survei awal yang dilakukan peneliti di SMPN 05 kota Bengkulu dengan melakukan tanya jawab terhadap siswa mengenai bahaya gadget bagi kesehatan mata didapatkan bahwa 6 dari 15 orang siswa yang hanya mengetahui mengenai bahaya gadget bagi kesehatan mata, menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari akibat bermain game dan dampak bahaya bermain gadget bagi kesehatan mata. Hal tersebut berpotensi terhadap pengetahuan siswa sehingga menyebabkan peneliti tertarik melakukan penelitian pengaruh video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata di SMPN 05 Kota Bengkulu.

## **B. Rumusan Masalah**

Tingginya masalah kelainan refraksi kesehatan mata siswa SMPN di wilayah kerja Puskesmas Basuki Rahmat sebanyak 105 orang dan kurangnya pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata. Rumusan masalah pada penelitian adalah apakah ada pengaruh video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata pada siswa SMPN 05 kota Bengkulu?

### C. Tujuan

#### 1. Tujuan Umum

Diketahui pengaruh promosi kesehatan melalui media video animasi terhadap pengetahuan remaja tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata pada siswa SMPN 05 kota bengkulu

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui rerata pengetahuan sebelum dan sesudah di berikan intervensi pada siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu
- b. Diketahui pengaruh promosi kesehatan melalui media video animasi terhadap pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata pada siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Bagi Istitusi Pelayanan Kesehatan

Sebagai media promosi kesehatan untuk menambah informasi pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan mata

#### 2. Bagi Instansi Pendidikan

##### a. Sekolah Menengah Pertama

Untuk membantu siswa sekolah menengah pertama meningkatkan pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget bagi kesehatan mata melalui media Video Animasi

##### b. Peneliti lainnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu terhadap pengetahuan remaja tentang media Video Animasi bahaya gadget bagi kesehatan mata.

### E. Keaslian Penelitian

**Tabel 1.1 Keaslian Penelitian**

No	Nama Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Zahrah Maulidia (2020)	Pengaruh Penggunaan Gaget terhadap penurunan ketajaman penglihatan pada remaja tahun (2020)	Adanya penurunan pada penglihatan mata anak dan pada nilai hasil visus mata disebabkan bermain gadget yang buruk, bermain gadget yang buruk seperti tidak memperhatikan durasi penggunaan, frekuensi, dan jarak pandang menimbulkan resiko mata mudah lelah.	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media video animasi, sasaran dan metode penelitian

2.	Muallima, Nur Febriza, Ami Putri, Rezky Kanza (2019)	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa Smp Unismuh Makassar	Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak penurunan pada penglihatan anak dan menunjukkan bahwa perlu adanya upaya pemberian edukasi mengenai bahaya gadget bagi kesehatan mata	perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media video animasi, sasaran dan metode penelitian
3.	Agnes Dwiana,Cici Lestari,Lina Astuty (2020)	Hubungan Pengetahuan siswa tentang kesehatan mata dan sikap penggunaan Gadget yang berlebihan di SDN 13 Engkasan Kalimantan Barat	Hasil Penelitian meunjukkan adanya penurunan pengetahuan dan sikap terhadap penggunaan gadget bagi kesehatan mata	perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media video animasi, sasaran dan metode penelitian
4.	Putu Sindy Reiska Jayanti1, Luh Seri Ani2, Komang Ayu Kartika Sari2 1 (2020)	Kejadian penurunan tajam penglihatan pada pelajar sekolah menengah pertama di wilayah kerja puskesmas iv Denpasar selatan	Hasil menunjukkan adanya penurunan penglihatan pelajar dengan penggunaan gadget yang terlalu tinggi dan pelajar memiliki pengetahuan kurang tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata	perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media video animasi, sasaran dan metode penelitian
5.	Wicaksono, Wahyu Hermawan (2020)	Hubungan penggunaan gadget dengan gangguan kesehatan mata pada anak sekolah dasar di SD negeri cangkol 3 mojolaban sukorhajo	Hasil menunjukkan adanya penurunan penglihatan dengan penggunaan gadget dan rata-rata siswa menggunakan gadget lebih dari 4jam/hari dan pelajar memiliki pengetahuan yang kurang tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata	perbedaan pada penelitian ini terletak pada media yang digunakan yaitu media video animasi, sasaran dan metode penelitian

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Gadget**

##### **1. Pengertian Gadget**

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iPhone dan Android, serta notebook. Osland (Efendi, 2013) mendefinisikan “Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget sebagai alat teknologi yang banyak diminati juga mengalami perkembangan. Pada era globalisasi ini jenis, fitur maupun bentuk gadget sudah beragam, misalnya saja komputer (termasuk laptop dan desktop), handphone, video games, gadget seperti PSP (Playstation Portable), video gadget seperti MP4, audio gadget seperti iPods dan kamera.

##### **2. Manfaat Gadget**

Menurut Chandra Anugrah (2017) Manfaat dari penggunaan Gadget adalah :

###### **a. Memperlancar Komunikasi**

Tujuan utama dari gadget ini adalah untuk memperlancar komunikasi dengan seseorang yang tidak berada di dekatnya sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama yang untuk menyampaikan pesan.

###### **b. Mengakses Informasi**

Gadget berfungsi untuk memberikan informasi kepada pemiliknya yang nantinya dapat mempermudah untuk melakukan aktivitas.

###### **c. Wawasan Bertambah**

Dengan adanya gabungan dari komunikasi lancar dan mudahnya informasi yang didapat. Akan menjadikan wawasan seseorang lebih bertambah

d. Hiburan

Gadget juga bermanfaat untuk menghilangkan kepenatan melalui hiburan yang ditawarkan. Seperti musik, video, game, dll.

e. Gaya Hidup

Memiliki gadget terkadang bisa menjadi sebuah gaya hidup, karena terkadang seseorang memanfaatkan gadget ini hanya untuk memperkuat kepercayaan dirinya atau status sosialnya. Sisi lainnya supaya tidak ketinggalan trend terkini

3. Penggunaan Gadget

Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga dewasa. Pemakainnya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali –kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Gadget yang di sarankan berdasarkan usianya yaitu :

- a) Anak usia dibawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak di beri akses pada gadget. Jika benar-benar di perlukan, anak usia di atas 1,5 tahun dapat mengakses gadget dengan di dampingi orang tua dan tidak lebih dari 1 jam per hari.
- b) Anak usia 2-5 tahun di sarankan mengakses gadget hanya 1 jam per hari, sebaiknya program unu terus dijalankan oleh orang tua kepada anak.
- c) Anak usia 6 tahun keatas boleh bermain gadget, tetapi dengan waktu yang sudah di sepakati bersama orang tua, misalnya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam per hari
- d) Ramaja, waktu ideal untuk melakukan aktivitas online atau bermain gadgetdalam sehari adalah 257 menit atau sekitar 4 jam 17 menit per hari.

The American Academy of pediatrics (2013) tips cara mengurangi penggunaan gadget yaitu :

- a. batasi waktu pemakaian gadget
- b. perbanyak aktivitas, seperti bermain dengan teman, olahraga dan membantu orang tua.
- b) batasi penggunaan internet
- c) sebelum tidur istirahat 1 jam dalam penggunaan gadget

#### 4. Dampak Penggunaan Gadget

Berdasarkan hasil penelitian (Nando Yanuansa, dkk 2020) Ditengah maraknya kemajuan Gadget di zaman saat ini tentunya dapat menimbulkan dampak positif maupun dampak negative.

##### a) Dampak positif

- 1) Mempermudah komunikasi Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.
- 2) Menambah pengetahuan Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah meng akses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita Contoh aplikasi : Detik, Kompas.com, dll
- 3) Menambah Teman Dengan banyaknya jejaring social yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring social yang ada melalui gadget yang kita miliki.
- 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru. Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.
- 5) Sebagai penghibur pada saat siswa jenuh belajar.20 Dalam handphone terdapat fitur – fitur MP3 atau game yang dapat memberi hiburan pada siswa sehingga apabila siswa mengalami kejenuhan dalam belajar siswa dapat

mendengarkan musik atau sekedar main game. Hiburan ini juga bisa didapatkan pada game gadget seperti PSP dan playstation.

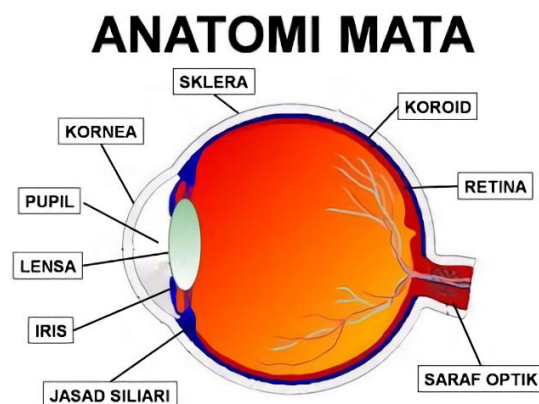
- 6) Dengan menggunakan video gadget seperti MP4 Player, Kita tidak perlu lagi menonton film atau video di komputer, kita bisa menonton film di MP4 secara langsung walaupun dengan ukuran yang lebih kecil. Bagi pecinta musik, kita bisa mendengarkan sepuasnya dengan menggunakan audio gadget seperti iPods. Gadget ini dapat merekam apapun dan dilengkapi fitur radio FM serta kemampuan membaca e-book yang juga ditanamkan di dalamnya.
  - 7) Kita bisa mengambil foto atau merekam aktivitas dengan menggunakan gadget misalnya kamera poket.
  - 8) Kita dapat mengetahui dan mengikuti segala perkembangan yang ada di dunia dengan menggunakan gadget seperti e-reader via internet.
- b) Dampak negatif
- 1) Merusak mata Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering, dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi
  - 2) Mengubah postur tubuh. Kirsten Lord, seorang ahli fisioterapi, mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan 21 sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel, leher dan punggung turut terkena efeknya
  - 3) Kulit wajah kendur. Dr Sam Bunting, seorang ahli dermatologi, mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah, khususnya rahang yang mulai menurun. “Seiring usia, elastisitas kulit menurun, ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya.”



- 4) Mengganggu pendengaran. Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun, ini tidak baik jika terusmenerus dilakukan, apalagi dengan volume yang terlalu besar.
- 5) Mengganggu saat istirahat Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur.
- 6) Gadget yang fungsinya sebagai alat untuk menyimpan video seperti iPad, bagi pengguna yang tidak bertanggung jawab bisa dijadikan sebagai sarana untuk menyimpan video asusila atau gambar-gambar yang tidak senonoh.
- 7) Mengganggu perkembangan anak, karena tidak jarang anak sekolah malah lebih tertarik melihat handphone yang bergetar ketika pelajaran berlangsung. Parahnya lagi, handphone digunakan untuk mencontek jawaban pada saat ujian akhir/nasional.

## B. Kesehatan Mata

### A. Anatomi Mata



**Gambar 2.1 Anatomi Mata**

### Bagian-Bagian Mata Bagian-bagian pada mata :

- a) **Kornea** Kornea memiliki ketebalan 0,5 mm dan terdiri dari epitel, stroma dan endotel. Epitel adalah suatu lapisan skuamosa anterior yang menebal di perifer pada limbus di mana lapisan ini bersinambung dengan konjungtiva. Limbus mengandung sel germanativum atau sel stem. Stroma, dari serabut kolagen, substansi dasar, dan fibroblas yang menjadi dasar kornea. Endotel, suatu lapisan tunggal dari sel yang tidak mengalami regenerasi yang secara aktif memompa ion dan air dari stroma untuk mengontrol hidrasi dan transparansi kornea. Fungsi kornea adalah merefraksikan cahaya dan bersama dengan 6 lensa memfokuskan cahaya ke retina, melindungi struktur mata internal.
- b) **Sklera**  
Sklera merupakan lapisan terluar dari bola mata. Terbentuk dari serabut kolagen yang saling berkaitan dengan lebar yang berbeda-beda terletak diatas substansi dasar dan dipertahankan oleh fibroblas. Sklera terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu sklera anterior dan sklera posterior. Sklera posterior berbatasan dengan koroid sedangkan sklera anterior akan termodifikasi menjadi kornea.
- c) **Koroid**  
Dibentuk oleh arteriol, venula dan kapiler yang melekat longgar ke sklera. Memberi nutrisi lapisan luar retina bagian dalam dan berperan dalam homeostasis temperaturnya.
- d) **Epitel Pigmen Kornea**  
Terbentuk dari satu sel, melekat longgar pada retina kecuali di perifer dan di sekitar lempeng optik. Membentuk mikrovili yang menonjol di antara lempeng segmen luar sel batang dan sel kerucut dan menyeimbangkannya, memfagosit sisa segmen eksternal sel batang dan kerucut, memfasilitasi perjalanan nutrien dan metabolit antara retina dan koloid, berperan dalam regenerasi rodopsin dan opsin sel kerucut, pigmen visual fotoreseptor yang mengolah kembali vitamin A dan granula melanin yang mengabsorpsi cahaya yang terpancar.

## e) Retina

Retina merupakan suatu struktur sangat kompleks yang terbagi menjadi 10 lapisan terpisah, terdiri dari fotoreseptor (sel batang dan kerucut) dan neuron, beberapa diantaranya (sel ganglion) bersatu membentuk serabut saraf optik. Fungsinya mengubah cahaya menjadi sinyal listrik. Sel kerucut bertanggung jawab untuk penglihatan siang hari. Subgrup dari sel kerucut responsif terhadap panjang gelombang pendek, menengah, dan panjang (biru, hijau, merah). Sel-sel ini terkonsentrasi di fovea yang berfungsi untuk penglihatan detail seperti membaca huruf kecil. Sel batang berfungsi untuk penglihatan malam. Sel-sel ini sensitif terhadap cahaya dan tidak memberikan sinyal informasi panjang gelombang (warna). Sel batang menyusun sebagian besar fotoreseptor di retina bagian lainnya.

## f) Vitreous

Vitreous merupakan gel jernih yang terdiri dari air melekat erat erat di anterior pada retina perifer, pars plana, dan di sekitar lempeng optik dan agak longgar pada makula dan pembuluh darah retina. Fungsinya sebagai nutrisi.

## g) Korpus Silias

Korpus siliaris dibagi menjadi tiga bagian, yaitu otot siliaris, prosesus siliaris (pars plikata) dan Pars plana. Otot siliaris ini terdiri dari otot polos yang tersusun dalam satu cincin yang menutupi prosesus siliaris. Fungsinya untuk perubahan ketebalan dan kelengkungan lensa selama akomodasi. Serabut zonula yang menyangga lensa mengalami penegangan selama penglihatan jauh. Kontraksi otot siliaris merelaksasikan zonula ini dan menyebabkan 8 kelengkungan lensa bertambah sehingga menambah kekuatan refraksinya. Prosesus siliaris (pars plikata) proses ini berfungsi untuk menyekresi aqueous humor. Terdapat sekitar 70 prosesus siliaris radial yang tersusun dalam satu cincin disekitar bilik posterior. Tiap prosesus siliaris dibentuk oleh dua lapis (lapisan berpigmen di bagian luar dan lapisan tanpa pigmen dibagian dalam). Pars plana terdiri dari stroma yang relatif avaskuler yang

ditutup oleh lapisan epitel dua lapis. Insisi bedah dapat aman dilakukan pada bagian dinding sklera untuk mencapai vitreous.

h) Iris

Membentuk pupil dibagian tengahnya, suatu celah yang dapat berubah ukurannya dengan kerja otot sfingther dan dilator untuk mengontrol jumlah cahaya yang masuk ke mata. Otot sfringter dipersarafi oleh sistem parasimpatis dan otot dilator polos meluas dari iris di perifer ke arah sfingter. Otot ini dipersarafi oleh sistem simpatis.

i) Lensa

Lensa merupakan elemen refraktif terpenting kedua pada mata, kornea dengan film air matanya merupakan elemen terpenting. Terdiri dari kapsul kolagen dibagian luar yang dibawah bagian anteriornya terletak lapisan sel epitel satu lapis kearah ekuator epitel menghasilakn serabur lensa.

## B. Fisiologi Mata Melihat

Proses melihat diawali dengan cahaya yang masuk melewati kornea kemudian diteruskan ke pupil difokuskan ke retina. Media yang dapat membiaskan cahaya yang masuk ke mata atau disebut media refrakta terdiri 9 dari kornea, aqueous humor, lensa dan vitreous humor. Fungsi dari media refraktar adalah agar bayangan yang dihasilkan dapat jatuh tepat di retina. Jika terdapat kelainan pada media refraktar, cahaya mungkin tidak jatuh tepat pada retina.

Panjangnya sumbu optik bola mata juga berpengaruh terhadap pembentukan bayangan yang jatuhnya tepat di retina. Lensa daya akomodasi (kemampuan untuk memfokuskan bayangan) yang dipengaruhi oleh persarafan simpatis yang akan menyebabkan zonula zinii berkontraksi. Kontraksi dari badan siliar yang berbentuk melingkar menyebabkan jarak antara pangkal kedua ligamen tersebut mendekat yang menyebabkan ketegangan dari ligamen berkurang sehingga regangan ligamen terhadap lensa juga berkurang. Bentuk lensa kemudian akan menjadi lebih cembung atau konveks.

### C. Kelainan Refraksi Mata

#### a. Pengertian Kelainan Refraksi

Mata Kelainan refraksi adalah kelainan pada mata yang terjadi akibat cahaya tidak dibiaskan tepat pada retina sehingga menyebabkan penglihatan kabur.

#### b. Macam-Macam Kelainan Refraksi Mata

Macam-macam kelainan refraksi antara lain :

##### 1) Miopia

Miopia adalah kelainan refraksi yang terjadi karena pembiasan sinar yang masuk ke dalam mata difokuskan jatuh tepat pada bagian depan retina. Beberapa etiologi penyebab miopia antara lain adalah : kekuatan optik 10 mata yang tinggi karena aksial bola mata yang panjang (miopia aksial), radius kurvatura korne dan lensa lebih besar (miopia kurvatura), perubahan posisi lensa ke depan yang sering terjadi pada pasca operasi glukoma, perubahan indeks bias refraksi biasanya pada penderita diabetes atau katarak.

Gejala yang sering dirasakan oleh pasien miopia adalah melihat jelas bila melihat dekat sedangkan melihat jauh, buram atau disebut pasien rabun jauh, sakit kepala sering disertai juling atau celah kelopak yang sempit. Seseorang dengan miopia mempunyai kebiasaan menyempitkan matanya untuk mencegah abrasi sferis atau mendapatkan efek pinhole (lubang kecil). Pasien miopia mempunyai puntum remotum yang dekat sehingga mata selalu dalam atau berkedudukan konvergensi yang akan menimbulkan keluhan astenopia konvergensi. Bila kedudukan mata ini menetap maka mata penderita akan terlihat juling kedalam atau esotropia.

##### 2) Hipermetropia

Hipermetropia atau rabun dekat merupakan keadaan gangguan kekuatan pembiasan mata dimana sinar sejajar jauh tidak cukup dibiaskan sehingga titik fokusnya terletak dibelakang retina. Gejala hipermetropia biasanya pada anak-anak tidak memberikan keluhan. Keluhan yang ditemukan pada hipermetropia adalah penglihatan dekat dan jauh kabur, sakit kepala, silau, dan kadang

rasa juling atau lihat ganda. Pasien hipermetropia sering disebut sebagai pasien rabun dekat, mata lelah dan sakit karena terus berakomodasi untuk melihat atau memfokuskan 11 bayangan yang terletak dibelakang makula agar terletak di daerah makula lutea. Keadaan ini disebut astenopia akomodatif akibat terus menerus berakomodasi, maka bola mata bersama-sama melakukan konvergensi dan mata akan sering terlihat mempunyai kedudukan esotropia atau juling kedalam. Pada usia lanjut atau lebih dari 40 tahun dimana daya akomodasinya berkurang akan memperlihatkan kesukaran membaca dekat dan menjauhkan kertas yang dibaca, keadaan ini disebut sebagai presbiopia.

### 3) Astigmatisme

Astigmatisme merupakan kelainan refraksi dimana sinar yang masuk kedalam mata tidak difokuskan pada satu titik, tetapi difokuskan pada 2 titik garis yang saling tegak lurus yang terjadi akibat kelainan kelengkungan kornea mata. Astigmatisme dengan koreksi kecil gejala yang muncul adalah sakit kepala atau kelelahan mata (silau) dan mengaburkan pandangan kesegala arah.

## C. Faktor Resiko Kelainan Refraksi Mata

Menurut Mata & Mata, 2009 ada beberapa faktor risiko yang menyebabkan kelainan refraksi ada beberapa yaitu ada faktor risiko yang berasal dari lingkungan, host dan agen. Faktor risiko terjadinya kelainan refraksi :

### 1. Faktor Host atau Pejamu

#### a. Faktor Genetik

Terdapat beberapa varian genetik yang terkait dengan kejadian miopia diantaranya BICC1, RASGFR1, dan PAX6 rs644242. BICC1 dan RASGFR1 merupakan gen yang berpotensi tinggi menyebabkan miopia 12 pada populasi Han Cina dan PAX6 rs644242 adalah gen yang berpotensi tinggi menyebabkan miopia pada populasi Asia (Zorena *et al.*, 2018). Usia awal terjadinya miopia menunjukkan bahwa varian yang terkait dengan miopia mungkin memiliki efek genetik tergantung usia awal terjadinya kelainan refraksi dimana awal kejadian refraksi akibat genetik berkisar pada usia 7-15 tahun (Li dan Zhang, 2017). Usia puncak

terjadinya kelainan refraksi akibat genetik terjadi selama sekolah dasar antara usia 7- 12 tahun.

b. Jenis Kelamin Genotipe val/val GSTP1

terhadap kejadian miopia genotipe ini memiliki frekuensi yang lebih tinggi pada wanita dan genotipe DN dalam polimorfisme gen endostatin (D104N) meningkatkan risiko miopia untuk wanita (Li dan Zhang, 2017)

c. Tingkat Pendidikan

Anak dengan tingkat IQ yang tinggi biasanya lebih sering membaca sehingga semakin tinggi pula risiko terkena miopia (Zorena *et al*, 2018).

d. Kebiasaan (Jarak dan Lama Penggunaan Layar Elektronik)

Penggunaan komputer, laptop dan HP yang terlalu lama menyebabkan otot siliaris akan mempengaruhi lensa mata menjadi cembung sehingga mata menjadi tidak peka terhadap benda jauh. Membaca teks dengan tulisan yang kecil pada HP menyebabkan ketegangan mata, penglihatan kabur, pusing dan mata kering (Zorena *et al*, 2018). Jarak dekat dan lama waktu yang digunakan untuk membaca bisa berpengaruh terhadap kelainan refraksi karena akomodasi mata berkurang, yaitu respon 13 akomodasi yang tidak cukup kuat ke objek dekat, yang menyebabkan kelainan refraksi berupa miopia.

2. Faktor Lingkungan

a. Jumlah Paparan Cahaya Matahari

Waktu yang dihabiskan diluar ruangan ini terkait dengan jumlah vitamin D yang ada ditubuh. Vitamin D3 (Cholecalciferol) yang rendah merupakan salah satu yang menyebabkan miopia. Sumber utama yang mengandung vitamin D3 adalah sintesis endogen yang dipicu oleh paparan kulit terhadap sinar matahari. Kekurangan vitamin D dapat disebabkan karena perubahan perilaku yang mengarah pada paparan sinar matahari yang terbatas. Tingkat vitamin D yang tinggi dapat melindungi dan mengurangi terjadinya pertambahan miopia (Zorena *et al.*, 2018).

b. Intensitas Pencahayaan Ruangan

Intensitas yang baik sangat mempengaruhi mata, jika cahaya yang kurang menyebabkan otot mata harus berkontraksi semaksimal mungkin untuk melihat objek, jika keadaan seperti ini berlangsung terus menerus dapat menyebabkan kerusakan pada mata.

### 3. Faktor Agen

#### a. Radiasi

Radiasi merupakan pemancaran energi dalam bentuk gelombang atau partikel yang dipancarkan oleh sumber radiasi atau zat radioaktif (Aryawijayanti, 2015). Radiasi pada komputer berupa sinar X, yang menyebabkan kerusakan pada fisiologi mata jika mata terlalu lama terpapar. Dalam komputer atau laptop ini juga terdapat 14 beberapa radiasi lain diantaranya sinar ultraviolet, gelombang mikro, radiasi elektromagnetik frekuensi sangat rendah (very low frequency / VLF), radiasi elektromagnetik frekuensi amat sangat rendah (extremely low frequency / ELF). HP juga memancarkan radiasi berupa sinar biru, sinar ini dapat menyebabkan degenerasi makula. Penderita dengan degenerasi makula akan mengalami gangguan penglihatan sentralnya karena sel pada makulanya sudah rusak akibat paparan sinar biru.

#### b. Kecerahan Layar HP, Komputer dan Laptop (Brightness)

Kecerahan layar HP, komputer dan laptop (brightness) sangat ditentukan oleh keadaan pencahayaan ruangan agar dapat memperoleh keadaan yang nyaman dalam penggunaan HP, komputer dan laptop jika tidak sesuai maka mata akan cepat lelah.

## **D. Metode Edukasi Kesehatan**

### A. Pengertian Edukasi

Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) sama artinya dengan (perihal) pendidikan. Pendidikan sendiri berasal dari kata dasar didik yang berarti memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Secara khusus Edukasi adalah segala keadaan, hal, peristiwa, kejadian, atau tentang suatu proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sedangkan Metode Edukasi diantaranya termasuk mengajar, memberi pelatihan, bercerita, berdiskusi, atau melakukan pengarahan terhadap penelitian.

### B. Tujuan Edukasi Kesehatan

Tujuan Edukasi Kesehatan merupakan domain yang akan dituju dari pendidikan kesehatan. Tujuannya yaitu mengubah perilaku dari yang



merugikan kesehatan atau tidak sesuai dengan norma kesehatan ke arah tingkah laku yang menguntungkan kesehatan atau norma yang sesuai dengan kesehatan (Notoatmodjo, 2012).

## E. Pengetahuan

### 1. Definisi Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo *et al.*, 2014) menjelaskan bahwa, pengetahuan adalah hal yang diketahui oleh orang atau responden terkait dengan sehat dan sakit atau kesehatan, misal: tentang penyakit (penyebab, cara penularan, cara pencegahan), gizi, sanitasi, pelayanan kesehatan, kesehatan lingkungan, keluarga berencana, dan sebagainya. Menurut Piaget, yang di kemukakan oleh (Tri Yuni Hendrowati, 2015) pengetahuan di bentuk melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan seseorang. Asimilasi terjadi melalui peristiwa yang sama. Dalam hal ini ada penyesuaian diri dengan adanya keadaan lingkungan. Sedangkan akomodasi menekankan bahwa jika terjadi perubahan pada subjeknya agar ia dapat menyesuaikan terhadap objek yang ada diluarnya. Pengetahuan seseorang tentang suatu benda, bukanlah tiruan benda, melainkan konstruksi pemikiran seseorang akan benda tersebut. Tanpa keaktifan seseorang keaktifan seseorang dalam mencerna dan membentuknya, seseorang tidak akan mempunyai pengetahuan.

### 2. Tingkat Pengetahuan

Pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting dalam membentuk tindakan seseorang (*overtbehaviour*). Tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif mempunyai enam tingkatan (Notoatmodjo *et al.*, 2014) yaitu:

#### a. Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (*recall*) sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Oleh sebab itu, tahu merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah.

b. Memahami (*comprehension*)

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang obyek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar. Orang yang telah paham terhadap obyek atau materi dapat menjelaskan, menyebutkan contoh, menyimpulkan, meramalkan, dan sebagainya terhadap obyek yang dipelajari.

c. Aplikasi (*application*)

Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi di sini dapat diartikan sebagai aplikasi atau penggunaan hukum-hukum, metode, prinsip, dan sebagainya dalam konteks atau yang lain.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu obyek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih di dalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu bentuk kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang baru

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian ini didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada. Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan menggunakan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkatan di atas.

### 3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Pengetahuan

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan Menurut (Notoatmodjo *et al.*, 2014) yaitu:

#### a. Faktor Internal meliputi:

##### 1) Umur

Semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berpikir dan bekerja dari segi kepercayaan masyarakat yang lebih dewasa akan lebih percaya dari pada orang yang belum cukup tinggi kedewasaannya. Hal ini sebagai akibat dari pengalaman jiwa (Nursalam, 2011).

##### 2) Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik (*experience is the best teacher*), pepatah tersebut bisa diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan cara untuk memperoleh suatu kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat dijadikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan persoalan yang dihadapi pada masa lalu (Notoadmodjo, 2010).

##### 3) Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Sebaliknya semakin pendidikan yang kurang akan menghambat perkembangan sikap seseorang terhadap nilai-nilai yang baru diperkenalkan (Nursalam, 2011).

##### 4) Pekerjaan

Pekerjaan adalah kebutuhan yang harus dilakukan terutama untuk menunjang kehidupannya dan kehidupan keluarganya (Menurut Thomas 2007, dalam Nursalam 2011). Pekerjaan bukanlah sumber kesenangan, tetapi lebih banyak merupakan cara mencari nafkah yang membosankan berulang dan banyak tantangan (Nursalam, 2011).

#### 5) Jenis kelamin

Istilah jenis kelamin merupakan suatu sifat yang melekat pada kaum laki-laki maupun perempuan yang dikonstruksikan secara sosial maupun kultural.

#### b. Faktor eksternal

##### 1) Informasi

Menurut Nursalam (2011) informasi merupakan fungsi penting untuk membantu mengurangi rasa cemas. Seseorang yang mendapat informasi akan mempertinggi tingkat pengetahuan terhadap suatu hal.

##### 2) Lingkungan

Menurut Notoatmodjo (2010), hasil dari beberapa pengalaman dan hasil observasi yang terjadi di lapangan (masyarakat) bahwa perilaku seseorang termasuk terjadinya perilaku kesehatan, diawali dengan pengalaman-pengalaman seseorang serta adanya faktor eksternal (lingkungan fisik dan non fisik)

##### 3) Sosial budaya

Semakin tinggi tingkat pendidikan dan status sosial seseorang maka tingkat pengetahuannya akan semakin tinggi pula.

#### 4. Cara Memperoleh Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo *et al.*, 2014) terdapat beberapa cara memperoleh pengetahuan, yaitu:

##### a. Cara kuno atau non modern

Cara kuno atau tradisional dipakai untuk memperoleh kebenaran pengetahuan, sebelum ditemukannya metode ilmiah, atau metode penemuan statistik dan logis. Cara-cara penemuan pengetahuan pada periode ini meliputi:

1) Cara coba salah (*trial and error*) Cara ini dilakukan dengan menggunakan kemungkinan dalam memecahkan masalah dan apabila kemungkinan tersebut tidak bisa dicoba kemungkinan yang lain.

2) Pengalaman pribadi Pengalaman merupakan sumber pengetahuan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan.

- 3) Melalui jalan pikiran Untuk memperoleh pengetahuan serta kebenarannya manusia harus menggunakan jalan pikirannya serta penalarannya. Banyak sekali kebiasaan-kebiasaan dan tradisi-tradisi yang dilakukan oleh orang, tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau tidak. Kebiasaan-kebiasaan seperti ini biasanya diwariskan turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Kebiasaan-kebiasaan ini diterima dari sumbernya sebagai kebenaran yang mutlak.
  - b. Cara modern Cara baru atau modern dalam memperoleh pengetahuan lebih sistematis, logis, dan alamiah. Cara ini disebut “metode penelitian ilmiah” atau lebih populer disebut metodologi penelitian, yaitu:
    - 1) Metode induktif Mula-mula mengadakan pengamatan langsung terhadap gejala-gejala alam atau kemasyarakatan kemudian hasilnya dikumpulkan astu diklasifikasikan, akhirnya diambil kesimpulan umum.
    - 2) Metode deduktif Metode yang menerapkan hal-hal yang umum terlebih dahulu untuk seterusnya dihubungkan dengan bagian-bagiannya yang khusus.
5. Pengukuran Pengetahuan
- Menurut Arikunto (2010) pengetahuan seseorang dapat diketahui dan diinterpretasikan dengan skala yang bersifat kualitatif, yaitu:
- b. Baik, bila subyek menjawab benar 76%-100% seluruh pertanyaan.
  - c. Cukup, bila subyek menjawab benar 56%-75% seluruh pertanyaan.
  - d. Kurang, bila subyek menjawab benar <56% seluruh pertanyaan.

## **F. Media Promosi Kesehatan**

### **A. Pengertian**

Media atau alat bantu pendidikan adalah alat yang digunakan pendidik untuk menyediakan materi pendidikan/kelas. Media pendidikan kesehatan merupakan alat untuk menyampaikan informasi kesehatan dan karena alat tersebut digunakan untuk mempermudah penyerapan pesan

kesehatan oleh masyarakat. Media pendidikan kesehatan adalah segala sarana atau upaya untuk menyajikan pesan-pesan informasi yang perlu disampaikan oleh komunikator agar masyarakat sasaran dapat memperluas pengetahuan yang pada akhirnya diharapkan dan mengubah perilakunya ke arah yang positif terhadap kesehatan. Berbagai macam media pendidikan kesehatan yang bisa dipakai ialah dengan memakai media visual aids, audio visual aids serta audio visual aids (Notoadmodjo, 2012).

Menurut Sinurat *et al.*, 2021 dalam penelitian (Larasati, dkk, 2017) media audiovisual adalah media yang merupakan perpaduan antara audio dan visual, atau sering disebut dengan media audio visual, seperti program televisi/video pembelajaran, program televisi/video Intruksional, dan tayangan slide audio, Sebagai media elektronik dengan unsur audiovisual (dialog, narasi, efek suara, teks, gambar dan animasi), media audiovisual memiliki tujuan untuk dapat mempengaruhi pengetahuan.

#### B. Media Video Animasi

Menurut Sari & A. Ulfa. I. M dan Daulay, 2005 dalam penelitian (Ranang, 2010) Animasi berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu animo yang berarti hasrat, keinginan atau minat. Pada masyarakat kuno, animisme adalah suatu kepercayaan bahwa semua benda mempunyai jiwa (*hidup*). Dalam bahasa Inggris menjadi animate yang berarti memberi hidup (*to give life to*) atau animation berarti ilusi dari gerakan atau hidup. Kemudian animasi dipahami juga membuat film karton (the making of cartoons). Lazimnya istilah animation yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup.

Menurut Agustien *et al.*, 2018 Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda diam. Suatu benda diam diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup Jadi animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta

didik. Video merupakan media yang sangat efektif untuk mendukung proses pembelajaran. Video-video tersebut kaya akan informasi dan komprehensif karena menjangkau siswa secara langsung. Video menambahkan dimensi baru dalam pengajaran sejarah. Karena video dapat menyajikan gambar dan suara bergerak kepada siswa. Kemampuan video untuk menampilkan materi sangat efektif dalam membantu pendidik memberikan materi yang dinamis.

### C. Tujuan Video Animasi

Adapun beberapa tujuan dari video animasi menurut Adinda & Adjie 2011 sebagai berikut :

#### a) Hiburan

Jelas, bagi siswa atau siapapun yang gemar kartun akan menganggap hal tersebut sebagai hiburan. Sebagaimana besar kartun seperti Upin dan Ipin, doraemon, larva dan sinchan merupakan sarana hiburan bagi siapapun. Alur ceritanya sederhana namun tidak membosankan

#### b) Melatih daya tangkap

Video animasi atau film kartun yang sederhana ini di maksudkan agar siswa mudah mencerna dan mengerti jalan cerita kartun tersebut. Mereka tertawa pada saat yang lucu, itu menunjukkan bahwa daya tangkap mereka mulai berkembang. Otak akan di rancang dengan melihat warna-warna cerah dari kartun tersebut dan tentu saja musik yang mendukung, seperti kita tahu musik berpengaruh merangsang otak.

#### c) Menanamkan nilai-nilai

Tentu dalam setiap cerita, ada nilai buruk dan nilai baik yang ditanamkan. Tapi tentu, ini memerlukan peran orang tua untuk memberi tahu mana yang baik dan mana yang buruk sambil menonton, siswa tidak akan merasa dinasehati(walaupun sebenarnya sambil diceramahi). Sebaliknya mereka senang mendengar penjelasan, banyak nilai yang bisa disampaikan antara lain persahabatan, nilai sosial kehidupan sehari-hari, dan masih banyak lagi(Adinda & Adjie,2011).

d) Media Edukasi atau Pendidikan

Metode pendidikan dengan menggunakan alat bantu pendidikan yang melibatkan indera sebanyak mungkin akan mempengaruhi keberhasilan pemahaman sasaran pendidikan karena video animasi mampu merangsang rasa ingin tahu anak dan rasa ketertarikan terhadap apa yang di pelajarnya anak secara *kognitif, afektif dan psikomotorik*. Metode pendidikan yang menggunakan animasi kartun merupakan salah satu bentuk media audiovisual dapat menyimpan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih nyata melalui gambar gerak dan suara. Animasi kartun mempunyai daya tarik lebih dibandingkan dengan media lain karena memiliki simbol-simbol tertentu.

D. Fungsi Media Animasi

Menurut (Yunita, 2017) Media animasi berfungsi sebagai :

- 1) memperjelas dan memperkaya atau melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) meningkatkan motivasi, efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- 3) menambah variasi penyajian materi.
- 4) dapat menimbulkan semangat, gairah, dan mencegah kebosanan siswa untuk belajar.
- 5) memudahkan materi untuk dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan siswa.
- 6) memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang mungkin abstrak.
- 7) memberikan stimulus dan mendorong respon siswa

E. Jenis Media Animasi

Menurut (Munir, 2012) dalam penelitian Sinurat *et al.*, 2021 jenis media animasi yaitu :

1) Animasi Tanah Liat (Clay Animation).

Plasticin dapat digunakan menjadi animasi, plasticin merupakan bahan yang mudah bentuk (fleksibel) layaknya permen karet yang dimana setiap tokoh pada animasi ini diciptakan dengan memakai rangka yang khusus untuk rangka tubuhnya yang



selanjutnya dibungkus menggunakan plasticin mengikuti rangka tokoh. Selanjutnya setiap tokoh yang telah dibentuk selanjutnya dilaksanakan pemotretan setiap pergerakan demi pergerakan yang nantinya akan dipadukan menjadi suatu gambar yang bisa bergerak. Misalnya saja animasi shaun the sheep

2) Animasi Dua Dimensi (2D).

Merupakan film animasi yang kerap kali ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dengan sebutan kartun. Terdapat banyak contoh yang ada seperti Scooby Doo, Tom and Jerry, serta Doraemon. Animasi ini sangat sering dipakai dalam media pembelajaran untuk membantu memberikan materi hingga materi menjadi lebih mudah untuk dipahami serta menarik

3) Animasi Tiga Dimensi (3D).

Animasi 3D ialah sebuah pengembangan dari animasi 2D. Melalui animasi 3D, setiap karakter yang dilibatkan terasa lebih nyata dan hidup, layaknya bentuk nyata manusia sebenarnya.

4) Animasi Jepang (Anime).

Bila dibandingkan dengan animasi yang dimiliki Amerika, pada animasi Jepang ini tidak semuanya ditujukan kepada anak kecil tetapi terdapat juga animasi untuk orang dewasa

#### F. Pengaruh Video Animasi

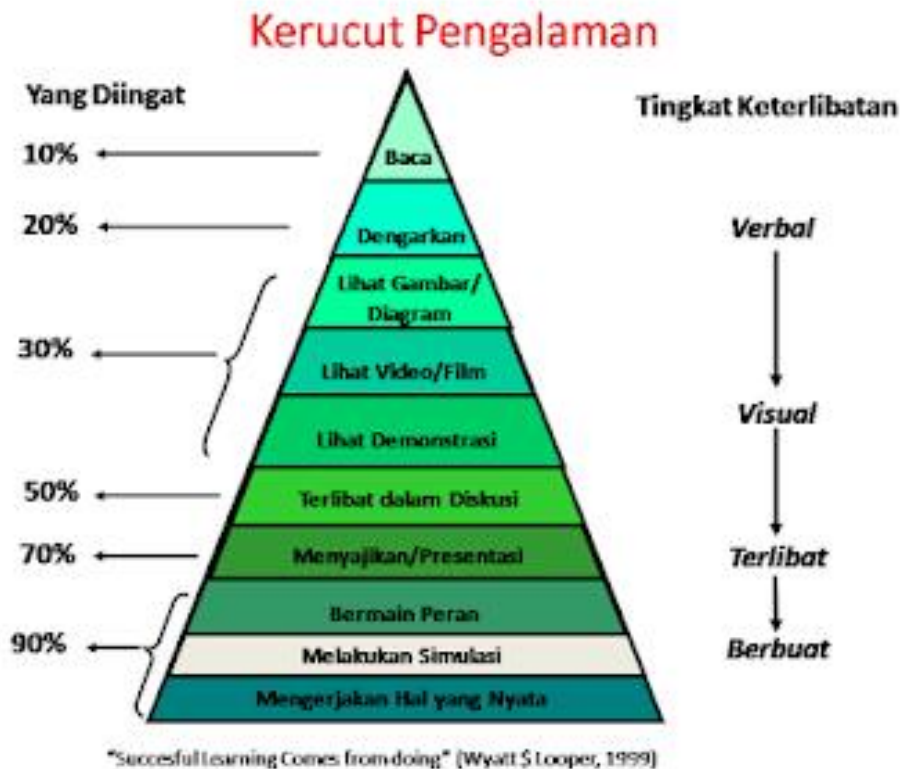
Menurut (Adinda & Adjie, 2011) adapun pengaruh menonton video animasi pada anak antara lain :

- a) Anak dapat mengalihkan rasa nyeri yang dirasakannya dengan menonton film kartun.
- b) Sebagai media edukasi pembelajaran anak yang lebih baik.
- c) Anak mendapatkan hiburan
- d) Membentuk anak menjadi kreatif.

#### G. Pengaruh Media video Animasi Terhadap Pengetahuan

Menurut (Hapsari II, 2016) penyuluhan kesehatan gigi dan mulut

Edgar Dale membagi alat peraga/media dalam 11 macam, dan sekaligus menggambarkan tingkat intensitas tiap-tiap alat tersebut dalam sebuah kerucut. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Notoadmodjo, 2012).



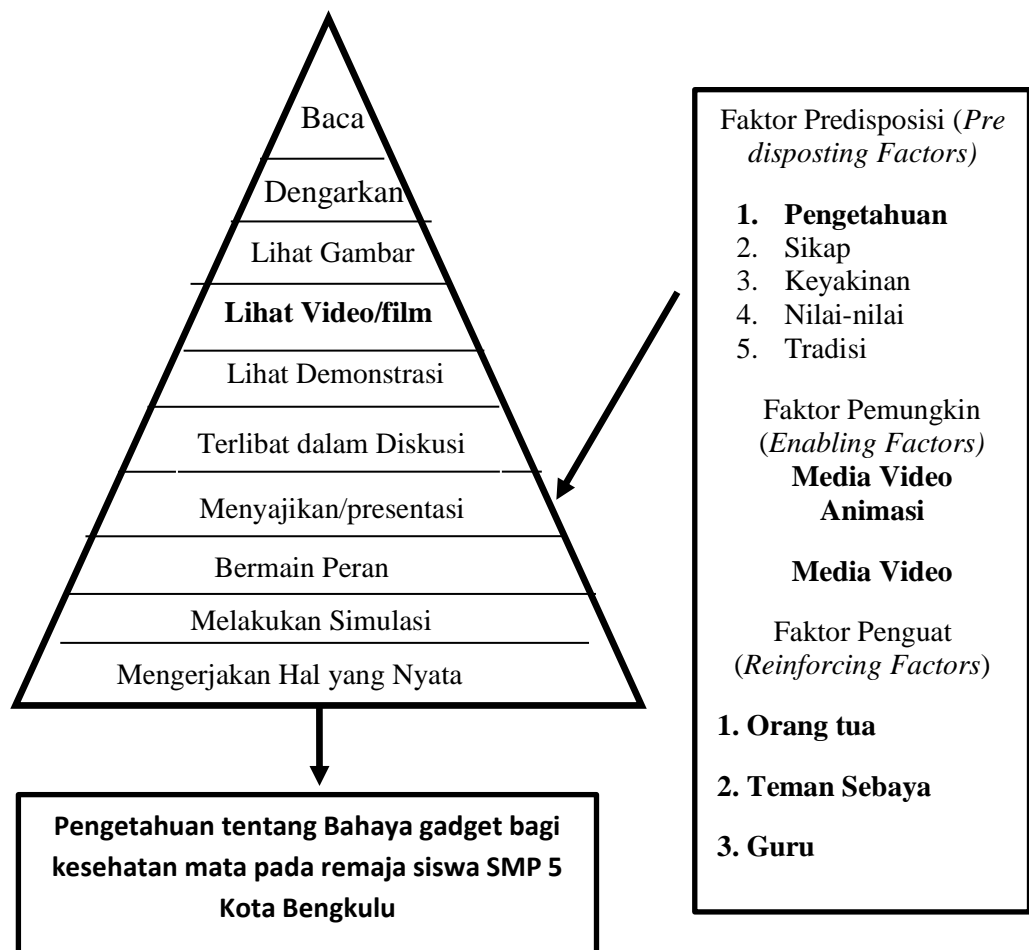
**Gambar 2.2 Kerucut Edgar dale**

Anda dapat melihat dari kerucut bahwa tingkat paling dasar adalah objek asli dan tingkat atas adalah kata-kata. Artinya ketika pesan diterima, objek asli memiliki intensitas paling besar untuk mempersepsikan pesan atau informasi tersebut. Sedangkan penyampaian materi yang hanya berupa kata-kata sangat tidak efektif atau intensitasnya paling rendah. Secara umum ada 3 macam alat bantu atau media pendidikan:

1. Alat bantu lihat (visual) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata.
2. Alat bantu dengar (audio) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra pendengaran.
3. Alat bantu lihat-dengar (AVA) yang berguna dalam membantu menstimulasi indra mata dan pendengaran, misalnya video dan televisi

## H. Kerangka Teori

Pengertian teori Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, defenisi, dan proposi yang disusun secara sistematis. Edgar Dale merupakan tokoh paling berjasa dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern. Ia berpendapat bahwa pembelajaran sebaiknya diselenggarakan dengan memperhatikan unsur-unsur yang mempengaruhi pencapaian tujuan. Dalam studinya, Edgar menemukan pencapaian tujuan berhubungan dengan cara manusia melakukannya. Edgar Dale meyakini bahwa proses dan hasil belajar akan dipengaruhi oleh cara belajar mereka (Ulfayana, 2018). Penelitian ini menggunakan kerangka teori Edgar Dale yang telah dimodifikasi dari Teori Kerucut Edgar Dale dalam Promosi Kesehatan (2014) yang digambarkan sebagai berikut :



**Bagan 2. 1 Kerangka Teori**

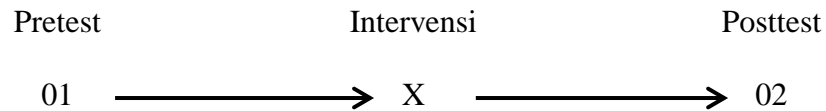
**Keterangan : Variabel yang diteliti dicetak tebal**

Sumber : Modifikasi Teori Kerucut Edgar Dale dan L.Green dalam Buku Promosi Kesehatan (2014)

**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian Dan Rancangan Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Experimental*, dengan rancangan penelitian yang digunakan *One Group Pretest-Posttest design* (Notoadmodjo, 2012).

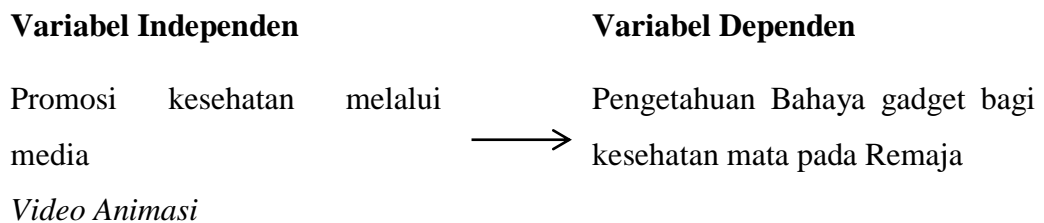


**Bagan 3.1 Rancangan Penelitian**

Keterangan :

- 01 : Pretest intervensi sebelum dilakukan intervensi dengan media *Video Animasi*
- X : Memberikan intervensi menggunakan media *Video Animasi*
- 02 : Posttest intervensi setelah dilakukan intervensi dengan media *Video Animasi*

**B. Kerangka Konsep**



**Bagan 3.2 Kerangka Konsep**

### C. Definisi Oprasional

**Tabel 3.1 Definisi Operasional**

No	Variabel	Definisi	Alat Ukur	Cara Ukur	Hasil Ukur	Skala
1.	Pengetahuan Bahaya gadget bagi kesehatan mata	Skor pengetahuan responden tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata	Lembar kuisisioner	Mengisi kuisisioner yang terdiri dari 10 pertanyaan pengetahuan	Jika benar = 1 Jika salah = 0 Skor : Sebelum = 0-10 Skor : Setelah = 0-10	Rasio
2.	Media Video Animasi	Penyampaian informasi kesehatan tentang bahaya <i>gadget</i> bagi kesehatan mata	1. Pretest 2. Posttest	Responden Menonton Video Animasi	1. Pretest 2. Posttest	Ordinal

### D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 05 Kota Bengkulu, yang beralamat di Jl. RE Martadinata No.5 Pagar Dewa, Kecamatan. Selebar, Kota Bengkulu. Pada bulan Januari sampai April.

### E. Populasi dan sampel penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang dibentuk oleh objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu yang berada di kelas VII yang berjumlah 354 siswa.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2018). Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa SMPN 05 Kota Bengkulu. Kriteria Inklusi sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Berada di kelas VII
- b. Bersedia menjadi responden
- c. Dalam keadaan sehat
- d. Siswa yang hadir saat *pre test* dan *post test*

Teknik penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling* dengan teknik undian (*lottery technique*) dengan pengambilan sample menggunakan rumus Lameshow (1997) :

$$n = \frac{Z^2 - \frac{\alpha}{2} \cdot P(1 - P)N}{d^2(N - 1) + Z^2 - \frac{\alpha}{2} \cdot P(1 - P)}$$

Keterangan :

N = Besar sampel

$Z^2 - \frac{\alpha}{2}$  = Nilai pada distribusi normal standar yang sama pada tingkat kepercayaan 95% adalah 1,96

P value = Proporsi dalam populasi 0,5

N = Besar populasi siswa 354 orang

d = Tingkat kepercayaan/ketepatan yang diinginkan (0,1)

Perhitungan rumus :

N = Besar sampel

$Z^2 - \frac{\alpha}{2}$  = Nilai pada distribusi normal standar yang sama pada tingkat kepercayaan 95% adalah 1,96

P value = Proporsi dalam populasi 0,5

N = Besar populasi siswa 354 orang

d = Tingkat kepercayaan/ketepatan yang diinginkan (0,1)

Perhitungan rumus :

$$n = \frac{Z^2 - \frac{\alpha}{2} \cdot P(1 - P)N}{d^2(N - 1) + Z^2 - \frac{\alpha}{2} \cdot P(1 - P)}$$

$$n = \frac{(1,96) \cdot 0,5(1 - 0,5) \cdot 354}{(0,1)^2(354 - 1) + (1,96) \cdot (0,5) \cdot (1 - 0,5)}$$

$$n = \frac{1,96 \cdot 176,5}{7,05 + 0,49}$$

$$n = \frac{173,46}{4,02}$$

$$n = 43,14$$

$$n = 43 \text{ orang}$$

#### **F. Instrumen dan Bahan Penelitian**

Instrumen dan bahan penelitian adalah kuesioner berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata. Selain kuesioner penelitian ini menggunakan promosi kesehatan menggunakan media video animasi tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata.

#### **G. Teknik Pengumpulan data**

##### 1. Data Primer

Data primer di dapatkan langsung pada saat penelitian dengan cara melihat dan menilai dari jawaban siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu

##### 2. Data skunder

Data sekunder adalah data penunjang yang di dapatkan dari SMP Negeri 05 Kota Bengkulu yaitu data jumlah siswa.

#### **H. Pengolahan Data**

Pengolahan data yang telah di peroleh diolah melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

##### 1. *Editing* ( Pemeriksaan data )

Setelah memperoleh data yang telah dikumpulkan, peneliti memeriksa kembali kelengkapan data untuk memastikan data yang telah diperoleh dapat diproses lebih lanjut.

## 2. *Coding* ( Pengkodean )

Coding merupakan kegiatan merubah data berbentuk huruf menjadi data bilangan dengan cara memberikan kode pada setiap variabel untuk memudahkan proses pengolahan data.

## 3. *Tabulating*

Mengelompokkan data yang sejenis untuk lebih mudah dalam membaca data dan menganalisa data yang telah diambil dan dimasukkan ke dalam bentuk tabel.

## 4. *Cleaning*

Setelah data disusun dan selesai maka dilakukan pemeriksaan kembali untuk memastikan apakah semua data sudah benar dan siap dianalisi.

## 5. *Entri Data*

Data kemudian dimasukkan dan diolah dalam computer.

# I. Analisis Data

## 1. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk menggambarkan sifat-sifat variabel independen dan dependen, dan data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan persentase. Data dianalisis untuk menguji hipotesis dari sampel yang diberikan intervensi dan melihat rata-rata skor yang didapatkan sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan metode media video animasi terhadap pengetahuan bahaya gadget bagi kesehatan mata pada remaja. Nilai proporsi yang didapat dalam bentuk persentase yang diinterpretasikan dengan menggunakan kategori (Arikunto, 2013) :

0%	: Tidak satupun kejadian
1%-25%	: Sebagian kecil
26%-49%	: Hampir sebagian
50%	: Setengah dari kejadian
51%-75%	: Sebagian besar
76%-99%	: Hampir seluruh
100%	: Seluruh



## 2. Analisa Bivariat

Analisis bivariat dilakukan untuk menganalisis perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan siswa, sebelum dilakukan analisis bivariat dilakukan uji kenormalan data dengan menggunakan *kolmogorof smirnov*. Jika data berdistribusi normal uji yang digunakan *paired T-test* dan *independent T-test*, Namun jika data tidak berdistribusi tidak normal maka menggunakan *uji wilcoxon*

## J. Alur Penelitian

### 1. Tahap Persiapan

intervensi yang terdiri dari 46 responden mendapatkan pre-test dengan menggunakan kuesioner sebelum di berikan Promosi kesehatan menggunakan media video animasi. Setelah pretest, peneliti menghitung hasil pretest tersebut. Kuesioner pengetahuan bahaya gadget bagi kesehatan mata berisi 10 pertanyaan pengetahuan dengan tipe pilihan ganda.

### 2. Tahap Perlakuan

satu minggu setelah pretest maka dilakukan intervensi promosi kesehatan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata. Diberikan intervensi melalui promosi kesehatan dengan metode media video animasi. Penayangan video dilakukan di dalam ruangan dengan menggunakan LCD dan speaker.

### 3. Tahap Akhir

Pada hari ke 7 setelah dilakukan intervensi promosi kesehatan bahaya gadget bagi kesehatan mata maka diberikan test akhir (posttest) dengan menggunakan kuesioner yang sama pada saat pretest. Tujuannya untuk mengetahui rata-rata tingkat pengaruh promosi kesehatan dengan metode media video animasi setelah diberikan perlakuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata.

## K. Etika Penelitian

Peneliti melindungi hak-hak responden untuk mengambil keputusan sendiri, tidak ada paksaan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Masalah etika yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut:

1. *Informed Consent*

*Informed Consent* merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed Consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan menjadi responden. Tujuan *Informed Consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, serta mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia, maka mereka harus menanda tangani lembar persetujuam, jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak responden. Beberapa informasi yang harus ada dalam *informed consent* tersebut adalah partisipasi responden, tujuan dilakukan penelitian, jenis data yang dibutuhkan, komitmen, prosedur, pelaksanaan, potensial masalah yang akan terjadi, manfaat, kerahasiaan, dan sebagainya.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Tidak memberikan atau mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data atau hasil penelitian yang akan disajikan. Ini dilakukan untuk menjaga *privacy* responden.

3. Kerahasiaan (*Confidentiality*)

Masalah ini merupakan masalah etika dengan memberikan jaminan kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya. Semua informasi yang telah dikumpulkan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, data tertentu yang akan dilaporkan pada hasil penelitian.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Jalannya penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan April-Juni 2022. Peneliti memberikan surat permohonan layak etik pada tim layak etik Poltekkes Kemenkes Bengkulu yang di usulkan pada tanggal 19 April 2022 dan dikeluarkan oleh komisi etik pada tanggal 09 Juni 2022 dengan nomor KEPK.M/163/06/2022. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan siswa/i tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu. Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yang meliputi tahap persiapan, tahap pembuatan media dan tahap pelaksanaan, yaitu sebagai berikut :

##### **a. Persiapan penelitian**

Pada tahap persiapan penelitian ini meliputi beberapa proses antara lain menyiapkan instrument penelitian berupa kuesioner serta ujian proposal skripsi dan mengurus surat izin penelitian. Peneliti meminta izin penelitian ke institusi kampus Poltekkes kemenkes Bengkulu terlebih dahulu dilanjutkan meminta izin ke Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Bengkulu dengan Nomor : 070/443/B.Kesbangpol/2022, kemudian izin dilanjutkan dengan menghantarkan surat tembusan ke Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu dengan nomor : 421.2/II.DIK/2022 dan yang terakhir meminta izin kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 05 Kota Bengkulu sebagai lokasi pelaksanaan penelitian dengan nomor : 421.2/265/SMPN5/2022. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan uji validitas dan reabilitas di SMP 04 Kota Bengkulu.

##### **b. Tahap pembuatan media**

Media yang dibuat adalah suatu video dalam bentuk animasi agar mudah dipahami oleh responden. Peneliti juga melakukan uji kelayakan media kepada ahli media dengan beberapa revisi yaitu suara audio kurang menjiwai, perpaduan warna dalam video kurang mendukung, dan warna dalam font kurang sesuai dan dapat dikatakan hasil layak untuk di gunakan, selain itu juga dilakukan uji materi kepada ahli materi dengan beberapa revisi yaitu materi yang di sajikan kurang dimengerti siswa, di dalam materi tidak ada kontribusi motivasi pengetahuan untuk siswa, dan

kontribusi materi dalam pengetahuan kurang menyenangkan dan dapat dikatakan hasil dengan hasil layak untuk digunakan.

c. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan penelitian dimulai dari pengumpulan data, penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu menggunakan data primer dengan cara mengambil data jumlah siswa ke sekolah dengan dibantu oleh pihak Sekolah untuk di jadikan responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling*, dari hasil perhitungan rumus didapatkan sebanyak 43 orang siswa sebagai sampel penelitian. Adapun dalam pelaksanaan penelitian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1) Tahapan awal,

pada tanggal 23 Mei 2022 dilakukan serta pemberian *informed consent* kemudian di lanjutkan mengisi kuesioner kepada siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu yang menjadi responden penelitian dengan mengisi surat persetujuan menjadi responden terlebih dahulu. Kuesioner digunakan untuk menilai skor pre-test pengetahuan tentang pengaruh bahaya *gadget* bagi kesehatan mata sebelum diberikan intervensi melalui media video animasi.

2) Tahap intervensi

dilakukan satu minggu setelah pre-test pada tanggal 30 Mei 2022, intervensi dilakukan dengan cara menjelaskan secara lisan atau dengan metode ceramah kemudian di lanjutkan dengan menampilkan media Video Animasi tentang pengaruh bahaya *gadget* bagi kesehatan mata kepada responden penelitian. Peneliti menampilkan media video Animasi kepada responden dengan cara di lakukan didalam kelas, menggunakan LCD sebagai alat bantu kemudian video siap ditampilkan.

3) Tahap akhir

setelah diberikan intervensi media video Animasi, pada tanggal 06 Juni 2022 peneliti memberikan responden penelitian mengisi kuesioner post-test untuk mengetahui bagaimana skor pengetahuan Siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu setelah diberikan intervensi melalui video Animasi. Jawaban responden

pada pertanyaan pre-test dan posttest dikoreksi pada tanggal 08 Juni 2022 oleh peneliti. Peneliti memberikan reward dan ucapkan terimakasih kepada responden karena telah ikut berpartisipasi dalam penelitiannya dengan memberikan bingkisan kepada masing-masing responden. Data semua responden baik yang sudah diolah maupun yang belum diolah sudah tersimpan di laptop dan flashdisk peneliti.

#### d. Tahap Akhir Penelitian

Setelah didapatkan data penelitian pengetahuan dan sikap baik sebelum maupun sesudah diberikan intervensi video Animasi tentang pengaruh bahaya gadget bagi kesehatan mata, maka data yang telah didapatkan kemudian dikelompokkan sesuai dengan variabel yang akan diukur di definisi operasional yaitu pengetahuan. Kemudian data diolah menggunakan tabel distribusi frekuensi, uji normalitas data dan menggunakan metode nilai kolmogorof smirnof. Hasil uji normalitas semua baik pre-test maupun post-test pada penelitian ini berdistribusi tidak normal, maka menggunakan uji wilcoxon dengan aplikasi SPSS pada sistem komputerisasi.

### 2. Hasil penelitian

#### a. Analisis univariat

Analisis univariat pada penelitian ini untuk melihat nilai mean, nilai minimal dan maksimal dan standar deviasi sebelum dan sesudah dilakukannya video animasi.

##### 1. Rerata pengetahuan siswa/i sebelum dan sesudah diberikan media Video Animasi

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui rerata pengetahuan siswa/I sebelum dan sesudah diberikan media Video Animasi. Berdasarkan uji kenormalan data dengan menggunakan *uji Kolmogorov-Smirnov* didapatkan hasil data yang diolah dalam variabel pengetahuan pada kelompok intervensi yakni data berdistribusi tidak normal, sehingga uji yang dilakukan adalah *uji Wilcoxon*.

**Tabel 4.1 Rerata Pengetahuan Responden Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Video Animasi.**

Variabel	N	Mean	SD	CI95%
Pengetahuan Sebelum	43	55.35	12.218	51.59;59.11
pengetahuan Sesudah	43	90.00	8.165	87.49;92.51

Dari tabel 4.1 didapatkan hasil analisis rerata tingkat pengetahuan pada siswa/I setelah dilakukan intervensi promosi kesehatan melalui media promosi kesehatan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata dari 55.35 menjadi 90.00 dengan SD dari 12.218 menjadi 8.165. di yakini bahwa 95% rata-rata pengetahuan siswa/i dari rentang 51.59 sampai 59.11 menjadi 87.49 sampai 92.51.

**Tabel 4.2 Distribusi Persentase Pengetahuan Sebelum dan Sesudah Diberikan Media Video Animasi**

No	Item Pertanyaan	Sebelum% Benar	Sesudah% Benar
1	Apa saja fasilitas yang terdapat dalam Gadget, kecuali ?	53,5	97,7
2	Berapa lama waktu yang efektif penggunaan Gadget untuk umur 6-18 tahun?	83,7	88,4
3	Radiasi Gadget dapat menyebabkan penyakit?	39,5	86,0
4	menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) tips cara mengurangi penggunaan gadget kecuali?	69,8	83,7
5	Berapa waktu istirahat setelah menggunakan Gadget?	46,5	90,7
6	cara mengurangi penggunaan gadget menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) adalah?	37,3	74,4
7	Yang merupakan akibat dari cahaya gadget adalah, kecuali?	65,1	93,0
8	Berapa jam jarak waktu antara tidur dan bermain Gadget?	39,5	

			88,4
9	Menggunakan Gadget maksimal 1 jam/hari untuk usia?	65,1	97,7
10	Hal apa yang perlu kita lakukan agar kita terhindar dari kecanduan gadget?	53,5	100

Berdasarkan Tabel 4.2 didapatkan hasil persentase bahwa item pertanyaan pengetahuan tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata didapatkan jawaban yang benar terkecil sesudah diberikan media Video Animasi yaitu item soal nomor 6 tentang cara mengurangi penggunaan gadget menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) yaitu 74,4%.

#### b. Analisis Bivariat

Untuk mengetahui pengaruh media video animasi dalam peningkatan pengetahuan siswa tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata Sebelum melakukan uji bivariat dilakukan uji normalitas data terlebih dahulu menggunakan uji *kolmogorof smirnof* didapatkan bahwa data pengetahuan berdistribusi tidak normal, sehingga analisis bivariat pada penelitian ini menggunakan uji *wilcoxon* yang bertujuan untuk menguji pengaruh media video animasi tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata terhadap pengetahuan siswa/i di SMP N 05 Kota Bengkulu. Hasil pengolahan data disajikan sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Pengaruh Media Video Animasi terhadap pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata**

Variabel	Mean	<i>P-value</i>
<b>Pengetahuan</b>		
<b>Sebelum</b>	55.35	
<b>Sesudah</b>	90.00	0,000

Berdasarkan tabel 4.3 diatas menunjukkan terjadi peningkatan skor pengetahuan dengan mean sebelum diberikan intervensi yaitu 55.35 dan didapatkan hasil mean setelah diberikan intervensi adalah 90.00. Hasil uji *non parametric wilcoxon signed rank* menunjukkan nilai *P-Value*= 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata pengetahuan

pada siswa/i sebelum dan sesudah diberikan video animasi tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata.

## **B. Pembahasan**

Pada pembahasan akan diuraikan tentang makna hasil penelitian serta membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya yang terkait, serta mendiskusikan hasil yang telah diuraikan sesuai dengan tujuan penelitian, maka pembahasan hasil penelitian dilakukan untuk mengetahui rerata pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan media video animasi tentang Pengaruh bahaya *gadget* bagi kesehatan mata. Hal ini bertujuan untuk melihat pengaruh media video Animasi terhadap pengetahuan tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata dengan diketahuinya perbedaan rerata skor peningkatan pengetahuan.

### **1. Pengetahuan responden sebelum dan sesudah diberikan media video animasi.**

Hasil analisis rerata pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata menggunakan media video animasi didapatkan hasil 55.35 dan rerata setelah diberikan edukasi tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata menggunakan media video animasi adalah 90.00, yang artinya terjadi peningkatan pengetahuan pada responden, Berdasarkan Tabel 4.3 didapatkan hasil peresentase bahwa item pertanyaan pengetahuan tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata didapatkan jawaban yang benar terkecil sesudah diberikan media Video Animasi yaitu item soal nomor 6 tentang cara mengurangi penggunaan *gadget* menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) yaitu 74,4% dikarenakan masih ada siswa yang kurang mengerti mengenai soal tersebut. hasil penelitian pada (Fransisca *et al.*, 2021), didapatkan bahwa rerata tingkat pengetahuan siswa sesudah diberikan pendidikan kesehatan tentang bahaya penggunaan *gadget* adalah skor pretest 9,60 dan pretest menjadi 15,00. Aspiawati (2018), menyatakan ada peningkatan rerata skor pengetahuan remaja tentang HIV/AIDS sesudah diberikan pendidikan kesehatan berbasis video animasi dengan skor pretest 9,73 dan posttest menjadi 19,23. Hal ini sejalan dengan pendapat Sutiarmo dalam A. Kurniawan, dkk (2013), media video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan siswa, meningkatkan daya imajinasi siswa, meningkatkan daya berpikir kritis dan memicu siswa untuk lebih



berpartisipasi<sup>41</sup> serta antusias, sehingga nantinya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media video memiliki fungsi untuk menghadirkan sesuatu yang konkrit, meskipun tidak berbentuk fisik Belajar dengan menggunakan indera ganda penglihatan dan pendengaran dapat memberikan keuntungan bagi siswa untuk lebih memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Yunita, dkk (2017) diketahui bahwa rerata yang diperoleh untuk kelompok yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran yaitu 20,78 dan rerata yang diperoleh untuk kelompok yang diajar tanpa menggunakan media video yaitu 14,78. Rerata hasil belajar IPA membuktikan bahwa hasil belajar IPA yang diajar dengan menggunakan media video pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajar tanpa menggunakan media video pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lebih konkrit melalui media video.

Penelitian ini terdapat 10 pertanyaan pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata. Berdasarkan distribusi pengetahuan item pertanyaan dari yang terbesar sampai yang terkecil yaitu item pertanyaan nomor sepuluh hal apa yang perlu kita lakukan agar kita terhindar dari kecanduan *gaget*, Dengan nilai sebelum di berikan intervensi yaitu 53,5% dan setelah di berikan intervensi yaitu 100%, hal ini berkemungkinan karena banyaknya siswa yang sudah menggunakan *gadget* sudah di lakukan atau di terapkan dirumah tentang agar terhindar dari kecanduan *gadget*. Kemudian item pertanyaan nomor sembilan menggunakan *gadget* maksimal 1 jam/hari untuk usia. Hal ini berkemungkinan tentang jarak waktu yang di berikan oleh orang tua saat menggunakan *gadget*. Kemudian pertanyaan nomor satu apa saja fasilitas yang terdapat dalam *gadget*, kecuali dengan nilai sebelum diberikan intervensi yaitu 53,5% dan sesudah di berikan intervensi yaitu 97,7%, hal ini kemungkinan di sebabkan karena banyaknya siswa yang sudah menggunakan *gadget* dan mengetahui fasilitas yang ada di dalam *gadget*. Kemudian item pertanyaan nomor tujuh dengan pertanyaan yang merupakan akibat dari cahaya *gadget*, kecuali dengan nilai sebelum di berikan intervensi 65,1% dan sesudah di berikan intervensi yaitu 93,0%, hal ini berkemungkinan di sebabkan karena hal yang sering di alami oleh siswa.

Kemudian item pertanyaan nomor lima dengan pertanyaan berapa waktu istirahat setelah menggunakan *gadget* dengan nilai sebelum diberikan intervensi yaitu 46,5% dan setelah diberikan intervensi yaitu 90,7% hal ini berkemungkinan karena mudah di pahami oleh siswa dan merupakan kejadian yang sering di alami. Selanjutnya item pertanyaan nomor empat yaitu berapa lama waktu yang efektif penggunaan *gadget* untuk umur 6-18 tahun dengan nilai sebelum di berikan intervensi yaitu 83,7% dan sesudah di berikan intervensi yaitu dengan nilai 88,4%, hal ini berkemungkinan karena setelah di berikan video animasi mahasiswa mampu mengetahui jarak waktu penggunaan *gadget*. Kemudian pertanyaan berikutnya yaitu nomor lima radiasi *gadget* dapat menyebabkan penyakit, dengan nilai sebelum di berikan intervensi yaitu 39,5% dan 86,0%, hal ini berkemungkinan setelah di berikan intervensi menggunakan video animasi siswa mampu mengetahui penyebab dari radiasi *gadget* dan gejala yang sering di alami siswa akibat terlalu sering bermain *gadget*. Selanjutnya item pertanyaan nomor delapan yaitu berapa jam jarak waktu antara tidur dan bermain *gadget* dengan nilai sebelum di berikan intervensi yaitu 39,5% dan setelah di berikan intervensi yaitu 88,4%. Hal ini berkemungkinan karena adanya jarak waktu yang di sudah di terapkan oleh orang tua tentang jarak penggunaan *gadget*. Kemudian pertanyaan nomor empat yaitu menurut buku the american academy of pediatrics(2013) tips cara mengurangi penggunaan *gadget* dengan nilai sebelum diberikan intervensi yaitu 69,8% dan 83,7%. hal ini berkemungkinan setelah di berikan intervensi menggunakan video animasi siswa mampu mengetahui tips cara mengurang penggunaan *gadget*. Kemudian item pertanyaan terakhir yaitu pertanyaan nomor enam yang paling rendah tentang cara mengurangi penggunaan gadget menurut buku the american academy of pediatrics(2013) adalah, dengan nilai sebelum di berikan intervensi yaitu 37,3% dan setelah di berikan intervensi dengan nilai 74,4%. Hal ini berkemungkinan karena setelah di berikan intervensi tentang bahaya gadget terhadap kesehatan mata menggunakan media video animasi siswa kurang memperhatikan atau kurang teliti dalam membaca pertanyaan sehingga berpengaruh pada saat menjawab, karena item pertanyaan tersebut hampir menyerupai dengan item nomor empat.

Menurut Puspitaningrum (2017), perolehan pengetahuan remaja juga dipengaruhi oleh jarak antara waktu intervensi dan post-test. Hal ini karena berkaitan dengan memori saat menyimpan (menyimpan) informasi. Semakin cepat interval antara waktu intervensi dan post-test, semakin baik hasil post-test, karena memori masih kuat. Semakin lama interval antara waktu intervensi dan post-test, semakin sedikit keterikatan seseorang. 54% bahan disimpan setelah 1 hari, 35% bahan disimpan setelah 7 hari, 21% bahan disimpan setelah 14 hari, dan 8% bahan disimpan setelah 14 hari. Dari sini dapat disimpulkan bahwa setelah 14 hari, 90% siswa hampir melupakan informasi yang diperoleh.

Pengetahuan merupakan domain yang penting dalam terbentuknya perilaku terbuka atau open *behavior*. Pengetahuan atau *knowledge* adalah hasil penginderaan manusia atau hasil tahu seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimilikinya. Panca indra manusia guna penginderaan terhadap objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan perabaan (Donsu, 2017).

2. Perbedaan rerata peningkatan skor pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan media video animasi tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata

Hasil uji statistik didapatkan hasil mean rank pengetahuan responden sebelum di berikan media video animasi adalah 22.16 sedangkan sesudah di berikan media video animasi hasil mean rank yaitu 64.84 .Hal ini menunjukkan bahwa rerata peningkatan skor pengetahuan responden sebelum dan sesudah di berikan media video animasi lebih tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa yang diberikan promosi kesehatan dengan media video animasi mengalami peningkatan skor pengetahuan lebih tinggi.

Hasil data statistik pengetahuan dengan menggunakan uji *wilcoxon* Pada uji statistik didapatkan *P-Value* pengetahuan (0,000) Jadi *P-Value* < 0,05 Maka  $H_0$  diterima, artinya media video animasi efektif dalam meningkatkan pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu. Menurut Notoadmodjo (2012), bahwa penyampaian informasi dipengaruhi oleh metode dan media yang digunakan yang mana metode dan media penyampaian informasi dapat memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan. Ini dapat dilihat dari hasil analisis penelitian di atas yang menunjukkan terjadi peningkatan

pengetahuan sebelum dan sesudah diberikan promosi kesehatan tentang pengaruh bahaya *gadget* bagi kesehatan mata.

Sedangkan menurut Hamtiah (2012), media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Dengan menggunakan media berteknologi seperti halnya media audio visual (*video*), amat membantu dalam belajar. Aspek penting lainnya penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya, terlebih apabila kurang cukup dalam menjelaskan materi. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Metode *video* dapat menyajikan apa yang tidak dapat dialami langsung oleh responden, hal ini karena media audio visual menghadirkan situasi nyata dari informasi yang disampaikan untuk menimbulkan kesan yang mendalam. Selain mempercepat proses belajar dengan bantuan media audio visual mampu meningkatkan taraf kecerdasan dan mengubah sikap pasif dan statis ke arah sikap aktif dan dinamis (Wahyuningsih, 2011).

*Video animasi* tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata pada penelitian ini dibuat dengan menyajikan gabungan gambar dengan kata-kata yang dapat dipahami oleh responden. Rangkaian gambar dan kata-kata yang apabila digabungkan ternyata lebih efektif untuk mempertahankan ingatan daripada hanya menggunakan gambar atau kata-kata saja, menurut Mills dan Mc Mullan (2009) dalam penelitiannya tentang memori jangka pendek yang didapat dari gambar, kata, dan gabungan gambar dan kata. Penyajian gambar dan kata-kata yang berwarna-warni dalam *video kanker serviks* yang diberikan pada siswa ternyata juga memiliki pengaruh terhadap meningkatnya 44 pengetahuan, dimana warna berpengaruh kuat pada memori jangka pendek dan perhatian visual (Susanto, 2012).

Kumpulan gambar kartun yang disajikan dalam bentuk *video* dapat menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Rahayu (2012) yang menyatakan bahwa media *video* yang berisikan kartun dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang dilihat dari nilai tes sebelum dan tes sesudah diberikan *video*.

Media video Animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran, dan untuk peserta penyuluhan akan lebih mudah menerima informasi (Furoidah, 2009).

### **C. Keterbatasan penelitian**

Penelitian tentang Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi terhadap pengetahuan tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata di SMP Negeri 05 Kota Bengkulu masih memiliki keterbatasan diantaranya.

1. Peneliti mengalami kesulitan dalam memantau siswa-siswi karena masih adanya kesibukkan mereka yang ingin melaksanakan ujian akhir semester.
2. Penelitian ini hanya membahas pengaruh media video animasi terhadap pengetahuan siswa/i tentang bahaya gadget bagi kesehatan mata, belum membahas terhadap perubahan sikap dan perilaku. Hal tersebut terkendala karena untuk mengukur perubahan sikap dan perilaku memerlukan waktu yang relatif lama sedangkan peneliti memiliki keterbatasan waktu penelitian.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu Melalui Media Video Animasi terhadap Pengetahuan, maka dapat diambil simpulan:

- a. Ada peningkatan rerata pengetahuan setelah diberikan intervensi pada siswa tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata rerata pengetahuan responden sebelum diberikan edukasi tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata menggunakan media video animasi didapatkan hasil (55,06) dikategorikan cukup, dan setelah diberikan edukasi tingkat pengetahuannya baik nilai (90,00) dengan *P-value* (0,000).
- b. Ada pengaruh promosi kesehatan dengan media video tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata terhadap pengetahuan pada siswa.

#### **B. SARAN**

1. Bagi Instansi dan Pemberi Pelayanan Kesehatan.

Diharapkan dapat menyediakan media informasi promosi kesehatan dipuskesmas dengan menggunakan media *Video Animasi* Sebagai media promosi kesehatan untuk menambah informasi pengetahuan tentang bahaya penggunaan *gadget* bagi kesehatan mata

2. Bagi institusi pendidikan (Poltekkes).

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan khususnya ilmu pengetahuan promosi kesehatan yang senantiasa berkembang dan meningkatkan pemahaman tentang bahaya *gadget* dan dapat di praktikan atau digunakan dalam praktik kerja lapangan mahasiswa.

3. Bagi peneliti.

Diharapkan dapat dijadikan sumber pengetahuan dalam meningkatkan keterampilan penulis dalam penerapan metodologi penelitian serta meningkatkan pemahaman penulis tentang pengaruh media video animasi dalam peningkatan pengetahuan tentang bahaya *gadget* bagi kesehatan mata.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adinda & Adjie, 2011. Film Animasi 2d Berbasis 3d Menggunakan teknik cell shading berjudul the postman story, 6 Tugas Akhir, Surabaya ; Sitikom
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647> diakses 05 desember 2021
- Aryawijayanti, R. Susilo, Sutikno. 2015. Analisis Dampak Radiasi Sinar-X Pada Mencit Melalui Pemetaan Dosis Radiasi Di Laboratotium Fisika Medik.
- Aspiawati. 2018. Pengaruh Pendidikan Kesehatan Berbasis Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Remaja Tentang HIV/AIDS di SMP Negeri 2 Makasar. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/13576/> diakses 15 desember 2021
- Chandra Anugrah Putra, 2017, Pemanfaatan Teknologi GadGet Sebagai Media Pembelajaran [https://wellleavemodern.xyz/?utm\\_campaign=3R60Iq\\_6TwnSLaZnPTupNSKfvhj857wOWHP26RZmXuw1&t=main9](https://wellleavemodern.xyz/?utm_campaign=3R60Iq_6TwnSLaZnPTupNSKfvhj857wOWHP26RZmXuw1&t=main9) diakses 09 desember 2021
- Donsu, Jenita DT. (2017). Psikologi Keperawatan. Yogyakarta : Pustaka Baru Press
- Effect, T., Gadget, O., On, U., Decreasing, T., View, O., In, A., In, A., & Septimar, Z. M. (2021). <https://nusantarahasanajournal.com/index.php/nhjd> diakses 07 desember 2021
- Effendi Nur Hasan, Mulyoto, Nunuk Suryani, 2013, Jurnal Teknologi Pendidikan
- Fransisca, D. *et al.* (2021) “Pengaruh Pendidikan Kesehatan Terhadap Tingkat Pengetahuan Siswa Tentang Bahaya Penggunaan Gadget/Telpon Pintar Tahun 2020,”
- Furoidah. 2009. Animasi Sebagai Media Pembelajaran. Mentari Pustaka. Surabaya.
- Ghozali, Imam. 2009. “Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS “. Semarang
- Hamtiah, S., Dwijatmiko, S., & Satmoko, S. 2012. Efektivitas Media Audio Visual (Video) Terhadap Tingkat Pengetahuan Petani Ternak Sapi Perah Tentang Kualitas Susu. Universitas Diponegoro, Semarang, *Animal Agriculture Journal*.
- Hamzah, J. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sd Negeri Pai Kota Makassar. *Jurnal Universitas Negeri Malang*. <https://jurnal.stikesmus.ac.id/index.php/avicenna/article/view/453> <http://eprints.unm.ac.id/19361/> diakses 07 desember 2021
- Li, Zhang, 2017, Insight Into The Molecular Genetics Of Myopia, NCBI, pp.1048- 1080 [online], tersedia dari: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5757860>. diakses 20 desember 2021

- Mills, K. & McMullan, H. K. 2009. A Study of Short-term Memory Recall of Pictures, Words, and Pictures and Words. Department of Psychology Missouri Western State University.
- Muallima, N., Febriza, A., & Putri, R. K. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Tajam Penglihatan Pada Siswa Smp Unismuh Makassar. *JIKI Jurnal Ilmiah Kesehatan IQRA*, <https://stikesmu-sidrap.e-journal.id/JIKI/article/view/156> diakses 09 desember 2021
- Muntafiah, A., Afifah, A., Sari, O. P., Harini, I. M., & Santosa, Q. (2018). Promosi Kesehatan Untuk Mencegah Miopi dan Komplikasinya Pada Murid SDN 2 Berkoh, Purwokerto. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 21–26. <https://doi.org/10.30653/002.201831.48> diakses 09 desember 2021
- Notoadmodjo, S. (2012). Promosi Kesehatan & Prilaku Kesehatan. In *Jakarta: EGC*.
- Notoatmodjo, S. 2014. Ilmu Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nursalam. (2011). Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan. Jakarta : Salemba Medika
- Pearce, Evelyn C.; Sri Yuliani Handoyo. *Anatomi & fisiologis untuk paramedis / Evelyn C. Pearce ; alih bahasa, Sri Yuliani Handoyo* . Jakarta :: Gramedia Pustaka Utama,, 2009 <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=713187> diakses 07 desember 2021
- Pertiwi. 2020. Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Tentang Kesehatan Reproduksi Dengan Sikap Terhadap Seks Pranikah Remaja Pada Siswa. Poltekkes Kemenkes Yogyakarta. Yogyakarta. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/2295/> diakses 13 desember 2021
- Puspitaningrum, W, Farid Agusybana, Atik Mawarni, dan Djoko Nugroho. 2017. Pengaruh Media Booklet Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Terkait Kebersihan Dalam Menstruasi Di Pondok Pesantren Al Ishlah Demak Triwulan Ii Tahun 2017. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*.
- Risikesdas.(2018). Riset Kesehatan Dasar Kementerian Kesehatan hubungan pengetahuan siswa tentang kesehatan mata dengan sikap penggunaan gadget yang berlebihan, <https://jurnal.stikesmus.ac.id/index.php/avicenna/article/view/453> diakses 05 desember 2021
- Sari & A. Ulfa. I. M dan Daulay. (2005). Bab Ii Tinjauan Pustaka Aplikasi. *Hilos Tensados*, [Ihttp://repository.poltekkes-tjk.ac.id/758/](http://repository.poltekkes-tjk.ac.id/758/). diakses 15 desember 2021
- Selatan, D. (2020) “Kejadian penurunan tajam penglihatan pada pelajar sekolah menengah pertama di wilayah kerja puskesmas iv Denpasar selatan,”
- Sinurat, s. N., masyarakat, f. K., & utara, u. S. (2021). *Pengaruh media video animasi dan film pendek terhadap pengetahuan sikap siswa mengenai covid-19 di smp negeri 13 pematangsiantar covid-19 di smp negeri 13 pematangsiantar tahun*. <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/37568> diakses 20 desember 2021



- Sujarweni, Wiratna. 2014. Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- The American Academy of Pediatrics (2013), Batasi penggunaan gadget sesuai dengan rekomendasi kelompok umurnya
- Tri Yuni Hendrowati. (2015). Pembentukan pengetahuan lingkaran melalui pembelajaran asimilasi dan akomodasi teori konstruktivisme Piaget. *Jurnal e-DuMath* <https://ejournal.umpri.ac.id/index.php/edumath/article/view/78>, 20 diakses desember 2021
- Ulfayana. (2018). *Efektivitas penggunaan media berdasarkan teori belajar edgar dale terhadap peningkatan hasil belajar fikih di mts negeri 2 bulukumba*. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/12012/1/ULFAYANA>. diakses 20 desember 2021
- Universal Eye Health WHO (2018) n.d. Journal Universal eye health: a global action <https://www.vision2020australia.org.au/resources/universal-eye-health-a-global-action-plan-2014-2019/> diakses 13 desember 2021
- Wahyuningsih RA. 2011. Efektivitas penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran keterampilan menulis bahasa Prancis pada siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta.(Skripsi).Yogyakarta.Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri.
- Waryana, Sitasari, A., & Febritasanti, D. W. (2019). Intervensi Media Video Berpengaruh Pada Pengetahuan Dan Sikap Remaja Putri Dalam Mencegah Kurang Energi Kronik ( Video intervention affects knowledge and attitude among teenage girls in preventing chronic energy malnutrition ). *Jurnal AcTion: AcehNutritionJournal*,<http://ejournal.poltekkesaceh.ac.id/index.php/an/article/viewdiakses> 20desember 2021
- Wicaksono, W. H. (2020). Hubungan penggunaa gadget dengan gangguan kesehatan mata pada anak sekolah dasar di SD negri cangkol 3 mojolaban sukorhajo. *Jurnal Penelitain Kesehatan*, diakses 20 desember 2021
- Yunita, L. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam*. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/504/> diakses 20 desember 2021
- Zorena, Katarzyna, *et al*, 2018, Early Intervention and Nonpharmacological Therapy of Myopia in Young Adults, *Juornal of ophthalmology*, vol. 2018 [online], tersedia dari: <https://www.hindawi.com/journals/joph/2018/4680603>.American 45 Academy of Ophthalmology. (1997). Basic and clinical science course section 3: Optic, refraction and contact lenses. USA: American Academy of Ophthalmology.p:118 20 diakses desember 2021

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



## UJI VALIDITAS

### 1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuisioner (Ghozali, 2009). Untuk melakukan validitas ini menggunakan program SPSS. Teknik pengujian menggunakan korelasi *Bivariat Pearson* untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap pertanyaan itu signifikan, maka perlu dilihat pada tabel nilai product moment. Jika nilai korelasi setiap pertanyaan lebih besar dari 0,444 untuk taraf signifikan 5% maka pertanyaan tersebut mempunyai korelasi yang bermakna (Notoadmojo, 2010).

Uji validitas kuisioner dalam penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 04 Kota Bengkulu. Pemilihan tempat ini berdasarkan karakteristik yang hampir sama. Uji validitas kuisioner ini sudah dilakukan pada hari Jum'at tanggal 11 maret 2022 terhadap 20 responden. Dari item 10 pertanyaan tiga pertanyaan tidak valid yaitu nomor 3, 5 dan 6 selanjutnya dilakukan perbaikan dan di uji validitasi kedua dan hasil menunjukkan 10 soal valid.

Tabel Uji Validitas Kuisioner pengetahuan

No	Soal	Pearson Corellation	The Level Of Significance	Keterangan
1.	Pertanyaan 1	0,641	0,444	valid
2.	Pertanyaan 2	0,748	0,444	Valid
3.	Pertanyaan 3	0,676	0,444	Valid
4.	Pertanyaan 4	0,634	0,444	Valid
5.	Pertanyaan 5	0,636	0,444	Valid
6.	Pertanyaan 6	0,564	0,444	Valid
7.	Pertanyaan 7	0,671	0,444	Valid
8.	Pertanyaan 8	0,449	0,444	Valid
9.	Pertanyaan 9	0,688	0,444	Valid
10.	Pertanyaan 10	0,608	0,444	Valid

## DOKUMENTASI PENELITIAN





## ORGANISASI PENELITIAN

### A. Pembimbing

Nama : Dino Sumaryono, SKM., MPH  
NIP : 197303051997021002  
Pekerjaan : Dosen Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes  
Bengkulu  
Jabatan : Pembimbing I

Nama : Linda, SST., M.KES  
NIP : 196909011989032001  
Pekerjaan : Dosen Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes  
Bengkulu  
Jabatan : Pembimbing II

### B. Peneliti

Nama : Tio Alen Septian  
NIM : P05170018035  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Alamat : Jl Lubuk Linggau, Desa Suban Ayam, Kecamatan Selupu  
Rejang, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN MENGIKUTI PENELITIAN  
(INFORMED CONSENT)**

---

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Alamat :

Setelah mendapatkan penjelasan dan memahami sepenuhnya tentang penelitian,

Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu

Nama Peneliti : Tio Alen Septian

Institusi : Politeknik Kesehatan Kementrian Bengkulu

Lokasi Penelitian : SMP Negeri 05 Kota Bengkulu

Dengan ini menyatakan bersedia mengikuti penelitian tersebut secara sukarela sebagai responden penelitian.

Bengkulu, \_\_\_\_\_ 2022

( )



**KUISIONER**  
**PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MEDIA VIDEO ANIMASI**  
**TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA GADGET BAGI**  
**KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA BENGKULU**

NAMA :

JENIS KELAMIN :

UMUR :

KELAS :

Isilah jawaban dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf jawaban yang di anggap benar !

1. Apa saja fasilitas yang terdapat dalam Gadget, kecuali ?
  - a) Game
  - b) Webtoon
  - c) **Makanan**
  - d) Video
2. Berapa lama waktu yang efektif penggunaan Gadget untuk umur 6-18 tahun?
  - a) **2 jam/hari**
  - b) 4 jam/hari
  - c) 6 jam/hari
  - d) 8 jam/hari
3. Radiasi Gadget dapat menyebabkan penyakit?
  - a) Diabetes
  - b) Jantung
  - c) Malaria
  - d) **Kanker Otak**
4. menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) tips cara mengurangi penggunaan gadget kecuali?
  - a) batasi waktu pemakaian gadget
  - b) perbanyak aktivitas, seperti bermain dengan teman, olahraga dan membantu orang tua.
  - c) sebelum tidur istirahat 1 jam dalam penggunaan gadget
  - d) **bermain gadget lebih dari 8 jam/hari**

5. Berapa waktu istirahat setelah menggunakan Gadget?
  - a) 5 menit
  - b) 10 menit
  - c) 20 menit
  - d) 30 menit**
6. cara mengurangi penggunaan gadget menurut buku The American Academy of pediatrics (2013) adalah?
  - a) bermain gadget lebih dari 8 jam/hari
  - b) sebelum istirahat tidur harus menggunakan gadget terlebih dahulu
  - c) jarang beraktivitas, perbanyak bermain gadget di dalam rumah
  - d) batasi waktu pemakaian gadget**
7. Yang merupakan akibat dari cahaya gadget adalah, kecuali?
  - a) Mata menjadi pegal, gatal dan pandangan seketika kabur
  - b) Membuat kurangnya beraktivitas fisik
  - c) Tidak beresiko obesitas**
  - d) Gangguan waktu tidur dan menjadi pusing
8. Berapa jam jarak waktu antara tidur dan bermain Gadget?
  - a) 1 jam**
  - b) 2 jam
  - c) 3 jam
  - d) 4 jam
9. Menggunakan Gadget maksimal 1 jam/hari untuk usia?
  - a) 3-7 tahun
  - b) 2-5 tahun**
  - c) 5-9 tahun
  - d) 11-18 tahun
10. Hal apa yang perlu kita lakukan agar kita terhindar dari kecanduan gadget?
  - a) Perbanyak aktivitas di rumah tanpa menggunakan gadget**
  - b) Menggunakan gadget selama 1 jam tanpa istirahat
  - c) Menggunakan gadget sebelum tidur
  - d) Tidak membatasi penggunaan gadget setiap hari

**LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA**

**Judul Penelitian** : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu

**Tempat Penelitian** : Siswa SMP Kelas VII

**Peneliti** : Tio Alen Septian

**Validator** : Wiro Irawan, S.Kom

**Pertanyaan:**

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

**Instrumen Pengumpulan Data**

No	Aspek yang dinilai	Layak	Tidak Layak
1	Kesederhanaan tata letak dengan menonjolkan unsur tertentu	✓	
2	Penempatan penjelasan diposisikan secara sederhana	✓	
3	Penulisan materi menggunakan kalimat yang ringkas	✓	
4	Ketepatan penggunaan istilah sehingga mudah dipahami	✓	
5	Kesederhanaan pemilihan kata	✓	
6	Terdapat hubungan erat antara berbagai unsur visual dan audio secara keseluruhan	✓	
7	Pemilihan gambar mendukung materi yang disampaikan	✓	
8	Desain keseluruhan sesuai dengan tema	✓	
9	Judul mencerminkan isi materi	✓	
10	Terdapat penekanan pada materi yang disampaikan	✓	
11	Kontribusi media dalam menarik perhatian siswa	✓	
12	Kontribusi media dalam mendorong minat siswa	✓	
14	Keseimbangan antara visual dan teks	✓	
15	Harmonisasi penatan komposisi unsur-unsur visual	✓	
16	Visual pada desain mampu	✓	

	mengarahkan siswa untuk mempelajari materi dalam urutan-urutan khusus	✓	
17	Bentuk gambar dapat divisualisasikan menyerupai realita dalam kehidupan	✓	
18	Bentuk gambar dapat divisualisasikan secara jelas	✓	
19	Terdapat ruang yang membatasi gambar dengan teks sehingga tidak terkesan berdesak-desakan	✓	
20	Tidak ada ruang kosong yang berlebihan sehingga terkesan mubadzir	✓	
21	Kelayakan visual di video animasi yang digerakkan		✓
22	Kualitas visual warna mendukung desain		✓
23	Ketepatan pemilihan warna dalam teks		✓

Sumber: Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010)

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Suara audio kurang menjiwai	1. Suara harus lebih lantang dan tegas
2.	Perpaduan warna dalam video kurang mendukung	2. Perpaduan warna harus lebih disesuaikan dengan background
3.	Warna dalam font kurang sesuai	3. Pemilihan teks harus menyesuaikan font harus yang lebih menarik

Komentar/ Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu

Sasaran Penelitian : Siswa SMP Kelas VII

Peneliti : Tio Alen Septian

Validator : Wiro Irawan . S . Kom

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

#### Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek yang dinilai	Layak	Tidak Layak
1	Kesederhanaan tata letak dengan menonjolkan unsur tertentu	✓	
2	Penempatan penjelasan diposisikan secara sederhana	✓	
3	Penulisan materi menggunakan kalimat yang ringkas	✓	
4	Ketepatan penggunaan istilah sehingga mudah dipahami	✓	
5	Kesederhanaan pemilihan kata	✓	
6	Terdapat hubungan erat antara berbagai unsur visual dan audio secara keseluruhan	✓	
7	Pemilihan gambar mendukung materi yang disampaikan	✓	
8	Desain keseluruhan sesuai dengan tema	✓	
9	Judul mencerminkan isi materi	✓	
10	Terdapat penekanan pada materi yang disampaikan	✓	
11	Kontribusi media dalam menarik perhatian siswa	✓	
12	Kontribusi media dalam mendorong minat siswa	✓	
14	Keseimbangan antara visual dan teks	✓	
15	Harmonisasi penatan komposisi unsur-unsur visual	✓	
16	Visual pada desain mampu	✓	

	mengarahkan siswa untuk mempelajari materi dalam urutan-urutan khusus	✓	
17	Bentuk gambar dapat divisualisasikan menyerupai realita dalam kehidupan	✓	
18	Bentuk gambar dapat divisualisasikan secara jelas	✓	
19	Terdapat ruang yang membatasi gambar dengan teks sehingga tidak terkesan berdesak-desakan	✓	
20	Tidak ada ruang kosong yang berlebihan sehingga terkesan mubadzir	✓	
21	Kelayakan visual di video animasi yang digerakkan	✓	
22	Kualitas visual warna mendukung desain	✓	
23	Ketepatan pemilihan warna dalam teks	✓	

Sumber: Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010)

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	-	-

**Komentar/ Saran:**

.....

.....

.....

.....

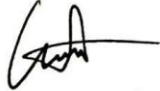
.....

.....

**Kesimpulan:**

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan televisi sesuai saran  
*(Mohon diliingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)*

Bengkulu, 13 Mei 2022  
Ahli Media

  
Wiro Irawan S. Kom

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu

Sasaran Penelitian : Siswa SMP Kelas VII

Peneliti : Tio Alen Septian

Validator : Sifka Juniandan Amd. R.O

Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

#### Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek yang dinilai	Layak	Tidak Layak
1	Kebenaran konsep dalam menjelaskan materi	✓	
2	Kebenaran istilah dalam menjelaskan materi	✓	
3	Kebenaran contoh dalam menjelaskan materi	✓	
4	Penyusunan materi sesuai perkembangan zaman	✓	
5	Penyusunan materi sesuai dengan perkembangan keilmuan	✓	
6	Materi disusun secara sistematis	✓	
7	Materi disusun secara logis	✓	
8	Relevansi materi tentang pendidikan seks remaja	✓	
9	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa SMA	✓	
10	Materi yang disajikan dapat merangsang kemampuan siswa SMA untuk berpikir lebih runtut	✓	
11	Kontribusi materi dalam meningkatkan pengetahuan siswa SMA	✓	
12	Materi yang disajikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa	✓	
13	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kepekaan sosial siswa	✓	



14	Materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir siswa		✓
15	Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik psikologis siswa	✓	
16	Materi yang disajikan dapat menimbulkan keingintahuan siswa lebih lanjut	✓	
17	Materi yang disajikan menimbulkan dorongan lebih tinggi untuk memahami	✓	
18	Kontribusi materi dalam memberikan motivasi pengetahuan bagi siswa		✓
19	Kontribusi materi dalam pengetahuan yang menyenangkan		✓

Sumber: Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008)

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Materi yang disajikan kurang dimengerti siswa	Materi harus disesuaikan lagi, agar dimengerti siswa.
2.	Didalam materi tidak ada kontribusi motivasi pengetahuan untuk siswa	Tambahkan materi kontribusi motivasi untuk siswa
3.	Kontribusi materi dalam pengetahuan kurang menyenangkan	Materi harus dibuat lebih menyenangkan agar meningkatkan pengetahuan siswa.

Komentar/ Saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa Smpn 05 Kota Bengkulu

Sasaran Penelitian : Siswa SMP Kelas VII

Peneliti : Tio Alen Septian

Validator : Silka Juniandan Amd. R.O

#### Petunjuk:

1. Lembar ini diisi oleh validator
2. Lembar ini dimaksudkan untuk validasi pengumpulan data, serta mengungkapkan komentar atau saran dari validator jika ada
3. Pemberian penilaian dengan memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai
4. Apabila ada komentar atau saran, mohon dituliskan pada lembar yang telah tersedia
5. Pedoman penilaian sebagai berikut:

#### Instrumen Pengumpulan Data

No	Aspek yang dinilai	Layak	Tidak Layak
1	Kebenaran konsep dalam menjelaskan materi	✓	
2	Kebenaran istilah dalam menjelaskan materi	✓	
3	Kebenaran contoh dalam menjelaskan materi	✓	
4	Penyusunan materi sesuai perkembangan zaman	✓	
5	Penyusunan materi sesuai dengan perkembangan keilmuan	✓	
6	Materi disusun secara sistematis	✓	
7	Materi disusun secara logis	✓	
8	Relevansi materi tentang pendidikan seks remaja	✓	
9	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa SMA	✓	
10	Materi yang disajikan dapat merangsang kemampuan siswa SMA untuk berpikir lebih runtut	✓	
11	Kontribusi materi dalam meningkatkan pengetahuan siswa SMA	✓	
12	Materi yang disajikan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa	✓	
13	Materi yang disajikan dapat meningkatkan kepekaan sosial siswa	✓	

14	Materi yang disajikan sesuai dengan taraf berpikir siswa	✓	
15	Penyusunan materi sesuai dengan karakteristik psikologis siswa	✓	
16	Materi yang disajikan dapat menimbulkan keingintahuan siswa lebih lanjut	✓	
17	Materi yang disajikan menimbulkan dorongan lebih tinggi untuk memahami	✓	
18	Kontribusi materi dalam memberikan motivasi pengetahuan bagi siswa	✓	
19	Kontribusi materi dalam pengetahuan yang menyenangkan	✓	

Sumber: Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008)

**Tabel Kesalahan dan Saran Perbaikan**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	—	—

Komentar/ Saran:

.....

.....

.....

.....

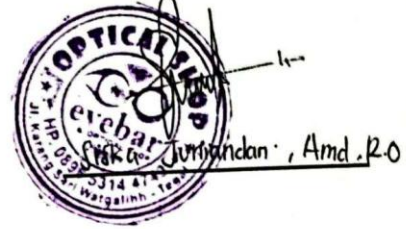
.....

.....

Kesimpulan:

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran  
(Mohon diliingkari nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)

Bengkulu, 05 Mei 2022  
Ahli Materi







**KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA**  
**DIREKTORAT JENDERAL TENAGA KESEHATAN**  
**POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU**  
 Jalan Indragiri No. 3, Padang Harapan Kota Bengkulu 38225  
 Telp: (0736) 341212, Faksimile: (0736) 21514, 23343  
 Website: poltekkesbengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



**KETERANGAN LAYAK ETIK**  
**DESCRIPTION OF ETHICAL EXEMPTION**  
**"ETHICAL EXEMPTION"**

No.KEPK/163/06/2022

Protokol penelitian yang diusulkan oleh :  
*The research protocol proposed by*

Peneliti utama : Tio Alen Septian  
*Principal In Investigator*

Nama Institusi : Poltekkes kemenkes Bengkulu  
*Name of the Institution*

Dengan judul:  
*Title*

**"PENGARUH PROMOSI KESEHATAN MELALUI METODE CERAMAH DENGAN MEDIA VIDEO ANIMASI  
 TERHADAP PENGETAHUAN BAHAYA GADGET BAGI KESEHATAN MATA PADA SISWA SMPN 05 KOTA  
 BENGKULU"**

*"THE EFFECT OF HEALTH PROMOTION THROUGH LECTURE METHOD WITH ANIMATION VIDEO MEDIA ON  
 KNOWLEDGE OF GADGET HAZARDS FOR EYE HEALTH IN STUDENTS OF SMPN 05 CITY OF BENGKULU"*

Dinyatakan layak etik sesuai 7 (tujuh) Standar WHO 2011, yaitu 1) Nilai Sosial, 2) Nilai Ilmiah, 3) Pemerataan Beban dan Manfaat, 4) Risiko, 5) Bujukan/Eksploitasi, 6) Kerahasiaan dan Privacy, dan 7) Persetujuan Setelah Penjelasan, yang merujuk pada Pedoman CIOMS 2016. Hal ini seperti yang ditunjukkan oleh terpenuhinya indikator setiap standar.

*Declared to be ethically appropriate in accordance to 7 (seven) WHO 2011 Standards, 1) Social Values, 2) Scientific Values, 3) Equitable Assessment and Benefits, 4) Risks, 5) Persuasion/Exploitation, 6) Confidentiality and Privacy, and 7) Informed Consent, referring to the 2016 CIOMS Guidelines. This is as indicated by the fulfillment of the indicators of each standard.*

Pernyataan Laik Etik ini berlaku selama kurun waktu tanggal 09 Juni 2022 sampai dengan tanggal 09 Juni 2023.

*This declaration of ethics applies during the period June 09, 2022 until June 09, 2023. June 09, 2022*

*Professor and Chairperson,*



apt. Zamharira Muslim, M.Farm



**KEMENTERIAN KESEHATAN RI**  
**BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN**  
**POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU**

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225  
 Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343  
 website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



20 April 2022

Nomor : : DM. 01.04/.../2022  
 Lampiran : -  
 Hal : : Izin Penelitian

Yang Terhormat,  
**Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Bengkulu**  
 di  
 Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022 , maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tio Alen Septian  
 NIM : P05170018035  
 Jurusan : Promosi Kesehatan  
 Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
 No Handphone : 0895401065994  
 Tempat Penelitian : Kota Bengkulu  
 Waktu Penelitian : 2 bulan  
 Judul : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP N 05 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
 Wakil Direktur Bidang Akademik



**Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes**  
 NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU**  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
 Jalan Melur No. 01 Nusa Indah Telp. (0736) 21801  
 BENGKULU

**REKOMENDASI PENELITIAN**

Nomor : 070/ 443 /B.Kesbangpol/2022

- Dasar** : Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian
- Memperhatikan** : Surat dari Wakil Direktur Bidang Akademik Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/933/2/2021 tanggal 20 April 2022 perihal Izin Penelitian

**DENGAN INI MENYATAKAN BAHWA**

Nama : TIO ALEN SEPTIAN  
 NIM : P05170018035  
 Pekerjaan : Mahasiswa  
 Prodi/ Fakultas : D4 Promosi Kesehatan  
 Judul Penelitian : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP N 05 Kota Bengkulu  
 Tempat Penelitian : SMP Negeri 05 Kota Bengkulu  
 Waktu Penelitian : 11 Mei 2022 s.d 31 Juli 2022  
 Penanggung Jawab : Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu

- Dengan Ketentuan** :
- 1 Tidak dibenarkan mengadakan kegiatan yang tidak sesuai dengan penelitian yang dimaksud.
  - 2 Melakukan Kegiatan Penelitian dengan Mengindahkan Protokol Kesehatan Penanganan Covid-19.
  - 3 Harus mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku serta mengindahkan adat istiadat setempat.
  - 4 Apabila masa berlaku Rekomendasi Penelitian ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan belum selesai maka yang bersangkutan harus mengajukan surat perpanjangan Rekomendasi Penelitian.
  - 5 Surat Rekomendasi Penelitian ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat ini tidak mentaati ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikianlah Rekomendasi Penelitian ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Bengkulu  
 Pada tanggal : 11 Mei 2022

a.n. WALIKOTA BENGKULU  
 Pjt. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik  
 Kota Bengkulu



*Dokumen ini telah diregistrasi, dicap dan ditanda tangani oleh Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Bengkulu dan didistribusikan melalui Email kepada Pemohon untuk dicetak secara mandiri, serta dapat digunakan sebagaimana mestinya.*





**KEMENTERIAN KESEHATAN RI**  
**BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN**  
**POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU**

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225  
 Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343  
 website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



Nomor : : DM. 01.04/...932.../2/2022  
 Lampiran : -  
 Hal : : Izin Penelitian

20 April 2022

Yang Terhormat,  
**Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bengkulu**  
 di  
 Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tio Alen Septian  
 NIM : P05170018035  
 Jurusan : Promosi Kesehatan  
 Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
 No Handphone : 0895401065994  
 Tempat Penelitian : Kota Bengkulu  
 Waktu Penelitian : 2 bulan  
 Judul : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP N 05 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
 Wakil Direktur Bidang Akademik



Ns. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes  
 NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU**  
**DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Mahoni Nomor 57 Kota Bengkulu 38227, Telp (0736) 21429, Fax (0736) 345444  
Website: [dinaspendidikan.bengkulukota.go.id](http://dinaspendidikan.bengkulukota.go.id)

**SURAT IZIN PENELITIAN**

Nomor : 421.2/ /II.D.DIK/2022

Dasar : Surat Keputusan Wakil Dekan 1 Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Nomor : DM.01.04/931/2/2022 Tanggal 20 Bulan April 2022 Tentang Izin Penelitian.

Mengingat untuk kepentingan penulisan Ilmiah dan Pengembangan Pendidikan dalam wilayah Kota Bengkulu, maka dapat memberikan izin Penelitian kepada:

Nama : Tio Alen Septian  
NIM : P05170018035  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Poltekkes Kemenkes Bengkulu  
Prodi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
Judul Penelitian : “ Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP N 05 Kota Bengkulu”.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. a. Tempat Penelitian : SMP N 05 Kota Bengkulu  
b. Waktu Penelitian : 2 Bulan
2. Penelitian tersebut khusus dan terbatas untuk kepentingan studi ilmiah tidak untuk dipublikasikan.
3. Setelah selesai penelitian untuk menyampaikan laporan ke Dinas Pendidikan Kota Bengkulu.

Demikian surat izin ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bengkulu, 17 Mei 2022

An. Kepala Dinas Pendidikan  
Kota Bengkulu  
Kabid Dikdas



Beni Rasyidwansyah, S.Pd, MT  
NIP-19691007 200701 1 040

Tembusan :

1. Walikota Bengkulu
2. Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP Poltekkes Kemenkes Bengkulu
3. Kepala Sekolah SMP N 05 Kota Bengkulu
4. Arsip



**KEMENTERIAN KESEHATAN RI**  
**BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN SUMBER DAYA MANUSIA KESEHATAN**  
**POLITEKNIK KESEHATAN BENGKULU**

Jalan Indragiri No. 03 Padang Harapan Kota Bengkulu 38225  
 Telepon: (0736) 341212 Faximile (0736) 21514, 25343  
 website: www.poltekkes-kemenkes-bengkulu.ac.id, email: poltekkes26bengkulu@gmail.com



20 April 2022

Nomor : : DM. 01.04/.../2022  
 Lampiran : -  
 Hal : : Izin Penelitian

Yang Terhormat,  
**Kepala Sekolah SMPN 05 Kota Bengkulu**  
 di  
 Tempat

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir mahasiswa dalam bentuk Skripsi bagi Mahasiswa Prodi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bengkulu Tahun Akademik 2021/2022, maka bersama ini kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan izin pengambilan data untuk penelitian kepada:

Nama : Tio Alen Septian  
 NIM : P05170018035  
 Jurusan : Promosi Kesehatan  
 Program Studi : Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan  
 No Handphone : 0895401065994  
 Tempat Penelitian : Kota Bengkulu  
 Waktu Penelitian : 2 bulan  
 Judul : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMP N 05 Kota Bengkulu

Demikianlah, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terimakasih.

an. **Direktur Poltekkes Kemenkes Bengkulu**  
**Wakil Direktur Bidang Akademik**



**Dr. Agung Riyadi, S.Kep, M.Kes**  
 NIP.196810071988031005

Tembusan disampaikan kepada:



**PEMERINTAH KOTA BENGKULU  
DINAS PENDIDIKAN  
SMP NEGERI 5 KOTA BENGKULU  
AKREDITASI A**

*ALAMAT : Jalan RE.Martadinata II Pagar Dewa Tlp( 0736 ) 51018 Bengkulu*

**SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN**

Nomor : 421.2/265/SMPN5/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 5 Kota Bengkulu :

Nama : **Hidayati Rahmah, S.Pd, M.Pd. Mat**  
NIP : 198106302003122005  
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Tio Alen Septian**  
NIM : P05170018035  
Program Studi : D4 Promosi Kesehatan  
Tempat Penelitian : SMP Negeri 5 Kota Bengkulu

Telah selesai melaksanakan penelitian yang berjudul : "Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengatahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Siswa SMP Negeri 05 Kota Bengkulu".

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, 17 Juni 2022

Kepala Sekolah,



**HIDAYATI RAHMAH, S.Pd, M.Pd. Mat**  
NIP. 198106302003122005

### LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Dino Sumaryono, SKM. MPH

Nama Mahasiswa : Tio Alen Septian

NIM : P05170018035

Judul Skripsi : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya *Gadget* Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMPN 05 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Konsultasi judul	Saran	Paraf Pembimbing
1	Kamis, 02 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	Perbaikan Judul	↓
2	Selasa, 07 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB I	↓
3	Senin, 18 Oktober 2021	Konsul BAB I	Perbaikan Latar Belakang, Perbaikan BAB I	↓
4	Senin, 15 November 2021	Konsul BAB I, II	Perbaikam BAB I, II	↓
5	Selasa, 14 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III	Perbaikan BAB I, II, III	↓
6	Rabu, 05 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III	Perbaikan BAB I, II, III lanjut Kuesioner	↓
7	Jumat, 07 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III, dan Kuesioner	Acc Proposal	↓
8	Kamis, 21 April 2022	Konsul Perbaikan Seminar Proposal	Acc Perbaikan, Acc Penelitian	↓
9	Jumat, 03 Juni 2022	Konsul Hasil Penelitian	Lanjut BAB IV dan V	↓

10	Senin, 06 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaiki BAB IV dan V	l
11	Selasa, 07 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaiki BAB IV dan V	l
12	Rabu, 08 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaiki BAB IV dan V	l
13	Jumat, 10 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaiki BAB IV dan V	l
14	Senin, 16 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Acc BAB IV dan V Melanjutkan Seminar Hasil	l










### LEMBAR BIMBINGAN

Nama Pembimbing : Linda, SST.M.Kes

Nama Mahasiswa : Tio Alen Septian

NIM : P05170018035

Judul Skripsi : Pengaruh Promosi Kesehatan Melalui Metode Ceramah Dengan Media Video Animasi Terhadap Pengetahuan Bahaya Gadget Bagi Kesehatan Mata Pada Siswa SMPN 05 Kota Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Konsultasi judul	Saran	Paraf Pembimbing
1	Kamis, 02 September 2021	Pengajuan Judul Skripsi	Perbaikan Judul	
2	Rabu, 22 Oktober 2021	Pengajuan Judul Skripsi	ACC Judul Skripsi dan Lanjut BAB I	
3	Senin, 27 Desember 2021	Konsul BAB I	Perbaikan Latar Belakang, Perbaikan BAB I	
4	Kamis, 30 Desember 2021	Konsul BAB I, II	Perbaikam BAB I, II	
5	Selasa, 04 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III	Perbaikan BAB I, II, III	
6	Jum'at, 07 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III	Perbaikan BAB I, II, III lanjut Kuesioner	
7	Senin, 10 Januari 2022	Konsul BAB I, II, III, dan Kuesioner	Acc Proposal	
8	Kamis, 21 April 2022	Konsul Perbaikan Seminar Proposal	Acc Perbaikan, Acc Penelitian	
9	Jumat, 03 Juni 2022	Konsul Hasil Penelitian	Lanjut BAB IV dan V	

10	Senin, 06 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	3
11	Selasa, 07 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	3
12	Senin, 13 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	3
13	Kamis, 23 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Perbaikan BAB IV dan V	3
14	Jum'at, 24 Juni 2022	Konsul BAB IV dan V	Acc BAB IV dan V Melanjutkan Seminar Hasil	3