

PENYULUHAN BAHAYA GADGET BAGI KESEHATAN MATA TERHADAP ANAK-ANAK DI SD N 2 LANGKAPURA

**Nurul Aryastuti, Rohman Daka, Nuke Indrawati Desy Fatmawaty, Fadilah
Amanda Sari, Yolandha Adinda Pratiwi, Nova Muhani, Dina Dwi Nuryani**

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Malahayati
rohmendaka70@gmail.com

Abstract

Eye health is very important because there is no substitute for vision. In Indonesia, the prevalence of eye health disorders continues to increase by 1,5% and is the highest compared to countries in Asia. The purpose of this community service is to educate about the dangers of using eye aids in children. The methods used in this service are pre-test, presentation, discussion, question and answer and post-test. The target is elementary school students. Based on the results of the independent t test obtained tcount and ttable ($0.594 < 2.018$) it was concluded that H_0 was accepted and H_a was rejected. Thus, there is no mean difference between attitudes before and after the test. At the value of t knowledge, namely ($3.090 > 2.018$), it is concluded that H_0 -is-rejected-and H_a is accepted. Therefore, there is an average difference between pretest and posttest knowledge, which means that the recommended gadget has a risk of affecting children's eye health. Knowledge is a predisposing factor that can influence human behavior. With good knowledge, it is hoped that there will be positive changes in behavior, such as the ability to manage time to play gadgets and limit the time to use gadgets.

Keywords: gadgets, smartphones, counseling, eye health.

Abstrak

Kesehatan mata sangat penting karena tidak ada pengganti untuk penglihatan. Di Indonesia prevalensi gangguan kesehatan mata terus meningkat sebesar 1,5% dan merupakan yang tertinggi dibandingkan negara-negara di Asia. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengedukasi tentang bahaya penggunaan alat bantu mata pada anak. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pre-test, presentasi, diskusi, tanya jawab dan post-test. Sasarannya adalah siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil uji t independent diperoleh thitung dan ttabel ($0,594 < 2,018$) disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, tidak ada perbedaan rata-rata antara sikap sebelum dan sesudah tes. Pada nilai t pengetahuan yaitu ($3,090 > 2,018$) disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan rata-rata antara pengetahuan pretest dan posttest, yang berarti bahwa gadget yang direkomendasikan berisiko mempengaruhi kesehatan mata anak. Pengetahuan merupakan faktor predisposisi yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Dengan pengetahuan yang baik, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku yang positif, seperti kemampuan mengatur waktu bermain gadget dan membatasi waktu penggunaan gadget.

Kata kunci: gadget, smartphone, penyuluhan, kesehatan mata.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, yaitu transmisi ilmu pengetahuan dari guru kepada murid. Berbagai kegiatan tersebut menuntut

seluruh siswa untuk disiplin, mentaati tata tertib sekolah, saling menghormati, mempraktekkan perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) dan memiliki jiwa bersaing yang sehat, rutinitas yang

dipupuk di sekolah setiap hari (fabiana mejion fadul, 2019).

Pertumbuhan Covid-19 membutuhkan pendidikan anak yang berani. Saat ini, anak sekolah berani belajar karena pandemi 19 tahun. Namun anak-anak belum belajar tentang bahaya penggunaan teknologi secara terus menerus, padahal yang mereka lihat hanyalah pendidikan yang berani, melainkan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Penulis berharap dapat memberikan penyuluhan dan edukasi kepada anak-anak tentang bahaya penggunaan teknologi. Mengacu pada perkembangan teknologi dan informasi yang memberikan dampak sosial yang signifikan terhadap hubungan antar manusia, bahaya penyalahgunaan teknologi. (karina, rosniar, lim, sinaga, & aboagye, 2021).

Pandemi Covid-19 kembali terjadi di Indonesia yang kini tengah mewabah ke seluruh dunia. Pandemi Covid-19 mau tidak mau akan mengubah semua bidang kehidupan. Belajar dengan memahami kerentanan Covid-19 tidak terkecuali setelah permasalahan awal Maret 2020. Pemerintah cepat tanggap dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor

Tahun 2020 yang membahas tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam situasi krisis wabah virus corona (Covid). 19). Pertimbangan utama dalam implementasi kebijakan pembelajaran oleh pimpinan sekolah dan seluruh warga sekolah (kayyis, nihayati, & khoiriyah, 2020).

Salah satu prinsip yang tertuang dalam surat edaran tersebut adalah proses belajar di rumah, yang mengatur tentang pengaturan belajar di rumah baik secara tegas maupun jarak jauh. Respon masyarakat Indonesia terhadap hal ini beragam, antara lain mahal

biaya pendidikan daring terkait perangkat yang digunakan dan kuota yang digunakan, akses daring yang tidak lengkap, dan konversi dari kursus luring ke daring. Sebagian besar orang tua dan wali merasa sangat aman dengan perangkat yang mereka gunakan saat belajar online (Fauziah, 2022).

Saat ini, kehidupan kita sehari-hari membutuhkan penggunaan perangkat. Gadget adalah semua perangkat elektronik yang dirancang untuk tujuan tertentu, baik itu tablet, ponsel, komputer, ponsel, laptop, smartpone, game, dll. Jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 132,7 juta pada tahun 2016, yaitu sekitar 51,5%. Dari 256,2 juta penduduk Indonesia. Berdasarkan usia pengguna internet, sebagian besar berusia 35-44 tahun sebesar 29,2 persen, dan pengguna internet berusia 10-2 tahun sebesar 18, persen atau 2, juta orang. (Wandini, Novikasari, & Kurnia, 2020).

Teknologi berkembang sangat cepat dan anak-anak yang dulunya senang bermain dengan teman sekarang lebih suka bermain game, menonton TV dll. Berkisah tentang siswa sekolah dasar di kota Bandar Lampung. Sehingga tidak bisa dipungkiri ada yang sudah mulai memakai kacamata sejak SD (Kristen, & Bangsa, 2021). Teknologi informasi adalah segala teknologi yang digunakan untuk memproses dan mengirimkan data dalam bentuk elektronik. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tanpa disadari telah menyentuh seluruh aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi menyebabkan perubahan yang luar biasa dalam kehidupan masyarakat (Haryati, 2012).

Kemajuan teknologi saat ini tidak hanya untuk manusia saja, tetapi juga menandai kemajuan teknologi

yang memikat anak-anak. Bisa menjadi kebanggaan tersendiri bagi para orang tua jika anaknya tidak ketinggalan dalam perkembangan teknologi. Gadget bukanlah barang baru bagi masyarakat. Harga perangkat yang relatif terjangkau membuat perangkat tersebut dapat diakses oleh semua kalangan, terutama masyarakat kelas menengah ekonomi. (Yuni Sugiarti, 2013).

Temuan menarik di antara 2.500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina adalah bahwa 98% responden telah membuka kunci smartphone/tablet anak mereka, dan hingga 99% melakukannya di rumah. Angka 1 pertama adalah jumlah anak yang menggunakan produk elektronik orang tuanya. Secara umum, orang tua mengizinkan anaknya menggunakan smartphone/tablet untuk belajar (80%). Alibi lain termasuk terganggu (57%), menjadi pengguna awal teknologi (68%) dan tetap tenang atau bekerja (55%). Namun kenyataannya, anak-anak biasanya menggunakan smartphone/tablet untuk bermain game (72%), video 60%, aplikasi pembelajaran 57% dan aplikasi web baru 1%. (Dewi & Rachmaniar, 2017).

Gadget bukan hanya sebagai sarana hiburan, aplikasi terus diupdate, jadi para pebisnis, mahasiswa, pekerja kantor pasti menggunakan gadget, namun penggunaan gadget tidak hanya untuk orang dewasa dan orang tua (22) saja. dan lebih tua), remaja (12-21), tetapi anak-anak (7-11), secara paradoks, anak-anak dalam kelompok usia ini (3-6) tidak boleh menggunakan trik ini. (Umed, 2017).

Gadget memiliki banyak keuntungan. Meningkatkan pengertian dan kenikmatan sebagai bentuk komunikasi. Namun, perkembangan teknologi juga dapat berdampak negatif terhadap masalah kesehatan. Salah satu

akibat dari penggunaan sistem ini adalah berkembangnya masalah kesehatan mata. Mata adalah salah satu dari panca indera dan memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan. Penglihatan menjadi sangat penting saat anak masuk sekolah. Penglihatan yang baik sangat penting untuk mendukung pembelajaran. Visualisasi adalah cara untuk menangkap informasi yang diberikan selama proses pembelajaran. Berbagai kelainan dapat dilihat dengan mata. Gangguan penglihatan pada anak sekolah merupakan masalah kesehatan yang perlu mendapat perhatian. Miopia merupakan salah satu penyebab hilangnya penglihatan pada anak usia 8-12 tahun. Miopia memburuk antara usia 13 dan 19 ketika tubuh tumbuh dengan cepat. Sedikitnya 10% siswa SD di Jawa Tengah mengalami kesalahan membaca. (Bayu, 2011).

Banyak anak mendapatkan reaksi negatif dari penggunaan sistem. Cahaya yang dipancarkan oleh sistem pencitraan dengan cepat melelahkan otot mata dan retina. Membaca postingan atau artikel tentang sistem juga akan meningkatkan mata Anda. Pakar kesehatan mengatakan bahwa cahaya biru dapat membuat mata tegang. Cahaya biru dapat menembus makula, bagian paling sensitif dari retina mata. Kerusakan makula dapat menyebabkan masalah penglihatan, seperti penglihatan kabur. Sekitar 80% anak berkacamata menggunakan teknologi dan informasi (Dina, 2019).

Banyak anak mendapatkan reaksi negatif dari penggunaan sistem. Cahaya yang dipancarkan oleh sistem pencitraan dengan cepat melelahkan otot mata dan retina. Membaca postingan atau artikel tentang sistem juga akan meningkatkan mata Anda. Pakar kesehatan mengatakan bahwa cahaya biru dapat membuat mata

tegang. Cahaya biru dapat menembus makula, bagian paling sensitif dari retina mata. Kerusakan makula dapat menyebabkan masalah penglihatan, seperti penglihatan kabur. Sekitar 80% anak berkacamata menggunakan teknologi dan informasi (Rahmawati, 2021).

Layar gadget menggunakan font yang lebih kecil dari bahan cetak seperti buku, mengakibatkan jarak membaca yang lebih pendek dan tuntutan visual yang meningkat pada pengguna, sehingga menyebabkan gejala sindrom penglihatan komputer. Lebih dari 90% pengguna komputer akan mengalami gejala visual seperti pusing, mata lelah, penglihatan ganda, mata kering, penglihatan kabur, dan melihat dekat dan jauh setelah menggunakan komputer dalam waktu lama. (Abdu, Saranga', Sulu, & Wahyuni, 2021).

Di Indonesia, prevalensi penyakit mata terus meningkat sebesar 1,5% yang merupakan yang tertinggi di antara negara-negara Asia. Gangguan kesehatan mata akibat glaukoma (13,5%), gangguan refleks (9,5%), penyakit retina (8,5%) dan penyakit mata lainnya. Refleks mata abnormal, seperti miopia, terjadi dan meningkat pada anak-anak antara usia 6 dan 11 tahun. Sebanyak 19 juta anak di bawah usia 15 tahun mengalami gangguan penglihatan (Ruther et al., 1989). Gangguan penglihatan merupakan masalah kesehatan yang serius karena dapat mempengaruhi produktivitas dan kualitas hidup seorang anak. Refleks mata yang melemah adalah penyakit yang mudah diobati (Rahmawati, 2021).

Widget adalah salah satu produk terancang yang memberi pengguna berbagai kegunaan seperti media sosial, media berita, dan bahkan hiburan. Widget menawarkan banyak manfaat bagi penggunanya. Keuntungan

pengguna gadget adalah dapat dengan mudah mendapatkan informasi terbaru melalui internet. Konsekuensi negatif dari penggunaan perangkat ini adalah penglihatan yang buruk, mata kering, sakit kepala, dan air mata. Ini terjadi terus menerus karena layar (LED/LCD) terkena cahaya atau radiasi lainnya. Waktu penggunaan perangkat dibatasi 1 jam per hari untuk anak usia 3-5 tahun dan 2 jam per hari untuk anak usia 6-18 tahun. Penggunaan gawai yang berlebihan dapat menimbulkan akibat negatif, salah satunya anak malas bergerak. Anak-anak bermain dengan perangkat mereka alih-alih berinteraksi dengan lingkungan mereka. Waktu ideal anak bermain adalah 30 menit hingga 1 jam (Rismala, Aguswan, Priyantoro, & Suryadi, 2021).

Anak-anak yang menggunakan gawai cenderung fokus melihat satu objek dan biasanya melakukannya dalam jangka waktu yang lama. Posisi tubuh yang buruk saat menggunakan peralatan, pencahayaan yang buruk berdampak negatif pada kesehatan mata (Hidaytullah, 2022). Cahaya yang disebut cahaya tampak berenergi tinggi, atau heV, juga dikenal sebagai cahaya biru, adalah bagian dari spektrum cahaya antara biru dan ungu, cahaya intens yang dihasilkan oleh perangkat elektronik modern dan bahkan lampu neon.(Faruq, Azizah, & Setiaji, 2020).

Oleh karena itu, deteksi dini kelainan reflek okular pada anak usia sekolah sangat diperlukan agar kelainan reflek okular dapat dideteksi sejak dini. Tujuannya adalah untuk mengurangi kejadian gangguan refleks pada anak. Gangguan reflek mata memiliki beberapa tanda dan gejala seperti silau, sakit kepala, mata berair, penurunan penglihatan, sakit mata, kelelahan mata akibat membaca terlalu lama dan menggunakan gawai.(Novitasari, Martiningsih, Wahyu, Devi, & S, 2019).

Cahaya ini merupakan salah satu penyebab gangguan penglihatan seperti katarak dan AMD (age-related macular degeneration). Ini membuat mata lebih rentan terhadap paparan HEV dan efek sitopatik. Menurut para ahli, semakin banyak smartphone yang diproduksi dengan layar cerah yang dapat digunakan baik siang maupun malam. Menggunakan smartphone di tempat tidur atau di tempat gelap dapat menyebabkan penglihatan kabur. Meningkatnya penggunaan smartphone saat ini telah menimbulkan kekhawatiran yang meluas tentang efek kesehatan yang berbahaya dari radiasi smartphone. Salah satunya adalah fungsi visual (Lestari & Millenia, 2020).

Penggunaan smartphone dan perangkat dalam waktu lama dapat meningkatkan risiko penyakit mata seperti rabun jauh dan ketegangan mata. Selain itu, anak-anak berisiko mengalami defisit perhatian dan kesulitan konsentrasi. Penggunaan gawai yang berlebihan juga memengaruhi siklus tidur anak. Paparan media elektronik (3 jam sehari) dapat meningkatkan latensi tidur dan mempersingkat waktu tidur anak. Ritme sirkadian sangat sensitif terhadap cahaya, dan cahaya saat tidur menekan dan mengurangi produksi hormon melatonin. Dimana hormon ini berperan dalam proses tidur dan kualitas tidur. Penggunaan gawai yang berlebihan juga dapat menyebabkan gangguan keterlambatan bicara. Anak-anak dapat menderita berbagai masalah fisik termasuk: kenaikan berat badan karena kurang olahraga, susah tidur, sakit kepala, pola makan tidak seimbang dan penglihatan kabur. (Astuti, Arso, & Wigati, 2015).

Penggunaan gawai juga dapat menyebabkan masalah psikologis dan perubahan perilaku, seperti depresi. Anak-anak juga menjadi agresif dan

mudah tersinggung ketika orang tua tidak mengizinkan mereka menggunakan ponsel dan tablet. Hipersensitivitas juga memengaruhi kemampuan lain, terutama dalam hal menahan, berpikir, atau mengendalikan emosi. Faktanya, keterampilan ini meletakkan dasar untuk kesuksesan di masa depan. Anak-anak dapat mengalami berbagai masalah kesehatan mental seperti kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi, depresi, dan perubahan suasana hati. Paparan perangkat juga dapat meningkatkan risiko ADHD dan autisme pada anak-anak (Setiawati & Fithriyah, 2020).

Anak-anak yang terpapar perangkat terlalu lama dapat kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dasar penting lainnya. Misalnya, mereka tidak belajar bermain sendiri atau dengan teman sebaya, mereka tidak memiliki kesempatan untuk belajar berpikir sendiri, dan mereka menghabiskan waktu membaca dan menulis, yang merupakan keterampilan sosial yang penting untuk pertumbuhan lebih lanjut. Investigasi awal di SD N 2 Langkapura menunjukkan banyak anak usia sekolah yang diberikan gawai oleh orang tua atau kerabatnya atau dibiarkan menggunakannya tanpa pengawasan. Sebagian besar dari mereka menggunakan perangkat untuk hiburan seperti bermain game atau menonton saluran YouTube. Berdasarkan fakta tersebut, perlu dilakukan upaya untuk menyadarkan siswa atau anak terhadap dampak negatif penggunaan gawai secara berlebihan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengedukasi anak-anak tentang bahaya penggunaan gawai secara berlebihan sehingga mereka dapat lebih memahami akibat dari penggunaan gawai secara berlebihan dan kemudian berharap agar anak-anak dapat berhias atau membatasi

waktunya dengan gawai. menggunakan aktivitas

METODE

Solusi dari masalah penggunaan gawai yang berlebihan adalah dengan mengedukasi khalayak sasaran, dalam hal ini anak usia sekolah, tentang bahaya gawai. Kelompok sasaran ini dipilih karena anak-anak dan remaja saat ini paling banyak menggunakan gawai, sementara anak-anak biasanya tepat waktu (waktu yang dihabiskan dengan gawai lebih lama daripada orang dewasa). Jasa desain akan dilaksanakan di SD N 2 Langkapura Desa Langkapura pada bulan Desember 2020. Cara penyelesaian permasalahan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Melakukan pre-test untuk kelompok sasaran (Siswa SD N 2 Langkapura). Pre-test dan post-test berupa kuesioner yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda tentang dampak negatif perangkat game, tanda-tanda kecanduan gadget dan pencegahannya.
2. Materi edukasi yang diberikan oleh siswa meliputi pengertian mainan, akibat penggunaan mainan yang berlebihan, tanda-tanda kecanduan mainan, penyakit yang ditimbulkannya dan kemungkinan pencegahannya. Kegiatan ini berlangsung di SD N 2 Langkapura dan diikuti oleh 3 siswa.
3. Mengadakan diskusi dan Tanya jawab tentang materi pengabdian masyarakat
4. Melakukan post test dengan kelompok sasaran (siswa SD N 2 Langkapura). Posttest diberikan setelah penyuluhan

dengan soal yang sama dengan soal pretest.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini meliputi beberapa tahapan yaitu:

1. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi internal, pembuatan proposal pengabdian masyarakat, penataan meja, penyiapan alat kerja yang diperlukan (pre test, post test dan absensi) dan mendapat izin dari kepala sekolah.
2. Tahap pelaksanaan adalah kegiatan penyuluhan pada anak usia sekolah di SD N 2 Langkapura Desa Langkapura Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. Kegiatan penyuluhan berupa penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab.

Tahap terakhir adalah analisis saran, penyusunan laporan, evaluasi kegiatan untuk memeriksa pencapaian tujuan dan produksi hasil dalam bentuk artikel yang diterbitkan di majalah yang ditujukan untuk umum.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebanyak 3 anak mengikuti pengabdian masyarakat di SD N 2 Langkapura. Mayoritas kelompok sasaran adalah 76,7% anak usia 11 tahun dan 23,3% anak usia 12 tahun. Lihat Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Kelompok Sasaran Berdasarkan Umur

Umur	Frekuensi	Persentase (%)
11	33	76,7
12	10	23,3
Total	43	100,0

Bakti sosial ini ditujukan kepada 3 siswa SD N 2 Langkapura. Mayoritas kelompok sasaran adalah siswa perempuan (55,8%) dan siswa laki-laki, 2%.

Lihat Tabel 2 di bawah ini

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
Laki-laki	19	44,2
Perempuan	24	55,8
Total	43	100,0

Berdasarkan hasil pre-test, pengetahuan cukup baik untuk memahami kelompok sasaran. Pengetahuan yang sudah dipahami oleh target audience adalah pentingnya gawai, meliputi pengguna aktif gawai, dampak positif dan negatif gawai, pencegahan bahaya gawai, dampak kesehatan gawai, penyakit akibat gawai dan pantangan-pantangan yang baik untuk konsumsi. menggunakan perangkat Jika proporsi siswa yang pengetahuannya sedikit adalah 7,0 maka proporsi siswa yang pengetahuan frekuensinya baik adalah 93,0%.

Tercantum dalam Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Nilai *Pre-test* Pengetahuan

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Buruk	3	7,0
Baik	40	93,7
Total	43	100,0

Usai pre-test, ada penyuluhan dimana materi dibagikan tentang pentingnya gawai, dampak positif dan negatif dari bermain game, penyakit yang diakibatkannya dan kemungkinan pencegahannya. Serta diskusi dan tanya jawab dengan target audience. Hasil pengujian sebelumnya telah menjadi acuan bagi tim pemeliharaan untuk produksi material dan untuk membahas efek dan penyakit yang disebabkan oleh

penggunaan peralatan yang berlebihan. Target audience terlihat sangat antusias dengan materi yang disampaikan. Pada sesi tanya jawab, siswa Siwai juga aktif mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Setelah berdiskusi dan tanya jawab. Dokumentasi pengiriman material ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Suasana Penyampaian Materi

Berdasarkan hasil post test diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa dengan pengetahuan kurang baik adalah 0,0 persen dari 100 persen pengetahuan baik. Setelah penyuluhan, frekuensi informasi yang baik meningkat dari 93% menjadi 100%. Tercantum dalam Tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil *Post test* Pengetahuan

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase (%)
Buruk	00	00,0
Baik	43	100
Total	43	100,0

Berdasarkan hasil pre-test, pendekatan kelompok fokus sudah baik. Untuk sikap yang buruk skornya adalah 23,3 dan untuk sikap yang baik skornya adalah 76,7%.

Lihat Tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5 Hasil *Pre-test* Sikap

Sikap	Frekuensi	Persentase (%)
Buruk	10	23,3
Baik	33	76,7
Total	43	100,0

Berdasarkan hasil post test persentase sikap buruk sebesar 9,3 persen, sedangkan persentase sikap

baik sebesar 90,7 persen. Setelah penyuluhan, pengetahuan yang baik meningkat yaitu. pengetahuan baik dari 93% menjadi 100%. Setelah penyuluhan, frekuensi sikap baik meningkat dari 76,7% menjadi 90,7%. Pada Tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6 Hasil *post-test* Sikap

Sikap	Frekuensi	Persentase (%)
Buruk	4	9,3
Baik	39	90,7
Total	43	100,0

Berdasarkan hasil uji *t* independent diperoleh nilai thitung dan *t* tabel sikap ($0,59 < 2 > 2,018$) menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata antara informasi pretest dan posttest yang berarti bahwa penyuluhan mempengaruhi bahaya gawai terhadap kesehatan mata anak. Lihat Tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7 Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Sikap(pre)-sikap(post)	.16279	1.79855	.27428	.39072	.71630	.594	42	.556
Pengetahuan(pre)-pengetahuan(post)	3.02326	6.41608	.97844	1.04868	4.99783	3.090	42	.004

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat diketahui bahwa pengetahuan dan pemahaman kelompok sasaran tentang dampak penggunaan gadget meningkat. Informasi adalah disposisi yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Informasi yang baik diharapkan dapat membawa perubahan perilaku yang positif, seperti kemampuan untuk mengatur waktu pemutaran widget dan membatasi waktu penggunaan widget. Kegiatan publik ini berhasil berkat partisipasi para mitra, khususnya direktur SD N 2 Langkapura. Selain perizinan, sekolah juga menawarkan kesempatan untuk menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang diminati secara umum. Keberhasilan kegiatan amal ini juga didukung oleh kelompok sasaran dalam hal ini siswa SD N 2 Langkapura yang aktif mengikuti kegiatan tersebut.

Berdasarkan tanggapan positif yang diterima, jika guru dan pengurus menginginkan kegiatan serupa yang bermanfaat, kegiatan yang bermanfaat secara umum akan dilakukan bersama dengan orang tua kelompok sasaran di masa mendatang, dan program tindak lanjut dari kegiatan sebelumnya akan dilakukan. membuat pelacak penggunaan widget.

SIMPULAN

Kesimpulan bisa dalam bentuk paragraf, tetapi paling baik dalam bentuk poin-poin, menggunakan penomoran atau poin-poin. Pengetahuan dan sikap siswa tentang dampak buruk gadget terhadap khalayak sasaran meningkat. Informasi adalah disposisi yang dapat mempengaruhi perilaku manusia. Dengan pengetahuan dan pemahaman yang baik, diharapkan akan terjadi perubahan perilaku yang positif,

seperti dapat mengontrol waktu bermain gawai dan membatasi penggunaan gawai. Orang tua atau orang dewasa sebaiknya memfasilitasi atau memberikan ide kegiatan yang menarik untuk mengalihkan perhatian anak dari gawai. Kedepannya, akan lebih banyak lagi kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat berupa program pemantauan penggunaan gawai bagi orang tua.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing dan pendamping, direktur, guru dan siswa SD N 2 Langkapura atas dukungannya dalam kegiatan ini yang bersedia berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdu, S., Saranga', J. L., Sulu, V., & Wahyuni, R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan. *Jurnal Keperawatan Florence Nightingale*, 4(1), 24–30. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v4i1.59>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). Penyuluhan Penggunaan Gadget Yang Bijak Dan Aman. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3, 103–111. Retrieved from <https://prosidingonline.iik.ac.id/index.php/senias/article/download/106/104>
- Bayu, ardiansyah. (2011). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa), hlm. 132.
12. *Jurnal Aplikasi Teknologi Pangan*, 12–44. Retrieved from [http://repository.radenfatah.ac.id/7051/2/Skripsi BAB II.pdf](http://repository.radenfatah.ac.id/7051/2/Skripsi%20BAB%20II.pdf)
- Belajar, M., Di, S., Kristen, S. D., & Bangsa, C. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap, 37–41.
- Dewi, R., & Rachmaniar, R. (2017). Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3136>
- Dina, A. (2019). Pengaruh Unsafe Action (Tindakan Tidak Aman) Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Ketajaman Penglihatan Siswa Sekolah Dasar Islam Tunas Harapan Semarang. *Journal Information*, 10, 1–16. Retrieved from http://eprints.dinus.ac.id/19107/9/bab1_18462.pdf
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). Analisis Pelaksanaan Budaya Religius Dalam Membentuk Karakter Siswa di SDN Junrejo 01 Batu, (20), 1–7. Retrieved from <https://eprints.umm.ac.id/37266/2/jiptumpp-gdl-arifwahidi-50869-2-babi.pdf>
- Faruq, A. Al, Azizah, D. N., & Setiaji, B. (2020). Pengaruh lensa antiradiasi untuk meminimalisir kerusakan mata selama pembelajaran daring.
- Fauziah, A. A. (2022). Kebijakan Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19 Di Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Di Kabupaten Bone. *KYBERNOLOGY: Journal of Government Studies*, 2(1), 79.

- Retrieved from <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/kybernology>
- Haryati. (2012). Katalog Dalam Terbitan Prosiding Seminar Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Meningkatkan Nilai Tambah Pelayanan Publik Guna Mewujudkan Editor Haryati Penata Letak & Desain Cover One Indraretnani. *Balai Pengkajian Dan Pengembangan Komunikasi Dan Informatika (BPPKI) Bandung Badan Litbang SDM Kementerian Komunikasi Dan Informatika RIPengembangan Komunikasi Dan Informatika (BPPKI) Bandung Badan Litbang SDM Kementerian Komunikasi Dan Informatika RI*, (1).
- Hidaytullah, J. dan. (2022). Pola Penggunaan Gadget Pada Mahasiswa Optometr, *XVI*, 352–359.
- Karina, R., Rosniar, S. R., Lim, R., Sinaga, J. W., & Aboagye, O. E. (2021). Penyuluhan Bahaya Penggunaan Gadget Terhadap Anak, *3*, 219–228. Retrieved from [5921-134-8022-1-10-20210917.pdf](https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273)
- Kayyis, R., Nihayati, & Khoiriyah, S. (2020). Penyuluhan Dampak Gawai Pada Anak Melalui Program Orang Tua Sadar Gawai. *Logista Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(2), 323–329. Retrieved from <http://logista.fateta.unand.ac.id/index.php/logista/article/view/508/206>
- Lestari, P. W., & Millenia, S. J. (2020). Peningkatan Pemahaman Anak Melalui Edukasi Dampak Penggunaan Gawai Berlebih. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *4*(2), 264–272. Retrieved from <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/2027>
- Novitasari, A., Martiningsih, Wahyu, R., Devi, F., & S, G. (2019). Skrining Refraksi Anak Sekolah Dasar di SD Hj . Isriati Baiturrahman 1 Semarang. *In Prosiding Seminar Nasional Unimus*, *vol 2*, 113–118.
- Rahmawati, S. (2021). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kesehatan Mata Pada Anak Usia 6-18 Tahun, 1–12. Retrieved from <http://digilib.unisayogya.ac.id/>
- Rismala, Y., Aguswan, Priyantoro, D. E., & Suryadi. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *El-Athfal: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak*, *1*(01), 46–55. <https://doi.org/10.56872/elathfal.v1i01.273>
- Setiawati, Y., & Fithriyah, I. (2020). *Deteksi Dini dan Penanganan Kecanduan Gawai pada Anak*. (Roy Wahyudi, Ed.). Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR. Retrieved from <https://repository.unair.ac.id/116386/2/C18-Artikel.pdf>
- Umed. (2557). Pengaruh Penggunaan Alat Komunikasi HP dan Kebiasaan Menonton TV Terhadap Minat Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Dharma Pancasila Medan Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, *4*(1), 88–100. Retrieved from <http://digilib.unimed.ac.id/26388/1/9>. NIM 7133341014 BAB I.pdf
- Wandini, R., Novikasari, L., & Kurnia,

- M. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Anak Di Sekolah Dasar Al Azhar I Bandar Lampung. *Malahayati Nursing Journal*, 2(4), 810–819. <https://doi.org/10.33024/manuju.v2i4.3049>
- Yuni Sugiarti, Y. S. (2013). Peranan Teknologi Internet Dalam Membangun Pendidikan Karakter Anak. *Jurnal Teknodik*, 145–154. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.97>