

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah melahirkan permainan game *playstation* bagi anak zaman sekarang yang berupa permainan canggih, namun menimbulkan pengaruh negatif pada mata diantaranya adalah kelainan refraksi dan juga memberikan pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak diantaranya adalah prestasi belajar anak usia sekolah. Data pendahuluan dari 112 anak usia sekolah yang bermain game *playstation*, (41,96%) mengalami kelainan refraksi dan dari wawancara 25 pengasuh anak usia sekolah, (32,00%) menyatakan prestasi anaknya menurun karena seringnya anak bermain game *playstation*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain game *playstation* terhadap kelainan refraksi dan prestasi belajar anak usia sekoah di kelurahan Wonokromo Surabaya.

Desain penelitian yang digunakan analitik dengan pendekatan *case control*. Jumlah populasi 6102 orang, dengan besar sampel 375 responden. Pengambilan sampel dengan teknik *cluster sampling*. Pengumpulan data dengan kuesioner dan observasi. Data dianalisis dengan uji statistik *Chi Squaret*.

Dari hasil penelitian didapatkan sebagian besar responden (69,90%) bermain game (+), sebagian besar responden (77,30%) tidak mengalami kelainan refraksi dan hampir seluruh responden (87,70%) prestasi belajarnya >rata-rata kelas. Hasil uji analisis antara bermain game dengan kelainan refraksi didapatkan  $P < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai OR = 1,98 yang berarti ada pengaruh bermain game *playstation* terhadap kelainan refraksi. Dan hasil uji analisis antara bermain game dengan prestasi belajar didapatkan pula  $P < \alpha$  ( $0,000 < 0,05$ ) dan nilai OR = 0,51 yang berarti ada pengaruh bermain game *playstation* terhadap prestasi belajar.

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain game (+) akan lebih beresiko mengalami kelainan refraksi dan penurunan prestasi belajar dibandingkan anak yang bermain game(-). Diharapkan tenaga kesehatan dapat memberikan penyuluhan mengenai efek negatif permainan tersebut bagi masyarakat khususnya pada anak-anak usia sekolah.

Kata kunci : bermain game *playstation*, kelainan refraksi, prestasi belajar

YAYASAN RS ISLAM SURABAYA