

DAFTAR PUSTAKA

- Angmalisang, Y. S. A., Moningga, M. E. W., Rumampuk, J. F., Pendidikan, S., Fakultas, D., Universitas, K., & Ratulangi, S. (2021). *Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap Ketajaman Penglihatan*. 9(1), 94–100.
- Dasar Kelas V Di Lingkup Kerja Puskesmas Matirodeceng, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. *Alami Journal (Alauddin Islamic Medical) Journal*, 3(2), 30. <https://doi.org/10.24252/alami.v3i2.9497>
- Evani, S., Witono, A. A., & Junaidi, F. J. (2019). *Perbandingan Hasil Pemeriksaan Tajam Penglihatan Menggunakan Kartu Snellen dan Aplikasi Smartphone PEEK Acuity pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 46(8), 492–496.
- Gama, A. W. (2019). Skrining Pemeriksaan Tajam Penglihatan (Visus) Pada Anak Sekolah Vol 3, No 2 (2019)
- Hartono, S. (2017). Apa Saja Kelebihan Dan Kelemahan Penggunaan eLearning. Diakses dari <https://sis.binus.ac.id/2017/01/18/apa-saja-kelebihan-dan-kelemahanpenggunaan-elearning/>
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Ilyas S, Yulianti SR. Ilmu Penyakit Mata. Edisi 5. Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia. 2014.
- Isman, M. (2017). *Pembelajaran Moda dalam Jaringan (Moda Daring)*. The Progressive and Fun Education Seminar, 586–588
- Iswidharmanjaya, D, B. A. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Peta Jalan Penanggulangan gangguan penglihatan di Indonesia Tahun 2017-2030*. In 2019. <http://www.p2ptm.kemkes.go.id/dokumen-ptm/buku-peta-jalan-penanggulangan-gangguan-penglihatan-di-indonesia-tahun-2017-2030>
- Kloatubun, Y. M. (2019). *Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat ketajaman penglihatan pada mahasiswa s1 keperawatan stikes bhakti kencana bandung*.
- Lee, J. W. *et al.*, 2019. Effects of Prolonged Continuous Computer Gaming on Physical and Ocular Symptoms and Binocular Vision Functions in Young Healthy Individuals. *PeerJ*. 7050. doi: 10.7717/peerj.7050.
- Mersha, G. A. *et al.*, 2020. Knowledge about Computer Vision Syndrome among Bank Workers in Gondar City, Northwest Ethiopia. *Occupational Therapy*

- International. 2020, pp. 1-5. doi: 10.1155/2020/2561703.
- Muallima, N., Febriza, A., & Putri, R. K. (2019). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PENURUNAN TAJAM Infeksi Gadget tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui gadget wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis , ataupun pengerjaan . 7, 79–85.*
- Muallima, *et al.*, 2019. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Penurunan Tajam. Volume 7 Nomor 2. eISSN: 2656-5471
- Moore LS, *et al.* (2013) Population dynamics of metastable growth-rate phenotypes. PLoS One 8(12):e81671.
- Nadziroh, Faridatun. (2017). Analisa Efektifitas Sistem Pembelajaran Berbasis E-Learning. Jurnal Ilmu Komputer Dan Desain Komunikasi Visual. Vol 2, No 1 (2017)
- Nithasari, Atika and Arimadyo S., A. Kentar (2014) Perbedaan Tajam Penglihatan Pascaoperasi Fakoemulsifikasi Antara Pasien Katarak Senilis Tanpa Miopia Dengan Miopia Derajat Tinggi.
- Notoatmodjo, S. 2010. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: PT Rineka. Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2018 <https://isc.irk.ru/sites/default/files/2020-06/ilyniuce438.pdf>
- Panduan KTI program DIII Keperawatan Universitas Bhakti Kencana. 2021.
- Pangestu, W dkk. 2014. Pengaruh Gadget Terhadap Perilaku Sosial Manusia. (online), (<http://fatmawatiyeny.blogspot.com/2014/03/pengaruh-gadgetterhadap-perilaku.html/m=1>)
- Patil, A. *et al.*, 2019. Eyeing Computer Vision Syndrome: Awareness, Knowledge, and its Impact on Sleep Quality among Medical Students. Industrial Psychiatry Journal. 28(1):68-74. doi: 10.4103/ipj.ipj_93_18.
- Penglihatan pada Anak Sekolah Dasar Kelas 2 dan 3 di SDN 027 Kota Samarinda <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/192>
- R. Gilang K. Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. 2020. Jawa Tengah: Lutfi Gilang
- Sari, F. T. A. and Himayani, R. 2018. Faktor Risiko terjadinya Computer Vision Syndrom. Jurnal Majority. 7(2):278-82. Available at: <https://juke.kedokteran.unila.ac.id/index.php/majority/article/view/1890/1858>.
- Saiyang, B., Rares, L. M., & Supit, W. P. (2021). Kelainan Refraksi Mata pada Anak. *Medical Scope Journal*, 2(2), 59–65. <https://doi.org/10.35790/msj.2.2.2021.3211>
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:

Alfabeta

<https://scholar.google.com/citations?user=uUIIujUAAAAJ&hl=en>

- Trisna Ika Fitri. 2017. Hubungan Lama Penggunaan dan Jarak Pandang Gadget dengan Ketajaman
- 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.
- Wea, M. H., Batubara, S. O., & Yudowaluyo, A. (2018). Hubungan Tingkat Penggunaan *Smartphone* dengan Kejadian Miopia pada Mahasiswa Keperawatan Angkatan VII STIKES Citra Husada. *CHMK Applied Scientific Journal*, 1(1), 11–17.
- Wong *et al.* BMC Medicine 2013, 11:21. <http://www.biomedcentral.com/1741-7015/11/21>.
- Zhang, Z. *et al.*, 2020. Effects of E-Learning Environment Use on Visual Function of Elementary and Middle School Students: A Two-Year Assessment - Experience *from* China. International Journal of Environmental Research and Public Health. doi: 10.3390/ijerph17051560.
- Zulfiani, E. (2018). Hubungan Durasi Waktu, Posisi dan Jarak Pandang Penggunaan *Gadget* dengan Miopia pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar di Wilayah Kerja Kecamatan Samarinda Ulu Tahun 2018. *Paperless UMKT*, 1–16. <https://paperless.umkt.ac.id>