

PERBEDAAN KELELAHAN TENAGA KERJA SHIFT I SEBELUM DAN SESUDAH  
MEMAKAI SUMBAT TELINGA (EAR PLUG) DI DEPARTEMEN TEXTURISING PT.  
TEXMACO TAMAN SYNTHETICS I KALIWUNGU-KENDAL TAHUN 2001

JAROHMAN RAHARJO -- E001950090  
(2001 - Skripsi)

Dampak kebisingan terhadap kesehatan tenaga kerja salah satunya dapat meningkatkan kelelahan. Untuk mengurangi tingkat kebisingan yang masuk ke telinga, maka tenaga kerja disediakan sumbat telinga.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kelelahan tenaga kerja shift I sebelum dan sesudah memakai sumbat telinga di Departemen Texturing PT. Texmaco Taman Synthetixs I Kaliwungu-Kendal tahun 2001.

Jenis penelitian bersifat explanatory dengan pendekatan cross sectional dan rancangan penelitian yang digunakan adalah one group pre and post test design. Samae dalam penelitian ini sebanyak 42 sampel dari populasi 50 tenaga kerja shift I di Departemen Texturing PT. Texmaco Taman Synthetixs I Kaliwungu-Kendal tahun 2001.

Setelah didapatkan data kecepatan waktu reaksi rangsangan cahaya pada responden sebelum dan sesudah memakai sumbat telinga, hasil tersebut dianalisa dengan menggunakan uji statistik (uji-t), hasil untuk pengukuran siang (sesaat sebelum istirahat) didapatkan nilai  $t=13,3$  dan signifikansi/nilai  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ). Sedangkan untuk pengukuran sore (sesaat setelah selesai bekerja) didapatkan nilai  $t=7,048$  dan signifikansi/nilai  $p=0,000$  ( $p<0,05$ ).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kelelahan pada tenaga kerja shift I sebelum dan sesudah memakai sumbat telinga di Departemen Texturing PT. Texmaco Taman Synthetixs I Kaliwungu-Kendal tahun 2001.

Saran yang dapat diberikan kepada perusahaan adalah perusahaan harus menyediakan sumbat telinga secara rutin kepada tenaga di Departemen Texturing dan Departemen lain yang lingkungan kerjanya bising, kepada tenaga kerja agar memakai dan merawat alat tersebut.

**Kata Kunci:** INTENSITAS KEBISINGAN, KELELAHAN KERJA, TENAGA KERJA SHIFT SEBELUM DAN SESUDAH MEMAKAI SUMBAT TELINGA