



**ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA PADA TAHAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRA SEKOLAH DENGAN MASALAH
DIFISIT PENGETAHUAN DI DESA PEKUNCEN**

ANISA AFRIANI

A02020011

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
PROGRAM DIPLOMA III
TAHUN AKADEMIK
2022/2023**



**ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA PADA TAHAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRA SEKOLAH DENGAN MASALAH
DIFISIT PENGETAHUAN DI DESA PEKUNCEN**

Karya Tulis Ilmiah Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III Keperawatan

ANISA AFRIANI

A02020011

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN DIPLOMA III
TAHUN AKADEMIK
2022/2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisa Afriani

NIM : A02020011

Program Studi : Keperawatan Program Diploma III

Institusi : Universitas Muhammadiyah Gombong

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan karya tulis ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Gombong, 30 Maret 2023

Pembuat Pernyataan



Anisa Afriani

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai Civitas Akademik Universitas Muhammadiyah Gombong, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anisa Afriani
NIM : A02020011
Program Studi : Keperawatan Program Diploma III
Jenis Karya : Karya Tulis Ilmiah (KTI)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Gombong **Hak Bebas Royalti Noneksekusif** atas Karya Tulis Ilmiah saya yang berjudul "Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Difisit Pengetahuan Di Desa Pekuncen".

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), dengan Hak Bebas Royalti Noneksekutif ini. Universitas Muhammadiyah Gombong berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta .

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Gombong, 30 Maret 2023

Yang Menyatakan



Anisa Afriani

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya Tulis Ilmiah oleh Anisa Afriani NIM A02020011 dengan judul “Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Difisit Pengetahuan Di Desa Pekuncen” telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Gombong, 3 September 2023

Pembimbing



Ernawati S.Kep,Ns.,M.Kep

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Program Diploma III



Hendri Tamara Yuda, S. Kep.Ns., M.Kep

LEMBAR PENGESAHAN

Karya Tulis Ilmiah oleh Anisa Afriani dengan judul “Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Difisit Pengetahuan Didesa Pekuncen” telah dipertahankan didepan penguji pada taggal 3 September 2023

Dewan Penguji

Penguji Ketua

H. Marsito, M.Kep.,Sp.Kom

(.....)

Penguji Anggota

Ernawati S.Kep,Ns.,M.Kep

(.....)

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Program Diploma III



Herdi Tamara Yuda S. Kep.Ns., M.Kep

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
DAFTAR ISI	vi
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan.....	3
D. Manfaat studi kasus	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Konsep Asuhan Keperawatan Keluarga.....	5
B. Konsep Keluarga Tahap Pertengahan Pra Sekolah.....	19
C. Gadget.....	26
D. Edukasi Kesehatan	28
E. Kerangka Teori	30
BAB III METODE STUDI KASUS	31
A. Jenis/Rancangan/Desain Studi Kasus.....	31
B. Subyek	31
C. Definisi Operasional.....	32
D. Instrumen laporan kasus	32
E. Metode Pengumpulan Data.....	32
F. Lokasi dan Waktu.....	33
G. Analisis Data dan penyajian data	33
H. Etika laporan kasus	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.	35
A. Hasil Studi Kasus	35
B. Pembahasan.....	51
C. Keterbatasan Studi Kasus	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir berupa Karya Tulis Ilmiah ini dengan judul “Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Defisit Pengetahuan Di Desa Pekuncen”. Karya Tulis Ilmiah ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada Universitas Muhammadiyah Gombong dengan Program Studi Keperawatan Program Diploma III.

Terwujudnya hasil tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kami karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
2. Orang tua saya tercinta ibu kurnila dan bapak giatno yang senantiasa mendo'akan dan mendukung dengan begitu tulus demi keberhasilan penulis.
3. Dr.Hj. Herniyatun, M.Kep.Mat selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gombong.
4. Hendri Tamara Yuda,S.Kep.Ns., M.Kep selaku Ketua Program Studi Keperawatan Program Diploma III.
5. Ernawati S.Kep.,Ns, M.Kep selaku pembimbing karya tulis ilmiah yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis.
6. Responden yang telah bersedia ikut dan membantu dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah
7. Teman-teman terbaik ku tempat bertukar pikiran dan berkeluh kesah Desi, Asyifa dan Annisa terima kasih telah mensupport supaya Karya Tulis Ilmiah ini segera selesai
8. Teman-teman seperjuangan D3 Keperawatan yang telah memberikan bantuan, support dan doa dalam proses belajar dan menyelesaikan Karya Tulis Ilmiah.

9. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat berarti bagi penulis untuk menjadi lebih baik dimasa mendatang. Semoga karya tulis ilmiah ini dapat membuat manfaat bagi pengembangan dan peningkatan ilmu keperawatan. Terima Kasih

Gombong, 30 Maret 2023



Anisa Afriani



Program Studi Keperawatan Program Diploma III
Universitas Muhammadiyah Gombong
KTI, Maret 2023
Anisa Afriani¹, Ernawati²
Email: anisaafriani0109@gmail.com

ABSTRAK
**ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA PADA TAHAP
PERKEMBANGAN ANAK USIA PRA SEKOLAH DENGAN MASALAH
DIFISIT PENGETAHUAN DI DESA PEKUNCEN**

Latar Belakang: Menurut sebuah studi tahun 2019 oleh WHO pada tahun 2019 menyatakan bahwa sebanyak 5-25% dari jumlah anak-anak pra sekolah menderita gangguan perkembangan yang disebabkan oleh gadget. Menurut psikologi perkembangan anak usia prasekolah pengguna gadget terhadap dampak sosial selain berdampak positif penggunaan gadget juga berdampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak antara lain perkembangan kepribadian tertutup, gangguan tidur, menyendiri, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas. Pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak menggunakan gadget dan membatasi penggunaan gadget. orang tua harus berpengalaman dalam menyediakan alat yang mendukung kebutuhan anak mereka dan harus selalu mengontrol semua konten di perangkat mereka.

Tujuan: Menggambarkan Asuhan Keperawatan keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah yang mengalami kecanduan gadget dengan dilakukan edukasi mengenai Bahaya Gadget.

Metode Penelitian: Penelitian ini menggunakan metode deskriptif studi kasus. Subjek penelitian ini terdiri dari 3 keluarga binaan yang memiliki anak pra sekolah yang mengalami kecanduan gadget dan diberikan edukasi bahaya gadget menggunakan media leaflet dan lembar balik. Pengukuran tingkat pengetahuan keluarga menggunakan metode pre-test dan post-test dengan mengisi kuisioner.

Hasil Studi Kasus: Setelah diberikan edukasi kesehatan bahaya gadget pada keluarga binaan, tingkat pengetahuan keluarga meningkat yaitu klien 1 dengan skor pre-test 6 dan post-test 9, klien 2 dengan skor pre-test 5 dan post-test 10 dan klien 3 dengan skor pre-test 6 dan post-test 9.

Rekomendasi: Edukasi kesehatan bahaya gadget menggunakan media leaflet dan lembar balik dapat meningkatkan pengetahuan pada keluarga.

Kata Kunci: Gadget, Anak Pra Sekolah, Edukasi Kesehatan

¹Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Gombong

²Dosen Universitas Muhammadiyah Gombong

Nursing Study Program Diploma Program III
Gombong Muhammadiyah University
KTI, March 2023
Anisa Afriani¹, Ernawati²
Email: anisaafriani0109@gmail.com

ABSTRACT
**FAMILY NURSING CARE IN THE DEVELOPMENT STAGE OF PRE-
SCHOOL CHILDREN WITH KNOWLEDGE DIFFICULT PROBLEMS IN
PEKUNCEN VILLAGE**

Background: According to a 2019 study by WHO in 2019 stated that as many as 5-25% of the number of pre-school children suffer from developmental disorders caused by gadgets. According to the developmental psychology of preschool age children, gadget users have a social impact, apart from having a positive impact on the use of gadgets, it also has a negative impact, excessive use of gadgets has a negative impact on children's social and emotional development. The negative impacts of using gadgets on children include closed personality development, sleep disturbances, solitude, violent behavior, reduced creativity. The importance of parental supervision of children using gadgets and limiting the use of gadgets. parents should be experienced in providing tools that support their child's needs and should keep all content on their device under control.

Purpose: Describes family nursing care at the developmental stage of pre-school aged children who are addicted to gadgets by educating them about the dangers of gadgets.

Research Method: This research uses descriptive case study method. The subjects of this study consisted of 3 fostered families who had pre-school children who were addicted to gadgets and were given education on the dangers of gadgets using leaflets and flipcharts. Measuring the level of family knowledge using the pre-test and post-test methods by filling out a questionnaire.

Result of Case Study: After being given health education on the dangers of gadgets to assisted families, the level of family knowledge increased, namely client 1 with a pre-test 6 and post-test score 9, client 2 with a pre-test score of 5 and post-test 10 and client 3 with a pre-test score of 6 and post-test 9.

Recommendation: Health education on the dangers of gadgets using leaflets and flipcharts can increase family knowledge.

Keywords: Gadget Addiction, Preschool Children, Health Education

¹Students of Muhammadiyah University of Gombong

²Lecturer at Muhammadiyah University of Gombong

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keluarga merupakan unit terkecil dalam lingkungan masyarakat yang terdiri dari kepala keluarga dan beberapa orang yang tinggal dalam suatu atap dengan saling ketergantungan dan terjadi interaksi antara orang tua dan anaknya (Saputro, 2017). Lingkungan keluarga merupakan aspek yang pertama dan utama dalam mempengaruhi perkembangan anak. Orang tua merupakan contoh yang paling dasar dalam keluarga. Apabila orang tua berperilaku baik dalam keluarga, maka anak juga cenderung akan berperilaku baik, begitu pula dengan sebaliknya apabila orang tua berperilaku kasar, maka anak akan cenderung meniru (Shohib 2010).

Setiap anak yang lahir di dunia sangat rentan terhadap berbagai masalah yang ada. permasalahan yang dihadapi anak biasanya berkaitan dengan gangguan pada proses tumbuh kembangnya, apabila gangguan dibiarkan akan menghambat proses perkembangan anak normal dan optimal. Badan pusat statistik (BPS) mencatat ada 24,33 siswa di Indonesia pada tahun 2021/2022. Pada tahun 2019, terdapat 84,4 juta anak di Indonesia, yang terdiri dari 43,2 juta anak laki-laki 41,1 juta anak perempuan, proporsi anak di Indonesia sebesar 31,6 persen pada tahun 2019, meningkat 1,5 persen dibandingkan tahun 2018 atau sekitar 4,9 juta orang.

Anak usia prasekolah merupakan masa penting dalam perkembangan anak. kecanduan gadget pada anak usia pra sekolah dapat mengganggu tumbuh kembang anak. ditemukan bahwa 91% orang tua membiarkan anaknya menggunakan gadget pada usia 3 tahun, 77% dari mereka juga menggunakan gadget di rumah saat menghabiskan waktu bersama keluarga. Beberapa masalah yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak seperti keterlambatan motorik, bahasa dan psikososial semakin meningkat dalam beberapa tahun terakhir. Menurut sebuah studi tahun 2019 oleh WHO pada tahun 2019

menyatakan bahwa sebanyak 5-25% dari jumlah anak-anak pra sekolah menderita gangguan perkembangan yang disebabkan oleh gadget.

Menurut Rahma (2009) menyebutkan bahwa anak usia pra sekolah memiliki beberapa masalah perkembangan yang umum terjadi, seperti: Sulit tidur dan konsentrasi cemas, cemburu dan ledakan amarah keinginan untuk memiliki barang orang lain, perasaan cemburu anak sering terlihat. malas dan pasif, jarang berpartisipasi aktif dan perbedaan keyakinan dan keinginan anak untuk melakukan sesuatu dengan teman sebayanya.

Menurut psikologi perkembangan anak usia prasekolah pengguna gadget terhadap dampak sosial selain berdampak positif penggunaan gadget juga berdampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak negatif penggunaan gadget pada anak antara lain perkembangan kepribadian tertutup, gangguan tidur, menyendiri, perilaku kekerasan, berkurangnya kreativitas, (Miranti 2021)

Salah satu faktor yang mempengaruhi anak kecanduan gadget adalah pola asuh. Gaya pengasuhan adalah cara berpikir, merasakan, dan bertindak yang khas dalam membesarkan anak, pola asuh orang tua yang tidak mementingkan diri sendiri dapat mengarahkan anak untuk menjadi pribadi yang sempurna. (Widayani 2020)

Hasil survei tahun 2018 oleh Asosiasi Organisasi Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa 66% anak-anak berusia 10 hingga 14 tahun dan tidak sedikit anak dibawah 10 tahun menggunakan internet (25% dari semua anak). dibawah 10 tahun dimana hingga 70% penggunaanya menggunakan menggunakan perangkat mobaile (APJII,2017), dimana konten pornografi mencapai rata-rata 25.000 orang per hari.

Pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak menggunakan gadget dan membatasi penggunaan gadget. orang tua harus berpengalaman dalam menyediakan alat yang mendukung kebutuhan anak mereka dan harus selalu mengontrol semua konten di perangkat mereka. dalam hal ini pendidikan kesehatan merupakan salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut dengan memperkenalkan aplikasi parental control yaitu Norton family. dengan tujuan

untuk membatasi akses ke konten yang tidak pantas dan membatasi penggunaan perangkat menetapkan batas waktu atau melarang penggunaan jenis aplikasi tertentu dan dapat melacak lokasi ataupun aktivitas perangkat (Tarman dan Hasana, 2017).

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dari itu penulis mengambil judul “Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Defisit Pengetahuan Di Desa Pekuncen”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Tahap Perkembangan Anak Usia Pra Sekolah Dengan Masalah Defisit Pengetahuan Di Desa Pekuncen.”

C. Tujuan Studi Kasus

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian adalah peneliti ini adalah untuk mendapatkan gambaran asuhan keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan hasil pengkajian asuhan keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen.
- b. Mendeskripsikan hasil diagnosa keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen .
- c. Mendeskripsikan hasil intervensi keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen.

- d. Mendeskripsikan hasil implementasi keperawatan keluarga pada tahap perkembangan usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan .
- e. Mendeskripsikan hasil evaluasi keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen .
- f. Mendeskripsikan tanda dan gejala sebelum dilakukan dan sesudah diberikan asuhan keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen

D. Manfaat Studi Kasus

Studi kasus ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Bagi Masyarakat
Meningkatkan pengetahuan dan memberikan informasi terkait tentang pentingnya pola asuh yang tepat sesuai tahap perkembangan keluarga usia pra sekolah.
2. Bagi Perkembangan Ilmu Ilmu Teknologi Keperawatan
Hasil penelitian ini dapat menambah menambah gambaran tentang aplikasi *Norton Family* pada asuhan keperawatan keluarga pada anak terhadap perkembangan keperawatan keluarga, dapat dijadikan referensi pada masalah tahap perkembangan anak prasekolah dengan masalah gadget.
3. Penulis Selanjutnya
Memperoleh pengalaman dalam mengaplikasikan hasil riset keperawatan, khususnya studi kasus tentang defisit pengetahuan pada klien dengan masalah gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Bornstein, M. H., Putnick, D. L., Lansford, J. E., Deater-Deckard, K., & Bradley, R. H. (2015). A Developmental Analysis Of Caregiving Modalities Across Infancy In 38 Low-And Middle-Income Countries. *Child Development*, 86(5), 1571–1587.
- Dewi, G. A. N. T. (2020). The Effectiveness Of Play Therapy And Positive Reinforcement To Reduce Gadgets Addiction In Children : Efektivitas Terapi Bermain Dan Positive Reinforcement Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Anak. *Educational And Psychological Conference*, 8, 4–9.
- Eklesia, R. C., Londa, J. W., & Mingkid, E. (2020). Peran Komunikasi Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Karombasan Utara. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(3).
- Fadzil, N. M., Abdullah, M. Y., & Salleh, M. A. M. (2016). The Level Of Tolerance Sanctioning Children Using Gadgets By Parents Lead To Nomophobia: Early Age Gadgets Exposure. *International Journal Of Arts & Sciences*, 9(2), 615.
- Ikeu Nurhidayah, Jakariya Gilang Ramadhan, Iceu Amira, Mamat Lukman. (2021). Peran Orangtua Dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget Pada Anak: Literatur Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa* Volume 4 Nomor 1, Februari 2021
- Istiqomah, I. (2019). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Knauer, H. A., Ozer, E.J., Dow, W.H & Fernald, L.C.H. (2018). Parenting Quality At Two Developmental Periods In Early Childhood And Their Association With Child Development. *Early Childhood Research Quarterly*. Article In Press. Xxx (2018) Xxx– Xxx. 1-9.
- Maulida, H.O. (2013). Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologis Anak Usia Dini. Semarang : Universitas Negerisemarang.
- Munawar, M., & Nisfah, N. L. (2020). The Effect Of Assertive Discipline On Early-Aged Children's Gadget Addiction. *Jecce (Journal Of Early Childhood Care And Education)*, 2(2), 64-70.
- Nova Gerungan. (2019). Hubungan Pengetahuan Orang Tua Tentang Stimulasi Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Pra Sekolah. *Faculty Of Nursing Of Universitas Klabat*. Vol.1, No.1; 2019

- Palar, J. E., Onibala, F., & Oroh, W. (2018). Hubungan Peran Keluarga Dalam Menghindari Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget Di Desa Kiawa 2 Barat Kecamatan Kawangkoan Utara. *Jurnal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2019). The Effect Of Mother-Child Interaction And Maternal Gadget Use On Child's Gadget Addiction In Preschool Children. Department Of Family And Consumer Sciences, Faculty Of Human Ecology, Ipb University, 67.
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Solma*, 7(2), 208. <https://doi.org/10.29405/Solma.V7i2.1062>
- Suherman, R. N. (2019) Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Tingkat Kecanduan Gadget Pada Anak Prasekolah. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/Jen.V3i3.2485>
- Trinika, Yulia. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Swasta Imanuel Tahun 2015. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Vivi Syofia Sapardi. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah Di Paud/Tk Islam Budi Mulia. Vol. Xii Jilid Ii No.80 Februari 2018
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016 (November 2015), 130–138.
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016 (November 2015), 130–138.
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review*

- and Research*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.26737/jerr.v1i2.1675>
- Bintoro, Y. C. (2019). Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara. *Ayan*, 8(5), 55.
- Harahap, reni agustin. Aidah, Zuhrina. Siregar, P. A. (2021). *BUKU DASAR PROMKES.pdf* (pp. 1–166).
- Jojon, Wahyuni, T. D., & Sulasmini. (2017). Hubungan pola asuh over protective orang tua terhadap perkembangan anak usia sekolah di SDN Tlogomas 1 kecamatan Lowokwaru Malang. *Nursing News*, 2(2), 524–535.
- Latifa, U. (2017). Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196.
<https://ejournal.uinsaid.ac.id/index.php/academica/article/download/1052/297>
- Palar, J. E., Onibala, F., & Wenda Oroh. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *E-Journal Keperawatan*, 6(2), 1–8.
- Pardede, J. A. (2020). *Kesiapan Peningkatan Perkembangan Anak Usia Sekolah. December*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p6vae>
- Puji Asmaul Chusna. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, vol 17(no 2), 318.
- Ragil, D. R. A., & Sodikin. (2020). Hubungan peran pengawasan orang tua dan kecanduan gadget dengan kemampuan interaksi sosial pada Aanak usia sekolah di SD Negeri 1 Pamijen Sokaraja. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, September, 64–74. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM>
- Rahmawati. (2021). *KUTIPAN PASAL 72: Ketentuan Pidana Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang HAK CIPTA*. 1. www.penerbitnem.online

- Rini, N. M., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>
- Royke, A., Langingi, C., Mongkau, F. M., Tumiwa, F., Akbar, H., & Barat, M. (2021). Penggunaan Gadget Pada Kesehatan Mental Relationships the Role of Family in Avoiding the Negative Impact of Gadget Using on Mental Health School Age Children in Dulangon Village , Kecamatan Lolak. *Journal of Pharmaceutical Science and Medical Research*, 4(1), 11–19. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/pharmed%0A?>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Suryani, Y., Palupi, R., & Kusuma, A. (2020). Pendekatan modelling keperawatan anak pada orang tua dalam menstimulasi anak usia dini dengan masalah perubahan perilaku dengan kebiasaan menggunakan gadget. *Majalah Kesehatan Indonesia*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.47679/makein.011.62000001>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 1–19. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382–392. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- YUNI ANGGRAENI. (2019). Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapsisumberjaya Lampung Barat. *Ayan*, 8(5), 55. [file:///C:/Users/User/Downloads/SKRIPSI II JURNAL MATA PENGAWASAN GADGET.pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/SKRIPSI%20II%20JURNAL%20MATA%20PENGAWASAN%20GADGET.pdf)



LAMPIRAN

SATUAN ACARA PROMKES (SAP)

Topik : Bahaya Gadget Pada Anak

Tempat : Desa pekuncen

Sasaran : keluarga dengan anak pra sekolah

Hari/Tanggal : 29 Desember 2022

Waktu : 30 menit

Sasaran : Keluarga Dengan Tahap Tumbuh Kembang Anak Sekolah

A. Latar Belakang

Menurut Virginia Henderson dalam buku Haswita dan Reni Sulistyowati kebutuhan dasar manusia terdiri atas 14 komponen yaitu bernafas secara normal, makan dan minum yang cukup, eliminasi (buang air besar dan kecil), bergerak dan mempertahankan postur yang diinginkan, tidur dan istirahat, memilih pakaian yang tepat, mempertahankan suhu tubuh dalam kisaran yang normal dengan menyesuaikan pakaian yang digunakan dan memodifikasi lingkungan, menjaga kebersihan diri dan penampilan, menghindari bahaya dari lingkungan dan menghindari membahayakan orang lain, berkomunikasi dengan orang lain dalam mengekspresikan emosi, kebutuhan, kekhawatiran, dan opini, beribadah sesuai agama dan kepercayaan, bekerja sedemikian rupa sebagai modal untuk membiayai kebutuhan hidup, bermain atau berpartisipasi dalam berbagai bentuk rekreasi, belajar, menemukan, atau memuaskan rasa ingin tahu yang mengarah pada perkembangan yang normal, kesehatan, dan penggunaan fasilitas kesehatan yang tersedia. Kebutuhan dasar manusia sangatlah penting bagi setiap individu harus memenuhi kebutuhannya, walaupun bagi sebagian individu masih ada yang

mengabaikan kebutuhan dasar tersebut salah satunya yaitu kebutuhan belajar (Haswita dan Reni Sulistyowati, 2017).

Kebutuhan Belajar adalah suatu jarak antara tingkat pengetahuan, keterampilan, dan atau sikap yang dimiliki pada suatu saat dengan tingkat pengetahuan, keterampilan, dan atau sikap yang ingin diperoleh seseorang, kelompok, lembaga, dan atau masyarakat yang hanya dapat dicapai melalui kegiatan belajar. (Labibah, 2014)

Dampak tidak terpenuhinya kebutuhan belajar maka akan berdampak terhadap kehidupan seseorang terutama pemahaman tentang masalah kesehatan menjadi kurang dan dengan kurangnya pengetahuan seseorang terhadap kesehatan dapat mempengaruhi perilaku pada dirinya. Yang mana jika seseorang melakukan sesuatu tanpa didukung dengan pemahaman yang baik maka dia tidak akan memahami dampak-dampaknya, salah satu contohnya tentang pemahaman bahaya *gadget* pada anak.

Berdasarkan penelitian Septi (2019) Tentang Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, didapatkan hasil kuisisioner yang diberikan mahasiswa tentang dampak gadget mengenai tingkat pengetahuan anak diketahui bahwa sebesar 32% yaitu 16 responden berpengetahuan baik, 12 responden (24%) berpengetahuan yang cukup dan sebanyak 22 responden (44%) memiliki pengetahuan kurang tentang dampak penggunaan gadget bagi kesehatan. Sebagian responden banyak yang tidak mengetahui akibat penggunaan gadget dalam waktu yang lama bisa berdampak pada kesehatan terutama pada otak dan interaksi sosial.

Saat ini teknologi telah berkembang pesat. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. *Gadget* adalah suatu istilah dari bahasa Inggris yang merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat

elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. (Chusna, P. 2017)

Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *gadget* lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia sekolah dasar dan menengah, karena bagi mereka *gadget* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Gadget* memiliki dampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, sebagai media informasi dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Namun ketika *gadget* digunakan oleh usia belum cukup umur (anak-anak) maka akan berdampak negatif bagi penggunanya.

Di era modern ini *gadget* sangat erat berdampingan dengan kehidupan sehari-hari. Bukan hanya untuk orang dewasa, tetapi anak-anak pun kini sulit dipisahkan dari *gadget*. Fenomena yang terjadi saat ini yaitu dengan *gadget* anak-anak dapat duduk dengan tenang tanpa merepotkan orang tuanya, hal ini membuat anak jadi terbiasa menghabiskan waktunya sehari-hari dengan iPad, TV, video game dan teknologi *gadget* lainnya. Anak-anak menggunakan *gadget* untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, *browsing* berbagai *website* mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam aktivitas ini dan tidak memperhatikan postur, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya mempengaruhi penglihatan dan kesehatan mereka, dengan mereka menatap layar elektronik terus-menerus untuk waktu yang lama menyebabkan berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu. (Sundus, 2018)

Dampak lainnya adalah semakin terbukanya akses internet dalam *gadget* yang menampilkan segala hal yang semestinya belum waktunya untuk dilihat anak-anak. Sehingga sangat penting peran orang tua untuk mengawasi, mengontrol, dan memperhatikan segala aktivitas anak. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang bahaya *gadget* terutama bagi orang tua. Supaya anak dapat dibatasi

penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik menjadi anak aktif, cerdas, interaktif terhadap orang lain (Chusna, P. 2017)

World health organisation (WHO) melaporkan dampak penggunaan gadget terhadap anak bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan. (Widati, 2012). Departemen kesehatan RI dalam Widiati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan motoric halus dan kasar, pendengaran, emosional, dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut dinas kesehatan Bandar Lampung dalam Widati (2012), sebesar 85.779 (62,02) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan (Widati, 2012). Selanjutnya antara 9,5%-14,2% anak-anak berusia nol sampai lima tahun mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negative dengan fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Imron, 2017).

Wulandari 2014 dalam penelitian Hasanah (2017) mengungkapkan bahwa dampak negative gadget juga terkait dengan risiko *cybercrime*. Laporan Norton Online Family Report (2010) pada anak-anak usia 10-17 tahun di beberapa kota Indonesia menunjukkan bahwa 55% anak telah menyaksikan gambar kekerasan dan pornografi, 35% anak mengaku dihubungi orang yang tidak dikenal, dan 28% anak pernah mengalami penipuan. Tentu saja data ini belum termasuk kasus-kasus penculikan atau perdagangan anak, bullying, dan pornografi pada anak yang muncul akibat penggunaan internet melalui gadget pada anak-anak

Melihat dampak negatif dan bahaya yang ditimbulkan dari penggunaan gadget secara berlebihan pada anak pada akhirnya memang sangat tergantung pada orang tua untuk mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Oleh karena itu pentingnya peran orang tua dalam mengingatkan kepada anak pemanfaatan gadget yang benar dan orang tua harus memiliki pengetahuan tentang bahaya penggunaan gadget berlebihan pada anak. Karena adanya keterbatasan pengetahuan maka pentingnya penulis dalam memenuhi kebutuhan dasar dalam meningkatkan pengetahuan yaitu dengan cara edukasi atau pendidikan kesehatan

khususnya memberikan arahan kepada orang tua agar lebih bias mengontrol penggunaan gadget berlebihan pada anak.

Pendekatan yang dilakukan penulis dalam memberikan hal tersebut adalah asuhan keperawatan keluarga. Asuhan keperawatan keluarga merupakan suatu rangkaian kegiatan yang diberikan melalui praktek keperawatan kepada keluarga, untuk membantu menyelesaikan masalah kesehatan keluarga tersebut dengan menggunakan pendekatan proses keperawatan (Padila, 2015). Peran penulis dalam asuhan keperawatan keluarga yaitu memberikan edukasi dan pendidikan kesehatan sehingga dapat meningkatkan pengetahuan tentang bahaya gadget pada anak.

B. Tujuan

1. Tujuan

Setelah mengikuti penyuluhan bahaya gadget pada anak, diharapkan keluarga pasien memahami tentang bahaya gadget pada anak.

2. Tujuan khusus

Setelah keluarga pasien mengikuti promosi kesehatan tentang bahaya gadget pada anak selama 30 menit, diharapkan bahwa dapat:

- a. Menjelaskan pengertian gadget
- b. Menyebutkan dan menjelaskan jenis-jenis gadget
- c. Menyebutkan dan menjelaskan fungsi gadget
- d. Menyebutkan dan menjelaskan dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak
- e. Menjelaskan cara mengatasi/mengantisipasi kecanduan gadget pada anak

C. Materi

- 1) Pengertian gadget
- 2) Jenis-jenis gadget
- 3) Fungsi gadget

- 4) Dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak
- 5) cara mengatasi/mengantisipasi kecanduan gadget pada anak

D. Strategi penyuluhan

1. Persiapan

- a. Survey karakter dan lokasi sarana
- b. Menyiapkan alat dan bahan

2. Pelaksanaan

No	Kegiatan	Waktu	Kegiatan	
			Penyaji	Klien
1.	Pembukaan	5 menit	Memberi salam dan membuka Acara	Menjawab salam dan mendengarkan
			Perkenalan	Mendengar dan memperhatikan
			Menjelaskan tujuan promosi Kesehatan	Mendengar dan memperhatikan
			Menjelaskan tata tertib dan waktu yang disepakati	Mendengar dan memperhatikan
2.	Tahap appersepsi	5 menit	Menanyakan pengetahuan klien tentang bahaya gadget pada anak: Pengertian Gadget, jenis-jenis gadget, fungsi gadget, Dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak, Cara mengatasi/mengantisipasi kecanduan gadget pada anak	Memperhatikan dan menjawab pertanyaan
			Memberikan reinforment positif	Mendengar dan menerima
3.	Tahap Informasi (Kegiatan ini)	15 menit	Menjelaskan tentang: - Pengertian gadget - Jenis-jenis gadget	Mendengar dan memperhatikan
			Memberikan kesempatan bertanya pada klien	Mengajukan pertanyaan
			Menjawab pertanyaan	Mendengar dan memperhatikan
			Menjelaskan :fungsi gadget dan dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak	Mendengar dan memperhtikan
			Memberikan kesempatan bertanya pada klien	Mengajukan pertanyaan

			Menjawab pertanyaan	Mendengar dan memperhatikan
			Menjelaskan : manfaat fasilitas Kesehatan	Mengajukan pertanyaan
			Menjawab pertanyaan	Mendengar dan memperhatikan
4.	Penutup	5 menit	Penyaji mengajukan beberapa pertanyaan secara lisan kepadanklien untuk mengevaluasi tingkat pemahaman klien tentang materi yang telah diberikan	Menjawab pertanyaan
			Memberikan reinfosement positif	Mendengar, menyimak
			Penyaji menyimpulkan materi	Mendengar, menyimak
			Penyaji menutup acara dan mengucapkan salam	Membalas dengan salam

E. METODE

Metode yang digunakan dalam penyuluhan ini:

1. Tanya jawab

F. MEDIA

Alat dan bahan peragaan:

1. Leaflet

1. Pengertian Gadget

Secara umum, gadget adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relative kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah usur kebaruan, artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. (Iswidharmajaya,D. 2014)

2. Jenis-jenis gadget

Banyak orang yang menganggap gadget hanya terbatas pada smartphone. Padahal smartphone merupakan salah satu jenis gadget. Agar tidak keliru, berikut beberapa jenis gadget yang banyak digunakan:

a. Handphone

Handphone merupakan jenis gadget yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handphone merupakan perangkat yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi.

Perkembangan handphone pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan beberapa operating system seperti iOS, Android, dan Windowsphone.

b. Laptop

Laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gadget ini juga membutuhkan operating system agar dapat berjalan, seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan

c. Tablet dan iPad

Jenis gadget ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besardan jelas sehingga penggunaan lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

d. Kamera Digital

Kamera digital masuk dalam kategori gadget. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahan mulai terdapat kemucunculan istilah Action Cam.

e. Fungsi Gadget

Fungsi utama dari kehadiran gadget adalah agar memudahkan segala pekerjaan kita. Contohnya seperti kemudahan dalam hal berkomunikasi, mencari informs atau aktivitas lainnya. Dengan pemanfaatan yang benar suatu gadget juga dapat mendorong produktivitas dari pekerjaan anda. Sudah tidak terhitung banyaknya bidang pekerjaan yang secara langsung maupun tidak langsung melibatkan penggunaan gadget. Adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:

f. Media Komunikasi

Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti smartphone, laptop, smart watch, dan lainnya.

g. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

h. Media Hiburan

Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya iPad untuk mendengar music dan smartphone yang dapat membuka video.

i. Gaya Hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa gadget akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya. (Iswidharmajaya,D. 2014)

3. Dampak negatif penghunaan gadget berlebihan pada anak

a. Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian membuktikan bahwa ketika individu membaca pesan teks ataubrowsing di internet melalui smartphone atau tablet cenderung memegang gadget ini lebih dekat dengan mata, sehingga otot-otot pada mata cenderung bekerja lebih keras. Hal ini perlu diperhatikan bagi anda yang memiliki anak yang berkaca mata. Sebab dengan jarak baca yang terlalu dekat maka mata anak yang berkaca mata akan bertambah bebannya. Akibatnya satuan minus kacamata akan bertambah. Jarak memainkan gadget adalah 30 cm – 40 cm.

Kerja mata saat menggunakan gadget adalah memfokuskan dengan teks pada smartphone ataupun tablet hal itu jika dibiarkan akan menyebabkan sakit kepala dan tegang didaerah kelopak mata.

b. Menjadi Pribadi Tertutup

Ketika anak telah kecanduan gadget pasti akan menganggap perangkat itu adalah bagian hidupnya. Mereka akan merasa cemas bilamana gadget tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya akan digunakan untuk bermain gadget tersebut. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkugan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini maka akan membuat anak menjadadi tertutup atau introvert.

Kegiatan di sekolah hanya dilakukan sekadar kewajiban saja sebab anak yang kecanduan gadget ini akan menganggap perangkat itu sebagai teman setianya. Akan

c. Kesehatan Tangan Terganggu

Ketika anak memainkan gadget seperti misalnya video game dengan frekensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan diagian tangan terutama bagian jari. Penyakit ini disebut oleh ahli kesehatan dengan nama "sindrom vibrasi". Hal tersebut dikarenakan seorang anak memainkan game dengan memakai *controller* lebih dari tujuh jam.

Teknologi *touchscreen* memang memudahkan pengguna dalam menggunakan gadget. Tetapi tahukah anda? Ternyata posisi tangan saat penggunaan layar *touchscreen* akan mempengaruhi kesehatan tangan. Semakin lama pengguna menekuk tangan maka semakin rawan pergelangan anda cidera.

Sebenarnya keyboard virtual memiliki pengaruh yang sama dengan keyboard fisik. Hal disebabkan penggunaan mematikan efek suara pada keyboard virtual sehingga menekan tombol virtual lebih keras sehingga membuat beban pada jari serta pergelangan tangan..

d. Terpapar Radiasi

Sebuah gadget seperti misalkan laptop sebenarnya memancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek yang ditimbulkan ketika bermain laptop mata berair karena kelelahan mata.

Tetapi yang saat ini masih menjadi perdebatan yakni penggunaan smartphone ketika digunakan untuk telepon. Beberapa pakar kesehatan mengatakan bahwa radiasi smartphone menimbulkan ancaman penyakit seperti tumor otak, kanker, Alzheimer dan Parkinson. Tetapi hal itu masih menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika diteliti hasil penelitian menunjukkan bahwa gelombang radiasi smartphone yang saat ini di pasaran masih tergolong aman.

Namun dengan demikian memerlukan tips bijak untuk menggunakan smartphone terutama saat telepon tidak terlalu lama, mendekarkan smartphone pada telinga terlalu lama, menggunakan casing anti radiasi.

e. Gangguan Tidur

Bagi anak yang kecanduan akan *gadget* tanpa adanya pengawasan orang tua ia akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus-menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya. “Saya kira anak saya sudah tidur namun ketika saya lihat, ia sedang bermain smartphone. Bikin saya sebel kalau besok pagi ia sulit dibangunkan dan akibatnya ia terlambat ke sekolah,” keluh seorang ibu ketika kami *interview* perihal *gadget*. Sesungguhnya bila anda sebagai orang tua membuat kesepakatan dengan anak hal itu tak akan terjadi. Misalnya dengan membuat aturan menonaktifkan smartphone saat menjelang akan tidur. Sebab jika gadget itu menyala akan mengganggu istirahat anak terutama anak yang dibawah usia 13 tahun.

f. Kesehatan Otak Terganggu

Otak bagian depan seorang anak sebenarnya belumlah sempurna seperti layaknya orang yang sudah dewasa. Menurut para ahli kesehatan otak bagian depan seorang individu matang pada usia 25 tahun. Sementara fungsi otak bagian depan adalah pusat memerintahkan tubuh untuk melakukan pergerakan dan reseptornya yang mendukung otak depan adalah otak bagian belakang yang berfungsi menghasilkan hormone dopamine yakni hormone yang menghasilkan perasaan nyaman atau tenang. Jadi anda bias bayangkan bila anak telah bermain dengan *gadget* lalu ia membuka informasi yang negative misalkan materi pornografi atau kekerasan. Maka informasi itu akan terekam dalam memori otak dan sulit untuk dihapus dari pikiran bahkan untuk waktu yang lama. Jika saja hal ini tidak segera diatasi maka anak akan kecanduan karena adanya hormone-hormon yang dihasilkan ketika melihat informasi pornografi atau kekerasan membuat nyaman.

g. Pudarnya Kreativitas.

Dengan adanya *gadget*, kecenderungan anak mrnjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas itu. Di lain sisi *gadget* memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreativitasnya akan terancam pudar jika ia terlalu menggantungkan dengan perangkat tersebut. Karena ia tinggal melakukan *copy-paste* materi yang ada dalam sebuah situs internet. Perlu diketahui dalam perkembangan usia kanak-kanak ia sebaiknya menggunakan kreativitas untuk proses pembelajaran hal ini dikarenakan penting untuk perkembangan di usia selanjutnya.

h. Perilaku Kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengkonsumsi materi kekerasan baik itu

melalui *game* atau media yang menampilkan kekerasan. Beberapa orang tua mengaku tidak tahu bahwa *game* yang diberikan pada anaknya mengandung unsur kekerasan. Padahal dalam sampul *game* telah ditampilkan rating yang disesuaikan dengan usia pemainnya. Bila anak anda memainkan *game online* maka juga perhatikan ratingnya, biasanya rating akan muncul pada bagian awal permainan. Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang akan mengindikasikan perilaku kekerasan.

i. Ancaman *Cyberbullying*

Cyberbullying adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring social. Beberapa kasus terjadi di Indonesia bahkan beberapa pelakunya (Iswidharmajaya,D. 2014)

4. Cara mengatasi/mengantisipasi kecanduan gadget pada anak

Cara mengatasi anak kecanduan *gadget* merupakan informasi yang sangat dibutuhkan orang tua akhir-akhir ini. Seperti diketahui, di masa modern ini perkembangan *gadget* terus mengarah kearah yang lebih baik. Setiap hari terus bermunculan macam-macam *gadget* baru yang tidak mungkin tidak akan diketahui oleh anak-anak. Berikut ini cara mengatasi kecanduan *gadget* pada anak yaitu:

a. Berikan Batasan Waktu Dalam Menggunakan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pun harus diajarkan pada anak-anak bahwa terdapat batasan waktunya. Waktu standar dalam penggunaan *gadget* adalah di waktu-waktu libur. Jika tidak ada liburan maka anda seharusnya tidak membiarkan anak-anak bermain *gadget* dengan bebas. Pembiasaan batasan waktu dalam menggunakan *gadget* ini merupakan cara mengatasi anak kecanduan *gadget* yang cukup ampuh

dilakukan. Anak-anak akan terbiasa pada kapan waktu bermain gadget dan kapan anak-anak tidak boleh memainkannya.

b. Ajak Anak Bersosialisasi Dengan Teman Sebaya

Biasanya anak bermain gadget karena tidak ada aktifitas bermain dengan teman yang menyenangkan dengan teman sebayanya. Maka dari itulah orang tua perlu mengajak anak bermain kepada teman sebayanya, bisa lupa dengan gadgetnya. Dorong mereka untuk bermain aktif, seperti bermain bola, petak umpet, dan sebagainya.

c. Mendorong Anak Untuk Aktif Di Berbagai Kegiatan

Semakin banyak waktu luang dalam hari anak-anak akan semakin membuat mereka bosan dan semakin mereka merasa bosan, maka akan semakin besar keinginan mereka untuk dapat mengakses internet. Untuk itulah, tidak ada salahnya mengalihkan anak pada kegiatan-kegiatan yang bisa menyibukkan hari-harinya. Kegiatan ini tentunya bisa dimanfaatkan menjadi kegiatan bermanfaat untuk anak, seperti les bahasa inggris, les menari, les bela diri dan bahkan bimbel lainnya.

d. Ajak anak anda berdiskusi

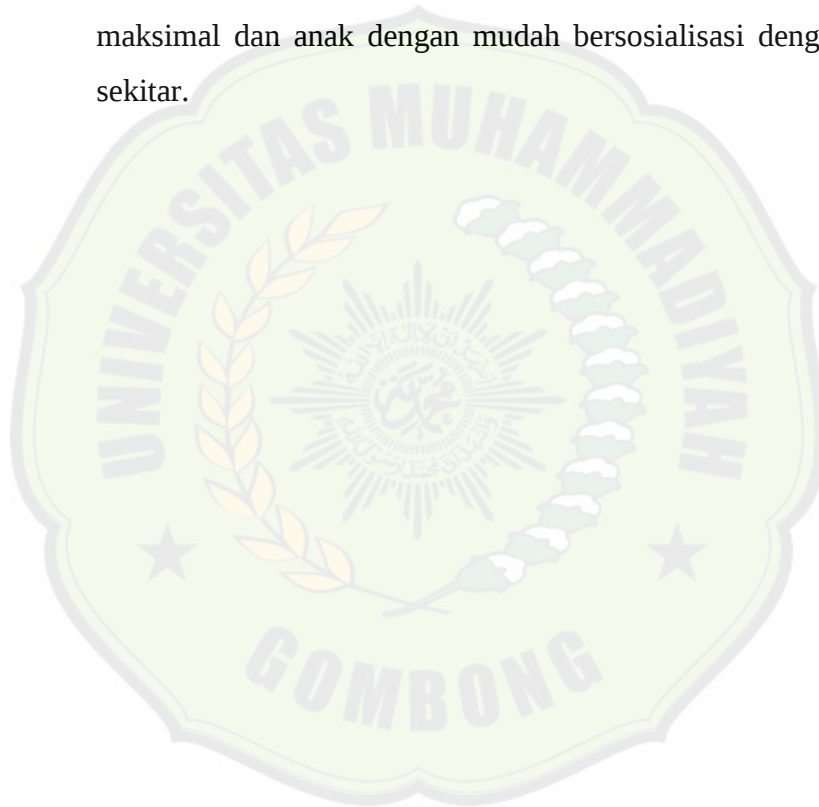
Jelaskan maksud anda membatasi penggunaan gadget dan internet pada anak bahwa hal tersebut semata-mata anda lakukan demi kebaikan mereka. Selain itu, berikan pemahaman bahwa ketika mereka kecanduan dengan internet banyak dampak buruk yang mereka dapatkan. Dengan begini anak diharapkan mampu menangkap tujuan orang tua sebenarnya dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada mereka

e. Jadilah panutan

Orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anaknya dalam penggunaan *gadget*. Orang tua terus menerus menggunakan *gadget* tanpa henti, pastinya akan memberikan contoh pada anak bahwa penggunaan *gadget* terus menerus tidaklah menjadi masalah. Orang tua harus memberikan contoh yang baik dengan tidak

kecanduan *gadget* sebagai cara mengatasi anak kecanduan *gadget* selanjutnya.

Diharapkan melalui penyuluhan ini orang tua memperoleh pengetahuan berkaitan dengan dampak negatif kecanduan *gadget* terhadap perilaku anak dan bagaimana cara penanganan agar anak terhindar dari kecanduan *gadget*. Dengan adanya *controlling* orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak, tingkat kecanduan anak dalam penggunaan *gadget* menurun sehingga tumbuh kembang anak menjadi maksimal dan anak dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.



**Kuesioner Penelitian Gambaran Pengetahuan Keluarga
Tentang Bahaya Gadget Pada Anak Di Wilayah
Desa Pekuncen Kecamatan
Sempor Tahun 2022**

Petunjuk pengisian:

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dan berikan silang (x) pada jawaban tersebut.
2. Setelah selesai kembalikan kuesioner ini kepada petugas yang memberikannya kepada anda.

Status dalam keluarga:

Pengetahuan:

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap paling benar

1. Apakah yang dimaksud dengan Gadget?
 - a. Teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah
 - b. Ipad dan laptop
 - c. Teknologi yang menggunakan batu baterai
2. Dibawah ini yang termasuk jenis gadget adalah?
 - a. Microphone
 - b. Lampu senter
 - c. Kamera digital
3. Apakah fungsi dari gadget dalam kehidupan sehari-hari?
 - a. Media komunikasi
 - b. Media pamer kekayaan
 - c. Media gibah
4. Saat anak mencari bahan materi pelajaran di internet melalui gadget termasuk dalam fungsi gadget yaitu?
 - a. Akses informasi
 - b. Alat komunikasi jarak jauh
 - c. Media hiburan
5. Saat terjalin suatu komunikasi jarak jauh menggunakan gadget termasuk dalam fungsi gadget yaitu?
 - a. Keindahan

- b. Media komunikasi
 - c. Media hiburan
6. Menonton video dan mendengarkan musik di youtube menggunakan gadget termasuk dalam fungsi gadget yaitu?
- a. Gaya hidup
 - b. Media pembelajaran
 - c. media hiburan
7. Apakah dampak negative dari penggunaan gadget berlebihan?
- a. Terpapar radiasi
 - b. Pola tidur menjadi baik
 - c. Kesehatan meningkat
8. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan diantaranya adalah?
- a. Enggan bergaul dengan teman
 - b. Gangguan pada penglihatan
 - c. Malas dalam belajar
9. Anak menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, sulit bergaul termasuk dampak negatif secara?
- a. Fisik
 - b. Sosial
 - c. Mental
10. Penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan anak dalam belajar dengan cara:
- a. Mencari materi pelajaran melalui handphone
 - b. Mengerjakan tugas sekolah
 - c. Memainkan game di handphone saat sedang sekolah
11. Perubahan perilaku negatif yang sering muncul pada saat seseorang menggunakan gadget adalah?
- a. Peduli terhadap sesama dan lingkungan sekitar
 - b. Bergaul dan berkomunikasi yang baik dengan orang lain
 - c. Menutup diri dan sibuk sendiri dengan smartphone nya
12. Anak mudah marah, suasana hati berubah-ubah, serta adanya ancaman pembunuhan di dunia maya termasuk dampak negative secara?
- a. Psikis

- b. Spiritual
- c. Sosial

13. Dampak penggunaan gadget yang dapat merugikan ekonomi keluarga adalah?
- a. Perubahan perilaku pada anak
 - b. Pemborosan
 - c. Rawan terhadap *cyberbullying*
14. Malas, terkikisnya keimanan kepada tuhan termasuk dampak negative secara?
- a. Sosial
 - b. Mental/psikis
 - c. Spiritual
15. Cara mengatasi atau mengantisipasi dampak negative penggunaan gadget pada anak adalah?
- a. Orang tua memberikan kebebasan bagi anak bermain gadget
 - b. Mengajak anak untuk melakukan aktifitas fisik
 - c. Anak diberikan berbagai aplikasi agar senang bermain gadget
16. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya mengajarkan anak posisi yang benar saat menggunakan gadget yaitu?
- a. Gadget sejajar dengan mata
 - b. Bermain hp sambil tiduran
 - c. Kepala menunduk dengan smartphone dibawah
17. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya mengajak anak untuk melakukan aktifitas fisik yaitu:
- a. Bermain game perang-perangan
 - b. Berkebun bersama
 - c. Menonton bioskop
18. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya yaitu?
- a. berikan batasan waktu dalam penggunaan gadget
 - b. membaca buku dan berdongeng bersama
 - c. menonton televisi

19. jarak pandang yang baik saat penggunaan gadget yaitu?
- 1 m
 - 50 cm
 - 30-40 cm
20. Untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya membatasi waktu anak dalam penggunaan gadget yaitu, kecuali?
- Mengundang beberapa teman anak untuk bermain game bersama
 - Mengajak anak mengunjungi saudara
 - Menciptakan lingkungan bermain dan belajar

Kunci Jawaban:

- A
- C
- A
- A
- B
- C
- A
- B
- B
- B
- C
- A
- B
- C
- B
- A
- B
- A
- C
- A

BAHAYA GADGET PADA ANAK



Disusun oleh
Anisa afriani
A02020011

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
TAHUN 2023



APAITU GADGET ?

adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relative kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia meriad lebih mudah.



Jenis-jenis gadget

1. Handphone

Fungsi utamanya adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi.

2. Laptop

Laptop merupakan jenis gadget lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan.

Gadget elektronik relative fungsi k penggun merupakan perkemb selalu m terbaru aktivitas mudah.

3. Tablet dan iPad

Tablet dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besardan jelas sehingga penggunaan lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4. Kamera Digital

Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video.

Fungsi gadget

1. Media komunikasi
2. Akses informasi
3. Mengerjakan tugas
4. Media hiburan
5. Gaya hidup



DAMPAK NEGATIF PENGUNAAN GADGET BERLEBIHAN PADA ANAK

1. Kesehatan mata terganggu
2. Menjadi pribadi tertutup
3. Kesehatan tangan terganggu
4. Terpapar radiasi
5. Gangguan tidur
6. Kesehatan otak terganggu
7. Pudarnya kreativitas anak
8. Perilaku kekerasan
9. Ancaman cyberbullying

CARA MENGATASI MENGANTISIPASI KECANDUAN GADGET PADA ANAK

1. Berikan Batasan Waktu Dalam Menggunakan Gadget. Penggunaan gadget pun harus diajarkan pada anak-anak bahwa terdapat batasan waktunya. Waktu standar dalam penggunaan gadget adalah di waktu-waktu libur.
2. Ajak Anak Bersosialisasi. Dengan Teman Sebaya. Biasanya anak bermain gadget karena tidak ada aktifitas bermain dengan teman yang menyenangkan dengan teman sebayanya.
3. Ajak anak anda berdiskusi. Jelaskan maksud anda membatasi penggunaan gadget dan internet pada anak bahwa hal tersebut semata-mata anda lakukan demi kebaikan mereka.
4. Jadilah panutan. Orang tua harus memberikan contoh yang baik pada anaknya dalam penggunaan gadget.



**PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG**

**LEMBAR KONSULTASI
ABSTRAK KARYA TULIS ILMIAH**

NAMA : ANISA AFRIANI
NIM : A02020011
NAMA PEMBIMBING : MUHAMMAD AS'AD., M.PD.

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1	02 Juli 2023	Konsul Abstrak	
2	08 Agustus 2023	acc	

Mengetahui

Ka Prodi Keperawatan Program DIII



Hendri Tamara S.Kep., Ns., M.Kep



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN DIPLOMA III
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG**

**LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH**

NAMA MAHASISWA : ANISA AFRIANI
NIM/NPM : A02020011
NAMA PEMBIMBING : ERNAWATI, M.Kep

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1	Rabu 15 Oktober 2022	Konsul tema/ Judul KTi	
2	Selasa 25 Oktober 2022	Konsul Bab 1	
3	Jumat 28 Oktober 2022	Perbaiki bab I	
4	Selasa 08 November 2022	Perbaiki bab I	
5	Kamis 10 November 2022	Perbaiki bab I dan konsul bab 2	
6	Selasa 15 November 2022	Konsul bab I - 3	

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Diploma III



(Hendri Tamara Yuda, S.Kep.Ns., M.Kep)



PROGRAM STUDI KEPERAWATAN DIPLOMA III
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

NAMA MAHASISWA : ANISA AFRIANI
NIM/NPM : A02020011
NAMA PEMBIMBING : ERNAWATI, M.Kep

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
7	Sabtu 19 November 2022	Konsul Perbaikan	
8	Rabu 23 November 2022	Konsul Perbaikan bab 1-3	
		acc	



PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM DIPLOMA III
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG

LEMBAR KONSULTASI
BIMBINGAN KARYA TULIS ILMIAH

NAMA MAHASISWA : Anisa Afriani
NIM/NPM : A02020011
NAMA PEMBIMBING : ERNAWATI, M. Kep

NO.	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	PARAF PEMBIMBING
1	09 maret 2023	Konsul Bab 1-3	
2	22 maret 2023	konsul Perbaikan Bab 4	
3	26 maret 2023	konsul Perbaikan Bab 4	
4	27 maret 2023	konsul Bab 4-5	
5	29 maret 2023	konsul Perbaikan Bab 4-5	
6	02 APRIL 2023	konsul Perbaikan Bab 5	
7	03 APRIL 2023	acc. Sidang.	
8	03 September 2023	konsul Revisi	
		acc	

Mengetahui

Ketua Program Studi Keperawatan Program Diploma III


Hendri Panastiyuda, S. Kep.Ns., M.Kep



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GOMBONG
PERPUSTAKAAN

Jl. Yos Sudarso No. 461, Telp./Fax. (0287) 472433 GOMBONG, 54412
Website : <http://library.stikesmuhgombong.ac.id/>
E-mail : lib.unimugo@gmail.com

SURAT PERNYATAAN CEK SIMILARITY/PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sawiji, S.Kep.Ns., M.Sc
NIK : 96009
Jabatan : Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, dan IT

Menyatakan bahwa karya tulis di bawah ini sudah lolos uji cek similarity/plagiasi:

Judul : Asuhan Keperawatan keluarga pada tahap perkembangan anak
usia pra sekolah dengan masalah defisit pengetahuan di desa pekuncen
Nama : Anisa Afrani
NIM : A02020011
Program Studi : DIPLOMA III
Hasil Cek : 19%

Gombong, ... 2022

Pustakawan

(Desy Setiyawati M.A.)

Mengetahui,

Kepala UPT Perpustakaan, Multimedia, SIM, IT



(Sawiji, S.Kep.Ns., M.Sc)