BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gadget di era digital ini merupakan benda yang tidak bisa dipisahkan dari aktifitas sehari-hari. Dalam mengakses dunia maya melalui gadget memiliki dampak yang positif diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan waktu bermainnya, mengolah strategi dalam permainan dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak diantaranya anak mengalami gangguan kesehatan, kecanduan akut maupun terpapar paparan negatif seperti pornografi dan kekerasan. Penggunaan gadget pada anak perlu di awasi agar tidak salah di gunakan fungsinya. Namun nyatanya orangtua belakangan ini beranggapan bahwa gadget mampu menjadi teman bagi anak sehingga peran orangtua sudah tergantikan oleh gadget. Padahal informasi yang di akses melalui gadget dapat pula memuat konten-konten yang negatif. Oleh karena itu, untuk melindungi masa depan anak di perlukan peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak (Anwar 2020).

Word Health Organitation WHO (2014) melaporkan bahwa 5-25% anak menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widiati, 2012). Studi terbaru dari Pew Research Center, di Amerika serikat kini sudah membatasi penggunaan aplikasi media sosial. Dari hasil riset sebanyak 54% anak mengaku bahwa mereka menghabiskan waktu nya untuk menatap layar ponsel. Dari jumlah itu 52% menyadari untuk mengurangi kecanduan ponsel dengan beragam cara. Penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak- anak zaman sekarang. Media yang paling umum digunakan anak adalah gadget, jumlah anak-anak yang menggunakan gadget meningkat dua kali lipat (dari 38% menjadi 72%) hanya dalam kurun waktu dua tahun, antara tahun 2011 dan 2013 (Uhls, 2016).

Departemen kesehatan RI dalam Widiati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) anak Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial, dan emosional, dan keterlambatan bicara. Sedangkan menurut Dinas kesehatan dalam Widiati (2012), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia mengalami gangguan perkembangan (Widiati, 2012). Selanjutnya antara 9,5% -14,2% anak-anak berusia antara nol sampai lima tahun mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah. Data menunjukan bahwa pada tahun 2020 penggunaan gadget di Indonesia mencapai 338,2 juta jiwa, dimana 79,5% di antaranya berasal dari kategori anak-anak. Digunakan untuk berbagai macam keperluan dari mulai mencari informasi, bermain game hingga mencari hiburan. Kenyataannya 160 juta jiwa atau 59% masyarakan Indonesia menggunakan gadget untuk mengakses media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, Facebook, dan sebagainya (Haryanto 2020).

Menurut KOMINFO pada tahun 2014 tingkat penggunaan gadget di Indonesia sangat tinggi, berdasarkan survei ditemukan bahwa 98% anak-anak tahu tentang internet dan 79,5% menggunakannya. Anak-anak yang sering menggunakan gadget cenderung lebih suka bermain sendiri dibandingkan bermain dengan anak-anak lain. Anak yang kecanduan gadget di Jawa barat meningkat pada bulan Januari hingga Februari 2021 ada 14 anak mengalami kecanduan gadget dan menjalani rawat jalan. Sementara pada tahun 2020 rentang pada bulan Januari sampai Desember total ada 98 anak yang menjalani rawat jalan gegara kecanduan gadget (Ayunda, 2021).

Desni Yuniarni (2019) mengungkapkan cara untuk mengalihkan perhatian anak terhadap gadget adalah dengan cara mengenalkan mereka terhadap berbagai jenis permainan salah satunya adalah permainan tradisional.

Peran perawat ketika anak mengalami gangguan perkembangan atau gangguan konsentrasi karena fokus dengan gadget nya yaitu sebagai pendidik yang secara langsung memberikan pendidikan kesehatan pada orangtua agar membatasi anak nya untuk bermain gadget, dan peran sebagai konselor dimana bentuk dorongan atau dukungan mental dengan cara mendengarkan segala keluhan, melakukan sentuhan dan hadir secara fisik maka perawat dapat saling bertukar pikiran dengan orangtua tentang masalah anak dan keluarganya untuk membantu mencarikan pemecahan masalah yaitu bermain engklek (Yuliastati, 2016).

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian tentang aplikasi permainan tradisional untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget pada anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian akan melakukan aplikasi permainan tradisional untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget pada anak.

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Memahami dan mengaplikasikan terapi bermain permainan tradisional untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget pada An.R anak usia sekolah di Desa Bantarkuning.

1.3.2 Tujuan Khusus

a. Melakukan pengkajian keperawatan pada anak usia sekolah (6-12) tahun di Desa Bantarkuning.
b. Menetapkan diagnosis keperawatan pada anak usia sekolah (6-12) tahun di Desa Bantarkuning.
c. Menyusun perencanaan keperawatan untuk melakukan aplikasi permainan tradisional (engklek) untuk mengurangi pengaruh

penggunaan gadget pada An.R anak usia sekolah di Desa Bantarkuning.

d. Melakukan tindakan implementasi keperawatan yaitu aplikasi permainan tradisional (engklek) untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget pada An.R anak usia sekolah di Desa Bantarkuning.

e. Melakukan evaluasi setelah melakukan aplikasi permainan tradisional (engklek) untuk mengurangi pengaruh penggunaan gadget pada An.R anak usia sekolah di Desa Bantarkuning.

1.4 Pengumpulan Data

1.4.1 Observasi Partisipatif

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode pengumpulan data observasi, yang meninjau langsung keadaan responden. Dalam hal ini peneliti dapat mengetahui kondisi tempat tinggal, dan lingkungan pasien.

1.4.2 Interview

Dalam metode ini peneliti akan melakukan anamnesis dengan fokus beberapa pertanyaan.

1.4.3 Dokumentasi

Peneliti akan melakukan pendokumentasian.

1.4.4 Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah tekhnik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan (Nazir, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tekhnik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelitian literature jurnal.

1.5 Manfaat

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam mengembangkan ilmu keperawatan khususnya bagi ilmu keperawatan anak. Sebagai acuan untuk penelitian sehingga dapat mengetahui aplikasi permainan tradisional dapat mempengaruhi penggunaan gadget pada anak.

1.5.2 Manfaat Praktik

a. Bagi Perawat

Perawat dapat menentukan untuk mengatasi anak yang mengalami kecanduan gadget.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi baru bagi istitusi pendidikan dalam ilmu keperawatan.

c. Bagi Anak dan Keluarga

Dapat membantu perkembangan anak yang mengalami kecanduan gadget.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dan menjadikan bahan referensi dalam proses penelitian selanjutnya pada anak yang mengalami kecanduan gadget.