

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Henderson melihat manusia sebagai individu yang membutuhkan bantuan untuk meraih kesehatan, kebebasan atau kematian yang damai, serta bantuan untuk meraih kemandirian. Menurut Henderson, kebutuhan dasar manusia terdiri atas 14 komponen yang merupakan komponen penanganan penulisan, ke-14 kebutuhan tersebut adalah sebagai berikut : bernafas secara normal, makan dan minum secara cukup, membuang kotoran tubuh, bergerak dan menjaga posisi yang diinginkan, tidur dan istirahat, memilih pakaian yang sesuai, menjaga suhu tubuh tetap dalam batas normal dengan menyesuaikan pakaian dan mengubah lingkungan, menjaga tubuh tetap bersih dan terawat serta melindungi integumen, menghindari bahaya lingkungan yang bisa melukai, berkomunikasi dengan orang lain dalam mengungkapkan emosi, kebutuhan, rasa takut atau pendapat, beribadah sesuai keyakinan, bekerja dengan tata cara yang mengandung unsur prestasi, bermain atau terlibat dalam berbagai kegiatan rekreasi, dan belajar mengetahui atau memuaskan rasa penasaran yang menuntun pada perkembangan normal dan kesehatan serta menggunakan fasilitas kesehatan yang tersedia (Haswita & Sulistyowati, 2017). Kebutuhan dasar manusia sangatlah penting bagi setiap individu maka dari itu tugas dari setiap individu harus memenuhi kebutuhannya, walaupun bagi sebagian individu masih ada yang mengabaikan kebutuhan dasar tersebut terutama pada kebutuhan belajar.

Kebutuhan belajar sebenarnya sudah dimiliki individu semenjak ia dilahirkan. Kebutuhan ini akan menjadi tenaga pendorong bagi individu untuk hidup dalam beberapa situasi dan kondisi tertentu serta untuk berkembang terus. Kebutuhan belajar pada dasarnya menggambarkan jarak antara tujuan belajar yang diinginkan dan kondisi yang sebenarnya.

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kehidupannya, demi mencapai suatu hasil (tujuan) yang lebih baik. Belajar adalah suatu proses perubahan kearah yang lebih baik, yang mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak baik menjadi baik, yang tidak pantas menjadi pantas dan lainnya. Jadi pengertian kebutuhan belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk hal-hal yang diperlukan dalam belajar dan hal-hal yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar itu sendiri, baik itu proses belajar yang berlangsung di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun masyarakat (nonformal).

Tidak terpenuhinya kebutuhan belajar itu sendiri akan berdampak yaitu individu tersebut akan minim pengetahuan maupun pemahaman. Padahal akses informasi untuk memenuhi kebutuhan belajar saat ini cukup mudah misalnya penggunaan gadget. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya IPTEK pada zaman sekarang. *Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014). *Gadget* juga tersedia dalam bentuk laptop, komputer, smartphone, televisi, radio, game dan lain sebagainya (Novitasari, 2019).

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sangat miris jika orang tua tidak melakukan pendampingan terhadap si anak tersebut. Orang tua yang memiliki kesibukan, banyak yang memberikan *gadget* kepada anak namun tanpa disadari oleh orang tua, banyak anak yang akhirnya kecanduan. Hal tersebut masih di anggap sepele oleh orang tua, sebab orang tua juga beranggapan bahwa sekarang adalah era digital yaitu zaman memakai *gadget*. Kalau belum memakai *gadget* berarti masih ketinggalan zaman (Novitasari, 2019).

Orang tua belum mengerti bahwa kecanduan *gadget* sangat berbahaya bagi anak baik secara fisik, psikis/mental, sosial maupun spiritual. Secara fisik, anak dapat mengalami masalah seperti peningkatan berat badan karena kurang gerak, insomnia, sakit kepala dan masalah penglihatan. Secara psikis/mental yaitu anak akan mengalami kecemasan, kesepian, rasa bersalah,

isolasi diri, perubahan suasana hati. Mereka mungkin juga menjadi agresif dan mudah marah jika orang tua tidak memberi akses menggunakan *gadget*. Selanjutnya secara sosial, anak yang terlalu asik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Selain itu, anak yang mengakses situs jejaring di dunia maya secara berlebihan juga dapat membuat anak berpikir bahwa mencari teman bisa dilakukan melalui internet, dan melupakan teman-teman yang ada di lingkungan sekitarnya. Jika bagi kebanyakan anak, bermain adalah mengasikkan, namun tidak demikian bagi anak-anak yang bermain *gadget*. Anak-anak seolah-olah sangat asik dan menikmati kesendirian dan tidak peduli teman dan tidak ada keinginan atau kebutuhan untuk bergaul dengan sesama. Dan yang terakhir secara spiritual masalah yang muncul seperti malas, terkikisnya keimanan kepada pencipta, dan kerusakan dalam hubungan dengan sesama manusia (Febriano, 2017).

World health organization (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 Widati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran, sosial dan 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 antara nol sampai lima tahun mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Imron, 2017). Puskesmas Natar merupakan salah satu fasilitas pelayanan kesehatan yang ada di Lampung Selatan. Penggunaan gadget pada anak di wilayah puskesmas tersebut dikategorikan menengah/sedang hasil observasi dari 5 keluarga.

Peran orang tua disini sangatlah dibutuhkan dalam pengawasan terhadap anak dan tidak hanya dalam pengawasan, orang tua harus memiliki pengetahuan yang baik mengenai bahaya yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* terhadap anak. Adanya keterbatasan pengetahuan orang tua terhadap hal tersebut, maka disini pentinglah peran penulis dalam pengajaran dan pembelajaran khususnya dalam memfasilitasi dan memberikan arahan kepada orang tua untuk lebih mengontrol anak dalam penggunaan *gadget* dan pemberian dukungan sosial berupa dukungan emosional, informasi, dan material.

Pendekatan yang dilakukan penulis dalam memberikan hal tersebut adalah dengan asuhan keperawatan keluarga. Asuhan keperawatan merupakan suatu tindakan kegiatan atau proses dalam praktik keperawatan yang diberikan secara langsung kepada klien untuk memenuhi kebutuhan objektif klien, sehingga dapat mengatasi masalah yang sedang dihadapinya, asuhan keperawatan dilaksanakan berdasarkan kaidah-kaidah ilmu keperawatan (Nursalam, 2007). Sedangkan asuhan keperawatan keluarga adalah suatu rangkaian kegiatan yang diberikan melalui praktik keperawatan dengan sasaran keluarga dengan tujuan menyelesaikan masalah kesehatan yang dialami keluarga dengan menggunakan pendekatan proses keluarga (Setiadi, 2008). Peran penulis dalam asuhan keperawatan keluarga yaitu memberikan pengajaran dan informasi sehingga dapat meningkatkan pengetahuan keluarga tentang bahaya *gadget* terhadap anak serta orang tua diharapkan dapat lebih mengontrol anak dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin melakukan asuhan keperawatan keluarga dengan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya *gadget* pada anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan sebagai laporan tugas akhir di Politeknik Kesehatan Tangjungkarang Jurusan Keperawatan Prodi DIII Keperawatan Poltekkes Tangjungkarang tahun 2020 dengan harapan penulis lebih memahami bagaimana proses asuhan keperawatan yang dilakukan pada klien dengan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya *gadget*

pada anak menggunakan proses keperawatan serta klien dapat memelihara dan meningkatkan derajat kesehatannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis merumuskan masalahnya adalah "Bagaimana Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di Wilayah Kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020?"

C. Tujuan Penulisan

1. Tujuan Umum

Melakukan asuhan keperawatan keluarga dengan asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya *gadget* pada anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.

2. Tujuan Khusus

- a. Melakukan pengkajian asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.
- b. Merumuskan diagnosa asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.
- c. Membuat rencana asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.
- d. Melakukan tindakan asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga

tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.

- e. Melakukan evaluasi asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penulis ingin menerapkan dan membuktikan teori-teori keperawatan dan asuhan keperawatan terdahulu kedalam kenyataan kerja di lapangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Profesi Penulis

Fokus asuhan ini dapat dijadikan bahan masukan dalam asuhan keperawatan seperti penanganan pada klien dengan defisit pengetahuan.

b. Bagi Poltekkes Tanjungkarang Prodi DIII Keperawatan Tanjungkarang Menambah bahan pustaka atau bahan bacaan sehingga menambah pengetahuan pembaca khususnya mahasiswa keperawatan Poltekkes Tanjungkarang

c. Bagi Puskesmas Natar Lampung Selatan

Asuhan Keperawatan yang dilakukan dapat dijadikan masukan bagi Puskesmas Natar Lampung Selatan.

d. Bagi Klien

Membantu memberikan pengetahuan atau pembelajaran pada klien yang mengalami defisit pengetahuan tentang bahaya *gadget* pada anak.

E. Ruang Lingkup

Asuhan keperawatan ini berfokus pada asuhan keperawatan keluarga dengan Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar pada Keluarga tentang Bahaya *Gadget* pada Anak di wilayah kerja Puskesmas Natar Lampung Selatan tahun 2020. Asuhan keperawatan ini dilakukan untuk mengatasi defisit pengetahuan tentang bahaya *gadget* pada anak dengan menerapkan teori-teori dan asuhan keperawatan terdahulu dengan melakukan proses keperawatan dari pengkajian sampai evaluasi dilakukan selama minimal 4x kunjungan di keluarga dengan 1 klien selama 1 minggu, dimana dalam satu minggu yaitu 4x kunjungan. Klien didapatkan dari Puskesmas Natar untuk kunjungan pertama penulis di damping oleh pihak Puskesmas Natar untuk meminta izin kepada keluarga bahwa penulis akan melakukan asuhan keperawatan pada keluarga tersebut dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.