

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Format Asuhan Keperawatan Keluarga

PENGAJIAN

A. Data Umum

1. Nama Keluarga (KK) :
2. Umur :
3. Alamat dan Telpon :
- Komposisi Keluarga :

N O	Nama	Sex	Hub.	Umur (TTL)	Pend	Pek	Status Kes

Genogram :

Keterangan :

4. Tipe keluarga :
5. Suku :
6. Agama :
7. Status Sosek Keluarga :
8. Aktivitas Rekreasi

B. Riwayat dan Tahap Perkembangan Keluarga

9. Tahap perkembangan keluarga saat ini
10. Tahap perkembangan keluarga yang belum terpenuhi
11. Riwayat keluarga inti
12. Riwayat keluarga sebelumnya

C. Lingkungan

13. Karakteristik rumah
14. Karakteristik tetangga dan komunitas RW
15. Mobilitas geografis keluarga
16. Perkumpulan keluarga dan interaksi dengan masyarakat
17. Sistem pendukung keluarga

D. Struktur keluarga

18. Pola komunikasi keluarga
19. Struktur kekuatan keluarga
20. Struktur peran
21. Nilai dan norma budaya

E. Fungsi keluarga

22. Fungsi afektif
23. Fungsi sosialisasi
24. Fungsi perawatan keluarga
Pemeriksaan fisik (Head to Toe) dan 5 Tugas kesehatan keluarga

F. Stress dan koping keluarga

25. Stressor jangka pendek
26. Stressor jangka panjang
27. Kemampuan keluarga berespon terhadap masalah
28. Strategi koping yang digunakan
29. Strategi adaptasi disfungsional

G. Harapan Keluarg

ANALISIS DATA

DATA-DATA	MASALAH KEPERAWATAN
DS : DO :	
DS : DO :	

DIAGNOSIS KEPERAWATAN

Daftar Diagnosis Keperawatan

- 1.**
- 2.**
- 3**

RENCANA KEPERAWATAN

Prioritas Masalah

NO	KRITERIA	NILAI	SKOR	RASIONAL
1	Sifat Masalah (1) a. Gangguan kesehatan/ Aktual (3) b. Ancaman kesehatan/ Risiko (2) c. Tidak/ bukan masalah/ Potensial (1)			
2	Kemungkinan masalah dapat diubah / diatasi (2) a. Mudah (2) b. Sedang/ sebagian (1) c. Sulit (0)			
3	Potensi masalah dapat dicegah (1) a. Tinggi (3) b. Cukup (2) c. Rendah (1)			
4	Menonjolnya masalah (1) a. Dirasakan oleh keluarga dan perlu segera diatasi (2) b. Dirasakan oleh keluarga tetapi tidak perlu segera diatasi (1) c. Tidak dirasakan oleh keluarga (0)			
TOTAL SKOR				

Rencana Asuhan

Keperawatan Keluarga

Diagnosis Keperawatan	Tujuan		Evaluasi		Rencana Tindakan	asional
	Umum	Khusus	Kriteria	Standar		

Implementasi Dan Evaluasi Keperawatan

Diagnosis	Tanggal/ jam	Implementasi	Evaluasi (SOAP)

Lampiran 2: Penjelasan Sebelum Prosedur

PENJELASAN SEBELUM PROSEDUR

1. Saya adalah Regina Novita Sari, mahasiswi Politeknik Kesehatan Tanjungkarang Jurusan Keperawatan Program Studi DIII Keperawatan, dengan ini meminta anda untuk berpartisipasi dengan sukarela dalam penelitian yang berjudul “Asuhan Keperawatan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar Pada Keluarga Tn. H Tentang Bahaya *Gadget* Pada Anak di Wilayah Natar Lampung Selatan Tahun 2021
2. Tujuan dari penelitian studi kasus ini adalah menggambarkan asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar Lampung Selatan yang dapat memberikan manfaat agar klien dan keluarga mengetahui bahaya gadget dan dapat mengantisipasi/mengatasi bahaya dari gadget tersebut. Penelitian ini berlangsung selama 1 minggu dengan minimal 4 kali kunjungan.
3. Prosedur pengambilan bahan data dengan wawancara yang berlangsung kurang lebih selama 20-30 menit. Cara ini mungkin akan menyebabkan ketidaknyamanan, tetapi anda tidak perlu khawatir karena penelitian ini untuk kepentingan asuhan pelayanan keperawatan.
4. Keuntungan yang anda peroleh dalam keikutsertaan anda pada penelitian ini adalah turut terlibat aktif mengikuti perkembangan asuhan tindakan yang diberikan.
5. Tidak ada resiko dalam penelitian asuhan keperawatan ini.
6. Nama dan identitas anda beserta seluruh informasi yang ada disampaikan akan dirahasiakan
7. Jika anda membutuhkan informasi sehubungan dengan penelitian ini, silahkan menghubungi peneliti dengan nomor 085766941548

Penulis

Regina Novita Sari

Lampiran 3: Inform Consent



PRODI D.III KEPERAWATAN TANJUNGGARANG
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGGARANG
Kampus : Jl. Soekarno No. 1 Bandar Lampung Telp/Fax : (0721) 703580

**INFORM KONSENT PASIEN/KELUARGA UNTUK MENJADI SAMPLE DALAM
PENELITIAN/PKL MAHASISWA DI WILAYAH KERJA PUSKESMAS NATAR
KABUPATEN LAMPUNG SELATAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hendri Eka Putra
Ttl : Tanjung Senang, 8 Juli 1990
Alamat : Desa Kalisari, RT 1, Dusun Kaliasin, Kec. Natar
Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan setuju dan bersedia untuk menjadi sample dan memberikan data sebagai bahan Penelitian/PKL mahasiswa yang berada di wilayah kerja puskesmas natar kabupaten lampung selatan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, tanpa paksaan dari pihak manapun.

Lampung selatan, 15 Februari 2020

.....
Hendri

Lampiran 4: Satuan Acara Penyuluhan

**SATUAN ACARA PENYULUHAN
BAHAYA GADGET PADA ANAK
DI WILAYAH NATAR LAMPUNG SELATAN**



Disusun Oleh:
REGINA NOVITA SARI
1814401004

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG
JURUSAN KEPERAWATAN TANJUNG KARANG
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN
TAHUN 2021



PRODI DIII KEPERAWATAN TANJUNG KARANG
JURUSAN KEPERAWATAN
POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG
Kampus : Jl. Soekarno No. 1 Bandar Lampung Telp/Fax : (0721)
703580

SATUAN ACARA PROMKES (SAP)

Topik : Bahaya Gadget Pada Anak
Tempat : Wilayah Natar Lampung Selatan
Hari/Tanggal : 17 Februari 2021
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 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 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: <ul style="list-style-type: none"> - 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 memperhatikan
			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. Ceramah
2. Tanya jawab

F. MEDIA

Alat dan bahan peragaan:

1. Leaflet
2. Lembar Balik

G. Evaluasi

1. Struktur
 - a. Ruang kondusif
 - b. Peralatan memadai
 - c. Media dan materi tersedia dan memadai
2. Proses
 - a. Ketetapan waktu pelaksanaan
 - b. Peran serta aktif klien

- c. Penyampaian materi kesehatan oleh penguji
 - d. Faktor pendukung dan penghambat kegiatan
3. Hasil terkait dengan tujuan yang ingin dicapai
- a. Penyaji mengajukan pertanyaan secara langsung kepada klien tentang materi yang dijelaskan
 - b. Bila klien dapat menjawab > 60% dari pertanyaan yang diajukan maka dikategorikan pengetahuan baik

H. Sumber Pustaka

Haswita & Sulistyowati, Reni. (2017). *Kebutuhan Dasar Manusia Untuk Mahasiswa Keperawatan dan Kebidanan*. Jakarta: Cv. Trans Info Media

Hasanah. (2017). Pengaruh gadget terhadap kesehatan mental anak. *Jurnal Islamic Early Childhood Education*. (Online). <http://journal.pps-pgra.org>.

Iswidharmajaya,D. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia

Chusna,P. (2017). *Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. (Online). <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id>.

I. Lampiran

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 unsur **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)

4. Dampak negatif penggunaan gadget berlebihan pada anak

a. Kesehatan mata terganggu

Sebuah penelitian membuktikan bahwa ketika individu membaca pesan teks atau browsing 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, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Jika dibiarkan saja keadaan ini maka akan membuat anak menjadi 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 frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di bagian 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 mematahkan 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. Masalahnya 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 menjadi 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)

5. 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 ke arah 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

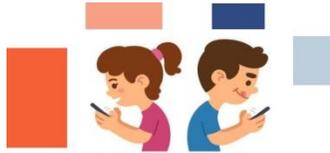
e. Jadilah panutan

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.

Lampiran 6: Leaflet



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.
- 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.

APA ITU GADGET?

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.



FUNGSI GADGET

- ✓ MEDIA KOMUNIKASI
- ✓ AKSES INFORMASI
- ✓ MEDIA HIBURAN
- ✓ GAYA HIDUP



DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN 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
8. Perilaku kekerasan
9. Ancaman cyberbullying

BAHAYA GADGET PADA ANAK



Disusun Oleh:
REGINA NOVITA SARI
NIM: 1814401004

POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNG KARANG
JURUSAN D III KEPERAWATAN
TAHUN AJARAN 2019/2020

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.

Lampiran 7 : Lembar Kuesioner



Kuesioner Penelitian Gambaran Pengetahuan Keluarga Tentang Bahaya Gadget Pada Anak Di Wilayah Natar Lampung Selatan Tahun 2021

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 batrai
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 smartphonenya
 12. Anak mudah marah, suasana hati berubah-ubah, serta adanya ancaman pembulian 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

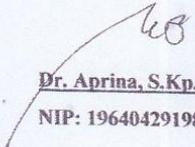
	POLTEKKES TANJUNGGARANG PRODI D III KEPERAWATAN TANJUNGGARANG	Kode	
		Tanggal	
	Lembar Konsultasi Bimbingan Laporan Tugas Akhir	Revisi	
		Halaman	

**LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBIMBING UTAMA**

Nama Mahasiswa : Regina Novita Sari
 NIM : 1814401004
 Pembimbing Utama : Dr. Aprina, S.Kp,M.Kes
 Judul : Asuhan Keperawatan Keluarga dengan Gangguan
 Pemenuhan Kebutuhan Belajar: Defisit Pengetahuan Tentang Gadget pada Anak pada
 Keluarga Bapak H dengan Tahap Anak Usia Sekolah di Wilayah Natar Lampung Selatan
 Tahun 2021

No	Hari/ Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Mhs	Paraf Pembimbing
1	15 Februari 2021	Silahkan melakukan pengkajian keperawatan didaerah masing-masing dan tetap patuhi protokol kesehatan		
2	21 Februari 2021	Penulisan aspek sesuaikan dengan panduan		
3	22 Februari 2021	Perbaiki pengkajian keperawatan dan diagnosa keperawatan Judul sesuaikan dengan diagnosa keperawatan		
4	25 Februari 2021	Lanjutkan intervensi keperawatan sampai evaluasi keperawatan		
5	9 Maret 2021	Perbaiki intervensi keperawatan, implementasi keperawatan, dan evaluasi keperawatan Acc Judul		
6	15 Maret 2021	Lanjut membuat LTA dari bab 1 sampai bab 5 sesuai panduan		
7	22 Maret 2021	Membuat LTA dari bab 1 sampai 5 lihat LTA tahun sebelumnya		
8	31 Maret 2021	Perbaiki LTA cari referensi dari buku-buku di perpustakaan		
9	21 April 2021	Perbaiki LTA sesuaikan dengan panduan dan perhatikan penomoran		
10	18 Mei 2021	Perhatikan penulisan istilah dalam bahasa inggris, perbaiki bab 2 dan bab 1		
11	20 Mei 2021	Perbaiki urutan penulisan sesuai panduan		
12	21 Mei 2021	Acc jilid LTA		

Bandar Lampung. 2021
 Pembimbing Utama


Dr. Aprina, S.Kp., M.Kes.
 NIP: 196404291988032001



POLTEKKES TANJUNGPURBAN
PRODI D III KEPERAWATAN
TANJUNGPURBAN

Lembar Konsultasi Bimbingan
Laporan Tugas Akhir

Kode
Tanggal
Revisi
Halaman

LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBIMBING PENDAMPING

Nama Mahasiswa : Regina Novita Sari
NIM : 1814401004
Pembimbing Pendamping : Ns. Sulastris, S.Kep, M.Kep., Sp. Jiwa

No	Hari/ Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Mhs	Paraf Pembimbing
1	Selasa, 14 Februari 2021	Kontrak dan bimbingan mengenai asuhan melakukan Penelitian	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
2	Kamis, 15 Februari 2021	Teori Pemetaan kebutuhan sesuai dengan 14 kebutuhan dasar manusia dari dr Henderson	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
3	Senin/ 22 Februari 2021	Konsultasi Pengujian	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
4	23 Februari 2021	- Intervensi sesuai SIKI - Inform consent	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
5	9 Maret 2021	membahas penyusunan KTI	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
6	8 Maret 2021	Menyusun bab 1 dan 2	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
7	11 April 2021	lanjutkan Menyusun bab 1, 2, 3, 4	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
8	17 Mei 2021	Revisi format penulisan 1, 2, 3, 4	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
9	20 Mei 2021	besou kumpul print out lengkap	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
10	21 Mei 2021	Revisi KTI keseluruhan, lengkapi yang kurang	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
11	21 Mei 2021	ACC LTA, Lanjut hubungi penguji	<i>Regina</i>	<i>Ns. Sulastris</i>
12				

Bandar Lampung,
Pembimbing Pendamping

Ns. Sulastris
Ns. Sulastris, S.Kep., M.Kep., Sp. Jiwa.

NIP: 197210151997032002



POLTEKKES KEMENKES TANJUNGGARANG

KODE :

TGL :

REVISI :

Formulir
Masukan & Perbaikan KTI / Skripsi / LTA

HALAMAN : 1 dari 1 Halaman

LEMBAR MASUKAN DAN PERBAIKAN

Nama Mahasiswa : Regina Novita Sari
NIM : 1814401004
Prodi : DIII keperawatan Tanjungkarang
Tanggal : 02 Juni 2021
Judul Penelitian : Asuhan Keperawatan Keluarga dengan Gangguan Pemenuhan Kebutuhan Belajar: Defisit Pengetahuan Tentang Gadget pada Keluarga Bapak H Dengan Tahap Anak Usia Sekolah Di Wilayah Natar Lampung Selatan Tahun 2021

No	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen
1	Rabu 02 Juni 2021	Pada judul perhatikan penulisan dan font yang digunakan		
2	Rabu 02 Juni 2021	Pada abstrak tulislah tujuan lebih spesifik		
3	Rabu 02 Juni 2021	Pada latar belakang hubungkan penelitian terdahulu dengan teori		
4	Rabu 02 Juni 2021	Perhatikan penomoran, tambahkan materi tentang pembelajaran, intervensi ditambah di Bab 2		
5	Rabu 02 Juni 2021	Perbaiki penempatan sub teori di Bab 4		
6	Rabu 02 Juni 2021	Intervensi menggunakan siki dan perbaiki kriteria afektif, kognitif, psikomotor di Bab 4		
7	Rabu 02 Juni 2021	Teknik penulisan dan penomoran diperbaiki di bab 4		
8	Rabu 02 Juni 2021	Tulislah secara tereperinci lagi bagaimana memodifikasi lingkungan di Bab 4		
9	Rabu 02 Juni 2021	Lengkapi data-data pengkajian di aspek Bab 4		
10	Rabu 02 Juni 2021	Dalam pembahasan sub rencana lebih kepada penkes untuk mencapai cara mengatasi masalah		
11	Rabu 02 Juni 2021	Tambahkan hasil pre dan post setelah dilakukan tindakan		

Bandar Lampung, 02 Juni 2021

Ketua Penguji

Anggota Penguji II

Anggota Penguji II

Tumiur Sormin, SKM., M.Kes
NIP: 195804241985032004

Ns. Sulastri, M.Kep., Sp.Jiwa
NIP: 197210151997032003

Dr. Aprina, S.Kp., M.Kes
NIP: 196404241988032001