

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

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 merupakan 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.

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 Anggraeni (2019) Tentang Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, didapatkan hasil kuisioner 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. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pentingnya memiliki pengetahuan tentang penggunaan gadget berlebihan terhadap anak agar bisa mengetahui dampak yang ditimbulkan dan cara mengatasinya.

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 focus 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.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik ingin melakukan asuhan keperawatan keluarga dengan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan sebagai laporan tugas akhir di Politeknik Kesehatan Tanjungkarang Jurusan Keperawatan Program Studi D III Keperawatan Poltekkes Tanjungkarang tahun 2021 dengan harapan penulis lebih memahami bagaimana proses asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak menggunakan proses keperawatan serta pasien dapat memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada laporan tugas akhir ini adalah bagaimana pelaksanaan asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan?

### **C. Tujuan Penulisan**

#### 1. Tujuan umum

Memberikan gambaran pelaksanaan asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.

#### 2. Tujuan khusus

Berdasarkan tujuan umum dapat dibuat tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Melakukan gambaran pengkajian keperawatan keluarga dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.
- b. Merumuskan gambaran diagnosa keperawatan keluarga dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.
- c. Membuat gambaran rencana asuhan keperawatan keluarga dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.
- d. Melakukan gambaran implementasi keperawatan keluarga dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.
- e. Melakukan gambaran evaluasi keperawatan keluarga dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan.

### **D. Manfaat**

#### 1. Manfaat teoritis

Laporan tugas akhir ini mengaplikasikan teori menurut Taylor dalam (Ratna & Induniasi, 2017) yang mengatakan bahwa penanganan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar dapat dilakukan dengan pendidikan kesehatan. Pendidikan kesehatan berusaha membantu individu mengontrol kesehatannya sendiri dengan mempengaruhi, memungkinkan, dan menguatkan keputusan atau tindakan sesuai dengan nilai dan tujuan mereka sendiri. Nilai pendidikan mengikuti

tingkat pengetahuan yang diperoleh dan daya upaya pendidikan penting pada orang-orang yang tingkat pengetahuannya masih rendah. Dari teori diatas diharapkan laporan tugas akhir ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan pembelajaran oleh mahasiswa prosi D-III Keperawatan Poltekkes Tanjungkarang.

2. Manfaat praktis

a. Bagi keluarga

Kegiatan ini dapat bermanfaat bagi keluarga (subjek asuhan) untuk dapat memberikam bekal/pengetahuan kepada keluarga yang mengalami defisit pengetahuan

b. Bagi penulis

Kegiatan ini dapat bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam melakukan asuhan keperawatan dengan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya gadget pada anak serta dalam menulis laporan tugas akhir.

c. Bagi Politeknik Kesehatan Tanjungkarang Jurusan Keperawatan

Menambah bahan pustaka atau bahan bacaan sehingga menambah pengetahuan pembaca khususnya mahasiswa keperawatan Poltekkes Tanjungkarang.

## **E. Ruang Lingkup**

Asuhan keperawatan ini berfokus pada asuhan keperawatan keluarga dengan asuhan keperawatan gangguan pemenuhan kebutuhan belajar pada keluarga tentang gadget pada anak di wilayah Natar, Lampung Selatan. Asuhan keperawatan ini dilakukan untuk mengatasi defisit pengetahuan tentang gadget pada anak. Maka asuhan yang diberikan adalah pendidikan kesehatan kepada keluarga bapak H. Pelaksanaan proses keperawatan ini dilakukan 4 x kunjungan pada tanggal 15 Februari 2021 – 20 Februari 2021 terhadap subyek asuhan terdiri dari ayah, ibu dan anak yang dilakukan ditempat tinggal keluarga, dengan pendekatan asuhan keperawatan keluarga.