

## **LAMPIRAN**

Lampiran 1

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
UNTUK IKUT SERTA DALAM PENELITIAN/KTI (KARYA TULIS ILMIAH)  
(INFORMED CONSENT)

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Lengkap : RIZAL ANTONI  
TTL : Ogan Lima, 27-07-1985  
Alamat : Asrama Kodim 0422/LB

Menyatakan bersedia dan tidak keberatan menjadi pasien dalam penelitian yang dilakukan oleh Tahsya Ria Shafira, NIM 1814401112, mahasiswa di Politeknik Tanjung Karang.

Surat pernyataan persetujuan ini saya buat dengan kesadaran saya sendiri tanpa tekanan maupun paksaan dari pihak manapun.

Jika dikemudian hari terjadi kesalahan dalam praktik tidak akan menuntut secara hukum.

Liwa, 16 - 02 - 2021

  
RIZAL ANTONI  
Pasien

  
Tahsya Ria Shafira  
Mahasiswa

## Lampiran 2

### FORMAT PENGKAJIAN ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA

#### A. Data Umum

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

NO	Nama	Sex	Hub.	Umur (TTL)	Pend	Pek	Status Kes

Genogram

Keterangan :

4. Tipe keluarga :
5. Suku :
6. Agama :
7. Status Sosial 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. Fungsikeluarga**

- 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 Keluarga**

**ANALISIS DATA**

<b>DATA-DATA</b>	<b>MASALAH KEPERAWATAN</b>
DS:  DO:	
DS:  DO:	

**DIAGNOSIS KEPERAWATAN**

**DAFTAR DIAGNOSIS  
KEPERAWATAN**

- 1.
- 2.
- 3.

## RENCANA KEPERAWATAN

### PRIORITAS MASALAH

NO	KRITERIA	NILAI	SKOR	RASIONAL
1	<b>Sifat Masalah (1)</b>			
	a. Gangguan kesehatan/Aktual (3)			
	b. Ancaman kesehatan/Risiko (2)			
	c. Tidak/ bukan masalah/Potensial (1)			
2	<b>Kemungkinan masalah dapat diubah / diatasi (2)</b>			
	a. Mudah (2)			
	b. Sedang/sebagian (1)			
	c. Sulit (0)			
3	<b>Potensi masalah dapat dicegah (1)</b>			
	a. Tinggi (3)			
	b. Cukup (2)			
	c. Rendah (1)			
4	<b>Menonjolnya masalah (1)</b>			
	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)			
<b>TOTAL SKOR</b>				

### RENCANA ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA

Diagnosis Keperawatan	Tujuan		Evaluasi		Rencana Tindakan
	Umum	Khusus	Kriteria	Standar	

### IMPLEMENTASI DAN EVALUASI KEPERAWATAN

Diagnosis	Tanggal/ jam	Implementasi	Evaluasi (SOAP)

## Lampiran 3

	<b>POLTEKES TANJUNGGARANG</b>	Kode	
	<b>PRODI D III KEPERAWATAN TANJUNGGARANG</b>	Tanggal	
	<b>Lembar Konsultasi Bimbingan</b>	Revisi	
	<b>Laporan Tugas Akhir</b>	Halaman	

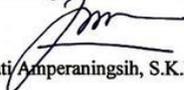
### LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR PEMBIMBING UTAMA

Nama Mahasiswa : Tahsya Ria Shafira  
 NIM : 1814401112  
 Pembimbing Pendamping : Yuliati Amperaningsih, S.K.M., M.Kes  
 Judul Tugas Akhir:

Asuhan Keperawatan Gangguan Kebutuhan Belajar pada Anak Usia Sekolah Keluarga Tn. R dengan Bahaya *Gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021

No	Hari/ Tgl	Catatan Pembimbing	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
1	Selasa, 16-02-2021	Persetujuan melakukan pengkajian	<i>Shua</i>	<i>J</i>
2	Rabu, 10-03-2021	Tahap pengkajian harus lebih detail, perilaku anak di rumah dalam menggunakan <i>gadget</i> , dan tambahkan data keluarga terdekat yaitu orang tua klien.	<i>Shua</i>	<i>J</i>
3	Senin, 15-03-2021	Tahap pengkajian tambahkan durasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak	<i>Shua</i>	<i>J</i>
4	Jumat, 26-03-2021	Menentukan diagnosa keperawatan tergantung dari data yang paling banyak muncul pada saat pengkajian	<i>Shua</i>	<i>J</i>
5	Rabu, 31-03-2021	Intervensi yang dipilih disesuaikan dengan SIKI.	<i>Shua</i>	<i>J</i>
6	Rabu, 07-04-2021	Format implementasi dan evaluasi sesuai dengan yang telah dipelajari sebelumnya, tambahkan pukul berapa sampai berapa pada tahap pengkajian, dan mulai melanjutkan ke bab 1,2 dan 3	<i>Shua</i>	<i>J</i>
7	Selasa, 20-04-2021	Penulisan sumber kutipan harus jelas lihat dipanduan, latar belakang ditambahkan hasil asuhan keperawatan/buku yang mendukung intervensi, dan ruang lingkup harus 5 W+ 1 H	<i>Shua</i>	<i>J</i>
8	Jumat, 23-04-2021	Cek panduan jarak tulisan, kasih judul tabel dan sumbernya, huruf kapital ditengah kalimat, harus konsisten dengan singkatan dermatitis atopik.	<i>Shua</i>	<i>J</i>
9	Jumat, 30-04-2021	Pembahasan askep disesuaikan dengan teori yang telah ada sebelumnya	<i>Shua</i>	<i>J</i>
10	Jumat, 07-05-2021	Judul harus berbentuk piramida terbalik, abstrak harus mencakup ringkasan dari laporan, penulisan halaman sesuaikan dengan panduan.	<i>Shua</i>	<i>J</i>
11	Senin, 17-05-2021	Bagian Implementasi dan evaluasi dalam pembahasan di perjelas, disesuaikan dengan teori dan hasil askep sebelumnya, saran untuk pelayanan kesehatan diganti saran bagi keluarga pasien.	<i>Shua</i>	<i>J</i>
12	Jumat, 02-06-2021	ACC untuk seminar hasil, konsul dengan pembimbing 2	<i>Shua</i>	<i>J</i>

Bandar Lampung, 02-06-2021.....  
 Pembimbing Utama

  
 Yuliati Amperaningsih, S.K.M., M.Kes

Lampiran 4

	<b>POLTEKES TANJUNGGARANG</b>	Kode	
	<b>PRODI D III KEPERAWATAN TANJUNGGARANG</b>	Tanggal	
	<b>Lembar Konsultasi Bimbingan</b>	Revisi	
	<b>Laporan Tugas Akhir</b>	Halaman	

**LEMBAR BIMBINGAN LAPORAN TUGAS AKHIR  
PEMBIMBING PENDAMPING**

Nama Mahasiswa : Tahsya Ria Shafira  
 NIM : 1814401112  
 Pembimbing Pendamping : Ns. Dedek Saiful Kohir, S. Kep., M.Kes

Judul Tugas Akhir:

Asuhan Keperawatan Gangguan Kebutuhan Belajar pada Anak Usia Sekolah Keluarga Tn. R dengan Bahaya *Gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021

No	Hari/ Tgl	Catatan Pembimbing	Paraf Mahasiswa	Paraf Pembimbing
1	Rabu, 02-06-2021	Penulisan paragraf harus konsisten dengan 6 kali ketukan		
2	Rabu, 02-06-2021	Penulisan daftar pustaka sesuai dengan APA		
3	Rabu, 02-06-2021	Cek kembali apakah sistematikanya benar sesuai dengan panduan penulisan		
4	Rabu, 02-06-2021	ACC seminar hasil		
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

Bandar Lampung, 02-06-2021.....

Pembimbing Pendamping



Ns. Dedek Saiful Kohir, S. Kep., M.Kes



**ASUHAN KEPERAWATAN GANGGUAN KEBUTUHAN BELAJAR PADA ANAK USIA SEKOLAH  
KELUARGA BAPAK R KHUSUSNYA ANAK R DENGAN BAHAYA *GADGET*  
DI KECAMATAN BALIK BUKIT KABUPATEN  
LAMPUNG BARAT TAHUN 2021**



Disusun Oleh:  
Tahsya Ria Shafira  
1814401112



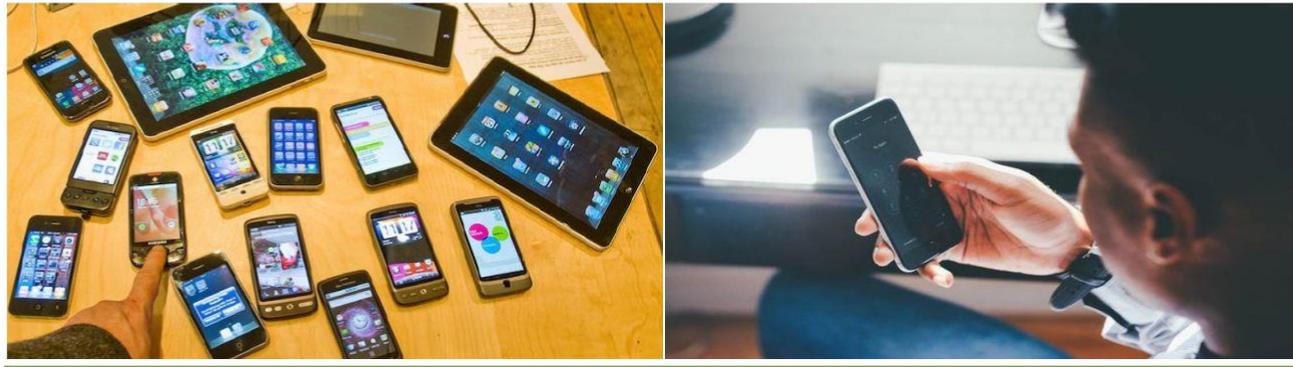
**POLITEKNIK KESEHATAN TANJUNGKARANG  
JURUSAN KEPERAWATAN TANJUNGKARANG  
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN  
TAHUN 2021**

Lampiran 5

## Pengertian Gadget

Secara umum, *gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik.

## Apa itu *Gadget* ?



## **Jenis *Gadget***

**1. Handphone**

**2. Laptop**

**3. Tablet &  
Ipad**

**4. Kamera  
Digital**



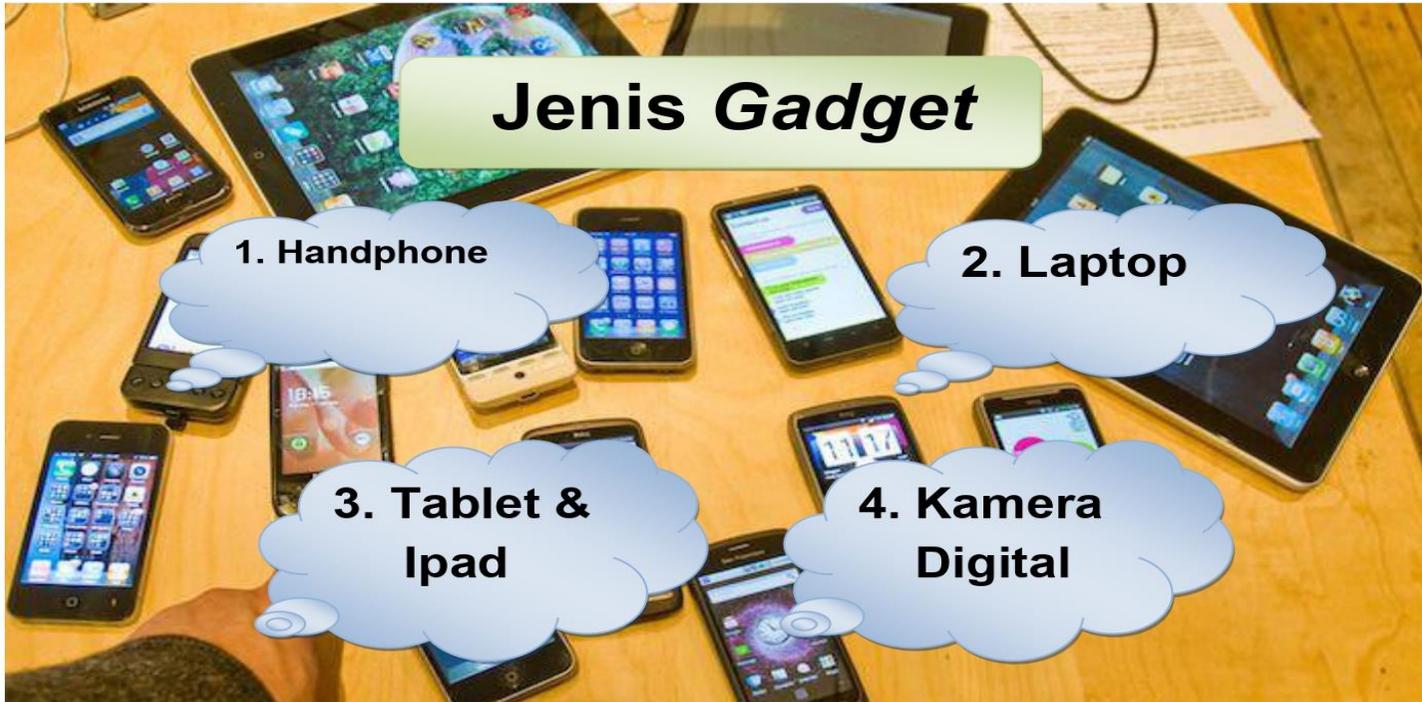
## **Jenis Gadget**

**1. Handphone**

**2. Laptop**

**3. Tablet &  
Ipad**

**4. Kamera  
Digital**



## Fungsi Gadget

1. 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.
2. Selain sebagai media komunikasi, *gadget* juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.
3. Beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya iPad untuk mendengar musik dan smartphone yang dapat membuka video.
4. Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunaannya (Anggraini, 2019).

## Fungsi *Gadget*



Media  
Komunikasi



Akses  
Informasi



Media  
Hiburan



Gaya Hidup

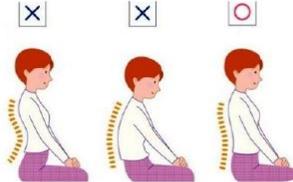
## Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak

1. Mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi. Semakin sering menggunakan gadget akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak (Chusna, 2017). Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel.
2. Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya dan dapat menyebabkan kelainan pada tulang belakang (Chusna, 2017).
3. Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur (Chusna, 2017)
4. Sebuah *gadget* seperti misalkan laptop sebenarnya melancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek radiasi yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan 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 partison.

## Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak



Merusak mata



Mengubah postur tubuh



Mengganggu saat istirahat



Terpapar radiasi

## Cara Mengatasi/Mengantisipasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak

1. Apabila pada malam hari anak jadi susah tidur karena *gadget*, berlakukan kegiatan tanpa gadget 1-3 jam sebelum tidur
2. Orang tua lebih sering membawa anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik
3. Orang tua mengajarkan anak untuk menjaga jarak pandang antara mata dan layar
4. Untuk mengurangi dampak leher terlalu lama mendongak, ajarkan anak posisi yang baik menggunakan *gadget*
5. Membatasi waktu anak dalam penggunaan *gadget*, agar anak punya waktu berinteraksi langsung dengan orang lain
6. Menghindari anak dari media maupun *game online* yang menampilkan perilaku-perilaku tindak kekerasan fisik dan seksual (Anggraini, 2019).

## Cara Mengatasi/Mengantisipasi Penggunaan *Gadget* Pada Anak

1. Apabila pada malam hari anak jadi susah tidur karena *gadget*, berlakukan kegiatan tanpa *gadget* 1-3 jam sebelum tidur

2. Orang tua lebih sering membawa anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik

3. Orang tua mengajarkan anak untuk menjaga jarak pandang antara mata dan layar

4. Untuk mengurangi dampak leher terlalu lama mendongak, ajarkan anak posisi yang baik menggunakan *gadget*

5. Membatasi waktu anak dalam penggunaan *gadget*, agar anak punya waktu berinteraksi langsung dengan orang lain

6. Menghindari anak dari media maupun *game online* yang menampilkan perilaku-perilaku tindak kekerasan fisik dan seksual

## Cara Memodifikasi Lingkungan yang Baik Untuk Anak yang Kecanduan Gadget

1. Cari tempat tinggal yang memiliki nuansa religius  
Lingkungan yang kental dengan nuansa keagamaan bisa mendorong anak untuk aktif berpartisipasi sehingga ia akan mempunyai pemahaman yang baik akan dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Sebagai contoh, anak ikut bimbingan belajar mengaji
2. Ajari anak kegiatan bermasyarakat  
Ajarkan bagaimana menghormati dan memperlakukan tetangga-tetangga di sekitar rumah dengan baik. Dengan begitu kecerdasan sosial anak senantiasa terasah. Sebagai contoh, setiap berkunjung atau sedang berpapasan dengan orang lain atau orang yang lebih dewasa, dibiasakan untuk mengucapkan salam dan menyapa orang tersebut.
3. Pilih tempat bermain bersama alam  
Alam mengajarkan segalanya. Termasuk untuk tumbuh kembang anak. Terkadang anak menemukan hal hebat ketika bermain bersama alam. Sebagai contoh, bermain di kolam renang dengan pengawasan orang tua, bermain di pantai, pergi ke kebun/ladang bersama keluarga.
4. Menyarankan kepada orang untuk memainkan permainan di rumah agar dapat mengisi waktu luang anak selain bermain *gadget*, permainan yang dapat dilakukan seperti, bermain petak umpet, bermain bola kaki dilingkungan sekitar asrama, saat dirumah dapat bermain monopoli, bermain rubik, dan bermain bongkar pasang lego untuk meningkatkan kreativitas anak

## **Cara Memodifikasi Lingkungan yang Baik Untuk Anak yang Kecanduan Gadget**



**Cari tempat tinggal  
yang memiliki  
nuansa religius**



**Ajari anak kegiatan  
bermasyarakat**



**Pilih tempat bermain  
bersama alam**



**Memainkan  
permainan di rumah**

**TERIMA KASIH &  
SEMOGA MEMBANTU**



## Dampak Penggunaan Gadget pada Anak

Merusak mata



Terpapar Radiasi



Suka menyendiri



Pudarnya kreativitas



## Pengaruh Media Belajar *Gadget* Terhadap Perilaku Anak



a. Melihat, Mendengar, Mengamati, Merekam dan Meniru

Bahwa cara lain anak belajar adalah dengan melihat, mendengar, mengamati, merekam dan menirukarena anak terutama dalam usia emas memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi.

### Jenis Gadget

b. . Aktif dalam *Gadget*, Pasif dalam Bersosial

Tingkat popularitas gadget di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik gadget yang menarik bagi anak-anak.

# GADGET



DISUSUN OLEH:  
**TAHSYA RIA SHAFIRA**  
**1814401112**  
**TINGKAT 3 REGULER 3**

## Apa Itu Gadget?

Gadget adalah alat elektronik yang berukuran kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya.

### Jenis Gadget

1. Handphone
2. Laptop
3. Tablet dan ipad
4. Kamera digital

### Fungsi Gadget

- a. Media Komunikasi
- b. Akses Informasi
- c. Media Hiburan
- d. Gaya Hidup



### Cara Mengatasi/Mengantisipasi Penggunaan Gadget pada Anak

1. Apabila pada malam hari anak jadi susah tidur karena *gadget*, berlakukn kegiatan tanpa *gadget* 1-3 jam sebelum tidur
2. Orang tua lebih sering membawa anak-anak untuk melaknkan aktivitas fisik
3. Membatasi waktu anak dalam penggunaan *gadget*, agar anak punya waktu berinteraksi langsung dengan orang lain

Cara memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan *gadget*

- a. Cari tempat tinggal yang memiliki nuansa religius
- b. Ajar anak kegiatan bermasyarakat
- c. Pilih tempat bermain bersama alam
- d. Menyarankan kepada orang untuk memainkan permainan di rumah bermain monopoli, bermain rubik, dan bermain bongkar pasang lego

## Lampiran 7

### SATUAN ACARA PENYULUHAN (SAP)

Pokok Pembahasan	: Bahaya Gadget
Sub Pokok Pembahasan	: Edukasi Keluarga Terkait 5 Tugas Kesehatan Keluarga
Sasaran	: Keluarga Bapak R dengan Bahaya <i>Gadget</i>
Tanggal	: 17, 18, 19, 20 Februari 2021
Jam/Waktu	: 10.00- 11.00 (60 Menit)
Tempat	: Rumah Bapak R di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat
Penyuluh	: Tahsya Ria Shafira

---

---

#### A. Analisa Situasi

Salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya *gadget* yang sudah tersedia dimana-mana baik dalam bentuk laptop, komputer, *smartphone*, televisi, radio, game dan lain sebagainya (Novitasari, 2019).

*Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif (Novitasari, 2019).

Kebutuhan belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk meneliti dan menemukan 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 (non-formal) (Pusdiklat Kemendikbud, 2016).

Indonesia dinobatkan sebagai negara peringkat lima terbesar pengguna *gadget* di dunia. Hal ini terbukti, data pada tahun 2014 menunjukkan pengguna aktif *smartphone* yang ada di seluruh Indonesia sekitar 47 juta jiwa, dimana 79,5% diantaranya berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Berdasarkan hasil riset Kominfo dan UNICEF mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet menyimpulkan: Ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet

dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet, maraknya akses dan penggunaan internet di kalangan anak-anak dan remaja dikarenakan meningkatnya pengguna *smartphone* yang sebelumnya cenderung menggunakan personal komputer di warung internet dan laboratorium sekolah serta *laptop* di rumah (Zaini & Soenarto).

Berdasarkan hasil wawancara dengan keluarga pada tahap tumbuh kembang usia sekolah yang mengalami kecanduan *gadget* mengatakan bahwa tidak mengetahui tentang bagaimana mengatasi/mengantisipasi pengguna *gadget* pada anak dan bagaimana cara memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecandu *gadget*. Oleh karena itu perlu dilakukan penyuluhan pada keluarga pasien untuk menambah pengetahuan keluarga dalam meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak.

## **B. Diagnosa Keperawatan**

Defisit pengetahuan keluarga Bapak R berhubungan dengan ketidakmampuan keluarga mengenal masalah bahaya *gadget*.

## **C. Tujuan**

### 1. Tujuan Instruksional Umum

Setelah mengikuti kegiatan penyuluhan ini selama 4×30 menit diharapkan keluarga pasien dapat memahami tentang bahaya *gadget* dan 5 fungsi perawatan keluarga.

### 2. Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mengikuti kegiatan penyuluhan ini selama 4×30menit diharapkan keluarga Bapak R dapat:

- a. Keluarga dapat menjelaskan tentang bahaya *gadget*: pengertian *gadget*, jenis *gadget*, fungsi *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget* dan pengaruh media belajar *gadget* terhadap perilaku anak.
- b. Keluarga dapat mengambil keputusan mengenai tindakan kesehatan anggota keluarga Bapak R terhadap bahaya *gadget* pada anak. Keluarga dapat menjelaskan tentang cara perawatan dermatitis atopik di rumah.

- c. Keluarga mampu cara mengatasi/mengantisipasi penggunaan *gadget* pada anak.
- d. Keluarga mampu memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan *gadget*.
- e. Keluarga mampu memanfaatkan fasilitas pelayanan kesehatan bagi anggota keluarga yang sakit.

#### **D. Isi Materi**

1. Bahaya *gadget*: pengertian *gadget*, jenis *gadget*, fungsi *gadget*, dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak, pengaruh media belajar *gadget* terhadap perilaku anak.
2. Mengambil keputusan mengenai tindakan kesehatan.
3. Mengatasi/mengantisipasi penggunaan *gadget*.
4. Memodifikasi Lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan *gadget*.
5. Manfaat penggunaan fasilitas pelayanan kesehatan.

#### **E. Metode**

1. Ceramah
2. Diskusi/Tanya jawab

#### **F. Media**

1. Lembar balik
2. Leaflet
3. Kuisisioner

#### **G. Pelaksanaan kegiatan**

1. Persiapan:
  - a. Menyusun SAP dan materi
  - b. Menyiapkan alat
  - c. Konsultasi kepada pembimbing

## 2. Pelaksanaan penyuluhan

No	Kegiatan	Penyuluh	Peserta
1.	Pembukaan (5 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan salam dan memperkenalkan diri.</li> <li>2. Menjelaskan maksud dan tujuan</li> <li>3. Kontrak waktu</li> <li>4. Menjelaskan tata tertib</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab salam</li> <li>2. Mendengarkan dan menyimak</li> </ol>
2	Isi Selasa, 17 Februari 2021 (60 menit)	1. Menjelaskan tentang Bahaya <i>gadget</i> : pengertian <i>gadget</i> , jenis <i>gadget</i> , fungsi <i>gadget</i> , dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak, pengaruh media belajar <i>gadget</i> terhadap perilaku anak.	1. Mendengarkan dan menyimak Memerhatikan dan mendemonstrasikan kembali
	Kamis, 18 Februari 2021 (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menanyakan keluarga mengambil keputusan mengenai tindakan kesehatan anggota keluarga</li> <li>2. Menjelaskan cara mengatasi/mengantisipasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyimak dan menjawab pertanyaan</li> <li>2. Mendengarkan dan menyimak</li> </ol>
	Sabtu, 19 Februari 2021 (30 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan tentang cara memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan <i>gadget</i></li> <li>2. Menanyakan jenis fasilitas kesehatan yang ada</li> <li>3. Menjelaskan tentang</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan dan menyimak</li> <li>2. Menyimak dan menjawab pertanyaan</li> </ol>

		manfaat menggunakan fasilitas pelayanan kesehatan.	
	Sabtu, 20 Februari 2021 (30 menit)	1. Mengevaluasi TUK 1,2,3,4,5 dengan menggunakan kuisisioner	1. Menjawab lembar kuisisioner
3	Penutup (15 menit)	1. Memberikan pertanyaan 2. Mengucapkan salam	1. Menjawab pertanyaan 2. Menyimak 3. Menjawab salam

## H. Evaluasi

### 1. Evaluasi Struktural

- a. Ruangan yang dipakai kondusif
- b. Alat dan sarana yang diperlukan berfungsi dengan baik
- c. Penyuluh dan keluarga pasien hadir tepat waktu
- d. Penyelenggaraan dilaksanakan di rumah Bapak R khususnya Anak R yang mengalami kecanduan *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat.

### 2. Evaluasi Proses

- a. Penyuluh menguasai tugasnya
- b. 70% keluarga dapat menjawab pengertian *gadget*.
- c. 70% keluarga dapat menjawab jenis *gadget*.
- d. 70% keluarga dapat menjawab fungsi *gadget*.
- e. 70% keluarga dapat menjawab dampak negatif *gadget*.
- f. 70% keluarga dapat menjawab mengambil keputusan mengenai tindakan kesehatan anggota keluarga.
- g. 70% Keluarga dapat menjawab cara mengatasi/mengantisipasi penggunaan *gadget* pada anak.
- h. 70% keluarga dapat menjawab cara memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan *gadget*.

- i. Keluarga mampu memanfaatkan pelayanan kesehatan.

## **Lampiran 1**

Materi : Bahaya *Gadget*

### 1. Pengertian *gadget*

*Gadget* adalah perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan bahwa *gadget* merupakan benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. *Gadget* adalah perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik.

*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 (Anggraini, 2019).

### 2. Jenis *gadget*

#### 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 berbagi 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 besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

d. Kamera digital

Kamera digital termasuk 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 bahkan mulai terdapat kemunculan istilah Action Cam (Anggraini, 2019).

3. Fungsi *gadget*

a. 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.

b. Akses informasi

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

c. Media hiburan

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

d. Gaya hidup

Gadget sudah menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini. Boleh dikatakan bahwa *gadget* akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunaannya (Anggraini, 2019).

#### 4. Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak

Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak memiliki dampak negatif dan dampak positif, yaitu sebagai berikut:

##### a. Dampak negatif

##### 1) Merusak mata

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel, tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus-menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi. Semakin sering menggunakan *gadget* akan mengganggu kesehatan terutama pada mata. Selain itu akan mengurangi minat baca anak karena terbiasa pada objek bergambar dan bergerak (Chusna, 2017).

##### 2) Mengubah postur tubuh

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya dan dapat menyebabkan kelainan pada tulang belakang (Chusna, 2017).

##### 3) Mengganggu saat istirahat

Komputer, laptop, tablet, dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent, atau jauhkan dari tempat tidur (Chusna, 2017). Sebagai contoh, 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 di bawah usia 13 tahun (Iswidharmanjaya, 2014).

#### 4) Terpapar radiasi

Sebuah *gadget* seperti misalkan laptop sebenarnya melancarkan radiasi namun radiasi ini berfrekuensi rendah. Efek radiasi yang ditimbulkan ketika bermain laptop terlalu lama biasanya mengakibatkan 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 partison. Tetapi hal itu menjadi perdebatan antara pakar kesehatan lain, karena ketika di teliti hasil penelitian menggunakan bawah gelombang radiasi smartphone yang saat ini dipasaran masih tergolong aman. Namun dengan demikian memerlukan tips bijak untuk menggunakan smartphone terutama saat telepon misalnya dengan menelepon tidak terlalu lama, mendekatkan smartphone pada telinga terlalu lama, menggunakan casing anti radiasi (Iswidharmanjaya, 2014).

#### 5) Kesehatan tangan terganggu

Ketika anak memainkan *gadget* seperti misalnya video game dengan frekuensi yang tinggi biasanya akan mengalami kecapekan di 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 cedera. Sebenarnya keyboard virtual memiliki pengaruh yang sama dengan keyboard fisik. Hal disebabkan pengguna mematikan efek

suara pada keyboard virtual sehingga ketika menekan tombol virtual lebih keras sehingga membuat beban pada jari serta pergelangan tangan (Iswidharmanjaya, 2014).

6) Terganggunya Fungsi PFC (*Pre Frontal Cortex*)

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi. kontrol diri. tanggung jawab. pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu (Chusna, 2017).

7) Introvert

Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert (Chusna, 2017).

8) Perkembangan otak

Terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), serta menghambat kemampuan dalam mengeskpresikan pikirannya (Chusna, 2017).

9) Ancaman *Cyberbullying*

*Cyberbullying* adalah sebuah bentuk pelecehan atau bullying di dunia maya, biasanya hal ini terjadi melalui media jejaring sosial (Iswidharmanjaya, 2014).

10) Suka menyendiri

Menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat mereka lebih bersifat individualis atau menyendiri. Banyak dari mereka diakhir pekan

digunakan untuk bermain gadget ketimbang bermain dengan teman bermain untuk sekedar bermain bola dilapangan (Chusna, 2017).

#### 11) Perilaku kekerasan

Menurut penelitian perilaku kekerasan yang terjadi pada anak dikarenakan anak sering mengonsumsi 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 gametelah ditampilkan rating yang disesuaikan dengan usia pemainnya. Adapun perilaku kekerasan yang terjadi pada anak karena sebuah proses belajar yang salah dimana proses kebiasaan melihat materi yang berulang-ulang mengindikasikan perilaku kekerasan (Iswidharmanjaya, 2014).

#### 12) Pudarnya kreatifitas

Dengan adanya gadget, kecenderungan anak menjadi kurang kreatif lagi. Itu dikarenakan ketika ia diberi tugas oleh sekolah ia tinggal browsing di internet untuk menyelesaikan tugas itu. Di lain sisi gadget memudahkan seorang anak dalam belajar namun di sisi lain kreatifitasnya akan terancam pudar jika terlalu menggantungkan dengan kerangka tersebut karena ia tinggal melakukan copy-paste materi yang ada dalam situs internet (Iswidharmanjaya, 2014).

### b. Dampak positif

Dampak Positif dan Negatif dari Pemakaian Gadget. Dampak Positif:

#### 1) Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini Gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam gadget kita.

#### 2) Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget kita Contoh aplikasi: Detik. Kompas.com. dll

### 3) Menambah teman

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.

### 4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru (Chusna, 2017).

### 5) Melatih kreativitas anak

Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi (Subarkah, 2019).

## 5. Cara Mengatasi/Mengantisipasi Penggunaan Gadget pada Anak

Tentu saja dengan berbagai dampak negatif yang ditimbulkan oleh *gadget* kepada anak maka dibutuhkan cara untuk mengatasinya. Oleh karena itu untuk mengatasi dampak negatif gadget pada anak peran orang tua sangat dibutuhkan yaitu :

- a. Apabila pada malam hari anak jadi susah tidur karena *gadget*, berlakukan kegiatan tanpa gadget 1-3 jam sebelum tidur
- b. Orang tua lebih sering membawa anak-anak untuk melakukan aktivitas fisik
- c. Orang tua mengajarkan anak untuk menjaga jarak pandang antara mata dan layar
- d. Untuk mengurangi dampak leher terlalu lama mendongak, ajarkan anak posisi yang baik menggunakan *gadget*
- e. Membatasi waktu anak dalam penggunaan *gadget*, agar anak punya waktu berinteraksi langsung dengan orang lain
- f. Menghindari anak dari media maupun game yang menampilkan perilaku-perilaku tindak kekerasan fisik dan seksual (Anggraini, 2019).

## 6. Cara memodifikasi lingkungan yang baik untuk anak yang kecanduan *gadget*

- a. Cari tempat tinggal yang memiliki nuansa religius lingkungan yang kental dengan nuansa keagamaan bisa mendorong anak untuk aktif berpartisipasi sehingga ia akan mempunyai pemahaman yang baik akan dirinya dan lingkungan di sekitarnya. Sebagai contoh, anak ikut bimbingan belajar mengaji.

- b. Ajari anak kegiatan bermasyarakat ajarkan bagaimana menghormati dan memperlakukan tetangga-tetangga di sekitar rumah dengan baik. Dengan begitu kecerdasan sosial anak senantiasa terasah. Sebagai contoh, setiap berkunjung atau sedang berpapasan dengan orang lain atau orang yang lebih dewasa, dibiasakan untuk mengucapkan salam dan menyapa orang tersebut.
  - c. Pilih tempat bermain bersama alam alam mengajarkan segalanya. Termasuk untuk tumbuh kembang anak. Terkadang anak menemukan hal hebat ketika bermain bersama alam. Sebagai contoh, bermain di kolam renang dengan pengawasan orang tua, bermain di pantai, pergi ke kebun/ladang bersama keluarga.
  - d. Menyarankan kepada orang untuk memainkan permainan di rumah agar dapat mengisi waktu luang anak selain bermain *gadget*, permainan yang dapat dilakukan seperti, bermain petak umpet, bermain bola kaki dilingkungan sekitar asrama, saat dirumah dapat bermain monopoli, bermain rubik, dan bermain bongkar pasang lego untuk meningkatkan kreativitas anak.
7. Keluarga menyatakan keputusannya mengenai tindakan kesehatan yang akan dilakukan dalam mengatasi masalah kesehatan dengan membawa anggota keluarga ke praktik, praktik bidan, posbindu, pusat rehabilitasi, puskesmas dan rumah sakit terdekat.

#### 8. Manfaat menggunakan Fasilitas Pelayanan Kesehatan

Fasilitas Pelayanan Kesehatan adalah suatu alat dan/atau tempat yang digunakan untuk menyelenggarakan upaya pelayanan kesehatan, baik promotif (peningkatan kesehatan), preventif (pemeliharaan kesehatan), kuratif (pengobatan penyakit) maupun rehabilitatif (pemulihan kesehatan) yang dilakukan oleh Pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat (Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 2016 tentang Fasilitas Kesehatan). Beberapa manfaat fasilitas kesehatan bagi masyarakat, yaitu:

- e. Sebagai akses utama pelayanan kesehatan

Manfaat fasilitas kesehatan paling utama adalah memudahkan akses masyarakat untuk mendapatkan pelayanan kesehatan. Berbagai fasilitas kesehatan, misalnya puskesmas yang sudah tersedia di setiap kecamatan.

Puskesmas merupakan fasilitas kesehatan yang memberikan pelayanan kesehatan paling dasar untuk masyarakat dengan terlibat langsung dengan masyarakat. Fasilitas kesehatan lain seperti apotik, klinik atau rumah sakit yang tersebar di setiap daerah juga berguna untuk memberikan kemudahan akses masyarakat untuk mendapatkan pelayanan kesehatan yang optimal.

f. Meringankan beban biaya pengobatan

Sudah tersedia fasilitas kesehatan seperti KIS (Kartu Indonesia Sehat) atau asuransi kesehatan lain untuk masyarakat. Manfaat asuransi kesehatan bagi masyarakat selain dapat meringankan biaya yang dikeluarkan saat pengobatan juga memberikan rasa aman jika terjadi kondisi yang tidak diinginkan. Selain itu, asuransi tertentu juga dapat digunakan oleh masyarakat yang kurang mampu agar mendapatkan pelayanan kesehatan yang layak dan maksimal.

g. Sebagai tempat pengobatan dan pemulihan

Manfaat rumah sakit, klinik atau puskesmas menyediakan pelayanan kesehatan yang dibutuhkan masyarakat, bahkan pada keadaan darurat sekalipun. Manfaat fasilitas kesehatan ini adalah sebagai tempat masyarakat mendapatkan pengobatan, penanganan serta tempat pemulihan penyakit.

h. Meningkatkan kesadaran akan kesehatan

Selain memberikan pengobatan dan pelayanan lain, beberapa jenis fasilitas kesehatan juga berfungsi untuk menyadarkan masyarakat akan kesehatan diri maupun lingkungan, seperti mengadakan penyuluhan, posyandu atau lainnya. Hal ini semata-mata bertujuan untuk memberikan masyarakat pengertian mengenai pentingnya kesehatan, mengenai manfaat hidup bersih dan sehat serta bagaimana cara untuk memperoleh pelayanan kesehatan yang dibutuhkan masyarakat.

i. Memenuhi kebutuhan masyarakat akan kesehatan

Tidak hanya sekedar pengobatan atau pemulihan saja, masyarakat banyak menggunakan fasilitas kesehatan walaupun dalam keadaan yang sehat. Pada umumnya hal ini dilakukan untuk memonitor kesehatan diri,

guna mencegah terjadi sesuatu yang tidak diinginkan dan meningkatkan derajat kesehatan.

#### 9. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget*. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

##### a. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi anak untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat anak semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru (Fadilah, 2015).

##### b. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada anak. Sehingga hal itu membuat anak penasaran untuk mengoperasikan *gadget* (Fadilah, 2015).

##### c. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan. Kebutuhan dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online (Fadilah, 2015).

##### d. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget* semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya (Fadilah, 2015).

##### e. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget* (Fadilah, 2015). Lingkungan dibedakan kedalam tiga bagian, yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah/kampus, dan lingkungan pemuda.

Konsep dari kata lingkungan mengacu kepada apa yang ada disekitar manusia. Hal tersebut tidak hanya meliputi lingkungan sosial melainkan juga lingkungan fisik yang berupa fasilitas. Dari segi sosial, lingkungan keluarga merupakan tempat pertama penanaman nilai-nilai dan perilaku dalam diri seseorang. Bagaimana perilaku keluarga dalam menggunakan *gadget* secara tidak langsung akan berpengaruh terhadap penggunaan *gadget* dalam aktivitas belajar. Contohnya keluarga yang terbiasa menggunakan *gadget* untuk hal positif atau aktivitas belajar akan mempengaruhi anggota keluarga lain untuk melakukan hal serupa. Begitupun sebaliknya, keluarga yang suka menggunakan *gadget* untuk bermain game, atau online shop secara tidak langsung akan berpengaruh kepada yang lainnya. Dari segi fisik lingkungan meliputi fasilitas dan benda-benda yang ada di sekitar manusia. Dalam konteks ini meliputi fasilitas internet, *gadget*, pulsa, jaringan dan sebagainya. Seseorang yang tinggal di lingkungan yang memiliki fasilitas internet yang handal akan membuat orang tersebut lebih intens dalam menggunakan internet. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor lingkungan akan mempengaruhi penggunaan *gadget* dalam aktivitas belajar anak (Nugraha, 2018).

f. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku anak. Sehingga banyak anak mengikuti trend yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget* (Kotler, 2007).

g. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak (Kotler, 2007).

h. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan kontribusi terhadap perilaku anak seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian anak yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti trend sesuai

perkembangan teknologi (Kotler, 2007).

i. Perilaku akses pengguna *gadget*

Perilaku akses meliputi kognitif, afektif dan konatif. Dimensi kognitif mencakup pengetahuan dan wawasan pengguna terhadap smartphone dan internet. Afektif meliputi kenyamanan dan sikap pengguna ketika menggunakan internet. Dan konatif adalah keterampilan dalam menggunakan smartphone. Pengetahuan, kenyamanan dan keterampilan menggunakan internet akan menentukan seberapa tinggi penggunaan *gadget* dalam aktivitas belajar mahasiswa. Perilaku akses internet pengguna ini menentukan bagaimana dia bertindak menggunakan internet untuk kepentingan belajarnya. Minat baca juga merupakan faktor penting yang mempengaruhi penggunaan *gadget* dalam aktivitas belajar. Minat baca pada dasarnya merupakan salah satu aspek pendorong dalam diri seseorang dalam mewujudkan keinginan atau kebutuhan belajar seseorang, khususnya belajar dengan menggunakan *gadget*. *Gadget* yang memiliki fitur yang beragam mulai dari *game* sampai edukasi, bahkan jejaring sangat penting untuk memastikan bahwa mahasiswa memiliki minat baca yang tinggi sehingga *gadget* tersebut digunakan untuk belajar.

## Lampiran 8

B : 5  
s : 5

### Lampiran 8 Lembar Kuisisioner

#### KUISISIONER GADGET

(Sebelum diberikan Pendidikan Kesehatan)

#### I. Identitas Responden

Nama : An. R (di dampingi orang tua Tn. R )

Umur : 10 tahun

Alamat: Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat

#### II. Aspek Pengetahuan Bahaya *Gadget*

Petunjuk kegiatan :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang anda anggap benar

#### 1. Yang dimaksud dengan Gadget adalah ?

- a. Sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik
- b. Teknologi yang di dalamnya hanya smartphone
- c. Computer dan laptop

#### 2. Dampak negative dari pengguna gadget adalah ?

- a. Menjadi milyader dan kaya raya
- b. Menjadi pribadi yang tertutup
- c. Menjadi terkenal

#### 3. Anak menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, sulit bergaul termasuk dampak negative secara?

- a. Mental
- b. Fisik
- c. Social

#### 4. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan diantaranya adalah?

- a. Gangguan pada penglihatan
- b. Tidak mau bergaul
- c. Bermalas – malasan

#### 5. Penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan anak dalam belajar dengan cara ?

- a. Mengerjakan tugas sekolah
- b. Mencontek menggunakan HP

- c. Mencari materi pelajaran melalui smartphone
6. Anak mudah marah, tersinggung, suasana hati berubah-ubah serta adanya ancaman pembulian di dunia maya termasuk dampak negative secara?
- a. Spiritual
  - b. Psikis
  - c. Social
7. Malas, terkikisnya keimanan kepada pencipta dan kerusakan dalam hubungan dengan sesama manusia termasuk dampak negative secara?
- a. Mental/pskis
  - b. Spiritual
  - c. Social
8. Cara mengatasi atau mengantisipasi dampak negative penggunaan gadget pada anak?
- a. Orang tua memberikan peluang untuk belajar melalui smartphone
  - b. Anak diberikan berbagai aplikasi game online agar lebih rileks
  - c. Mengajak anak untuk melakukan aktifitas fisik
9. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya memberlakukan kegiatan tanpa gadget 1-3jam sebelum tidur yaitu?
- a. Menonton televisi
  - b. Membaca buku atau berdongeng bersama anak
  - c. Mengajak anak berkeliling menggunakan sepeda motor
10. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya membatasi waktu anak dalam penggunaan gadget yaitu, kecuali?
- a. Mengajak anak mengunjungi saudara atau teman lama
  - b. Mengundang beberapa teman anak untuk bermain *game online*
  - c. Melakukan kegiatan bersam ateman – teman atau saudara. Ciptakan kelas menggambar, teater atau memasak

**Lampiran 8**  
**Lembar Kuisisioner**

**KUISISIONER GADGET**

(Setelah diberikan Pendidikan Kesehatan)

I. Identitas Responden

Nama : An. R (di dampingi orang tua Tn. R )

Umur : 10 tahun

Alamat: Kecamatan Balik Bukit Kabupaten Lampung Barat

II. Aspek Pengetahuan Bahaya *Gadget*

Petunjuk kegiatan :

Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang anda anggap benar

1. Yang dimaksud dengan Gadget adalah ?

- a. Sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang lebih baik
- b. Teknologi yang di dalamnya hanya smartphone
- c. Computer dan laptop

2. Dampak negative dari pengguna gadget adalah ?

- a. Menjadi milyader dan kaya raya
- b. Menjadi pribadi yang tertutup
- c. Menjadi terkenal

3. Anak menjadi pribadi yang tertutup, suka menyendiri, sulit bergaul termasuk dampak negative secara?

- a. Mental
- b. Fisik
- c. Social

4. Penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan diantaranya adalah?

- a. Gangguan pada penglihatan
- b. Tidak mau bergaul
- c. Bermalasan – malas

5. Penggunaan gadget yang mengganggu perkembangan anak dalam belajar dengan cara ?

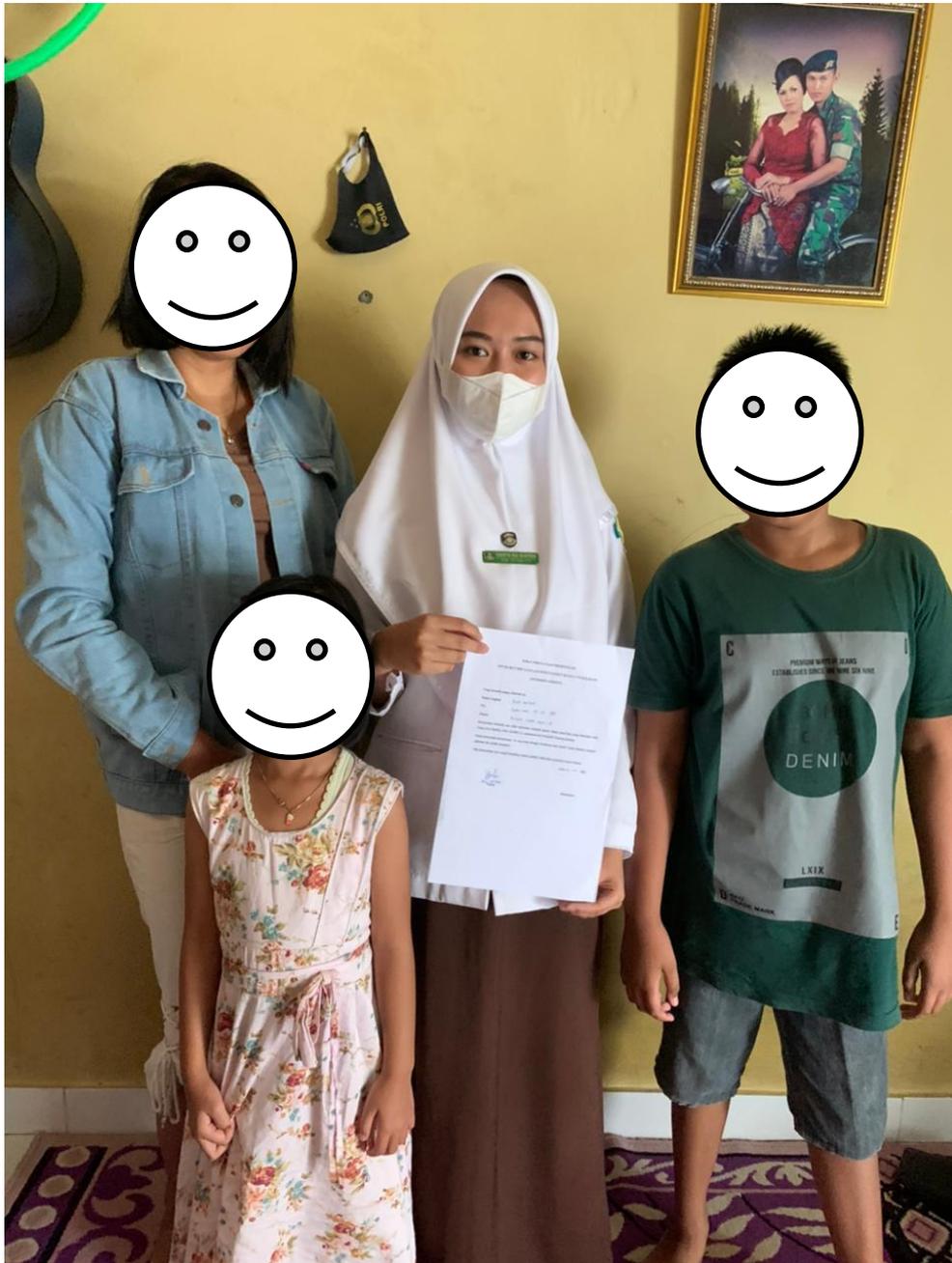
- a. Mengerjakan tugas sekolah
- b. Mencontek menggunakan HP

- Mencari materi pelajaran melalui smartphone
6. Anak mudah marah, tersinggung, suasana hati berubah-ubah serta adanya ancaman pembulian di dunia maya termasuk dampak negative secara?
- Spiritual
  - Psikis
  - Social
7. Malas, terkikisnya keimanan kepada pencipta dan kerusakan dalam hubungan dengan sesama manusia termasuk dampak negative secara?
- Mental/psikis
- Spiritual
  - Social
8. Cara mengatasi atau mengantisipasi dampak negative penggunaan gadget pada anak?
- Orang tua memberikan peluang untuk belajar melalui smartphone
  - Anak diberikan berbagai aplikasi game online agar lebih rileks
  - Mengajak anak untuk melakukan aktifitas fisik
9. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya memberlakukan kegiatan tanpa gadget 1-3jam sebelum tidur yaitu?
- Menonton televisi
- Membaca buku atau berdongeng bersama anak
  - Mengajak anak berkeliling menggunakan sepeda motor
10. Untuk mengurangi dampak dari penggunaan gadget pada anak maka diperlukan cara untuk mengatasi hal tersebut salah satunya membatasi waktu anak dalam penggunaan gadget yaitu, kecuali?
- Mengajak anak mengunjungi saudara atau teman lama
  - Mengundang beberapa teman anak untuk bermain *game online*
  - Melakukan kegiatan bersama teman – teman atau saudara. Ciptakan kelas menggambar, teater atau memasak

## **KUNCI JAWABAN**

- |              |              |
|--------------|--------------|
| <b>1. A</b>  | <b>11. B</b> |
| <b>2. A</b>  | <b>12. A</b> |
| <b>3. B</b>  | <b>13. A</b> |
| <b>4. B</b>  | <b>14. B</b> |
| <b>5. C</b>  | <b>15. C</b> |
| <b>6. B</b>  | <b>16. C</b> |
| <b>7. B</b>  | <b>17. A</b> |
| <b>8. C</b>  | <b>18. B</b> |
| <b>9. A</b>  | <b>19. C</b> |
| <b>10. B</b> | <b>20. B</b> |

Lampiran 9



Lampiran 10

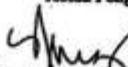
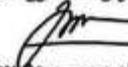
	<b>POLTEKES KEMENKES TANJUNGGARANG</b>	KODE :
	<b>Formulir</b> <b>Masukan &amp; Perbaikan KTI / Skripsi / LTA</b>	TGL :
		REVISI :

**LEMBAR MASUKAN DAN PERBAIKAN**

Nama Mahasiswa : Tohya Rio Shafiro  
 NIM : 18M40812  
 Prodi : DIII Keperawatan  
 Tanggal : 01 Juni 2021  
 Judul Penelitian : Asuhan Keperawatan Gangguan Kebutuhan Belajar pada Anak Usia Sekolah Keluarga Bapak R. Khawanya Anak R. dengan Bahaya Gadget di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021

No	Hari/Tanggal	Catatan Pembimbing	Paraf Mahasiswa	Paraf Dosen
1	Jumat 4-6-2021	<p>1. Ciri-Ciri anak dimasukkan parakegi di bab 1 sebagai alasan untuk mengambil alasan topik ini marasukit</p> <p>2. Sukt mengenai ttg penggunaan gadget Hal. 17 double di 24 Hal. 26 Edukasi fase remaja Ketidakpuhan bsa jadi diagnose pembanding</p> <p>3. Metada masih blm proposal, diubah sbg bahava hasil</p> <p>4. Ditkaji data-data yang ada di lingkungan sekitar anak untuk bentuk pengalihan + di modifikasi lingkungan Pengaljian untuk modifikasi di lengkapi ya yang belum tertuang Melatih psikomotornya Kemana kesulitan → pem tumbang anak TUK tidak harus tercapai semuanya Pembahasan kaitan dengan perkembangan anak dan sorongan untuk bentuknya.</p> <p>5. Keluarga juga harus diintervensi TUK tidak harus tercapai semuanya, coba ditelaah kembali TUK 3 yang belum ditelaah ditambahkan</p>	<p>Shafiro</p> <p>Shafiro</p> <p>Shafiro</p> <p>Shafiro</p> <p>Shafiro</p>	<p>[Signature]</p> <p>[Signature]</p> <p>[Signature]</p> <p>[Signature]</p> <p>[Signature]</p>

Bandar Lampung, ..... 1 Juni 2021

<p><b>Ketua Penguji</b></p> <p></p> <p><u>Tanjung Lerman, S.K.M., M.Kes</u> NIP. 191204 241987 03 2004</p>	<p><b>Anggota Penguji II</b></p> <p></p> <p><u>Ns. Dede Saiful K. S. Kep., M.Kes</u> NIP. 1977 0707 200 212006</p>	<p><b>Anggota Penguji II</b></p> <p></p> <p><u>Yulian Ampraningsih, S.K.M., M.Kes</u> NIP. 196607 2519 8803 2001</p>
---	---	---