

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Virginia Handerson (dalam Potter dan Perry, 1997) membagi kebutuhan dasar manusia ke dalam 14 komponen berikut yaitu manusia harus dapat bernafas secara normal, makan dan minum yang cukup, setiap hari harus bisa buang air besar dan buang air kecil (eliminasi) dengan lancar, bisa bergerak dan mempertahankan postur tubuh yang diinginkan, bisa tidur dan istirahat dengan tenang, memilih pakaian yang tepat dan nyaman dipakai, mempertahankan suhu tubuh dalam kisaran normal dengan menyesuaikan pakaian yang dikenakan 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 dengan agama dan kepercayaan, berkerja sedemikian rupa sebagai modal untuk membiayai kebutuhan hidup, bermain atau berpartisipasi dalam berbagai bentuk rekreasi dan belajar, menemukan atau memuaskan rasa ingin tahu yang mengarah pada perkembangan yang normal (Kasiati & Rosmalawati, 2016).

Kebutuhan dasar manusia sangatlah penting bagi setiap individu maka dari itu tugas dari setiap individu harus memenuhi kebutuhannya, walaupun bagi sebagian individu masih ada yang mengabaikan kebutuhan dasar tersebut terutama pada kebutuhan belajar (Haswita & Sulistyowati, 2017).

Kebutuhan juga dapat dinyatakan sebagai sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kehidupannya, demi mencapai suatu hasil (tujuan) yang lebih baik. Kebutuhan belajar dapat diartikan sebagai suatu jarak antara tingkat pengetahuan, keterampilan, dan/atau sikap yang ingin diperoleh seseorang, kelompok, lembaga, dan/atau masyarakat yang hanya yang dapat dicapai melalui kegiatan belajar (Pusdiklat Kemendikbud, 2016).

Belajar adalah suatu proses perubahan kearah yang lebih baik, yang mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak baik menjadi baik, yang tidak pantas menjadi pantas. Jadi pengertian 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).

Perkembangan pada era modern seperti ini yakni dari sisi teknologi yang terus dan akan semakin berkembang sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan keinginan manusia yang tidak akan ada habisnya untuk dipenuhi. Tidak terpenuhi kebutuhan belajar akan berdampak yaitu individu tersebut akan minim pengetahuan maupun pemahaman. 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. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. (Novitasari, 2019).

*Gadget* berdampak positif apabila dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk komunikasi sekaligus sebagai sarana belajar untuk menambah ilmu pengetahuan. Anak dituntun untuk lebih kreatif. Dengan adanya media visual dan audio maka anak-anak bisa berimajinasi dan biasanya lebih tertarik, misalnya anak *browsing* buku. Namun jika digunakan secara berlebihan atau disalah gunakan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya* (Chusna, 2017).

Penggunaan *gadget* memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif (meningkatkan semangat belajar anak) tetapi juga ada dampak negatifnya (berdampak pada kemalasan, karena anak-anak lebih mementingkan *gadgetnya* daripada pembelajarannya). Itulah beberapa dampak yang disebabkan penggunaan *gadget* pada anak-anak (Chusna, 2017).

Orang tua belum mengerti bahwa kecanduan *gadget* sangat berbahaya bagi

anak baik secara fisik, psikis/mental, sosial maupun spiritual. Secara fisik, anak dapat mengalami masalah seperti peningkatam berat badan karena kurang gerak, insomnia, sakit kepala dan masalah penglihatan. Secara psikis/mental yaitu anak akan mengalami kecemasan, kesepian, rasa bersalah, isolasi diri, perubahan suasana hati. Mereka mungkin juga menjadi agresif dan mudah marah jika orang tua tidak memberi akses menggunakan *gadget*. Secara sosial, anak yang selalu asik bermain dengan *gadget* menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sehingga tidak memahami etika bersosialisasi. Dan secara spiritual masalah yang muncul seperti malas, terkikisnya keimanan kepada pencipta, dan kerusakan dalam hubungan dengan sesama manusia (Febriano, 2017).

Orang tua yang *standbay* dirumah (ibu rumah tangga) membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan perhatian si anak agar tidak mengganggu aktifitas ibu dalam mengerjakan pekerjaan rumah tangga. Awalnya tujuan tersebut berhasil akan tetapi lama-kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur serta aplikasi lain yang lebih menarik. Hal ini yang menyebabkan anak lebih fokus pada *gadget* yang dimilikinya dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individuali dan takpeka terhadap lingkungan sekitarnya (Chusna, 2017).

Orang tua sebaiknya mendampingi anak dan memberikan arahan atau pengawasan dalam menggunakan *gadget* supaya anak dapat bijak dalam menggunakan *gadget*. Dengan dampingan dan arahan dari orang tua, secara tidak langsung menjadikan anak lebih terbatas dalam menggunakan *gadget* serta mengetahui apa yang boleh di akses dan apa yang tidak boleh di akses sesuai dengan usianya (Novitasari, 2019).

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, 2019).

Sejak anak menggunakan gadget, anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang berespon pada saat orang tua mengajaknya berbicara (Anggrahini, 2013). Apabila hal ini berlangsung terus-menerus, dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan sosial dan emosional pada anak sekolah. Dimana anak-anak seharusnya dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sekitar akan tetapi dengan adanya gadget sebuah interaksi tersebut akan mengalami sebuah gangguan.

Orang tua umumnya menganggap masa periode kanak-kanak akhir (6-12 Tahun) merupakan usia yang menyulitkan karena anak tidak mau lagi menuruti perintah dan lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Juga disebut usia tidak rapi karena anak cenderung tidak memedulikan dan ceroboh dalam penampilan, kamarnya sangat berantakan, dan tidak bertanggung jawab terhadap pakaian dan benda-benda miliknya, terutama pada anak laki-laki.

Para pendidik menyebut sebagai usia sekolah dasar, yaitu saat anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan berbagai keterampilan di sekolah dasar. Masa ini merupakan masa pembentukan kebiasaan dorongan berprestasi yang cenderung menetap sampai dewasa sehingga disebut juga masa kritis dalam dorongan berprestasi.

Psikolog menyebut masa ini usia berkelompok karena anak ingin diterima oleh teman-teman sebayanya sebagai anggota kelompok dan saat anak ingin menyesuaikan diri dengan standar kelompok dalam penampilan, berbicara, dan perilaku.

Perkembangan fisik pada masa ini merupakan periode tenang sebelum memasuki pertumbuhan yang pesat pada masa pubertas/menjelang masa remaja. Umumnya pada masa ini anak duduk di sekolah dasar. Meliputi perkembangan anak yaitu, tinggi dan berat badan, keterampilan motorik, efek gizi pada masa pertumbuhan fisik anak, gizi berlebihan.

Perkembangan kognitif masa kanak-kanak akhir menurut Piaget, pada

masa ini berada pada tahap operasional konkret yang berlangsung kira-kira 7-11 tahun. Pada tahapan ini, pemikiran logis menggantikan pemikiran intuitif. Anak sudah mampu berfikir rasional dan melakukan aktivitas logis tertentu, walaupun masih terbatas pada objek konkret dan dalam situasi konkret. Anak telah mampu memperlihatkan keterampilan konversi, klasifikasi, penjumlahan, pengurangan, dan beberapa kemampuan lain yang sangat dibutuhkan anak dalam mempelajari pengetahuan dasar di sekolah. Menjelang berakhirnya masa ini atau menginjak masa praremaja, kemampuan kognitifnya makin meningkat. Misalnya, mereka sudah mampu mengenal waktu, tanggal, bulan, atau tahun (Soetjiningsih, 2018).

Perkembangan psikososial masa kanak-kanak pertengahan dan akhir meliputi persepsi anak tentang moral, keluarga sehingga para orang tua hanya memberi sedikit waktunya untuk mereka. Meskipun terjadinya pengurangan pengawasan dari orang tua terhadap anaknya selama masa pertengahan dan akhir anak-anak ini, bukan berarti orang tua masih memonitor usaha yang dilakukan anak dalam memelihara diri mereka, sekalipun secara tidak langsung, relasi dengan teman sebaya, sekolah, pemahaman diri, gender, perkembangan moral, pertumbuhan emosional (Thahir, 2018)

Peran keluarga sangatlah dibutuhkan dalam memantau perilaku anak dalam bermain *gadget*. Menurut Depkes RI (1988) keluarga adalah unit terkecil dari masyarakat yang terdiri atas kepala keluarga dan beberapa orang yang berkumpul dan tinggal di suatu tempat dibawah suatu atap dalam keadaan saling ketergantungan (Padila, 2018).

Keluarga berperan penting dalam membentuk karakter individu dalam sebuah masyarakat. Untuk itu, anggota keluarga memperhatikan pendidikan, kesehatan, gaya hidup. Misalnya, keluarga memperhatikan kesehatan keluarga dan berperan penting dalam penentuan keputusan untuk memilih pelayanan kesehatan (Bakri, 2020).

Salah satu peran perawat dalam memenuhi kebutuhan dasar dalam meningkatkan pengetahuan yaitu dengan cara pemberian edukasi atau pendidikan kesehatan dalam upaya terencana untuk perubahan perilaku masyarakat sesuai dengan norma-norma kesehatan. pendidikan kesehatan dapat

didefinisikan sebagai proses perubahan kebiasaan, sikap, dan pengetahuan pada diri manusia untuk mencapai tujuan kesehatan.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan asuhan keperawatan keluarga dengan masalah gangguan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya *gadget* pada anak usia sekolah sebagai laporan tugas akhir di Politeknik Kesehatan Tanjungkarakang tahun 2021. Dengan harapan penulis lebih memahami bagaimana proses asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada keluarga tentang bahaya *gadget* pada anak usia sekolah menggunakan proses keperawatan, serta klien dapat memelihara dan meningkatkan derajat kesehatannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis merumuskan masalah yaitu Asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021?

## **C. Tujuan Penulisan**

### **1. Tujuan umum**

Melakukan asuhan keperawatan tentang “Asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021?

### **2. Tujuan khusus**

- a. Melakukan pengkajian yang dilakukan pada asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021.
- b. Melakukan diagnosa keperawatan yang dilakukan pada asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021.

- c. Melakukan perencanaan keperawatan yang dilakukan pada asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021.
- d. Melakukan tindakan keperawatan yang dilakukan pada asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021.
- e. Melakukan evaluasi keperawatan yang dilakukan pada asuhan keperawatan gangguan kebutuhan belajar pada anak usia sekolah keluarga Bapak R khususnya Anak R dengan bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021.

#### **D. Manfaat**

##### **1. Manfaat teoritis**

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

##### **2. Manfaat praktis**

###### a. Bagi profesi perawat

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

###### b. Bagi Poltekkes Tanjungkarang, Prodi DIII Keperawatan Tanjungkarang.

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat menambah bahan pustaka atau bahan bacaan sehingga menambah pengetahuan pembaca khususnya mahasiswa keperawatan Politeknik Kesehatan Tanjungkarang.

###### c. Bagi Klien

Laporan tugas akhir ini diharapkan dapat membantu memberikan pengetahuan atau pembelajaran pada klien dan keluarga yang mengalami defisit pengetahuan tentang bahaya *gadget* pada anak usia sekolah.

### **E. Ruang Lingkup**

Asuhan keperawatan ini berfokus pada Asuhan Keperawatan Gangguan Kebutuhan Belajar pada Anak Usia Sekolah Keluarga Bapak R Khususnya Anak R dengan Bahaya *gadget* di Kecamatan Balik Bukit Lampung Barat Tahun 2021. Asuhan keperawatan ini dilakukan untuk mengatasi gangguan kebutuhan belajar pada klien dengan masalah keperawatan defisit pengetahuan tentang bahaya *gadget* pada anak dengan menerapkan teori-teori dan asuhan keperawatan terdahulu dengan melakukan proses keperawatan dari pengkajian sampai evaluasi yang dilakukan selama 4× kunjungan dari tanggal 16-20 Februari 2021 pada keluarga tumbuh kembang usia sekolah dengan 1 keluarga selama 1 minggu. Penulis sudah mendapatkan izin dari klien untuk melakukan asuhan keperawatan pada keluarga tersebut dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.