

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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

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

Kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan oleh manusia untuk kehidupannya, demi mencapai suatu hasil (tujuan) yang lebih baik. Belajar

adalah suatu proses perubahan kearah yang lebih baik, yang mengubah seseorang yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak baik menjadi baik, yang tidak pantas menjadi pantas dan lainnya jadi pengertian kebutuhan belajar adalah kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk hal-hal yang diperlukan dalam belajar dan hal-hal yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar itu sendiri, baik itu proses belajar yang berlangsung di lingkungan keluarga (informal), sekolah (formal), maupun masyarakat (non formal).

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

*Gadget* memiliki fitur yang menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam beraktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keinginan tahun lebih tinggi dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Salah satu faktor timbulnya gangguan ini adalah kehidupan dikota besar dimana kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat memberi tuntutan dan tekanan terhadap perkembangan dan pertumbuhan anak usia sekolah. *Gadget* merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang

diciptakan dalam bentuk perangkat kecil yang penggunaannya semakin meningkat. Jika dipandang dari harga, *gadget* bukanlah barang yang murah sehingga hanya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan saja, tetapi faktanya anak-anak dari usia 3 tahun pun sudah menggunakannya. Dampak buruk *gadget* bagi anak usia dini dapat beresiko seperti ketagihan/kecanduan. Artinya jika kecanduan anak-anak akan lupa waktu untuk makan, belajar, bermain dan beraktifitas bermanfaat lainnya. Anak-anak yang lupa makan berpengaruh terhadap kesehatan karena asupan nutrisi untuk menunjang pertumbuhannya terganggu. Selain itu resiko perubahan mental juga bisa terjadi dan mengakibatkan anak tidak akan mempunyai gairah lagi untuk bermain diluar dengan teman sebayanya. Sehingga ia tidak mempunyai kemampuan berkomunikasi yang baik dengan orang sekitarnya yang membuat dia menjadi tersisih dari teman sebayanya.

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

Armayanti (2013) mengatakan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap empati yaitu salah satu faktor yang mempengaruhi perubahan sosial budaya adalah penemuan-penemuan ide baru, teknologi baru yang terjadi didalam masyarakat. Hal ini tidak hanya membawa dampak positif namun membawa dampak negatif bagi kehidupan manusia diantaranya adalah mengurangi sifat sosial manusia karena cenderung lebih suka berhubungan melalui internet dari pada bertemu secara langsung dan juga mengakibatkan kecanduan. *Gadget* menurut Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan adalah aspek perilaku yang komsumtif, adanya ketergantungan dan kurangnya kontrol. Aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut Young (1999) adalah merasa sibuk dengan *gadget*-nya merasa membutuhkan menggunakan internet dengan meningkatkan jumlah waktu untuk mencapai kepuasan, berulang kali melakukan upaya untuk mengontrol, mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget* namun selalu gagal, merasa gelisah, murung, depresi atau marah ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan *gadget*.

*World Health Organization* (WHO) melaporkan dampak penggunaan *gadget* terhadap anak bahwa 5-25% anak-anak usia sekolah menderita disfungsi otak minor, termasuk gangguan perkembangan (Widati, 2012). Hasil survey APJII (Asosiasi penyelenggara jasa internet indonesia) (2018) penggunaan internet di indonesia mencapai 171,17 juta jiwa, angka ini naik 10,12% dibanding tahun sebelumnya sebesar 143,26 juta jiwa diketahui bahwa sebagian besar dari masyarakat sudah menggunakan *gadget*. Departemen Kesehatan RI dalam Widati (2012), melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) balita indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, pendengaran sosial dan emosional dan perkembangan bicara. Sedangkan menurut Dinas Kesehatan Bandar Lampung dalam Widati (2012), sebesar 85.779 (62,02%) anak usia sekolah mengalami gangguan perkembangan (Widati, 2012). Selanjutnya antara 9,5% - 14,2% anak-anak berusia antara nol sampai lima tahun mengalami masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap fungsi perkembangan mereka dan kesiapan untuk bersekolah (Imron, 2017).

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

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

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin melakukan Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Masalah Kebutuhan Belajar Pada Keluarga Tn.M Dengan Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan *Gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro sebagai laporan tugas akhir di Politeknik Kesehatan Tanjungkarang tahun 2021 dengan harapan penulis lebih memahami bagaimana proses asuhan keperawatan yang dilakukan pada klien dengan gangguan defisit pengetahuan pada keluarga tentang bahaya kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah menggunakan proses keperawatan serta klien dapat memelihara dan meningkatkan derajat kesehatannya.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Masalah Kebutuhan Belajar Pada Keluarga Tn.M Dengan Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan *Gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.

## **C. Tujuan Penulis**

### 1. Tujuan Umum

Memberikan gambaran pelaksanaan Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Masalah Kebutuhan Belajar Pada Keluarga Tn.M Dengan Anak Usia Sekolah Yang Kecanduan *Gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Memberikan gambaran pengkajian yang dilakukan pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.
- b. Memberikan gambaran rumusan masalah keperawatan pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.
- c. Memberikan gambaran perencanaan keperawatan pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.
- d. Memberikan gambaran tindakan keperawatan pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.
- e. Memberikan gambaran evaluasi keperawatan pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021.

## **D. Manfaat**

### 1. Manfaat Teoritis

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

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Profesi Penulis

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

### b. Bagi Poltekkes Tanjungkarang Prodi DIII Tanjungkarang

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

### c. Bagi keluarga Tn.M

Asuhan keperawatan yang dilakukan dapat dijadikan masukan bagi keluarga Tn.M

## E. Ruang Lingkup

Asuhan keperawatan ini berfokus pada asuhan keperawatan keluarga dengan asuhan keperawatan keluarga dengan masalah kebutuhan belajar pada keluarga Tn.M dengan anak usia sekolah yang kecanduan *gadget* Di Wilayah Metro Timur Kota Metro Tahun 2021. Asuhan keperawatan ini dilakukan untuk mengatasi defisit pengetahuan tentang kecanduan *gadget* pada anak dengan menerapkan teori-teori dan asuhan keperawatan terdahulu dengan melakukan proses keperawatan dari pengkajian sampai evaluasi dilakukan selama 4x kunjungan. Di keluarga dengan 1 klien selama 1 minggu, dimana dalam satu minggu yaitu 4x kunjungan. Klien di dapatkan dari kepala keluarga yaitu Tn.M untuk kunjungan pertama penulis meminta izin kepada keluarga Tn.M bahwa penulis akan melakukan asuhan keperawatan pada keluarga tersebut dengan waktu yang telah ditentukan sebelumnya.