

Family Nursing Care for School-Age Children with a Diagnosis of Increased Readiness to Become a Parent in Pagubugan Kulon Village

Istiana Puspitasari ¹⁾, Marsito²⁾

1) Mahasiswa Pendidikan Profesi Ners Universitas Muhammadiyah Gombong

2) Pembimbing I Dosen Universitas Muhammadiyah Gombong

Email: istipuspita76@gmail.com

Abstract

The Association of Internet Service Providers in Indonesia reports that internet users in Indonesia are 171.17 million people out of 264.16 million people (APJII, 2018). While the number of online game users in the world is 2.3 billion, in Indonesia it reaches 82 million. To reduce the frequency of playing online games in school-age children. Research Design a case study using a descriptive method, namely providing nursing care for families who have their first child often playing online games with a family of 5 families. Research Results: Based on the percentage of work there are 5 clients (100%) IRT and 0 patients (0%) IRT. Meanwhile, the characteristics of clients based on education were 2 clients (40%) with junior high school education, and 3 clients (60%) with high school education. Characteristics of the sex of the children based on the percentage, as many as 5 children (100%) were male and (0%) were female. The results of providing nursing care showed that there was a decrease in the frequency of playing online games in school-age children after being given a time-sharing intervention. Future researchers can conduct research with the same theme by adding research time, so that it is more effective in observing the decrease in the frequency of playing online games in school-age children.

Keywords: games online; readiness to upgrade to parenthood; education; time sharing efforts

Asuhan Keperawatan Keluarga Pada Anak Usia Sekolah Dengan Diagnosa Kesiapan Peningkatan Menjadi Orang Tua Di Desa Pagubugan Kulon

Abstrak

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia melaporkan pengguna internet di Indonesia 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa (APJII, 2018). Sedangkan jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, di Indonesia mencapai 82 juta jiwa. Untuk menurunkan frekuensi bermain game online pada anak usia sekolah. Desain studi kasus yang menggunakan metode deskriptif yaitu pemberian asuhan keperawatan keluarga yang memiliki anak pertama sering bermain game online dengan jumlah keluarga 5 KK. Berdasarkan prosentase pekerjaan ada 5 klien (100%) IRT dan 0 pasien (0%) IRT. Sedangkan karakteristik klien berdasarkan pendidikan yaitu sebanyak 2 klien (40%) berpendidikan SMP, dan 3 klien (60%) berpendidikan SMA. Karakteristik jenis kelamin anak berdasarkan prosentase yaitu sebanyak 5 anak (100%) berjenis kelamin laki-laki dan (0%) berjenis kelamin perempuan. Hasil pemberian asuhan keperawatan didapatkan hasil terdapat penurunan frekuensi bermain game online pada anak usia sekolah setelah diberikan intervensi pembagian waktu. Pemberian edukasi dan pembagian waktu mampu menurunkan frekuensi bermain game online pada anak usia sekolah yang sering bermain game online. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan tema yang sama dengan menambahkan waktu penelitian, sehingga lebih efektif dalam mengobservasi penurunan frekuensi permainan game online pada anak usia sekolah.

Kata kunci: game online; kesiapan peningkatan menjadi orang tua; edukasi; upaya pembagian waktu

1. Pendahuluan

Keluarga adalah dua orang maupun lebih yang dipersatukan oleh ikatan emosional dan solidaritas serta menganggap dirinya bagian dari sebuah keluarga (Zakaria, 2017). Didalam ilmu kesehatan khususnya ilmu keperawatan perkembangan keluarga terbagi oleh beberapa tahap. Salah satu tahap perkembangan dalam keluarga yaitu tahap anak sekolah. Pada tahap ini dimulai dengan anak pertama berusia 6-13 tahun dan keluarga memiliki tugas untuk membantu anak bersosialisasi dengan lingkungan luar rumah, memfasilitasi aktivitas anak serta mendukung anak untuk mencapai pengembangan daya intelektualnya (Duvall dan Miller, 1987 dalam Zakaria, 2017). Keluarga berperan penting dalam perkembangan anaknya, apabila peran keluarga dalam memantau perkembangan anaknya kurang maksimal maka dapat menimbulkan masalah yang tidak dapat terdeteksi dari awal (Yulianti et al., 2018).

Fenomena yang sedang ramai diperbincangkan didalam kehidupan masyarakat sekarang adalah perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Semakin berkembangnya era globalisasi memiliki dampak yang baik maupun dampak buruk bagi perkembangan perilaku anak khususnya dengan adanya *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan dengan *smartphone* dan jaringan internet secara *online* serta memiliki banyak jenis yang dapat digunakan oleh manusia (Mertika & Mariana, 2020). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) melakukan survey pada pengguna internet di Indonesia dan memperoleh hasil 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa (APJII, 2018). Sedangkan jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, berjumlah 1,2 miliar atau 50% berada di kawasan Asia Pasifik dan di Indonesia mencapai 82 juta jiwa, sehingga memiliki peringkat ke 17 didunia yang memiliki pendapatan dari *game online* (Newzoo, 2018).

Perkembangan *game online* mampu memberikan dampak yang baik maupun buruk bagi anak usia sekolah. Hasil penelitian Irmawati (2019), mengungkapkan dampak positif *game online* antara lain : mempelajari bahasa inggris menjadi lebih mudah, meningkatkan kerja sama tim, melatih kesabaran dan lebih fokus terhadap pelajaran (Irmawati, 2019). Dampak negatif *game online* menurut Puji (2020) pada penelitiannya mengatakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi anak sekolah kecanduan *game online* yaitu orang tua, pergaulan, lingkungan sekitar, jaringan internet dan *smartphone*, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar pada anak (Puji, 2020). Sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Irmawati, dkk (2019), mengemukakan bahwa salah satu dampak negatif dalam permainan *game online* yaitu dapat menyebabkan nilai mata pelajaran menjadi menurun karena anak yang memainkan *game online* akan merasa malas untuk belajar. Tetapi hal itu dapat tergantung pada masing-masing anak, terdapat anak yang sering bermain *game online* tetapi tidak mempengaruhi nilai pelajarannya (Irmawati., Firdaus, 2019).

Berdasarkan uraian tersebut penulis merasa perlu untuk melakukan kajian tentang “Analisis asuhan keperawatan pada tahap perkembangan keluarga anak sekolah dengan diagnosa kesiapan peningkatan menjadi orang tua dengan dilakukan edukasi di Desa Pagubugan Kulon Kecamatan Binangun Kabupaten Cilacap”

2. Metode

Desain penelitian yang digunakan yaitu desain studi kasus yang menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan

sebuah keadaan disuatu masyarakat maupun komunitas (Notoatmodjo, 2018). Studi kasus ini dilakukan dengan penelitian dimana peneliti akan meneliti sebuah masalah pada sebuah kasus dengan unit tunggal didalamnya. Jenis studi kasus ini menggunakan pengkajian asuhan keperawatan. Sebelum melakukan kajian asuhan keperawatan, peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengkaji pasien, menegakkan diagnosa keperawatan, melakukan perencanaan keperawatan, melakukan implementasi keperawatan, dan melakukan evaluasi keperawatan (Dermawan, 2012). Desain penelitian studi kasus ini bertujuan untuk memperoleh suatu gambaran dari analisis asuhan keperawatan keluarga pada tahap anak sekolah dengan masalah kesiapan peningkatan menjadi orang tua dengan dilakukan edukasi (pembagian waktu).

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Hasil lembar observasi 5 keluarga yang memiliki anak sering bermain game online di Desa Pagubugan Kulon, Binangun, Cilacap

Nama	Sebelum diberikan intervensi	Sesudah diberikan intervensi
An.A	4 kali dalam sehari	2 kali dalam sehari
An.F	4 kali dalam sehari	3 kali dalam sehari
An.R	3 kali dalam sehari	2 kali dalam sehari
An.I	4 kali dalam sehari	2 kali dalam sehari
An.S	4 kali dalam sehari	3 kali dalam sehari
Rata-rata	3,8	2,4

Penatalaksanaan yang dapat diberikan kepada keluarga yang memiliki anak sering bermain *game online* yaitu terdapat beberapa cara, salah satunya yaitu dengan diberikan edukasi dan pembagian waktu antara bermain game dengan belajar. Keluarga mengatakan belum mengetahui dampak bermain game online jika dimainkan secara berlebihan, merasa belum maksimal dalam mengasuh anaknya yang sering bermain *game online*, keluarga juga mengatakan ingin meningkatkan perannya menjadi orang tua dan mendukung anaknya untuk melakukan perubahan yang lebih baik sehingga dapat mengurangi frekuensi bermain *game online* serta dapat membagi waktunya untuk belajar.

Permainan game online merupakan permainan yang menarik, karena pemain tidak hanya dapat bermain dengan teman disebelahnya, tetapi bisa bermain dengan teman di wilayah yang berbeda diseluruh dunia. Usia yang dianggap rentan terhadap penggunaan game online yaitu anak usia sekolah dan usia remaja. Bermain game online merupakan game yang dapat menguras waktu, apabila seseorang yang bermain game online tidak dapat mengatur waktu untuk bermain game, maka dapat mengganggu kesehatannya sendiri (Young, 2017). Selain itu, ketika anak bermain game online dengan frekuensi 4-5 kali dalam seminggu, hal ini dapat menyebabkan banyaknya waktu yang terbuang dan hanya digunakan untuk bermain game online saja. Sehingga anak tersebut tidak melakukan kegiatan apapun dan mengakibatkan anak tidak mendapatkan pengetahuan (Marlina dkk, 2017).

Menurut Young ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengurangi kecanduan bermain *game* pada anak, yaitu mengurangi frekuensi bermain *game online*, membuat jadwal pembagian waktu antara bermain *game* dan kewajiban, memberikan dukungan sosial melalui orang tua atau teman bermain, terlibat langsung dengan bermain *game* sehingga mengetahui sejauh mana efek ketergantungan terjadi dan menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana yang nyaman dan berada dalam kontrol yang baik. Setelah dilakukan tindakan asuhan keperawatan kepada 5 keluarga dengan

diberikan edukasi mengenai bahaya game online dan dilakukan upaya untuk pembagian waktu selama 3 hari, didapatkan hasil bahwa dari ke 5 keluarga tersebut sudah lebih mengerti mengenai dampak bermain game online baik dampak negatif maupun dampak positif permainan game online jika dimainkan secara berlebihan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Aprilyani, menurutnya ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi anak yang sering bermain game online, salah satunya yaitu dengan pemberian edukasi mengenai dampak negatif dari permainan game online. Dengan pemberian pendidikan kesehatan tersebut, keluarga maupun anak dapat memahami apa saja dampak yang disebabkan dari permainan game online, sehingga anak tersebut dapat mengurangi frekuensi bermain game online (Aprilyani, 2018).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayatullah tahun (2017) yang berjudul "Pengaruh teknik self management dalam mengatasi siswa yang mengalami kecanduan *game online* di SMP Negeri 17 Makassar" dengan memberikan jurnal kepada siswa sebagai alat monitoring, memberikan tugas serta mencari kesibukan lain yang lebih bermanfaat memperoleh hasil bahwa self management mampu menurunkan skor kecanduan *game online* siswa yang ditandai dengan perubahan perilaku siswa, dimana siswa tersebut tidak lagi menghabiskan sepanjang waktunya untuk bermain *game online*, frekuensi bermain *game online* berkurang serta siswa menjadi lebih menyibukkan diri untuk mengembangkan bakat yang dimiliki (Nurhidayatullah, 2017). Dengan menyibukkan anak untuk melakukan kegiatan atau aktifitas lain seperti mengajak untuk bergabung dalam suatu kegiatan positif yang tidak melibatkan hal-hal secara online, kita dapat mengajarkan anak untuk mengurangi frekuensi bermain game online (Aprilyani, 2018).

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil pengkajian kelima klien menunjukkan bahwa klien mengalami keluhan utama ingin meningkatkan perannya sebagai orang tua.
- b. Prioritas diagnosa keperawatan kelima pasien adalah kesiapan peningkatan menjadi orang tua.
- c. Penerapan intervensi keperawatan studi kasus yang dilakukan pada kelima pasien yaitu edukasi dan pembagian waktu untuk mengurangi frekuensi bermain *game online*.
- d. Implementasi yang dilakukan kelima pasien yaitu dengan pemberian edukasi dan pembagian waktu untuk mengurangi frekuensi bermain *game online*.
- e. Hasil evaluasi pada kelima pasien yang dilakukan pembagian waktu untuk mengurangi frekuensi bermain *game online* selama 3 hari terbukti pada masing-masing klien mengalami penurunan frekuensi bermain *game online*.

Referensi

- [1] Yulianti, N., Argianti, P., Herlina, L., & Oktaviani, S. N. I. (2018). Analisis Pantauan Tumbuh Kembang Anak Prasekolah Dengan Kuesioner Pra Skrining Pertumbuhan (KPSP) Di Bkb Paud Kelurahan Serdang Kecamatan Kemayoran Jakarta Pusat Periode Oktober 2017. *Jurnal Kebidanan*, 2(1), 45–52. <http://ejr.stikesmuhkudus.ac.id/index.php/ijb/article/view/456>
- [2] Zakaria, A. (2017). *Asuhan Keperawatan Keluarga Pendekatan Teori dan Konsep*. CV IRDH.
- [3] (APJII) Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). *Profil Pengguna*

- Internet Indonesia*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- [4] Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- [5] Newzoo. (2018). *Global Games Report*.
- [6] Irmawati., Firdaus, W. S. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 95–99.
- [7] Puji, Meut., Fahreza, Febry., & Aulia Rahma, A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong tanjung. *Genta Mulia*, 9/1, 22–23.
- [8] Notoatmodjo, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- [9] Dermawan D. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Komunitas*. Goysen Publishing.
- [10] Marlina, Niputu, Ni Made Aris Minarti, K. C. U. (2017). *Hubungan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Matematika Kelas V di Sekolah Dasar Saraswati Denpasar*.
- [11] Aprilyani., F. (2018). *Tips Cara Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)