

Penerapan Permainan Pasir Kinetik untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan Gadget pada Keluarga dengan Anak Usia Pra Sekolah

Dwi Nuryuliyanti^{1*}, Ernawati²

^{1,2} Program Studi DIII Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Gombong

*Email: dwinur@gmail.com

Abstrak

Keywords:

Gadget; Permainan Pasir Kintetik; Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah merupakan periode penting dalam perkembangan anak. Ketergantungan gadget pada anak usia pra sekolah dapat mengganggu perkembangan anak. Ditemukan 91 % orang tua mengizinkan anak menggunakan gadget pada usia 3 tahun, 77 % dari mereka menggunakan gadget dirumah meskipun selama waktu berkualitas dengan keluarga. Permainan tradisional efektif mengurangi kecenderungan bermain gadget salah satunya yaitu bermain pasir kinetik. Tujuan Penelitian mengetahui frekuensi penggunaan gadget sebelum dan sesudah penerapan permainan pasir kinetik. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Jumlah subyek ada 2 dengan anak laki-laki dengan usia 4 tahun dan ketergantungan gadget. Frekuensi ketergantungan klien diukur menggunakan lembar observasi pre dan post permainan pasir kinetik selama selama 3 kali pertemuan. Hasil Studi Kasus : Dari observasi yang dilakukan ditemukan An.A bermain gadget dalam sehari 50 menit dan An.D 40 menit. Setelah dilakukan intervensi permainan pasir kinetik terjadi penurunan untuk An.A hari ke-1 menjadi 40 menit, ke-2 menjadi 25 menit, ke-3 menjadi 15 menit. Sedangkan An.D hari ke-1 menjadi 30 menit, ke-2 menjadi 20 menit, ke-3 menjadi 10 menit. Kesimpulan : Penerapan Permainan pasir kinetik dapat menurunkan frekuensi ketergantungan gadget pada anak usia pra sekolah.

1. PENDAHULUAN

Anak usia pra sekolah merupakan periode penting dalam perkembangan anak. Karakter anak 85% dibentuk pada masa pra sekolah yaitu usia kurang dari 6 tahun. Pada masa anak pra sekolah perkembangan dan kemampuan anak dalam berbahasa, kreativitas, perkembangan sosial, emosional, dan intelegensi berjalan dengan sangat cepat. Anak dalam masa pra sekolah mengalami kemajuan perkembangan yang optimal terutama perkembangan sosial. Aspek perkembangan sosial anak dapat dilihat dari kemampuan kemandirian dan sosialisasi yang merupakan salah satu

aspek yang dianggap paling penting untuk dikembangkan pada anak usia pra sekolah sebagai dasar bagi perkembangan selanjutnya (Maulana, 2010). Menurut data Kemenkes RI (2014) populasi anak usia 1-4 tahun di Indonesia mencapai sekitar 19,3 juta.

Dalam keluarga terdapat masalah pada tahap perkembangan, salah satunya gangguan keluarga dengan tahap perkembangan pra sekolah yaitu gangguan perkembangan bersosialisasi dan kemandirian pada anak pra sekolah diantaranya yaitu anak tidak mempunyai kemampuan dalam berinteraksi dengan lingkungannya mencapai angka 56,61%

[10]. Berdasarkan Survei Kesehatan Rumah Tangga, prevalensi stimulasi orang tua terhadap kemampuan sosialisasi dan kemandirian anak pra sekolah di Indonesia mencapai 58,09% untuk orang tua yang belum melakukan stimulasi anak secara optimal (Survei Kesehatan Rumah Tangga, 2004). Gangguan kemampuan sosialisasi yang sering muncul pada anak usia pra sekolah salah satunya akibat dari ketergantungan *gadget*.

Di Era teknologi yang canggih ini banyak orang tua menganggap bahwa *gadget* merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mendidik anak, sehingga bukan menjadi hal yang aneh lagi apabila anak mendapat fasilitas *gadget* dari orang tuanya. Menurut Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy (2014) *gadget* sudah digunakan pada anak-anak usia 7-11 tahun, dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia pra sekolah yaitu umur 3-6 tahun, yang seharusnya belum layak menggunakan *gadget*. Pada tahap perkembangan anak usia pra sekolah memiliki tanda-tanda kecanduan *gadget* seperti: kehilangan keinginan untuk beraktivitas, berbicara tentang teknologi secara terus menerus, cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses *gadget*, sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan *mood* yang mudah berubah, egois, sulit membagi waktu dalam penggunaan *gadget* dengan orang lain [10,12].

Orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai (Brooks, 2011). Manumpil, B., Ismato, Y., & Onibala, F. (2015) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ketergantungan *gadget* dapat menurunkan prestasi akibat lemahnya konsentrasi, mempengaruhi kemampuan menganalisa permasalahan, malas menulis dan membaca, serta menurunkan kemampuan bersosialisasi.

Menurut Nawangsari, G. (2016) bahwa permainan tradisional efektif mengurangi kecenderungan kecanduan *gadget* atau internet pada anak-anak. Dalam penelitian Nurhidayah (2018) diketahui bahwa anak memiliki tingkat ketergantungan sedang sebesar 100%. Setelah pemakaian pasir kinetik tingkat ketergantungan pemakaian *gadget* pada siswa MI Miftahul Huda Pulurejo Tulungagung diketahui bahwa sebagian responden memiliki tingkat ketergantungan sedang menjadi rendah sebesar 87% dan tidak ketergantungan sebesar 13%.

Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan tentang penerapan permainan pasir kinetik untuk mengatasi permasalahan ketergantungan *gadget* pada keluarga dengan anak usia pra sekolah

2. METODE

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini penulis menggunakan metode deskriptif analitis studi kasus yaitu metode yang menggambarkan situasi tertentu yang ada pada saat ini berdasarkan masalah yang ada sehingga menghasilkan gambaran yang terorganisasi dengan baik dan lengkap. Studi kasus ini dilakukan dengan cara mengobservasi tingkat kooperatif 2 responden anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diterapkan permainan pasir kinetik dalam ketergantungan *gadget*. Subyek yang digunakan dalam studi kasus ini adalah 2 anak usia pra sekolah yang ketergantungan pada *gadget*.

Kriteria inklusi subyek studi kasus : Klien dengan anak usia 4 tahun (anak pra sekolah), klien merupakan anak laki-laki, klien merupakan anak pertama, klien dengan keluarga lengkap yang terdiri dari ayah, ibu, klien anak usia pra sekolah yang ketergantungan *gadget*, klien anak usia pra sekolah yang bersedia menjadi subyek studi kasus. Studi kasus ini adalah di Desa Giwangretno Kec. SruwenG. Dilakukan mulai dari bulan Desember 2018 - Februari 2019.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 3.1 Frekuensi Bermain *Gadget* An.A

No	Bermain <i>Gadget</i> Pre	Bermain <i>Gadget</i> Post
1.	50 menit	40 menit
2.	40 menit	25 menit
3.	25 menit	15 menit

Berdasarkan tabel diatas frekuensi bermain *gadget* An.A sebelum dilakukan permainan pasir kinetik tertinggi yaitu selama 50 menit. Setelah dilakukan penerapan

permainan pasir kinetik didapatkan hasil tertinggi yaitu 40 menit, setelah dilakukan penerapan selama tiga kali pertemuan didapatkan hasil terendah yaitu 15 menit.

Tabel 4.2 Frekuensi Bermain *Gadget* An.D

No	Bermain <i>Gadget</i> Pre	Bermain <i>Gadget</i> Post
1.	40 menit	30 menit
2.	30 menit	20 menit
3.	20 menit	10 menit

Berdasarkan tabel diatas frekuensi bermain *gadget* An.D sebelum dilakukan permainan pasir kinetik tertinggi yaitu selama 40 menit. Setelah dilakukan penerapan permainan pasir kinetik didapatkan hasil tertinggi yaitu 30 menit, setelah dilakukan penerapan selama tiga kali pertemuan didapatkan hasil terendah yaitu 10 menit.

didapatkan hasil tertinggi yaitu 30 menit, dan setelah dilakukan penerapan selama tiga kali pertemuan didapatkan hasil terendah yaitu 10 menit.

Dalam permainan pasir kinetik memiliki banyak manfaat diantaranya untuk kreativitas dan sebagai tempat berkumpul untuk bersosialisasi (Peterson, 2016). Sedangkan menurut Virgawati (2015) pasir kinetik dapat menjadi mainan alternatif yang disukai anak.

Dari hasil penerapan permainan pasir kinetik yang dilakukan kepada dua responden terbukti sangat efektif untuk mengurangi frekuensi ketergantungan bermain *gadget* pada anak usia pra sekolah.

Dalam penelitian Nurhidayah (2018) diketahui anak memiliki tingkat ketergantungan sedang sebesar 100 %, setelah pemakaian pasir kinetik tingkat ketergantungan *gadget* diketahui bahwa sebagian responden memiliki tingkat ketergantungan sedang menjadi rendah sebesar 87% dan tidak ketergantungan sebesar 13 %. Menurut Montulalu dalam jurnal Rufaida & Muhammad (2013) permainan pasir kinetik sangat bermanfaat bagi perkembangan fisik, kognitif, sosial dan emosional anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Desa Giwangretno terhadap An.A dan An.D, didapatkan hasil untuk An.A sebelum dilakukan penerapan permainan pasir kinetik frekuensi bermain *gadget* tertinggi yaitu selama 50 menit, dan setelah dilakukan penerapan permainan pasir kinetik didapatkan hasil tertinggi yaitu 40 menit dan setelah dilakukan selama tiga kali pertemuan didapatkan hasil terendah yaitu 15 menit. Sedangkan untuk An.D sebelum dilakukan permainan pasir kinetik tertinggi yaitu selama 40 menit, setelah dilakukan penerapan permainan pasir kinetik

Menurut Gerald (2008) pasir kinetik sangat disukai oleh anak-anak, karena mereka dapat bermain dan berkreasi membentuk berbagai macam model yang menarik sehingga dapat mengalihkan anak-anak yang ketergantungan *gadget* dengan bermain pasir kinetik.

Bermain pasir kinetik pada anak-anak merupakan bentuk aktivitas yang sangat menyenangkan. Keberhasilan menciptakan sesuatu bentuk terpancar dalam ekspresi anak saat mampu melakukannya. Tidak hanya rasa senang yang didapatkan dari bermain pasir kinetik namun juga dapat meningkatkan perkembangan otak, kemampuan sensorik, kemampuan berfikir, penyaluran kreativitas, imajinasi, mengenal bentuk dan warna. Disamping itu aktivitas bermain pasir kinetik dapat mengembangkan otot-otot kecil anak, antara lain mengembangkan ketrampilan jari-jari tangan, melalui gerakan meremas, menggenggam, mengepal, menghimpit, menekan untuk menciptakan suatu bentuk [3,8,12]

Menurut Jatmika pasir kinetik sangat berguna sekali untuk melatih dan membangun motorik halus anak, membangun sosial dan emosional anak. Dengan permainan ini tidak ada pemisah antara bermain dengan diri anak, artinya anak dapat memiliki kontak langsung dengan permainan pasir kinetik yang memberikan pengalaman berbeda. Selain itu permainan tersebut juga dapat dilakukan dengan anak seusianya sehingga dapat menumbuhkan rasa sosialisasi pada anak[4].

4. KESIMPULAN

Dari hasil observasi yang dilakukan didapatkan hasil frekuensi penggunaan *gadget* sebelum diberikan penerapan permainan pasir kinetik yaitu untuk An.A dengan frekuensi tertinggi selama 50 menit sedangkan untuk An.D dengan frekuensi tertinggi selama 40 menit. Setelah dilakukan penerapan permainan pasir kinetik selama tiga hari didapatkan hasil frekuensi penggunaan *gadget* untuk An.A terendah yaitu selama 15 menit dan An.D penggunaan *gadget* terendah yaitu selama 10 menit.

REFERENSI

- [1] Friedman, M. M. (2010). *Keperawatan Keluarga Teori dan Praktik* (5thed), terjemahan. Jakarta: EGC.

- [2] Handrianto, P. (2013). *Dampak Smartphone*. Artikel
- [3] Harmoko. (2012). *Asuhan Keperawatan Keluarga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [4] Jatmika. (2010). *Pedoman Pembelajaran Seni di Taman Kanak-kanak Bermain Plastisin*. Kemendiknas Direktorat Pembinaan TK dan SD. Jakarta
- [5] Maulida, O. H. (2013). Menelusik pengaruh penggunaan aplikasi *gadget* terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*, 1-5.
- [6] Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri Manado. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2), 1-6.
- [7] Maulana, H. (2010). *Promosi Kesehatan*. Jakarta: EGC.
- [8] Nawangsari, G. (2016). Traditional games intervention effectiveness for children with internet addiction. Asean Conference 2nd psychology & humanity (pp. 729-733). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- [9] Nurhidayah. (2018). Permainan Pasir Kinetik Untuk Mengatasi Permasalahan Ketergantungan *Gadget* Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Ju Ke*, 2 (2) 179-185.
- [9] Patmonodewo, S. (2008). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [10] Santy, W. H., & Irtanti, T. A. (2017). Pola asuh orang tua mempengaruhi *temper tantrum* pada anak usia 2-4 tahun di PAUD Darun Najah Desa Gadung, Jatirejo, Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 7(12), 73-75.
- [11] Sari, T.P., dan Mitsalia, A.A. (2016). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Prasekolah Di Tkit Al Mukmin. *Profesi*, (online), Vol. 13, No.2.
- [12] Siswanto. (2008). *Mendidik Anak dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: Anggota IKAPI
- [13] Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Universitas Tanjungpura. Pontianak.

- [14]Widiawati & Sugiman. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak.[Online] Diakses dari laman