

**ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA PADA ANAK USIA SEKOLAH
DENGAN KECANDUAN GAME DI DUSUN GAYAMAN KECAMATAN
MOJOANYAR KABUPATEN MOJOKERTO**

**Venny Riska Wulan Cahyani¹, Yudha Laga Hadi Kusuma², Eka Diah
Kartiningrum³**

D3 Keperawatan STIKes Majapahit Mojokerto

ABSTRACT

Interactive patterns allow engaging directly with a child's life. Supervision of parents plays an important role in children's play activities. The purpose of this study was to implement family nursing care for school-age children with game addiction in Dusun Gayaman, Desa Gayaman, Kecamatan Mojoanyar, Kabupaten Mojokerto. The design used in this study way a case study, the study used 2 families. then made nursing diagnoses intervention, implementation and evaluation. Diagnose of tension risk of the role of caregivers his related to the inability of the family to apply the right parenting style and readiness to improve health related to the family's ignorance of the negative impact of the game. The method of collecting data by interviews, observation, and documentation using the family nursing care format. The results obtained from assessment were complaints of both families, namely not knowing and not being able to apply parenting to the negative impact of the game. Interventions and implementation that were carried out was giving time limits, encouraging parents to be assertive in the pattern of children's education. The evaluation obtained family of client's 1 and client 2 said that they understood the appropriate parenting to prevent the negative impact of the game.

Kata kunci : Care, nursing, family.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seakan tidak pernah berhenti menghasilkan produk-produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya. Produk teknologi yang beragam tentu dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan manusia akan pendidikan, ilmu pengetahuan, kesehatan, atau bahkan hanya sekedar hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang setiap waktu digemari dikalangan remaja saat ini adalah video games dan online games. Keberadaan video game dan online games sebagai salah satu produk teknologi yang memiliki manfaat sebagai hiburan tertentu saja tidak asing lagi (Syahrani, 2015). Dampak bermain game online selain memberikan dampak positif, game online juga memberikan dampak negatif. Penyimpangan Sosial, Perilaku Sosial, bentuk perilaku bersumber dari hasil belajar dari lingkungan yang dipandang sebagai respon terhadap stimulasi atau rangsangan eksternal maupun internal (Mimi, 2017). Menurut Griffiths 2000 (dalam Syahrani, 2015) betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu, yaitu perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.

Persentase anak usia sekolah di Indonesia pada tahun 2017 yang mengalami kecanduan game online adalah (10.15%). Sebagai perbandingan di Korea 2.4% pada anak usia sekolah dan 10.2% pada rentang usia 9 sampai 39 tahun, di China terdapat 13.7% sedangkan di Amerika terdapat 1.5% sampai 8.2% yang mengalami kecanduan (Jap, dkk, 2014). Anak berusia 12-18 tahun rata-rata menghabiskan waktu lima setengah jam dirumah dengan menonton TV,

memainkan video game, menjelajahi internet. Banyaknya informasi buruk yang membanjiri internet juga salah satu ancaman berbahaya bagi anak (Syahran, 2015). Brian dan Wiemer-hastings, 2005 (dalam Kusumawati. Dkk, 2017) menunjukkan 88% pengguna internet adalah laki-laki dimana 44% nya adalah pelajar dengan lama waktu yang dihabiskan untuk bermain adalah 21-40 jam per minggu. Survei terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, menyebutkan pengguna internet aktif tahun 2014 mencapai 107 juta pengguna atau sekitar 24% dari total populasi Indonesia.

Menurut Friedman, 1998 (dalam Setiawati, dkk, 2008) keluarga dalam fungsi sosialisasinya mengembangkan proses interaksi dalam keluarga. Sosialisasi dimulai sejak lahir dan keluarga merupakan tempat individu untuk belajar bersosialisasi. Aktivitas orang tua yang dilakukan dengan teratur, teliti, cermat, akurat, terencana, dan tidak melanggar hukum, maka anak-anak juga akan terdorong untuk mengikuti. Interaktif sebagai orang tua untuk membangun dan membina interaksi dan komunikasi secara aktif dengan anak. Pola interaktif memungkinkan terlibat secara langsung dengan kehidupan anak (Surbakti, 2012). Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain atau di dalam rumah. Penanganan kecanduan game dapat berupa mengurangi waktu bermain game, membuat jadwal pembagian waktu antara bermain game dan kewajiban, memberi dukungan sosial melalui orang atau teman bermain, menjalin komunikasi yang baik agar tercipta suasana nyaman dan berada dalam kontrol yang baik (Syahran, 2015)

B. TINJAUAN PUSTAKA

Definisi Keluarga Menurut Burgess 1963 memberikan pandangan tentang definisi keluarga yang berorientasi kepada tradisi, yaitu keluarga terdiri dari orang-orang yang disatukan oleh ikatan perkawinan, darah dan ikatan adopsi. Anggota sebuah keluarga biasanya hidup bersama-sama dalam satu rumah tangga atau jika mereka hidup secara terpisah mereka tetap menganggap rumah tangga tersebut sebagai rumah mereka. Anggota keluarga berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain dalam peran-peran sosial keluarga seperti halnya peran sebagai suami istri, peran sebagai ayah dan ibu. Peran sebagai anak laki-laki dan anak perempuan, keluarga bersama-sama menggunakan kultur yang sama yaitu kultur yang diambil dari masyarakat dengan beberapa ciri unik tersendiri

Sedang menurut Duval 1972 Keluarga adalah Sekumpulan orang yang dihubungkan oleh ikatan perkawinan, adaptasi, dan kelahiran yang bertujuan menciptakan dan mempertahankan budaya yang umum. Meningkatkan perkembangan fisik, mental, dan emosional serta sosial individu yang ada di dalamnya, dilihat dari interaksi yang reguler dan ditandai dengan adanya ketergantungan dan hubungan untuk mencapai tujuan umum.

Definisi tentang Game online merupakan permainan (*games*) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin – mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Oktavianti, 2017).

Game Online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan yakni diantaranya 1) *Massively Multiplayer Online Firstperson shooter*

games (MMOFPS); 2) *Massively Multiplayer Online Realtime strategy games* (MMORTS); 3) *Massively Multiplayer Online Roleplaying games* (MMORPG); 4) *Cross-platform online play*; 5) *Massively Multiplayer Online Browser Game* dan masih banyak lagi jenis yang lain

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *game online* menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pemainnya. Berikut dampak positif dan negatif bagi para pengguna *game online*:

1. Dampak positif *game online* merupakan dampak yang ditimbulkan dari *game online* yang memberikan akibat positif dari penggunaannya. Berikut beberapa hal positif yang dapat ditimbulkan dari bermain *game online*: a) menambah intelegensia; b) menambah konsentrasi; c) meningkatkan ketajaman mata; d) meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris; e) membantu bersosialisasi; f) meningkatkan kinerja otak; g) meningkatkan kecepatan magnetic; h) menghilangkan stress; i) memulihkan kondisi tubuh;
2. Dampak negatif *game online*. Berikut beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat bermain *game online* yang berlebihan bagi pengguna *game online*: a) Dampak Sosial. *Game online* membuat anak menjadi jarang berkumpul dengan keluarga; b) Dampak psikis. *Game online* membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan permainan tersebut; c) Dampak fisik. Anak belum merasakan dampaknya secara langsung, yang mereka rasakan secara langsung dampak negatif dari bermain *game online* secara fisik;
3. Cara mengatasi Dampak negative dari *game online* diantaranya: a) niat yang kuat untuk mengurangi; b) mencari kesibukan lain; c) mengatur jadwal bermain *game online*; d) Meminta orang terdekat untuk sementara menjadi pengingat setiap kali hendak ke warnet atau ingin bermain *game*; e) memberikan stimulasi mendengarkan musik klasik Mozart.;

C. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus pada klien dan keluarga dengan melakukan asuhan keperawatan pada keluarga dengan anak usia sekolah meliputi adanya pengkajian, diagnosa keperawatan, intervensi, implementasi dan evaluasi keperawatan. Partisipan pada penelitian ini adalah keluarga dengan anak usia sekolah 6 – 12 tahun sebanyak 2 (dua) responden di Dusun Gayaman Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar. Hasil pengkajian diperoleh melalui teknik wawancara, sedangkan untuk mengetahui tingkat kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dilakukan pemberian kuisioner. Dilanjutkan dengan memberikan pendidikan kesehatan pada anggota keluarga, penanganan yang dilakukan yaitu dengan memberikan pola asuh yang benar dan mendiskusikan keluarga mengenai alternatif lain pengganti *game online*.

D. HASIL PENELITIAN

Tabel 4.1 Komposisi keluarga pada anak usia sekolah dengan kecanduan *Game* tanggal 20 Maret 2019 di Desa Gayaman

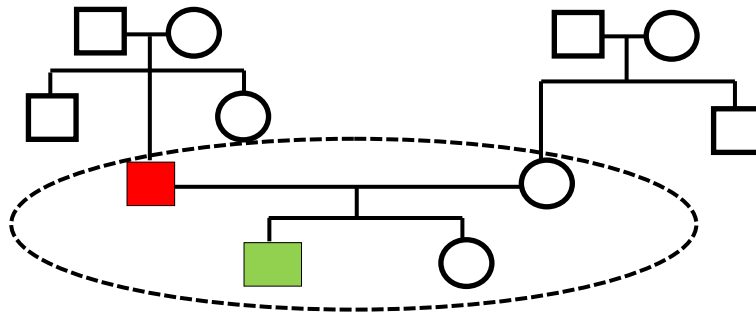
Klien 1						
No	Nama	JK	Umur	Hubungan dengan KK	Pendidik	Pekerjaan
1	Tn. K	L	38 Tahun	Kepala	SMP	Kuli

				Keluarga		bangunan
2	Ny. M	P	35 Tahun	Istri	SMK	Buruh
3	An. E	L	11 Tahun	Anak	SD	Pelajar
4	An. N	P	4,5 Bulan	Anak	Belum sekolah	Belum sekolah

Klien 2						
No	Nama	JK	Umur	Hubungan dengan KK	Pendidikan	Pekerjaan
1	Tn. A	L	79 Tahun	Kepala keluarga	SMK	Tukang Las
2	Ny. U	P	34 Tahun	Istri	SMK	IRT
3	An. K	L	12 Tahun	Anak	SD	Pelajar
4	An. R	L	6 Tahun	Anak	TK	Pelajar

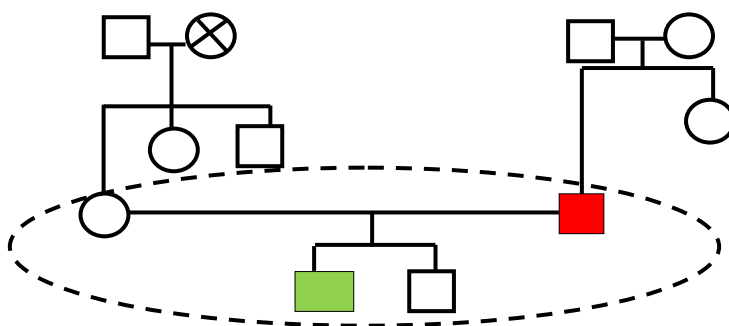
Genogram

Keluarga 1 (Tn. K)



Gambar 4.2 Genogram keluarga Tn. K di Desa gayaman Kecamatan Mojoanyar pada tanggal 20 Maret 2019

Keluarga 2 (Tn. A)



Gambar 4.3 Genogram keluarga Tn. A di Desa gayaman Kecamatan Mojoanyar pada tanggal 20 Maret 2019

Keterangan:

- = Klien
- = Responden
- = Laki – Laki
- = Perempuan
- X = Mati
- = Tinggal 1 Rumah

Tabel 4.4 Hasil evaluasi keluarga pada anak usia sekolah dengan kecanduan Game tanggal 22 Maret 2019 di Desa Gayaman

Diagnosa Keperawatan	Tanggal / jam	Catatan Perkembangan
Keluarga 1 (Tn. K) Risiko ketegangan peran pemberi asuhan berhubungan dengan Ketidakmampuan keluarga dalam menerapkan pola asuh yang tepat	22 Mei 2019 / 13 : 20	S: Keluarga Tn. K mengatakan mengerti faktor penyebab munculnya masalah pada An. E O: Tn K dapat mengulang penjelasan masalah perkembangan anak usia sekolah A : Masalah dapat teratasi sebagian P : Lanjutkan intervensi 4 dan 5
	23 Mei 2019 / 12 : 10	S : Keluarga Tn. K mengatakan mengerti cara mengatasi munculnya masalah pada An. E O :Tn K dapat mengulang cara mengurangi atau menyelesaikan masalah yang ada A : Masalah teratasi sebagian P : Intervensi dihentikan
Keluarga 2 (Tn. A) Risiko ketegangan peran pemberi asuhan berhubungan dengan Ketidakmampuan keluarga dalam menerapkan pola asuh yang tepat	Maret 2019 / : 40	Tn A mengatakan mengerti tahap dan tugas perkembangan anak usia sekolah pada An. K O : Tn A dapat mengidentifikasi masalah A : Masalah dapat teratasi sebagian P : Lanjutkan intervensi 3 dan 4
	Mei 2019 / : 10	Keluarga Tn. A mengatakan mengerti faktor penyebab munculnya masalah pada An. K O : Tn. A memberikan batasan waktu bermain A : Masalah teratasi sebagian Lanjutkan intervensi 5, 6 dan 7
	Mei 2019/ :00	Keluarga Tn. A mengatakan mengerti cara mengatasi munculnya masalah pada An. K O : Tn A dapat mengulang caramengurangi atau menyelesaikan masalah yang ada A : Masalah teratasi sebagian Intervensi dihentikan

E. PEMBAHASAN

Hasil Di Desa Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto. Luas Wilayah Dusun Gayaman Desa Gayaman 201.635 h, dengan kepadatan penduduk 5.091 jiwa. Memiliki karakteristik geografis batas wilayah Desa Gayaman sebelah utara Desa Gebangmalang, sebelah selatan Desa Tambak Agung Kecamatan Puri, sebelah barat Desa Jabon, sebelah timur Desa Pacing Kecamatan Bangsal. Pada studi kasus inilingkungan yang sering dikunjungi anak-anak muda untuk menghabiskan waktu luang nya di warung yang menyediakan fasilitas *wifi*, kegiatan yang dilakukan disana yaitu bermain *game online* dengan teman sebayanya. Berdasarkan hasil pengkajian pada kedua keluarga didapatkan keluhan yang berbeda . pada keluarga 1 keluhan yang muncul yaitu kedua orang tua bekerja sedangkan kedua anaknya dirumah sendirian sehingga waktu yang digunakan dirumah yaitu bermain *game* dengan durasi 4-5 jam sehari. Pada keluarga 2 didapatkan bahwa orang tua jarang membatasi anak untuk bermain *game*, lokasi rumah dekat dengan fasilitas *wifi* sehingga anak bermain hinggadurasi 4 jam sehari.

Berdasarkan penelitian pada kedua keluarga memiliki masalah keperawatan yang sama yaitu Risiko ketegangan peran pemberi asuhan berhubungan dengan ketidakmampuan keluarga dalam menerapkan pola asuh yang tepat dan kesiapan meningkatkan kesehatan berhubungan dengan ketidaktahuan keluarga terhadap dampak negatif *game*. Dari skala prioritas keluarga 1 dan keluarga 2 ditemukan 1 diagnosa keperawatan prioritas yaitu risiko ketegangan peran pemberi asuhan berhubungan dengan ketidakmampuan keluarga dalam menerapkan pola asuh yang tepat.

Pada keluarga 1 dan 2 dilakukan intervensi yang sama yaitu bina hubungan saling percaya, berikan informasi pada keluarga untuk mengidentifikasi masalah dari kurangnya keterampilan sosial, pemberian batasan waktu pada anak saat bermain *game*. Berikan contoh dan dorong interaksi orang tua dan anak dengan mengagendakan jam khusus berkumpul bersama anggota keluarga, berikan umpan balik positif bagi perilaku yang dapat diterima dengan memberi pujian dan motivasi pada keluarga. Teori *modelling* bandura menyatakan bahwa anak belajar dari bagaimana orang dewasa memperlakukan mereka, anak usia dini juga belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan dari pengalaman tentang suatu kejadian. Anak usia dini belajar melalui pengamatan mereka terhadap suatu kegiatan yang dilakukan orang tua dan orang di sekitar lingkungan mereka. Anak usia dini akan meniru kegiatan orang tua sehingga mereka memperoleh pengalaman suatu kegiatan, jika orang tua membiasakan perilaku sehat sejak dini, maka anak pun akan terbiasa dengan perilaku sehat tersebut (Astuti, 2016).

Hasil evaluasi yang dilakukan selama 2x kunjungan keluarga pada klien 1 dan 2 menunjukkan bahwa klien 1 masalah teratasi sebagian ditunjukkan dengan keluarga dapat mengulang penjelasan mengenai faktor penyebab munculnya masalah dan cara mengatasi munculnya masalah. Sedangkan pada klien 2 masalah dapat terataasi sebagian ditunjukkan dengan keluarga mengerti dan dapat mengulang penjelasan mengenai tahap dan tugas perkembangan anak usia sekolah, faktor penyebab munculnya masalah pada anak saat ini, dan cara mengatasi munculnya masalah

F. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian secara statistik menunjukkan ada Terdapat masalah keperawatan yang sama antara klien 1 dan 2 dengan keluhan yang muncul pada keluarga 1 keluhan yang muncul yaitu kedua orang tua bekerja sedangkan kedua anaknya dirumah sendirian sehingga waktu yang digunakan dirumah yaitu bermain *game* dengan durasi 4-5 jam sehari. Pada keluarga 2 didapatkan bahwa orang tua jarang membatasi anak untuk bermain *game*, lokasi rumah dekat dengan fasilitas wifi sehingga anak bermain hinggadurasi 4 jam sehari.

Tindakan yang dilakukan pada keluarga 1 dan keluarga 2 yaitu bina hubungan saling percaya, berikan informasi pada keluarga untuk mengidentifikasi masalah dari kurangnya keterampilan sosial, pemberian batasan waktu pada anak saat bermain *game*. Berikan contoh dan dorong interaksi orang tua dan anak dengan mengagendakan jam khusus berkumpul bersama anggota keluarga, berikan umpan balik positif bagi perilaku yang dapat diterima dengan memberi pujian dan motivasi pada keluarga. Teori *modelling* bandura menyatakan bahwa anak belajar dari bagaimana orang dewasa memperlakukan mereka, anak usia dini juga belajar dari apa yang mereka lihat, dengar, dan dari pengalaman tentang suatu kejadian. Anak usia dini belajar melalui pengamatan mereka terhadap suatu kegiatan yang dilakukan orang tua dan orang di sekitar lingkungan mereka. Anak usia dini akan meniru kegiatan orang tua sehingga mereka memperoleh pengalaman suatu kegiatan, jika orang tua membiasakan perilaku sehat sejak dini, maka anak pun akan terbiasa dengan perilaku sehat tersebut (Astuti, 2016).

G. DAFTAR PUSTAKA

- Achjar, Komang ayu henny. (2010). *Aplikasi praktis asuhan keperawatan keluarga*. Jakarta : Sagung seto
- Anggraini, Rizky. (2018). *Dampak pengasuhan orang tua yang kecanduan game online terhadap perkembangan anak*. (chrome extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 14 Februari 2019
- Ali, Zaidin. (2010). *Pengantar keperawatan keluarga*. Jakarta : EGC
- Andarmoyo, sulisty. (2012). *Keperawatan keluarga konsep teori, proses dan praktik keperawatan*. Yogyakarta : Graha ilmu
- Anies. (2016). *Penyakit berbasis lingkungan: berbagai penyakit menular dan tidak menular yang disebabkan oleh faktor lingkungan*. Yogyakarta: Ar-ruzz media.
- Astuti, apriliana kuntoro. (2016). *Pelaksanaan perilaku sehat pada anak usia dini*. (https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.uksu.edu/scholaria/article/download/551/358/&ved=zahukewin-mm6pjjahv1wxokhx4qaeyqfjjaeggibxab&usq=aovvawitud-mcwk_amom5-cgmyjg). Diakses pada tanggal 18 Juni 2019
- Bulechek, Gloria M, dkk. (2013). *Nursing interventions classification(NIC) Edisi keenam*. Indonesia : Mocomedia
- Dinata, Okto. (2017). *Relationship Online Clash Of Clans Game On Social Behavior*.(chrome-extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 4 Februari 2019

- Efendi, Novian Azis. (2014). *Faktor Penyebab Bermain Game Online Dan Dampak Negatifnya Bagi Pelajar*. (chrome-extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 28 Februari 2019.
- Fam, Genio. (2010). *99 Tips Mencegah Anak Kecanduan Game*. Yogyakarta : Leutika
- Herdman, Heather & Kamitsuru, shigemi. (2018). *NANDA-I Diagnosis keperawatan definisi dan klasifikasi 2018 – 2020 Edisi 11*. Jakarta: EGC
- Jap, Tjibeng, dkk. (2014). *The Development of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. (chromeextension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 18 januari 2019
- Kartiningrum, Eka diah. (2015). *Pengantar Biostatistik*. Surakarta : CV kekata group
- Kusumawati, Rosi, dkk. (2017). *Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online pada Remaja Ditinjau dari Gaya Pengasuhan*.(chromeextension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html).diakses pada tanggal 18 januari 2019
- Kusuma, Yudha Laga Hadi & Kartiningrum, Eka Diah. (2016). *Perbedaan Kreativitas Setelah Diberi Terapi Musik Klasik (Mozart) Dan Modern Jazz Pada Anak Prasekolah*. (chrome-extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 4 Februari 2019
- Maryani, Lidya & Muliani, Rizki. (2010). *Epidemiologi kesehatan*. Yogyakarta : Graha ilmu
- Oktavianti, Eka widiya. (2017). *Hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja*. (chrome-extension://mhjfbmdgCfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html).diakses pada tanggal 2 Februari 2019
- Izzaty, Rita Eka. (2010). *Perkembangan Anak Usia 7 – 12 Tahun*. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dr-rita-eka-izzaty-spsi-msi/perkembangan-anak.pdf>). diakses pada tanggal 28 Februari 2019
- Setiawati & Dermawan. (2008). *Penuntun Praktis Asuhan Keperawatan Keluarga edisi 2*. Jakarta: Trans info media.
- Surbakti, E.B. (2012). *Parenting anak-anak*. Jakarta: PT Gramedia.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan anak usia dini pengantar dalam berbagai aspeknya*. Jakarta: Kencana prenatal media group.
- Surbakti, Krista. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Remaja*. (chromeextension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 2 Februari 2019
- Syahrani, Ridwan. (2015). *Ketergantungan online game dan penanganannya*. (chrome-extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html), diakses pada tanggal 18 januari 2019
- Ulfa, Mimi. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*. (chrome-extension://mhjfbmdgcfjbbpaeojfohoefgiehjai/index.html). diakses pada tanggal 20 januari 2019.