

ASUHAN KEBIDANAN PADA BALITA YANG MENGALAMI KECENDERUNGAN GADGET DI TK SAHIRA PANDAU JAYA

Octa Dwienda Ristica

STIKes Hang Tuah Pekanbaru
Jl. Mustafa Sari No. 5 Tangkerang Selatan, Pekanbaru
octadwienda.ristica@gmail.com

ABSTRAK

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget. Dampak penggunaan gadget dalam waktu lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan anak, termasuk membuat pola hidup anak yang sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi.

Tujuan laporan tugas akhir adalah memberikan asuhan kebidanan pada balita yang mengalami kecenderungan gadget.

Adapun metode yang digunakan dengan cara studi kasus, asuhan yang diberikan yaitu memberitahu dampak penggunaan gadget, menganjurkan untuk mengurangi jam penggunaan gadget, dan mengajari anak untuk bermain permainan untuk mengalihkan dari penggunaan gadget.

Setelah dilakukan asuhan kebidanan pada balita usia 4 tahun selama 4 kali kunjungan, maka didapatkan hasil yaitu berkurangnya penggunaan gadget pada anak pada kunjungan terakhir.

Disarankan kepada sekolah untuk meningkatkan perkembangan anak sebagai dasar pendidikan psikiater untuk mengatasi anak yang candu gadget, perhatian khusus untuk anak yang menggunakan gadget. Sehingga TK semakin dipercaya masyarakat dapat meningkatkan perkembangan anak dari berbagai aspek perkembangan khususnya perkembangan keterampilan berbicara

Kata kunci : Balita, Gadget, Asuhan Kebidanan

Daftar Bacaan : 19 (2012-2019)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat yang ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media seperti gadget (Oroh, 2018).

Gadget merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan gadget. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif pengguna gadget (Oroh, 2018).

Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan hidup manusia (Aris Priyanto, 2014).

Balita adalah bayi yang berada pada rentang usia 0-5 tahun. Masa balita merupakan periode penting dalam proses tumbuh kembang manusia. Perkembangan dan pertumbuhan di masa itu menjadi penentu keberhasilan pertumbuhan dan perkembangan anak di periode selanjutnya. Masa tumbuh kembang di usia ini merupakan masa yang berlangsung cepat dan tidak akan pernah terulang(Heryani, 2019).

Dampak penggunaan gadget dalam waktu lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan anak, termasuk membuat pola hidup anak yang sering duduk dan makan makanan cepat saji

yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas dan depresi (Sujianti, 2018).

Menurut (Pebriana, 2017), Hubungan anak dengan orang tua akan terjalin kasih sayang, dimana anak akan lebih terbuka dalam melakukan interaksi karena terjadinya hubungan yang baik ditunjang oleh komunikasi yang tepat. Peran orang tua akan membimbing anak untuk mengenal lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Penelitian yang dilakukan Wendy W. L Goh et al (2015), batas waktu mengaplikasikan game dikomputer pada anak berkisar antara 5 menit sampai 5 jam sehari. Batas waktu paling umum berkisar 30 menit sampai 2 jam per hari. Anak-anak usia 4-8 tahun rata-rata menggunakan telepon 20-37 menit per hari dan online 27-44 menit per hari (Rosen et al, 2014). Bates (2013) menyatakan bahwa waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gadget terlalu tinggi, rata-rata 2 jam sehari pada anak 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak usia 5-8 tahun (Nurmasari, 2016).

Penelitian yang dilakukan oleh Delima, Arianti, dan Pramudyawardani (2016) di peroleh hampir semua orang tua (94%) menyatakan bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game. Sebagian besar anak (63%) menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game. Sementara 15% responden menyatakan bahwa anak bermain game selama selama 30 sampai 60 menit dan sisanya dapat berinteraksi dengan sebuah game lebih dari satu jam (Farizal, 2018).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis melakukan asuhan kebidanan di TK dan PAUD Sahira, memberikan pendidikan kepada anak yang menggunakan gadget, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan asuhan kebidanan dengan judul “Asuhan Kebidanan Pada Balita Yang Mengalami Kecenderungan Gadget “

METODE KASUS

Metode yang digunakan yaitu studi kasus. Menurut Notoatmodjo, (2010) metode pengambilan dengan studi kasus

dilakukan dengan cara meneliti suatu permasalahan melalui suatu kasus yang terdiri dari unit tunggal. Yaitu asuhan kebidanan pada balita yang mengalami kecenderungan gadget.

HASIL

A. Kajian 1

Kunjungan pertama ini dilakukan pada tanggal 14 Juli 2019, Pukul 15.30 WIB kunjungan ini dilakukan di rumah pasien.

1. Pengkajian data subjektif

- a. Ibu mengatakan anaknya sering menggunakan hp
- b. Ibu mengatakan anak menjadi lama tidur malam
- c. Kurang bermain dengan teman di lingkungan rumah
- d. Anak jadi mudah merajuk jika tidak dikasih bermain hp
- e. Anak jadi malas bergerak
- f. Ibu mengatakan anak menggunakan hp 1 – 2 jam sehari dan penggunaan setiap hari

- g. Ibu mengatakan imunisasi lengkap
- h. Anak diasuh oleh nenek
- i. Orang tua bekerja
- j. Ibu mengatakan anak makan 3 kali/hari (pagi hanya susu, siang makan nasi, lauk tanpa serat, malam makan nasi, lauk tanpa serat).
- k. Ibu mengatakan anak menggunakan gadget dari umur 3 tahun.

2. Pengkajian data objektif

Keadaan umum Stabil, Kesadaran Composmentis, TTV N : 78x/m, R : 24x/m, S : 35,6° C, BB dan TB 19 kg dan 110 cm, anak tampak sedang asik bermain hp, tidak ada respon ketika diajak komunikasi

3. Assesment

Balita usia 4 tahun dengan kecanduan gadget

4. Planning

- a. Beritahu ibu hasil pemeriksaan

- b. Jelaskan dampak penggunaan gadget kepada ibu
- c. Anjurkan ibu untuk membatasi penggunaan gadget
- d. Kesepakatan kunjungan ulang

B. Kajian 2

Pada kajian ini merupakan hasil dari kunjungan terakhir yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2019, Pukul 17.00 WIB bertempat di rumah pasien.

1. Pengkajian data subjektif

- a. Ibu mengatakan anak masih menggunakan hp
- b. Ibu mengatakan jam penggunaan gadget sudah mulai berkurang sedikit
- c. Ibu mengatak ananak sudah mulai main permainan tapi hanya sebentar

2. Pengkajian data objektif

Keadaan umum baik, BB 19 Kg, Suhu 36,5° C, Nadi 78x/m, Pernapasan 20x/m, BAK/BAB (+), anak masih menggunakan hp, anak mulai beralih ke permainan puzzle.

3. Assesment

Balita usia 4 tahun dengan kecanduan gadget

4. Planning

- 1) Beritahu ibu hasil pemeriksaan
- 2) Evaluasi kembali anak dengan permainan
- 3) Ingatkan kembali dampak penggunaan gadget kepada anak
- 4) Kesepakatan kunjungan ulang

PEMBAHASAN

Pembahasan ini di tulis dengan maksud memberikan penjelasan khusus mengenai tinjauan kasus yang telah di jabarkan agar didapatkan suatu pemecahan masalah dari kesenjangan yang ada dan akhirnya dapat di tarik kesimpulan sehingga dapat digunakan sebagai tindak lanjut dalam penerapan asuhan kebidanan yang tepat, efektif serta efisien. Pembahasan ini akan di bahas setiap kajian dari kunjungan yang pertama sampai kunjungan ke empat serta mengevaluasi hasil dari kunjungan tersebut.

Pada kunjungan pertama ibu mengatakan anaknya sering menggunakan hp, anak

menjadi lama tidur, kurang bermain dengan teman dilingkungan rumah, mudah merajuk, menjadi malas bergerak, menggunakan hp 1-2 jam dalam sehari dan penggunaan setiap hari, anak diasuh oleh nenek, anak menggunakan gadget dari umur 3 tahun. Dampak negatif penggunaan gadget yaitu seperti menjadi pribadi tertutup, kesehatan mata terganggu, kesehatan tulang terganggu, terpapar radiasi, suka menyendiri, gangguan tidur dan obesitas. Hal ini menurut teori(Nurmasari, 2016).

Menurut (Arini, 2018) anak yang di asuh oleh nenek atau kakek memiliki dampak negatif diantaranya adalah pada proses belajar anak, yaitu kurangnya kemampuan anak pada persiapan sekolah mereka seperti pemahaman warna, huruf, angka, dan sebagainya. Kemudian berkaitan dengan sikap anak, anak yang diasuh oleh kakek dan nenek cenderung suka membantah, suka berbohong dan pemalas.

Menurut (Pebriana, 2017), Bates menyatakan bahwa waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gadget terlalu tinggi, rata-rata 2 jam sehari pada

anak 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak usia 5-8 tahun.

Menurut (Saputra & Ekawati, 2017) menunjukkan bahwa anak yang melakukan permainan edukatif jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan dan karakternya.

Adapun upaya untuk mengatasi anak yang menggunakan gadget yaitu dengan cara memperbanyak aktivitas diluar rumah, menganjurkan orang tua untuk tidak menggunakan hp didepan anak, tidak memberikan hp setiap hari kepada anak, orang tua harus tegas mengatur jam penggunaan gadget kepada anak.

Penulis menjadwalkan kunjungan ulang 4 kali kunjungan yang dilakukan dalam 1 minggu selain tatap muka langsung kepada pasien, penulis juga melakukan komunikasi WhatsApp. Pada kunjungan yang terakhir pada tanggal 17 Juli 2019 ibu mengatakan anak sudah mulai bermain permainan edukatif sendiri tapi hanya sebentar.

SARAN

Bagi lembaga TK khususnya disarankan untuk meningkatkan permainan edukatif untuk menciptakan kreativitas anak sebagai dasar pendidikan psikiater untuk mengatasi anak yang candu gadget, perhatian khusus untuk anak yang menggunakan gadget. Sehingga TK semakin dipercaya masyarakat dapat meningkatkan perkembangan anak dari berbagai aspek perkembangan khususnya perkembangan keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, S. (2018). *Kata kunci: pola asuh, pengasuhan kakek-nenek, jarak antar generasi, sifat anak, prestasi anak.* 7(1).
- Aris Priyanto. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Jurnal Ilmiah Guru*, (02), 41–47.
- Farizal, binti ekry. (2018). MENARA Ilmu Vol. XII, No.11 Oktober 2018. *Menara Ilmu*, 12(9), 193–203.
- Heryani, R. (2019). *asuhan kebidanan neonatus bayi, balita dan anak prasekolah.* jakarta timur.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan.* Jakarta: Rineka Cipta.

- Nurmasari, A. (2016). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*. 49.
- Oroh, J. E. P. F. O. W. (2018). Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Dengan Perilaku Anak Dalam Penggunaan Gadget. *Ejournal Keperawatan (e-Kp)*, 6, 1–8.
- Pebriana, P. H. (2017). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial*. 1(1), 8. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Sujianti. (2018). Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan*, 8(1), 54–65.