

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemakaian *gadget* mempunyai efek positif serta efek negatif untuk anak, pemakaian *gadget* secara intens pada anak akan berdampak pada interaksi sosial anak, seharusnya anak-anak berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar, tetapi karena *gadget* interaksi anak berkurang, karena anak terlalu fokus menggunakan *gadget* (Serlan et al., 2021).

Ada beberapa penelitian yang mengaitkan penggunaan *gadget* dengan interaksi sosial, termasuk salah satu penelitian (Anggraeni, 2020) dalam *Islamic Early Childhood* yang mengkonfirmasi hasil, anak-anak yang menggunakan *gadget* melebihi batas waktu yang ditentukan akan kecanduan dan kurang peka terhadap keadaan lingkungan. Mereka juga lebih senang bermain dengan game yang ada pada *gadget* mereka dari pada dengan teman sebaya nya. Ketergantungan anak pada *gadget* disebabkan periode penggunaan *gadget*, penggunaan *gadget* terlalu lama dan dilakukan setiap hari menyebabkan timbulnya kepribadian antisosial pada anak.

Perilaku antisosial adalah perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang ditandai dengan sikap acuh tak acuh dan tidak suka berinteraksi dengan lingkungan serta berlaku dalam masyarakat (Serlan et al., 2021). Saat ini, pemakaian *gadget* menurut data statistik, APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) mengklarifikasi sembilan kategori usia, dari anak-anak sampai orang tua. Tahun 2014, anak-anak yang berusia 7-11 tahun pemakaian *gadget* mencapai 47 juta atau sekitar 14% dari seluruh pengguna *gadget* (Hanifah et al., 2020). Ditinjau dari segi usia 11-12 tahun ke atas presentase pemakaian *gadget* yang ada di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5% (Kementrian Informasi, 2014 dalam Kundari et al., 2020).

Dalam Ayat Al-Qur'an yang berisi petunjuk dari Allah bagi umat manusia, karena itu subjek utamanya adalah pengkajian terhadap manusia beserta bentuk-bentuk kehidupan sosialnya. Selain itu, al-Qur'an juga menjelaskan bagaimana pentingnya menjalin hubungan (interaksi) antar

sesama manusia tanpa memandang perbedaan. Hal ini dijelaskan dalam Q.S. Al-Hujurat/49:13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا
إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: "Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal"

Dalam ayat tersebut secara tegas dinyatakan bahwa manusia diciptakan terdiri dari lelaki dan perempuan, bersuku-suku dan berbangsa-bangsa, agar mereka saling mengenal. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa menurut al-Qur'an, manusia secara fitrah adalah makhluk sosial dan hidup bermasyarakat.

Sebelum mengetahui *gadget*, anak-anak lebih senang bermain dengan teman sebayanya, tetapi setelah mengenal dan tertarik dengan *gadget* anak lebih memilih bermain *gadget* dirumah dibandingkan bermain dengan teman sebayanya. Adapula anak-anak yang bermain dengan teman sebayanya tetapi mereka fokus pada *gadget* masing-masing (Wulandari & Lestari, 2021) .

Peran perawat dalam mengurangi intensitas kecanduan *gadget* yaitu dengan memberikan terapi. Intervensi yang bisa dilakukan pada anak dengan perilaku antisosial adalah terapi bermain. Terapi bermain merupakan hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dan terapis sebagai spesialis dalam prosedur terapi bermain yang menyediakan bahan bermain dan memfasilitasi pengembangan hubungan yang aman bagi anak untuk mengekspresikan dan menemukan diri mereka sepenuhnya (emosi, pikiran, pengalaman, dan perilaku) melalui bermain (Landerth dalam Siti, 2021).

Penelitian yang dilakukan (Nurhayati et al., 2020). Menyebutkan permainan congklak merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat menumbuhkan karakter sosial anak karena permainan ini biasanya dimainkan oleh beberapa orang, sehingga interaksi sosial dapat terjadi.

Biasanya congklak terbuat dari kayu atau plastik yang dilubangi untuk menampung biji-bijian atau batu. Lubang berjumlah 16, setiap lubang berisikan 7 biji-bijian atau batu dan biji-bijian tersebut dibagikan dari lubang satu ke lubang terakhir yang mendapat biji terbanyak itulah pemenangnya.

Berdasarkan hasil pengkajian yang telah dilakukan oleh penulis kepada klien didapatkan data bahwa klien jarang berinteraksi dengan orang yang berada di sekitarnya termasuk bermain dengan teman sebayanya karena kegiatan sehari-harinya hanya bermain *gadget* saja, acuh terhadap apa yang terjadi disekitarnya, apabila dipanggil tidak menggubris, penggunaan *gadget* klien dalam satu hari lebih dari 5 jam, malas belajar, apabila *gadgetnya* diambil klien marah-marah, orang tua klien sudah sering menegur klien agar tidak terus-menerus bermain *gadget*, menganjurkan klien untuk sering bermain diluar bersama temannya namun klien tidak menggubrisnya dan setiap ditegur klien marah-marah serta dikarenakan kedua orang tuanya sibuk menjadikan kurang pemantauan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada klien.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk mengambil kasus gangguan interaksi sosial pada anak dan mendokumentasikannya dalam bentuk Karya Tulis Ilmiah dengan judul “Studi Kasus Terapi Bermain Congklak pada Anak untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Karena Kecanduan *Gadget*”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada studi kasus ini dibatasi untuk melihat peningkatan interaksi sosial pada anak yang mengalami gangguan interaksi sosial karna kecanduan *gadget* dengan pendekatan terapi bermain congklak.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada karya tulis ilmiah ini adalah : “Apakah Terapi Bermain Congklak pada Anak Dapat Meningkatkan Interaksi Sosial Karena Kecanduan *Gadget*?”.

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Tujuan Umum

Untuk melihat efektifitas terapi bermain congklak dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak karna kecanduan *gadget*.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Memaparkan hasil pengkajian pada anak yang mengalami gangguan interaksi sosial akibat kecanduan *gadget*.
- b. Memaparkan diagnosa keperawatan pada anak yang mengalami gangguan interaksi sosial akibat kecanduan *gadget*.
- c. Memaparkan perencanaan untuk mengatasi diagnosa gangguan interaksi sosial.
- d. Memaparkan hasil evaluasi masalah keperawatan gangguan interaksi sosial pada anak akibat kecanduan *gadget*.

1.5 Manfaat penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penulisan studi kasus ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan praktik terutama dalam asuhan keperawatan gangguan interaksi sosial pada anak akibat kecanduan *gadget*.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengetahuan, menambah wawasan, dan meningkatkan kemampuan dalam melakukan asuhan keperawatan pada anak dengan gangguan interaksi sosial.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Dapat menjadi referensi untuk mempelajari asuhan keperawatan pada anak dengan gangguan interaksi sosial, serta menjadi kerangka untuk mengembangkan ilmu keperawatan.

c. Bagi Klien

Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang bagaimana cara menangani anak dengan kasus gangguan interaksi sosial.