



JOURNAL OF Qualitative Health Research
& Case Studies Reports
ISSN 2798-4095 (Print)
ISSN 2798-4192 (Online)
DOI: 10.56922



INFORMASI ARTIKEL

Received: November, 6, 2024

Revised: December, 18, 2024

Available online: December, 21, 2024

at : <https://e-jurnal.ipphorr.com/index.php/qlt>

Efektivitas terapi bermain pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati *Email: setiawati@malahayati.ac.id

ABSTRACT

Background : Continuous use of gadgets will have a negative impact on children's thinking patterns and behavior in their daily lives. Children who tend to continuously use gadgets will become very dependent on them and become routine activities in their daily activities. In this case, children often prefer to play with gadgets, causing children to become lazy about moving and doing activities. They prefer to sit in front of gadgets and enjoy games with certain features rather than interacting with the real world. This certainly has a negative impact on children's development and health, especially in terms of the brain and psychology.

Purpose: To determine the effectiveness of play therapy in pre-school children with gadget addiction.

Method: Descriptive case study research with a child care approach following Standard Operating Procedures (SOAP). Nursing care in this research was carried out in May 2024 for 3 preschool children who were diagnosed with gadget addiction in Lempuyang Bandar Village, Wei Pengbuan District, Central Lampung. The three research cases are given the initials An.H, An.N, and An.B. The intervention was given to the three patients for 3 days. Data analysis uses comparative descriptive analysis.

Results: Implementation of the intervention for 3 days in case 1 (An.H), case 2 (An.N), and case 3 (An.B) showed significant changes. Before implementing Lego play therapy, the three cases were in the high category, but after being given intervention for 3 consecutive days, the three cases experienced a significant decrease. Case 1 (An.H) is in the medium category, case 2 (An.N) is still in the high category but the duration of gadget use has decreased, and case 3 is in the low category. This can be seen from changes in sleep patterns, social interactions with peers, and interactions with awake parents.

Conclusion: The use of Lego play therapy is effective in reducing gadget addiction in preschool children.

Keywords: Gadget Addiction; Play Therapy; Preschool Children.

Pendahuluan : Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya. Anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin

Efektivitas terapi bermain pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget

dalam aktivitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis.

Tujuan : Untuk mengetahui efektivitas terapi bermain pada anak pra sekolah dengan kecanduan gadget.

Metode : Penelitian deskriptif studi kasus dengan pendekatan perawatan anak mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOAP). Asuhan keperawatan pada penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 kepada 3 orang anak prasekolah yang didiagnosa mengalami kecanduan gadget di Desa Lempuyang Bandar, Kecamatan Wei Pengbuan, Lampung Tengah. Ketiga kasus penelitian diberi inisial An.H, An.N, dan An.B. Intervensi yang diberikan pada ketiga pasien selama 3 hari. Analisa data menggunakan analisis deskriptif komparatif.

Hasil : Pelaksanaan intervensi selama 3 hari pada kasus 1 (An.H), kasus 2 (An.N), dan kasus 3 (An.B) menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Sebelum pelaksanaan terapi bermain lego ketiga kasus tersebut masuk dalam kategori tinggi, namun setelah diberikan intervensi selama 3 hari berturut-turut ketiga kasus tersebut mengalami penurunan yang signifikan. Kasus 1 (An.H) masuk dalam kategori sedang, kasus 2 (An. N) masih dalam kategori tinggi namun durasi penggunaan gadget menurun, dan kasus 3 masuk dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari perubahan pola tidur, interaksi sosial dengan teman sebaya, dan interaksi dengan orang tua terbangun.

Simpulan : Penggunaan terapi bermain lego efektif dalam menurunkan kecanduan penggunaan gadget pada anak prasekolah, sehingga permainan yang efektif seperti lego dapat membantu dalam menurunkan kecanduan gadget pada anak prasekolah.

Kata Kunci : Anak Prasekolah; Kecanduan Gadget; Terapi Bermain.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan di bidang informasi dan teknologi (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015). Salah satunya adalah perkembangan gadget yang semakin luas. Saat ini hampir semua orang, baik anak-anak maupun orang dewasa memiliki telepon genggam atau smartphone. Kebutuhan komunikasi dan informasi yang mendesak bagi seluruh lapisan masyarakat, kemudahan akses informasi, dan berbagai fitur menarik yang disediakan oleh layanan gadget dan smartphone, akan membuat anak-anak cepat terbiasa.

Anak-anak di bawah usia 5 tahun dapat menerima perangkat ini. Namun, kita perlu berhati-hati dengan jangka waktu penggunaan. Kita hanya dapat bermain selama 30 menit dan memperkenalkan gadget pada anak hanya pada waktu luang. Sebarkan gadget tersebut seminggu sekali, misalnya pada hari Sabtu atau Minggu. Setelah itu, kita harus terus berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan gawai lebih dari dua jam sehari akan berdampak pada psikis anak (Ferliana, 2016).

Dampak positif membantu efektifitas tugas maupun pekerjaan sekolah, memberi pengetahuan, memberi informasi,

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

mempermudah komunikasi. Dampak negatif yaitu waktu terbuang sia-sia, perkembangan otak terganggu, banyaknya fitur yang tidak sesuai dengan usia anak, mengganggu kesehatan, introvert, kecanduan (Ausrianti, Andayani, Putri, Oswi, & Salsabila, 2024).

Penggunaan gawai secara terus-menerus berdampak negatif terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak yang cenderung menggunakan gawainya sepanjang waktu menjadi sangat bergantung dan rutin beraktivitas. Berdasarkan hal tersebut, seringkali anak lebih suka bermain dengan gawai yang membuat ia malas bergerak dan beraktivitas.

Mereka lebih memilih untuk duduk di depan gadget dan menikmati permainan dengan fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk pada tumbuh kembang dan kesehatan anak. Terutama hal yang berkaitan dengan otak dan psikologi. Dampak negatif lain adalah kurangnya mobilitas sosial pada anak. Mereka lebih memilih bermain di perangkatnya sendiri daripada bermain bersama teman-temannya. Akibat terlalu sering bermain gawai, otak anak terfokus pada dunia yang tidak realistis sehingga tidak jarang mereka kesulitan berkonsentrasi (Ameliola & Nugraha, 2013).

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian berbagai pemangku kepentingan dalam meningkatkan kesadaran anak-anak tentang penggunaan gadget sebagai alat komunikasi dan bermain. Terutama lingkungan keluarga yaitu orang tua yang

berperan sebagai lembaga pembentukan kepribadian serta tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan dengan mengontrol seluruh fungsi smartphone. Orang tua dapat melibatkan anak pada kegiatan yang lebih produktif atau yang dapat menstimulasi perkembangan anak, seperti membuat permainan dari bahan bekas (Dewi, Astutik, & Wudayati, 2021). Peran orang tua dalam proses perkembangan anak untuk menjadi pribadi yang produktif tentunya sangat penting untuk dilakukan.

Orang tua sebaiknya selalu berkomunikasi dengan anak dan membatasi penggunaan gadget dengan membatasi jumlah waktu penggunaan gadget oleh anak. Misalnya, anak hanya diperbolehkan bermain gadget dalam jangka waktu tertentu. Jam tentunya mempunyai kemampuan untuk mendorong aktivitas menunjang tumbuh kembang anak dan melatih perkembangan motorik dengan cara yang menyenangkan (Fadilah, 2011).

Perkembangan motorik merupakan proses yang sejalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan, gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil ke arah penampilan keterampilan motorik yang kompleks dan terorganisasi (Hayumah & Muhsinin, 2019). Peningkatan kemampuan motorik halus pada anak usia dini dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan seperti kegiatan kolase, mozaik, meronce, bermain balok, menganyam, kirigami dll. Upaya meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam penelitian ini dilakukan

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

menggunakan permainan lego (Andarwati, Munir, & Siam, 2019).

Kegiatan bermain merupakan salah satu bentuk stimulasi untuk tumbuh kembang anak secara optimal. Tujuan bermain di rumah pada dasarnya adalah untuk melanjutkan tahap pertumbuhan dan perkembangan secara optimal, meningkatkan kreativitas anak, dan membantu mereka beradaptasi lebih baik terhadap stres. Bermain sangat penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan anak, termasuk kebutuhan perkembangan dan kebutuhan untuk terus bermain ketika anak sakit atau dirawat di rumah sakit (Wong, 2009).

Melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan perilakunya. Bermain berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif (Lestari & Prima, 2018).

Anak-anak dapat menggerakkan benda dengan tangannya dan bermain warna. Berdasarkan hal tersebut, mewarnai merupakan salah satu alternatif pengembangan kreativitas anak. Mewarnai dan aktivitas motorik lainnya bisa menjadi salah satu cara orang tua untuk memeriksa tingkat perkembangan anak.

Psikodinamika menunjukkan bahwa ketika anak bermain dengan alat seni seperti krayon dan pensil warna, ia mampu menggunakan tangannya secara aktif dan motorik halusnya terstimulasi. Bermain sangat penting bagi tumbuh kembang

anak dan cara untuk mengurangi kecemasan akan rawat inap adalah dengan melakukan terapi bermain menggunakan buku mewarnai pada anak usia dini.

Hasil pra-survey menunjukkan tren yang sangat mengkhawatirkan terkait penggunaan gadget pada anak usia dini, 3 dari 15 anak prasekolah berusia antara 3-6 tahun mengalami kecanduan gadget. Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua, anak-anak ini sudah memiliki akses terhadap gadget pada usia 3 bulan. Faktanya, 1 dari 3 anak sudah memiliki gadget sejak berusia 5 bulan. Alasan orang tua memberikan anak-anak nya gadget karena mereka sibuk bekerja sehingga waktu untuk bermain bersama anak nya sedikit.

Dampak penggunaan gawai pada usia yang sangat muda bisa sangat serius dan dapat memengaruhi perkembangan fisik, mental, dan emosional anak. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengontrol akses dan penggunaan gadget di lingkungan tersebut. Pengelolaan penggunaan perangkat oleh anak-anak yang lebih cerdas mungkin memerlukan upaya pendidikan dan pengawasan yang lebih intensif oleh orang tua dan masyarakat.

METODE

Penelitian deskriptif studi kasus dengan pendekatan perawatan anak yang terdiri dari 5 tahap. Tahap-tahap tersebut diantaranya yaitu pengkajian, penetapan diagnosa, perencanaan, pelaksanaan intervensi, dan evaluasi ketergantungan anak terhadap peralatan. Studi kasus yang

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

digunakan dalam penelitian ini mengikuti Standar Operasional Prosedur (SOAP).

Asuhan keperawatan pada penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 kepada 3 orang anak prasekolah yang didiagnosa mengalami kecanduan gadget di Desa Lempuyang Bandar, Kecamatan Wei Pengbuan, Lampung Tengah. Ketiga kasus penelitian diberi inisial An.H, An.N, dan An.B.

Terapi bermain dilakukan dengan menggunakan permainan lego dengan menggunakan pendekatan cross sectional. Intervensi yang diberikan pada ketiga pasien yaitu memberikan terapi bermain lego untuk mengurangi kecanduan gadget selama 3 hari. Analisa data menggunakan analisis deskriptif komparatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengkajian

Berdasarkan hasil pengkajian yang dilakukan pada Ny. H, Ny.N dan Ny.B diperoleh durasi bermain gadget pada anak sangat tinggi. Data dari orang tua pasien mengatakan bahwa An.H dikenalkan gadget sejak umur kurang dari 1 Tahun, ketika bermain gadget An.H sulit jika disuruh aktivitas lain seperti makan dan mandi, dan lebih memilih bermain gadget daripada bermain bersama teman nya.

Pasien kedua dan ketiga yaitu Ny.N dan Ny.B yang merupakan adik dan kakak, orang tua dari pasien mengatakan setiap hari anaknya tidur larut malam karena asik bermain gadget, sehingga merubah pola aktivitas anak dan pola makan menjadi tidak teratur. An.N setiap hari hanya di rumah bermain gadget dengan durasi 3-7 jam/hari. An.B akan menangis dan

mengamuk apabila tidak diberikan gadget. Selama berada di rumah An.N dan An.B jarang bermain dan berbincang bersama orang tua nya karena kesibukan orang tua nya.

Salah satu peranan penting sebagai orang tua adalah menstimulasi anak dalam merangsang perkembangan anak seperti mengajak anak bermain dengan penuh suka cita. Namun sebagian orang tua tidak memiliki waktu yang cukup untuk bermain bersama anak nya dan memilih memberikan fasilitas bermain di rumah seperti ponsel untuk mengurangi resiko saat anak bermain diluar rumah dan orang tua bisa melakukan aktivitas dengan tenang (Nurhaini & Herawati, 2023).

Sejalan dengan teori yang menyatakan anak usia di bawah 5 tahun boleh diberi gadget, tapi harus diperhatikan durasi pemakaiannya (Ferliana, 2016). Misalnya, boleh bermain tapi hanya setengah jam dan hanya pada saat senggang. Mengenalkan gadget kepada anak hanya seminggu satu kali, misalnya hari Sabtu atau Minggu. Apabila penggunaan gadget lebih dari 2 jam setiap hari makan akan mempengaruhi psikologis anak, sehingga anak harus tetap berinteraksi dengan orang lain.

Selanjutnya merumuskan rencana tindakan keperawatan yang sesuai dengan kebutuhan ketiga pasien yaitu dengan melakukan pengkajian berapa lama durasi penggunaan gadget dengan rencana asuhan keperawatan secara komprehensif dan komplementer menggunakan permainan lego.

Diagnosis

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

Setelah proses pengumpulan data dan analisa data sesuai dengan masalah yang terjadi, maka selanjutnya adalah merumuskan diagnosa keperawatan berdasarkan data-data yang diperoleh. Hasil analisa data diperoleh diagnosis keperawatan yaitu gangguan interaksi sosial berhubungan dengan impulsif ditandai dengan kurang responsif atau tertarik pada orang lain, tidak berminat melakukan kontak emosi, atau fisik.

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktivitas sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas (Ameliola & Nugraha, 2013).

Anak lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama dari segi otak dan psikologis. Dampak negatif lain adalah kurangnya mobilitas sosial pada anak karena mereka lebih memilih bermain menggunakan gadgetnya daripada bermain bersama teman sebayanya. Tidak jarang kita lihat anak mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi karena otak anak sudah diforsir pada dunia yang tidak nyata.

Analisis data yang diperoleh selama pengkajian akan memudahkan dalam

menentukan diagnosa keperawatan pada suatu kasus. Diagnosa keperawatan memberikan dasar-dasar dalam pemilihan intervensi atau rencana keperawatan yang tepat untuk mencapai hasil yang diinginkan. Adapun persyaratan dari diagnosa keperawatan adalah perumusan yang harus jelas dan singkat yang diperoleh dari pengkajian sehingga dapat memberikan asuhan keperawatan yang akan dilaksanakan oleh perawat dan mencapai hasil yang sesuai.

Perencanaan

Intervensi keperawatan adalah semua tindakan asuhan yang perawat lakukan atas nama pasien. Tindakan ini termasuk intervensi yang di prakarsai oleh perawat, dokter, atau intervensi kolaboratif (Patel, Metlay, Lesh, & Fischetti, 2018).

Menyusun rencana tindakan keperawatan kepada pasien berdasarkan prioritas masalah yang ditemukan tidak semua rencana tindakan pada teori dapat ditegaskan pada tinjauan kasus, karena tindakan pada tinjauan kasus disesuaikan dengan keluhan dan keadaan klien pada saat pengkajian. Pada kasus ini Intervensi yang akan dilakukan adalah terapi bermain yang dilakukan selama 3 hari di rumah masing-masing pasien.

Pelaksanaan

Implementasi yang diberikan pada ketiga pasien yaitu terapi bermain lego untuk mengurangi kecanduan gadget. Hari pertama sebelum dilakukan tindakan terapi bermain, ketiga pasien memiliki kategori tinggi dalam bermain gadget. Terdapat perbedaan terutama pada kasus 1 yang usianya lebih

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

Efektivitas terapi bermain pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget

kecil membutuhkan waktu lebih lama untuk membuat pasien kooperatif dalam menjalani terapi bermain dibandingkan pada kedua pasien lainnya.

Kasus 1 saat dilakukan terapi bermain pada hari pertama menunjukkan pasien masih tampak takut saat intervensi dilakukan. Hari kedua pasien tampak sudah tidak takut lagi ketika diajak bermain lego, tetapi hanya diam dan terkadang memperhatikan. Hari ketiga pasien mulai lebih kooperatif dan mau menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pelaksanaan intervensi kasus 2 dan 3 dilakukan bersama. Sebelum dilakukan terapi bermain, kasus 2 dan 3 masuk dalam kategori tinggi dalam bermain gadget. Setelah intervensi terapi bermain lego diberikan selama 3 hari, kasus 2 dan 3 menunjukkan lebih kooperatif, tidak malu dalam menjawab pertanyaan, dan mampu menyusun lego seperti apa yang dia sukai.

Hasil dari pemberian terapi bermain Lego pada ketiga kasus mampu menurunkan Durasi dalam bermain gadget. Kasus 1 menunjukkan penurunan menjadi kategori sedang, karena usia pasien lebih muda sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pendekatan dalam memberikan tindakan terapi bermain lego. Sedangkan pada kasus 2 usia pasien lebih tua dari kasus 1 dan 3 sehingga kasus 2 lebih kooperatif dalam penerapan terapi bermain lego. Kasus 3 setelah diberikan terapi bermain lego terlihat adanya penurunan yang signifikan menjadi kategori rendah.

Bermain memungkinkan anak belajar perilaku sosial, mengembangkan perilaku kognitif serta keterampilan motorik kasar, tetapi bermain sangat efektif untuk meninjau kembali kenangan traumatis untuk membuat anak terbiasa dengan ketakutan dan kecemasan (Solihat, Sari, & Sari, 2021).

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

Evaluasi**Tabel 1. Evaluasi Tingkat Kecanduan Gadget**

ANAK YANG DIBERI TERAPI BERMAIN					
Pasien	Sebelum Dilakukan Intervensi	Kategori	Setelah Dilakukan Intervensi	Kategori	Selisih
Kasus 1 (An.H)	4 Jam	Tinggi	1 Jam	Sedang	3 jam
Kasus 2 (An.N)	7 Jam	Tinggi	3 Jam	Tinggi	4 jam
Kasus 3 (An.B)	3 Jam	Tinggi	30 Menit	Rendah	2.1/2 jam

Tabel 1. menunjukkan hasil evaluasi dari tindakan asuhan keperawatan terapi bermain lego yang telah dilakukan. Sebelum diberikan intervensi terapi bermain lego tingkat kecanduan gadget pada An.H durasi 4 Jam/hari, An.N 7 jam/hari, dan An.B dengan durasi 3 jam/hari masuk dalam kategori tinggi dengan durasi >60 Menit setiap hari.

Intervensi hari terakhir pada ketiga pasien mengalami perubahan yang signifikan dalam durasi penggunaan gadget. Kasus 1 (An.H) masuk dalam kategori sedang dengan durasi 1 jam/hari, kasus 2 (An.n) masih dalam kategori tinggi namun durasi penggunaan gadget menurun menjadi 3 jam/hari, dan kasus 3 (An.B) telah masuk dalam kategori rendah dengan durasi 30 menit/hari.

Tabel 2. Evaluasi Tingkat Kecanduan Gadget

ANAK YANG TIDAK DIBERI TERAPI BERMAIN		
PARTISIPAN	DURASI (Menit)	KATEGORI
An.S	30	Rendah
An.A	20	Rendah
An.J	60	Sedang
An.D	60	Sedang
An.K	120	Tinggi
An.U	60	Sedang
An.Z	20	Rendah
An.A	120	Tinggi
An.Z	30	Rendah
An.M	20	Rendah

Tabel 2. menunjukkan anak-anak yang tidak diberikan terapi bermain merupakan anak yang kesehariannya aktif bermain dan berkumpul bersama teman-temannya.

Hasil evaluasi dapat dipahami bahwa kasus 1, kasus 2, dan kasus 3 mengalami penurunan durasi bermain

Anak yang tidak diberikan terapi bermain memiliki kategori 5 anak dalam kategori rendah, 3 anak kategori sedang, dan 2 anak dalam kategori tinggi.

Gadget. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa ada peningkatan

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

Efektivitas terapi bermain pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget

rata-rata sebelum dilakukan bermain lego adu cepat adalah 6.91 menjadi 10.41 setelah diberikan intervensi bermain lego adu cepat di TK Aisyah 3 Surabaya (Christiana, M., & Mahmudah, 2015).

Terapi bermain dan positive reinforcement efektif untuk menurunkan intensitas penggunaan gadget pada anak. Hal ini dapat diketahui dari perubahan tingkah laku sebelum dan sesudah dilakukan intervensi serta dari hasil wawancara dengan orang tua dan guru subjek. I (Dewi, 2020).

Bermain Lego dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak usia prasekolah. Melalui aktivitas bermain lego anak mampu memegang lego dengan jari jemarinya, mampu mengkoordinasikan tangan dan mata nya, dapat meniru garis vertikal, membangun menara dari kubus, mengacungkan ibu jari, dan mencontoh lingkaran.

SIMPULAN

Pelaksanaan intervensi selama 3 hari pada kasus 1 (An.H), kasus 2 (An.N), dan kasus 3 (An.B) menunjukkan adanya perubahan yang signifikan. Sebelum pelaksanaan terapi bermain lego ketiga kasus tersebut masuk dalam kategori tinggi, namun setelah diberikan intervensi selama 3 hari berturut-turut ketiga kasus tersebut mengalami penurunan yang signifikan. Kasus 1 (An.H) masuk dalam kategori sedang, kasus 2 (An. N) masih dalam kategori tinggi namun durasi penggunaan gadget menurun, dan kasus 3 masuk dalam kategori rendah. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan penggunaan terapi bermain lego efektif dalam

menurunkan kecanduan penggunaan gadget pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013, June). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. In *Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization* (pp. 362-371).
- Andarwati, S. R., Munir, Z., & Siam, W. N. (2020). Permainan Lego (Parallel Play) terhadap Perkembangan Motorik Halus pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah Bengkulu*, 8(1), 8-16.
- Ausrianti, R., Andayani, R. P., Putri, P. D., Oswi, D. D., & Salsabila, D. (2024). Program "TAMAN"(Lestari Permainan Tradisional) dalam Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Peduli Masyarakat*, 6(1), 189-196.
- Christiana, M., & Mahmudah, S. (2015). Pengaruh Permainan Lego Adu Cepat terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok A di Tk Aisyiyah 3 Surabaya. *PAUD Teratai*, 4(1), 1-7.
- Dewi, G. A. N. T. (2020). The Effectiveness of Play Therapy and Positive Reinforcement to Reduce Gadgets Addiction in Children. *Proceedings of The ICECRS*, 8.
- Dewi, N. L. M. A., Astutik, W., & Widayati, K. (2021). Pengaruh keterlibatan orangtua membuat mainan kardus terhadap durasi penggunaan gadget anak prasekolah. *Media Karya Kesehatan*, 4(1), 99-108.
- Fadilah, A. (2011). Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (hp)

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>

Efektivitas terapi bermain pada anak prasekolah dengan kecanduan gadget

terhadap aktivitas belajar siswa SMP negeri 66 Jakarta Selatan.

Innovation, 2nd Edition (pp. 13-38). Productivity Press.

Ferliana, J. M. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main.* Jakarta: Salemba Medika.

Solihat, L. L., Sari, R. S., & Sari, F. R. (2021). Terapi Bermain Lego Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, 1*(2), 678– 684.

Hayumah, H., & Muhsinin, M. (2019). Pengaruh Kolase terhadap Kemampuan Motorik Halus pada Anak Kelompok B di RA Sunan Kalijaga. In *PROCEEDING: The Annual International Conference on Islamic Education* (Vol. 4, No. 1, pp. 36-41).

Tim pokja SDKI DPP PPNI. (2017). Standar Diagnosa Keperawatan Indonesia; definisi dan indikator diagnostik (Cetakan III Edisi revisi). Jakarta, Dewan pengurus pusat persatuan perawat Nasional Indonesia.

Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). Permainan congklak dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. In *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)* (Vol. 1).

Tim Pokja SIKI DPP PPNI.(2018). Standar Intervensi Keperawatan Indonesia; definisi dan tindakan keperawatan (Edisi 1 Cetakan II). Jakarta, Dewan Pengurus pusat persatuan perawat Nasional Indonesia.

Manumpil, B., Ismanto, A. Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. *Jurnal Keperawatan, 3*(2).

Tim Pokja SLKI DPP PPNI.(2019). Standar Luaran Keperawatan Indonesia; definisi dan kriteria hasil keperawatan (Edisi 1 Cetakan II). Jakarta, Dewan Pengurus pusat persatuan Perawat Nasional Indonesia

Nurhaini, D., & Herawati, N. (2023). Pengaruh Terapi Bermain pada Kemampuan Motorik Kasar Balita Kecanduan Ponsel. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia, 4*(1), 179-189.

Wong, D. L. (2009). *Buku ajar keperawatan pediatrik. edisi 6.* Jakarta: EGC.

Patel, S., Metlay, G., Lesh, K., & Fischetti, L. (2018). The Origins and Evolution of Nursing Informatics. In *An Introduction to Nursing Informatics, Evolution, and*

Imanda Satria, Setiawati*, Riska Wandini

Universitas Malahayati

Korespondensi penulis: Setiawati. *Email: setiawati@malahayati.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.56922/quilt.v4i2.431>