

LEMBAR PENJELASAN PENELITIAN STUDI KASUS

Judul Penelitian : Penerapan Terapi Bermain Untuk Menangani Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor

Peneliti : Dwi Ayu Aprilia

NIM : P17320321014

No. HP/WhatsApp : 085773998009

Saya mahasiswa Program Diploma III Politeknik Kesehatan Bandung Program Studi Keperawatan Bogor, bermaksud mengadakan penelitian untuk mengetahui Penerapan Terapi Bermain Untuk Menangani Kecanduan Penggunaan *Gadget* Pada Anak Prasekolah Di Bimba *Rainbow* Manunggal Kota Bogor. Orang tua dan anak yang berpartisipasi dalam penelitian ini, akan menjadi responden untuk pengumpulan data. Peneliti memberikan kuesioner karakteristik, setelah mendapat subjek sesuai kriteria, peneliti akan melakukan skринning dengan kuesioner kecanduan gadget. Setelah itu, peneliti akan memberikan terapi bermain fuzzle dan mewarnai. Adapun data-data yang akan peneliti gali yaitu : identitas responden, hasil dari kuesioner.

Saya menjamin bahwa penelitian ini tidak akan berdampak negatif bagi siapapun. Bila sebelum berpartisipasi dalam penelitian ini, orang tua dan anak merasakan ketidaknyamanan maka orang tua dan anak mempunyai hak untuk berhenti sebagai responden. Kerahasiaan dari data yang diperoleh, baik dalam proses pengumpulan, pengelolaan, maupun penyajian penelitian. Peneliti juga mengharagai keinginan responden untuk tidak berpartisipasi dalam penelitian ini.

Adapun penelitian ini akan dimanfaatkan sebagai infomasi bagi Instansi Kesehatan peneliti maupun responden. Melalui penjelasan ini, peneliti sangat mengharapkan partisipasi saudara. Peneliti mengucapkan terima kasih atas kesediaan saudara berpartisipasi dalam penelitian ini.

Bogor, April 2024

Peneliti

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN BANDUNG
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (KAMPUS BOGOR) PROGRAM
DIPLOMA III**

**LEMBAR PERSETUJUAN
ORANG TUA RESPONDEN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : (P/L)

Umur :

Alamat :

No.HP :

Menyatakan menyetujui anak saya yang bernama :

Nama : (P/L)

Umur :

Alamat :

Menyatakan bahwa saya sebagai orang tua, **memberikan izin/tidak memberikan izin*** bagi anak saya untuk ikut berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian studi kasus “**Penerapan Terapi Bermain Untuk Menangani Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di Bimba Rainbow Manunggal Kota Bogor**”.

Demikian surat ini dibuat secara sukarela dan tanpa ada paksaan dari siapapun. Dengan catatan apabila anak saya merasa dirugikan dalam penelitian ini, maka anak saya dapat mengundurkan diri sewaktu-waktu tanpa sanksi apapun.

Peneliti

Bogor, April 2024
Orang Tua Responden

(.....)

(.....)

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN BANDUNG
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (KAMPUS BOGOR) PROGRAM DIII**

KUESIONER A

DATA DIRI RESPONDEN

Diharapkan responden mengisi kuesioner ini dengan jujur, tanpa paksaan serta tidak dalam keadaan tertekan dan serius, karena semua jawaban yang diterima dapat berpengaruh pada keberhasilan peneliti. Adapun cara pengisian kuesioner ini, yaitu :

1. Bacalah pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar
2. Berilah tanda (✓) sesuai dengan jawaban anda pada kolom yang telah disediakan
3. Teliti agar jangan sampai ada yang terlewat untuk dijawab

PERTANYAAN :

1. Nama :
2. Jenis Kelamin : Laki-laki
 Perempuan
3. Usia : tahun
4. Alamat :
5. Sejak usia berapa anak anda menggunakan *gadget* ?tahun
6. Digunakan untuk apa jika anak anda menggunakan *gadget* ?
7. Berapa total hari anak menggunakan *gadget* dalam 1 minggu ?hari
8. Durasi menggunakan *gadget* dalam 1 hari : < 1 jam/hari
 2-3 jam/hari
 4-5 jam/hari
9. Kuota Internet per bulan : 1-5 GB
 6-10 GB
 >10 GB

**POLITEKNIK KESEHATAN KEMENTERIAN KESEHATAN BANDUNG
PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (KAMPUS BOGOR) PROGRAM
DIPLOMA III**

**KUESIONER B
KUISIONER KECANDUAN GADGET**

PETUNJUK PENGISIAN KUISIONER :

1. Bacalah setiap pertanyaan pada kuesioner dengan teliti dan benar
2. Pertanyaan berupa pilihan, dimohon saudara memilih jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberi tanda centang (√) pada kotak jawaban yang telah disediakan.
3. Pertanyaan berupa isian dimohon mengisi jawaban pada tempat yang sudah disediakan.

IDENTITAS RESPONDEN

a. Nama (Inisial) :.....

b. Umur :.....tahun

PERTANYAAN :

No	Pernyataan	Sering	Jarang	Tidak Pernah
1.	Anak anda menggunakan gadget lebih dari 1 jam			
2.	Anak anda lupa waktu ketika menggunakan gadget			
3.	Anak anda sering membawa gadget kemanapun			
4.	Anak anda tidak bisa berhenti ketika sudah menggunakan gadget			
5.	Anak anda tidak mau meminjamkan gadget kepada orang lain			
6.	Anak anda sering membangkang atau membantah			

	perintah semenjak mengenal gadget			
7.	Anak anda akan marah dan menangis apabila tidak diberikan izin bermain gadget			
8.	Anak anda akan marah apabila di ganggu ketika bermain gadget			
9.	Anak anda akan merasa cemas atau gelisah ketika tidak menggunakan gadget			
10.	Anak anda akan rewel (menangis/menggelayut pada anda) ketika anda meninggalkannya			
11.	Anak anda akan marah ketika mengetahui baterai gadget yang dimainkannya habis/lowbat			
12.	Semenjak mengenal gadget, anak lebih suka bermain sendiri di dalam rumah dari pada bermain di luar bersama saudara atau teman-teman seusianya			
13.	Terkadang anak suka memukul atau melempar orang lain dikarenakan meniru adegan game yang dimainkannya di dalam gadget			
14.	Anak lebih suka dibujuk menggunakan gadget dari pada diajak main bersama teman-temannya ketika sedang marah atau menangis			
15.	Anak kurang kooperatif untuk diajak bekerjasama karena lebih mementingkan gadget dari pada memperhatikan percakapan orang lain			

Interpretasi skor :

- Ringan : 0-9
- Sedang : 10-19
- Berat : 20-30

Interpretasi hasil :

- 0 : tidak pernah
- 1 : jarang
- 2 : sering

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI PENGGUNAAN GADGET

Nama : (L/P)

Umur :

Hari Ke-1

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Hari Ke-2

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Hari Ke-3

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Hari Ke-4

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Hari Ke-5

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Hari Ke-6

No	Jam	Durasi Bermain <i>Gadget</i> /Jam
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
	Total :	Jam/hari

Lampiran 6

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) BERMAIN FUZZEL	
Pengertian	Fuzzel merupakan permainan mencocokkan dan material lain untuk mengajarkan anak mengenal bentuk, ukuran, jumlah, warna, kesamaan perbedaan, berhitung, mengurutkan dan mengelompokan.
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melatih konsentrasi dan kesabaran 2. Untuk melatih ketangkasan mata dan tangan 3. Untuk mengasah kemampuan berpikir dan daya ingat 4. Sebagai metode belajar 5. Sarana bermain agar tidak bermain <i>gadget</i>
Tahap Prainteraksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kontrak dengan orang tua dan anak 2. Mengecek kesiapan anak 3. Menyiapkan alat
Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyapa dan memberi salam 2. Memperkenalkan diri 3. Mengidentifikasi identitas anak 4. Menjelaskan tentang prosedur tindakan yang akan dilakukan, kepada orang tua dan anak 5. Mengatur posisi bermain agar nyaman
Tahap Kerja	<p>Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kembali pada anak prosedur cara bermain 2. Menunjukkan satu persatu dan menjelaskan fungsi alat yang digunakan 3. Memberikan contoh cara bermain fuzzel 4. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu 5. Memberi pujian apabila anak dapat melakukan sendiri 6. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor anak saat bermain
Tahap terminasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluasi hasil yang dicapai 2. Meminta anak menceritakan apa yang sedang dilakukan 3. Menanyakan perasaan klien setelah bermain 4. Berpamitan dengan anak 5. Memberikan reward kepada anak 6. Membereskan kembali alat

Lampiran 7

STANDAR OPERASIONAL PROSEDUR (SOP) MEWARNAI GAMBAR	
Pengertian	Mewarnai gambar merupakan permainan mewarnai gambar untuk mengajarkan anak mengenal warna, bentuk dan distraksi perasaan yang tidak nyaman atau distraksi dari bermain <i>gadget</i> .
Tujuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melatih konsentrasi 2. Untuk mengekspresikan perasaan, keinginan dan fantasi 3. Mengembangkan kreatifitas dan kemampuan memecahkan masalah 4. Sarana bermain untuk tidak bermain <i>gadget</i>
Tahap Pra-interaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan kontrak dengan orang tua dan anak 2. Mengecek kesiapan anak 3. Menyiapkan alat
Tahap Orientasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan salam kepada anak dan menyapa nama anak 2. Memperkenalkan diri 3. Menjelaskan tujuan dan prosedur pelaksanaan yang akan dilakukan kepada anak 4. Mengatur posisi bermain agar nyaman
Tahap Kerja	<p>Prosedur</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan kembali pada anak prosedur cara bermain 2. Menunjukkan satu persatu dan menjelaskan fungsi alat yang digunakan 3. Memberikan contoh cara mewarnai gambar 4. Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu 5. Memberi pujian apabila anak dapat melakukan sendiri 6. Mengobservasi emosi, hubungan interpersonal dan psikomotor anak saat bermain
Tahap terminasi	<ol style="list-style-type: none"> 7. Evaluasi hasil yang dicapai 8. Meminta anak menceritakan apa yang sedang dilakukan 9. Menanyakan perasaan anak setelah bermain 10. Berpamitan dengan anak 11. Membereskan kembali alat 12. Memberikan reward kepada anak

Dokumentasi Penelitian

