



**ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN
REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI
DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI**

KARYA ILMIAH AKHIR NERS

SITI ALIFAH NADIA PUTRI

2110721001

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS PROGRAM PROFESI
2023**



**ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN
REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN
INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI
DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI**

KARYA ILMIAH AKHIR NERS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Ners

SITI ALIFAH NADIA PUTRI

2110721001

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI NERS PROGRAM PROFESI
2023**

PERNYATAAN ORISINALITAS

KIA Ners ini adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Siti Alifah Nadia Putri

NIM : 2110721001

Tanggal : 26 April 2023

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia di tuntutan dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 26 April 2023

Yang Menyatakan,



(Siti Alifah Nadia Putri)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KIA UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Alifah Nadia Putri

NIM : 2110721001

Fakultas : Ilmu Kesehatan

Program Studi : Pendidikan Profesi Ners Program Profesi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul: Analisis Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Remaja Yang Kecanduan *Game online* Dengan Intervensi Inovasi Metode Token Ekonomi Di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Hasil KIA saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 April 2023

Yang Menyatakan,



(Siti Alifah Nadia Putri)

PENGESAHAN

KIA diajukan oleh :

Nama : Siti Alifah Nadia Putri
NIM : 2110721001
Program Studi : Pendidikan Profesi Ners Program Profesi
Judul KIA : Analisis Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Remaja Yang Kecanduan Game Online Dengan Intervensi Inovasi Metode Token Ekonomi Di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Ners pada Program Studi Pendidikan Profesi Ners Program Profesi, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta



Ns. Chandra Tri Wahyudi, M.Kes., M.Kep
Ketua Penguji




Ns. Sang Ayu Made Adyani, M.Kep., Sp.Kep.Kom
Penguji I



Ditandatangani di Jakarta
Tanggal Ujian : 26 April 2023



Ns. Ritanti, M.Kep., Sp.Kep.Kom
Penguji II (Pembimbing)



Ns. Dora Samaria, S.Kep., M.Kep
Ketua program studi profesi Ners

ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN REMAJA YANG KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI

Siti Alifah Nadia Putri

Abstrak

Permainan *game online* yang dimainkan secara berlebihan akan menjadikan pemain menjadi kecanduan terhadap *game online* yang dapat menimbulkan dampak yaitu terjadinya gangguan tidur karena otak bekerja secara berlebihan, gangguan kesehatan mata dan syaraf. Metode token ekonomi dapat mengatasi masalah kecanduan *game online* pada remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penerapan asuhan keperawatan keluarga dengan rencana keperawatan metode token ekonomi dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* pada remaja di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi. Pemberian rencana keperawatan dengan metode token ekonomi diberikan kepada dua remaja di RW 01 Kelurahan Jatiranggon Bekasi yang memiliki perilaku bermain *game online* secara berlebihan. Pelaksanaan rencana keperawatan token ekonomi dilakukan pada tanggal 15 – 27 Januari 2023, dilakukan dalam 4 kali pertemuan, dan dilakukan dengan durasi waktu 60 menit setiap pertemuannya. Hasil implementasi rencana keperawatan token ekonomi menunjukkan bahwa setelah dilakukan rencana keperawatan token ekonomi sebanyak 4 kali pertemuan, skor pengetahuan kecanduan *game online* pada dua remaja mengalami perubahan. Kedua remaja tersebut memiliki peningkatan pengetahuan, penurunan waktu bermain *game online* dan terdapat pengaruh dengan metode token ekonomi dalam mengatasi kecanduan *game online* pada remaja. Perawat komunitas dan keluarga diharapkan dapat menggunakan metode token ekonomi dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* pada remaja.

Kata Kunci: *Game online*, Remaja, Token Ekonomi

ANALYSIS OF FAMILY NURSING CARE WITH ADOLESCENT ONLINE GAMES IN RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI USING TOKEN ECONOMIC METHOD INNOVATION

Siti Alifah Nadia Putri

Abstract

Playing too many online games can make you addicted. This addiction can cause problems like trouble sleeping because your brain, eyes, and nerves are overworked. The token economy system helps to solve the issue of teenagers being addicted to online games. This research wants to find out if family nursing care combined with the token economy method can help teenagers in RW 001 Jatiranggon Bekasi Village who are addicted to online games. We helped two teenagers in Bekasi who spent too much time playing online games using a method called token economy. From January 15 to 27, 2023, we did an activity called "token economy" in 4 meetings that lasted an hour each. The token system helped two teenagers to improve their understanding of online game addiction after four tries. The two young people learned more and played less video games. Using a reward system helped them overcome addiction to online games. Nurses who work with families and communities should know how to use the token economy method to help teenagers who are addicted to online games.

Keywords: Online Game, Adolescent, Token Economic

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir profesi ini. Dalam penyusunan tugas akhir profesi, penulis mengambil judul “Analisis Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Remaja Yang Kecanduan *Game Online* Dengan Intervensi Inovasi Metode Token Ekonomi Di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi”. Tujuan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna menyelesaikan pendidikan Profesi Ners Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Selain itu juga sebagai acuan saya untuk kedepannya dalam menghadapi dunia kerja yang nyata.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan tugas akhir ini, banyak pihak yang telah membantu baik secara langsung dan tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Ns. Ritanti, M.Kep., Sp.Kep Kom selaku dosen pembimbing, Bapak Ns. Chandra Tri Wahyudi, M.Kep., M.Kes selaku dosen penguji 1, dan Ns. Sang Ayu Made Adyani, M.Kep., Sp.Kep.Kom yang telah meluangkan waktu untuk memberikan saran dan kritik untuk membimbing sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan. Penulis berterima kasih juga kepada orang tua penulis, Bapak Sarjono, dan Ibu Sri Purwati, serta kepada Adik penulis Ahmad Fauzan yang telah memberikan semangat, mendoakan, dan segala kasih sayang sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Seluruh rekan Profesi Ners yang telah banyak membantu, menghibur, serta memberikan semangat selama perkuliahan sampai tugas akhir berlangsung, dan teman-teman satu bimbingan yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Jakarta, 26 April 2023

Penulis



Siti Alifah Nadia Putri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Tujuan Penelitian.....	4
I.3 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
II.1 Konsep Remaja.....	6
II.2 Konsep Kecanduan <i>Game online</i>	7
II.3 Konsep Token Ekonomi.....	11
II.4 Konsep Asuhan Keperawatan Keluarga	15
BAB III GAMBARAN KASUS KELOLAAN.....	21
III.1 Pengkajian Kasus.....	21
III.2 Analisa Data	36
III.3 Diagnosis Keperawatan.....	38
III.4 Rencana Keperawatan.....	42
III.5 Rencana Keperawatan Inovasi	45
III.6 Implementasi Keperawatan	45
III.7 Evaluasi Keperawatan.....	48
BAB IV PEMBAHASAN.....	53
IV.1 Analisis Asuhan Keperawatan Berdasarkan Konsep Teoritis dan Penelitian Terkait	53
IV.2 Analisis Penerapan Rencana Keperawatan Sesuai Praktik Berbasis Bukti .	55
IV.3 Implikasi.....	56
BAB V PRODUK LUARAN.....	57
V.1 Gambaran Produk	57
V.2 Legalitas Produk	57
V.3 Manfaat Produk Bagi Pelayanan Keperawatan	57

BAB VI PENUTUP.....	59
VI.1 Kesimpulan.....	59
VI.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Skoring Prioritas Masalah Keperawatan	18
Tabel 2	Komposisi Keluarga.....	21
Tabel 3	Pemeriksaan Fisik	28
Tabel 4	Data Fokus.....	34
Tabel 5	Analisa Data	36
Tabel 6	Skoring Diagnosis Keperawatan Pada Keluarga Tn. W Khususnya An. V	38
Tabel 7	Skoring Masalah Keperawatan Pada Keluarga Tn. W Khususnya Tn. W	40
Tabel 8	Gambaran Pengetahuan Kecanduan <i>Game Online</i> Sebelum dan Sesudah Diberikan Metode Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan dan Resume	49
Tabel 9	Distribusi Evaluasi Rencana Keperawatan Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan Utama	49
Tabel 10	Distribusi Evaluasi Rencana Keperawatan Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan Resume	50
Tabel 11	Gambaran Pengetahuan Kecanduan <i>Game online</i> Sebelum dan Sesudah diberikan metode Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan dan Resume	54
Tabel 12	Distribusi Evaluasi Intervensi Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan Utama	54
Tabel 13	Distribusi Evaluasi Intervensi Token Ekonomi Pada Pasien Kelolaan Resume.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Genogram Keluarga (Tiga Generasi).....	22
Gambar 2	Denah Rumah.....	25

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Persetujuan Judul
Lampiran 2	Kartu Monitor Bimbingan
Lampiran 3	<i>Booklet</i> /Produk KIAN
Lampiran 4	Sertifikat HKI
Lampiran 5	SOP Token Ekonomi
Lampiran 6	Lembar Kuesioner <i>Posstest Game Addiction Scale (GAS)</i>
Lampiran 7	Dokumentasi Intervensi Inovasi
Lampiran 8	Surat Bebas Plagiarism
Lampiran 9	Hasil Turnitin KIAN
Lampiran 10	Hasil Turnitin <i>Booklet</i> /Produk KIAN

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Masa remaja merupakan masa yang dituntut untuk melakukan pencarian jati diri yang sesungguhnya untuk mencapai kedewasaan sesuai dengan perkembangan remaja (Nurhayati, 2016). Ciri-ciri dari remaja yang menonjol yaitu biasanya mempunyai rasa penasaran atau rasa keingintahuan yang tinggi, sangat senang mengeksplor hal-hal yang baru, dan sebagian besar remaja akan lebih mementingkan kepuasan terhadap keingintahuannya tersebut dibandingkan dengan risiko yang akan dihadapinya.

Di era milenium ini, kemajuan teknologi sudah sangat pesat yang memudahkan remaja untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Permainan *game online* sekarang banyak yang menjadi tren di masyarakat umum. Remaja maupun dewasa sangat gemar bermain *game online*, jika dimainkan dalam waktu yang sewajarnya tidak masalah. Namun, bila bermain game online secara berlebihan akan menimbulkan kecanduan.

Hasil survei masyarakat di Indonesia tahun 2017 berdasarkan usia, usia 10-20 tahun sebesar 47%, usia 21-35 tahun sebesar 36%, dan usia 36-50 tahun sebesar 17%. Maka dari itu, disimpulkan bahwa usia 10-20 tahun itu merupakan kontributor utama dalam masyarakat yang gemar bermain *game online* (Yusuf et al., 2019).

Kecanduan merupakan seseorang yang akan melakukan sesuatu secara berlebihan diatas batas normal (Weinstein, 2010 dalam Husna, 2019). Remaja yang kecanduan *game online* pada umumnya mempunyai ciri khas, yaitu tidak mempunyai kontrol pada dirinya terhadap permainan *game online* dan akan melupakan kegiatan yang lain. Beberapa faktor yang menjadi penyebab yaitu memiliki keinginan menjadi nomor satu atau pemenang dalam setiap *game*, terbiasa bermain dari waktu ke waktu, perhatian dari orangtua kurang, dan kurangnya pengendalian diri (Husna, 2019).

Biasanya remaja akan bermain *game online* dengan waktu lebih dari dua jam setiap harinya (Novrialdy, 2019). Penelitian Ulfa (2017) dengan judul “*Pengaruh*

Kecanduan Game online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”, menyatakan bahwa permainan *game online* dijadikan sebagai komunitas secara online yang akan berpengaruh pada perilaku (Ulfa, 2017).

Kecanduan terhadap *game online* akan menimbulkan berbagai dampak yang akan dialami oleh remaja. Hasil penelitian (Darwis et al., 2020), menyatakan bahwa kecanduan *game online* akan menyebabkan gangguan tidur pada anak dimana akan terjadi stimulasi berlebihan pada otak. Apabila remaja bermain *game online* secara berlebihan, maka akan menimbulkan berbagai dampak negatif seperti berdampak pada masalah kesehatan terutama mata, akademik, sosial, bahkan sistem syaraf.

Orang tua harus selalu mengawasi anaknya agar terhindar dari kecanduan *game online*. Bentuk pencegahan yang dapat dilakukan dengan niat dari dalam diri remaja, mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau olahraga sehingga mengalihkan fokus remaja, pengawasan yang ketat, dan pembatasan uang saku yang diberikan. Namun, orang tua sulit untuk melakukan hal-hal tersebut karena sibuk dengan pekerjaannya, sehingga remaja makin asik dengan bermain *game online*. Terdapat beberapa penanganan kecanduan *game online* dengan berbagai macam rencana keperawatan, salah satunya dengan metode token ekonomi.

Token ekonomi adalah metode yang digunakan untuk mengubah perilaku seseorang dari kurang baik menjadi baik dengan menggunakan *reward* sebagai penguat perilaku seseorang. Reward atau hadiah tersebut dimaksudkan untuk memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau berperilaku sesuai yang sudah direncanakan. Token tersebut dapat berupa kepingan logam, kartu, ataupun poin yang dimana anak dianjurkan untuk mengumpulkan beberapa token yang nantinya dapat ditukar dengan sebuah *reward* (dapat berupa uang, makanan kesukaan, dan lain sebagainya) (Latuheru & Meiyutariningsih, 2020). Dalam hal ini, tujuan pelaksanaan token ekonomi di lingkungan remaja adalah mendorong remaja untuk mengurangi perilaku kecanduan *game online*. Kegiatan pelaksanaan token ekonomi dapat dilakukan dengan media *booklet*, video, atau *leaflet*.

Hasil penelitian dari Latuheru dan Meiyutariningsih (2020), menyatakan bahwa perilaku kecanduan *game online* pada subjek berangsur membaik. Hal tersebut di dukung oleh lingkungan sekitar klien yang menjadikannya dapat

melupakan *game online* nya. Dalam waktu 2 minggu, klien dapat mengumpulkan 20 sticker dan ditukarkan dengan lego (Latuheru & Meiyutariningsih, 2020).

Hasil Penelitian dari Pradani (2020), menyatakan bahwa proses konseling individu dengan menggunakan teknik *behavior contract* dan token ekonomi berpengaruh mengurangi kecanduan *game online* pada siswa dengan hasil $10 < 5,8$.

Perawat komunitas dan keluarga bertujuan memberikan rencana keperawatan dan membantu menyelesaikan masalah yang ada pada salah satunya ialah kelompok usia remaja. Perawat sebagai edukator merupakan perawat yang mampu melaksanakan fungsi-fungsi yang signifikan untuk kebutuhan keluarga, kelompok dan masyarakat supaya sehat secara sosial (Efendi & Makhfudli, 2017).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan kepada 5 remaja di RW 001 Jatiranggon, didapatkan hasil bahwa 90 % dari remaja bermain *game online*, mereka bermain secara bersama-sama di salah satu rumah remaja tersebut. Kemudian, peneliti melakukan wawancara pada 5 remaja RW 01 Jatiranggon, didapatkan hasil bahwa remaja bermain *game Mobile Legend* sebanyak 3 remaja, bermain *game PUBG* sebanyak 1 remaja, dan bermain *game Free Fire* sebanyak 1 remaja. Sebanyak 4 orang remaja bermain *game online* dengan waktu 4 jam/hari. Remaja bermain *game online* pada sore hari saat pulang dari sekolah. Mereka menganggap bahwa bermain *game online* itu menyenangkan sekali dan termotivasi untuk bermain *game online* karena lingkungan sekitar. Kemudian, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dari 5 remaja tersebut, didapatkan hasil bahwa orang tua mengetahui kalau anaknya bermain *game online* dalam waktu yang cukup lama setiap harinya. Namun, beberapa dari orang tua remaja mengatakan kalau mereka sudah sibuk dengan pekerjaannya, menjadikan mereka tidak ada banyak waktu untuk mengawasi anaknya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, untuk mengatasi masalah remaja yang kecanduan terhadap *game online*, maka peneliti tertarik untuk melakukan Analisis Asuhan Keperawatan Keluarga Dengan Remaja Yang Kecanduan Game Online Dengan Intervensi Inovasi Metode Token Ekonomi Di RW 001 Jatiranggon.

I.2 Tujuan Penelitian

I.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah menganalisis asuhan keperawatan keluarga dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.

I.2.2 Tujuan Khusus

- a. Mendapatkan gambaran pengkajian dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- b. Mendapatkan gambaran analisa data dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- c. Mendapatkan gambaran skoring masalah keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- d. Mendapatkan gambaran diagnosis keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- e. Mendapatkan gambaran rencana keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- f. Mendapatkan gambaran implementasi dan evaluasi keperawatan dengan remaja yang kecanduan *game online* dengan intervensi inovasi metode token ekonomi di RW 001 Kelurahan Jatiranggon Bekasi.
- g. Mendapatkan analisis kesenjangan antara teori dan kasus dengan remaja yang kecanduan *game online*.

I.3 Manfaat Penelitian

a. Bagi Remaja

Diharapkan dapat menambah wawasan remaja mengenai kecanduan *game online* dan cara mengatasinya dengan metode token ekonomi.

b. Bagi Keluarga

Diharapkan dapat menjadikan keluarga mampu mengawasi anaknya dalam bermain *game online*.

c. Bagi Pelayanan Kesehatan

Diharapkan dapat menjadi referensi intervensi masalah pada remaja di pelayanan kesehatan.

d. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan dapat menambah wawasan pendidikan di bidang keperawatan.

e. Bagi Penulis Selanjutnya

Diharapkan dapat menambah referensi yang dapat dikembangkan dengan intervensi inovasi yang lainnya.