

PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP PERILAKU KOOPERATIF ANAK YANG MENJALANI HOSPITALISASI DI RUANG MADINAH RSI SITI KHADIJAH PALEMBANG

Asih Fatriansari

Program Studi Ners

STIK Siti Khadijah Palembang

Jalan Demang Lebar Daun, Pakjo, Palembang

Email korespondensi: asih.fatriansari13@gmail.com

Abstrak

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang karena suatu alasan yang berencana atau darurat, mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali ke rumah. Fokus intervensi keperawatan yang dilakukan adalah meminimalkan stresor, yang membuat anak kooperatif terhadap proses keperawatan, salah satunya dengan menggunakan terapi bermain *puzzle*. Diketuinya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang adalah tujuan penelitian ini. Rancangan penelitian *one group pretest and posttest* digunakan dalam penelitian ini, yang kemudian hasilnya diujikan dengan uji *Marginal Homogeneity*. Teknik *purposive sampling* digunakan sebagai teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan jumlah sampel sebanyak 35 responden. Adanya pengaruh yang bermakna antara sebelum dan sesudah dilakukannya terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif anak yang menjalani hospitalisasi di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang merupakan hasil dalam penelitian dengan nilai $p\text{-value} = (0,000 \leq 0,05)$. Rekomendasi hasil penelitian ini adalah sebagai alternatif prosedur dalam melaksanakan proses keperawatan anak untuk mengatasi perilaku kooperatif anak pada saat dirawat di rumah sakit.

Kata kunci : Terapi bermain *puzzle*, perilaku kooperatif anak

PENDAHULUAN

Hospitalisasi pada pasien anak menurut Nursalam (2008), Dapat menyebabkan kecemasan dan Stres pada semua tingkatan usia. Penyebab dari kecemasan di pengaruhi oleh banyak faktor, baik dari faktor lingkungan baru, Keluarga yang mendampingi selama perawatan dan petugas (perawat, dokter, dan tenaga kesehatan lainnya).

Dalam mengatasi hospitalisasi pada anak, perawat memegang peran penting untuk membantu orang tua menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan perawatan anak di rumah sakit, fokus intervensi keperawatan yang dilakukan adalah meminimalkan stresor, yang membuat anak lebih bisa kooperatif terhadap proses keperawatan, memberikan dukungan psikologis pada anak dan anggota keluarga selama anak dirawat di rumah sakit karena anak akan mengalami perasaan perpisahan dalam menjalani hospitalisasi. (Supartini, 2004).

Reaksi terhadap perpisahan yang ditunjukkan anak adalah dengan menolak makan, sering bertanya, menangis walaupun secara perlahan dan tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan. Perawat di rumah sakit juga membuat anak kehilangan kontrol terhadap dirinya, karena mengharuskan adanya pembatasan aktivitas anak sehingga anak menganggap tindakan dan prosedurnya mengancam integritas tubuhnya. Hal ini menimbulkan reaksi agresif dengan marah dan berontak, ekspresi verbal dengan mengucapkan kata-kata marah, tidak mau bekerja sama dengan perawat, dan ketergantungan dengan orang tua. Anak memerlukan media untuk dapat mengekspresikan perasaannya sehingga mampu bekerja sama dengan petugas kesehatan selama dalam perawatan. Media yang paling efektif adalah melalui kegiatan permainan. (Supartini, 2004).

Alat permainan yang di rancang dengan baik akan lebih menarik anak dari pada alat permainan yang tidak di desain dengan baik. Anak biasanya menyukai dengan bentuk sederhana dan tidak rumit juga berwarna terang. (Alfiyanti, 2010) Pada umumnya para anak-anak menyukai permainan *puzzle* dan mereka dapat memahami cara permainannya. *Puzzle* dan *games* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil (Tarigan, 2009).

World health organization (WHO) melaporkan bahwa hampir 4 juta anak didunia dalam setahun mengalami hospitalisasi. Dari 4 juta anak tersebut, 60% diantaranya berumur dibawah 7 tahun (Sari, 2014). Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (Susenas) tentang Angka kesakitan anak di Indonesia tahun 2010 di daerah perkotaan menurut kelompok usia 0 - 4 tahun sebesar 25,8%, usia 5 - 12 tahun sebanyak 14,91%, usia 13 - 15 tahun sekitar 9,1%, usia 16 -21 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0 - 21 tahun apabila dihitng dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44%. (Apriany, 2013).

Berdasarkan penelitian Handayani dan Puspitasari (2008) yang berjudul pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak usia pra sekolah (3 – 5 tahun) di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif anak usia 3-5 tahun yang dirawat di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta. Desain penelitian ini menggunakan quasi eksperimental. Besar sampel yang di ambil 31 anak. Hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif pada anak usia 3 - 5 tahun di ruang CB2 anak Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta.

Berdasarkan data dari Sub *Medical Record* RSI Siti Khadijah Palembang tahun 2012 sebanyak 4.148 pasien, tahun 2013 sebanyak 3.555 pasien, dan tahun 2014 sebanyak 3.945 pasien. Dengan berbagai penyakit seperti Diare, Hepatitis, DHF, Typus abdominalis dan lain-lain. Dan pada saat itu juga tindakan keperawatan secara *invasive* berupa pemasangan infus, pemberian oksigen, transfusi darah, *Suction*. Tindakan ini menimbulkan rasa nyeri sehingga anak merasa takut dan stres. (Rekam Medik RSI Siti Khadijah Palembang, 2012-2014).

Pada RSI Siti Khadijah Palembang di ruang Madinah adalah tempat ruang perawatan anak sakit. Berdasarkan studi pendahuluan di ruang madinah terhadap 10 pasien anak di dapat bahwa 7 anak tidak kooperatif dan 3 anak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang tidak di dahului dengan terapi bermain. Respon yang ditunjukkan anak yaitu meronta, menangis, dan memeluk ibunya.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah dipaparkan diatas memberikan informasi bagi peneliti, sehingga peneliti merasa perlu melakukan penelitian mengenai pengaruh terapi bermain *puzzle* erhadap perilaku kooperatif anak yang menjalani hopitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang tahun 2015.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan preekspirimen yang bersifat *One group pretest – posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang sedang mengalami hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang pada tahun 2014 yang berjumlah 3.945 anak. Sampel penelitian ini diambil dengan pengambilan sampel secara *purposive sampling*, sehingga didapatkan responden sebanyak 35 anak. Penelitian ini dilakukan pada Bulan Mei - Juni 2015.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perilaku Kooperatif sebelum dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*.

Tabel 1
Perilaku Kooperatif Sebelum dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* pada Anak

No	Perilaku Kooperatif	n	%
1	Kooperatif Baik	27	77,1
2	Kooperatif Cukup	5	14,3
3	Kooperatif Kurang	3	8,6
Total		35	100

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa anak dengan perilaku kategori Kooperatif Baik yaitu sebanyak 27 orang (77,1%) lebih sedikit dibandingkan anak dengan perilaku kategori Kooperatif Cukup yaitu sebanyak 5 orang (14,3%) dan anak dengan kategori perilaku Kooperatif Kurang paling banyak yaitu sebanyak 3 orang (8,6%) dengan jumlah responden sebanyak 35 orang.

Perilaku Kooperatif sesudah dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*.

Tabel 2
Perilaku Kooperatif Sesudah dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* pada Anak

No	Perilaku Kooperatif	n	%
1	Kooperatif Baik	5	14,3
2	Kooperatif Cukup	6	17,1
3	Kooperatif Kurang	24	68,6
Total		35	100

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa anak dengan perilaku kategori Kooperatif Baik yaitu sebanyak 5 orang (14,3%) lebih banyak dibandingkan anak dengan perilaku kategori Kooperatif Cukup yaitu sebanyak 6 orang (17,1%) dan anak dengan kategori perilaku Kooperatif Kurang paling sedikit yaitu sebanyak 24 orang (68,6%) dengan jumlah responden sebanyak 35 orang.

Berdasarkan hasil uji statistik *Marginal Homogeneity Test* terhadap 35 anak didapatkan nilai $p\text{-value} = (0,000 \leq 0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif pada anak yang menjalani Hospitalisasi di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang .

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistik *Marginal Homogeneity Test* terhadap 35 anak didapatkan nilai $p\text{-value} = (0,000 \leq 0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif pada anak yang menjalani Hospitalisasi di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang.

Reaksi anak terhadap hospitalisasi, reaksi tersebut bersifat individual dan sangat bergantung pada tahapan usia perkembangan anak, pengalaman sebelumnya terhadap sakit, sistem pendukung yang tersedia, dan kemampuan coping yang dimilikinya. Pada umumnya, reaksi anak terhadap sakit adalah kecemasan karena perpisahan, kehilangan, perlukaan tubuh, dan rasa nyeri. (Supartini, 2004)

Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan Susilaningrum (2013) tujuan terapi bermain di rumah sakit pada prinsipnya adalah agar dapat melanjutkan fase tumbuh kembang secara optimal, mengembangkan kreativitas anak, anak dapat beradaptasi lebih efektif terhadap stres.

Keberhasilan pemberian terapi bermain dalam meningkatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan dipengaruhi oleh permainan yang disediakan peneliti berupa jenis permainan yang sesuai dengan tingkat tumbuh kembang anak, sehingga anak tertarik dengan permainan yang diberikan. Rasa tertarik anak terhadap permainan akan menimbulkan rasa senang selama menjalani perawatan dan rasa senang ini meningkatkan perilaku kooperatif anak yang sedang dirawat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif pada anak yang menjalani Hospitalisasi di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang dengan p-value 0,000. Berdasarkan hasil penelitian disarankan bagi perawat yang berkerja di lingkungan rumah sakit untuk mempertahankan pelayanan keperawatan yang telah diselenggarakan dan jika memungkinkan perlu dilakukan terapi bermain *puzzle* sebagai sarana anak untuk bermain selama menjalani proses hospitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriany, Dyna. 2013. *Hubungan antara hospitalisasi anak dengan tingkat kecemasan orangtua*. Jurnal Keperawatan Soedirman (*The Soedirman Journal of Nursing*). 8 (2).
- Handayani, RD dan Puspitasari, NPD. 2008. *pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif selama menjalani perawatan pada anak usia pra sekolah (3-5 tahun) di rumah sakit panti rapih yogyakarta*. Jurnal Keperawatan. 2008.
- Ngastiyah. 2012. *Perawatan Anak Sakit Edisi 2*. Jakarta. EGC
- Nursalam, dkk. 2008. *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak*. Jakarta. Salemba Medika
- RSI Siti Khadijah Palembang. 2012 – 2014. *Rekam Medik*. Palembang
- Sari, Weni Febriana. 2014. *Pengaruh Terapi Bermain dengan Teknik Bercerita Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Prasekolah di Ruang Rawat inap anak di RSI Ibnu Sina Yarsi Bukit Tinggi Tahun 2014*. Jurnal Keperawatan. 2014.
- Supartini, Y. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta. EGC
- Tarigan. 2009. *Psikolinguistik*. Bandung: Angkasa