

ABSTRAK

**PENGARUH *VIRTUAL REALITY* KARTUN EDUKASI TERHADAP
TINGKAT KOOPERATIF PASIEN ANAK PRASEKOLAH (4-6 TAHUN)
SELAMA PROSEDUR INJEKSI INTRA VENA**

Regina Soares Da Costa Ximenes, Yuni Sufyanti Arief, Elida Ulfiana
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Kampus C Jl Mulyorejo Surabaya
Telp. 031 5913754, regina.soares.da-2018@fkp.unair.ac.id

Pendahuluan: Anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi memiliki reaksi kecemasan dan ketakutan yang lebih tinggi, apalagi diberikan injeksi intra vena yang termasuk dalam prosedur yang invasif sehingga diperlukan suatu metode distraksi yakni *virtual reality* kartun edukasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *virtual reality* kartun edukasi terhadap tingkat kooperatif pasien anak prasekolah (4-6 tahun) selama prosedur injeksi intra vena.

Metode: Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimental* dengan rancangan *pretest posttest control group design*. Populasi berjumlah 34 anak dengan usia 4- 6 tahun yang menjalani perawatan di ruang Dahlia RSUD Mgr Gabriel Manek, SVD yang dipilih secara *purposive sampling*. Variabel independen adalah *virtual reality* kartun edukasi sedangkan tingkat kooperatif sebagai variabel dependen. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi tingkat kooperatif kemudian dianalisis dengan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* dan uji *Mann Whitney U Test* dengan signifikansi $p \leq 0,05$

Hasil: Tingkat kooperatif kelompok perlakuan meningkat dengan nilai signifikansi $p=0,000$, sedangkan kelompok kontrol tidak signifikan dengan nilai $p=0,340$. Terdapat perbedaan tingkat kooperatif anak prasekolah kelompok kontrol dan perlakuan setelah diberikan intervensi *virtual reality* kartun edukasi dengan nilai signifikansi $p=0,000$.

Kesimpulan: *Virtual reality* kartun edukasi dapat dijadikan sebagai alternatif distraksi dan media edukasi yang baik dalam meningkatkan kooperatif anak usia prasekolah selama menjalani prosedur injeksi intra vena. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan intervensi *virtual reality* kartun edukasi baik dalam hal isi konten/topik, sasaran usia, ataupun jenis prosedur infasif lainnya di rumah sakit ataupun di tempat lain seperti sekolah dan puskesmas.

Keyword : *Virtual reality*, Kartun, Edukasi, Tingkat kooperatif, Prasekolah

ABSTRACT

THE EFFECTS OF EDUCATIONAL CARTOON VIRTUAL REALITY ON COOPERATIVE LEVELS OF PRESCHOOL CHILD PATIENTS (4-6 YEARS) DURING THE INTRAVENOUS INJECTION PROCEDURE

Regina Soares Da Costa Ximenes, Yuni Sufyanti Arief, Elida Ulfiana
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Kampus C Jl Mulyorejo Surabaya
Telp. 031 5913754, regina.soares.da-2018@fkp.unair.ac.id

Introduction: Preschoolers who are hospitalized have higher anxiety and fear reactions, especially given intravenous injection which is included in an invasive procedure so a distraction method is needed such as educational cartoon virtual reality. The purpose of this study was to determine the effect of educational cartoon virtual reality on the cooperative level of preschool children during intravenous injection procedures.

Method: A quasi eksperiment method with pretest-posttest control group design was use. The population was 34 children aged 4-6 years who underwent treatment in the Dahlia room of Regional General Hospital Mgr.Gabriel Manek, SVD that selected by purposive sampling. The independent variable was educational cartoon virtual reality while the cooperative level was the dependent variable. Data were collected by using cooperative level observation sheet then analyzed using *Wilcoxon* sign rank test and *Mann Whitney* u test with significance $p \leq 0,05$.

Result: The cooperative level of the treatment group increased with a significance value of $p=0,000$, while the control group was not significant with a value of $p=0,340$. There was a difference in the cooperative level of preschool children in the control and treatment groups after being given the intervention of virtual reality educational cartoon with a significance value of $p=0,000$.

Conclusion: Educational cartoon virtual reality can be used as an alternative distraction and educational media in improving cooperative preschool children during the intravenous injection prosedure. Further researchers can develop educational cartoon virtual reality interventions in terms of content/topics, age targets, or other types of invasive procedures in hospitals or health centers.

Keywords: *Keyword: Virtual reality, Cartoons, Education, Cooperative level, Preschool*