

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Anak usia prasekolah merupakan usia yang rentan terkena penyakit, sehingga banyak anak pada usia tersebut yang harus dirawat di rumah sakit. Seseorang yang di rawat di rumah sakit atau hospitalisasi akan mengalami berbagai macam pemeriksaan diagnostik, dan prosedur perawatan medis (Wong *et al.*, 2009). Salah satu prosedur yang sering dilakukan selama menjalani perawatan yaitu pemberian terapi obat melalui injeksi intra vena (Kaur, Sarin and Kumar, 2014). Perilaku kooperatif anak sangat diperlukan selama menjalani perawatan di rumah sakit untuk mencapai proses penyembuhan yang optimal. Mempersiapkan anak untuk menghadapi prosedur atau tindakan keperawatan akan mengurangi kecemasan mereka, meningkatkan sikap kooperatif, mendukung keterampilan coping mereka dan memfasilitasi pengendalian diri saat menjalankan prosedur tindakan (Wong *et al.*, 2009). Salah satu intervensi yang dapat meningkatkan perilaku kooperatif anak yaitu dengan *virtual reality* kartun edukasi yang merupakan kombinasi dari teknologi simulasi interaktif dan animasi kartun menarik dan mendidik yang dapat menjadi alternatif distraksi pada anak prasekolah.

Secara nasional, distribusi anak yang mempunyai keluhan kesehatan dan yang menderita sakit menurut pembagian wilayah di Indonesia yaitu 15,88% di Indonesia bagian Barat, 16,78% di Indonesia bagian Tengah, dan 11,23% di wilayah Indonesia bagian Timur. Persentase anak yang mempunyai keluhan kesehatan maupun yang

menderita sakit pada kelompok umur muda (0-4 tahun) sebesar 22,20% lebih tinggi dibandingkan kelompok umur yang berada di atasnya yakni (5-9 tahun) sebesar 18,16%, (10-14 tahun) sebesar 12,02%, dan (15-17 tahun) sebesar 8,77%. Hal ini disebabkan anak usia dini rentan terpapar penyakit yang bukan tidak mungkin akan menyebabkan kematian apabila tidak segera ditangani lebih lanjut (Susenas, 2018). Menurut data yang didapatkan dari RSUD Mgr Gabriel Manek, SVD di ruang perawatan anak / Dahlia, jumlah anak yang MRS usia Prasekolah mengalami peningkatan selama 3 tahun terakhir , yakni tahun 2016 berjumlah 432 anak, tahun 2017 berjumlah 424 anak dan pada tahun 2018 berjumlah 459 anak. Dari Jumlah anak yang dirawat umumnya 100 % menjalani terapi Injeksi intra vena dan 75% mendapatkan terapi oral dan Injeksi intra vena. Dalam penelitian (Solekha, 2014) jenis tindakan keperawatan di rumah sakit yang terbanyak adalah pemberian obat intra vena sebesar 45%, dan yang menunjukkan kooperatif kurang sebanyak 9 orang (22,5%) dari jumlah 40 responden. Menurut Survey awal yang dilakukan pada tanggal 1 Februari 2019, 4 dari 5 anak yang di rawat di ruang Dahlia menunjukan anak yang dilakukan Injeksi intra vena sering menangis, menolak, mengatakan ingin pulang, meronta, rewel dan selalu ingin ditemani saat menjalani prosedur tersebut.

Hospitalisasi berdampak pada perkembangan anak. Reaksi anak prasekolah ketika mengalami perawatan di rumah sakit antara lain protes, putus asa dan regresi yang dibuktikan beberapa contoh penampilan anak yang mempunyai sikap potensi kooperatif anak saat Injeksi intra vena meliputi menangis, menendang, memukul dan menunjukan sikap protes lainnya sehingga berpengaruh terhadap lamanya hari rawat, memperberat kondisi anak dan bahkan dapat menyebabkan kematian pada anak (Rao,

2012 and Saputro, 2017). Calista Roy sebagai ahli keperawatan menggambarkan dengan jelas tentang manusia sebagai makhluk bio psikososial spiritual yang selalu berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sehingga manusia dikatakan sebagai “*adaptive system*”. Pada situasi sakit, perawat dapat meningkatkan respon adaptif pasien dengan menstimulasi perubahan lingkungan baik internal maupun eksternal (Wong *et al.*, 2009). Upaya yang dilakukan oleh pihak rumah sakit Mgr. Gabriel Manek, SVD seperti mengeluarkan kebijakan pada perawat anak menggunakan pakaian berwarna pink pada saat dinas malam, dan upaya lainnya dari perawat seperti membujuk anak, memberikan pujian dan menunjukkan benda disekitar lingkungan anak untuk mengalihkan perhatian selama prosedur injeksi intra vena, belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kooperatif anak prasekolah pada saat menjalani prosedur Injeksi intra vena. Para professional kesehatan harus mengarahkan perhatian mereka untuk memberikan pelayanan atraumatik bertujuan untuk meminimalisir distress psikologis dan fisik yang diderita oleh anak-anak dan keluarga mereka dalam sistem pelayanan kesehatan (Wong *et al.*, 2009).

Salah satu tindakan dalam mencegah *traumatic* pada anak yaitu dengan memberikan teknik distraksi melalui *virtual reality* kartun edukasi pada saat anak menjalani prosedur injeksi intra vena . *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi simulasi komputer interaktif dengan kombinasi perangkat input-output untuk memberikan rangsangan terhadap satu indera atau lebih agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya yang seolah-olah berada di dunia nyata (Mihelj, Novak and Beguš, 2014). Penelitian efektifitas distraksi kartun

terhadap kecemasan dan persepsi anak selama intra vena ditemukan hasil bahwa distraksi kartun efektif dalam mengurangi kecemasan dan rasa nyeri pada anak-anak selama prosedur medis yang menyakitkan (Kaur, Sarin and Kumar, 2014). Dengan memanfaatkan teknologi yang ada diharapkan anak menjadi lebih kooperatif dan menjalani perawatan selama di rumah sakit dengan perasaan yang menyenangkan. VR dapat menjadi alat yang efektif untuk meminimalkan rasa sakit dan stres pada anak-anak akibat pungsi vena (Piskorz, 2018). Penerapan VR sebagai teknik pengalih perhatian akan lebih unggul dari teknik pengalih perhatian tradisional karena hal tersebut menawarkan gambar yang lebih mendalam melalui oklusi serta headset yang memproyeksikan gambar tepat di depan mata pengguna. Kelebihan VR lainnya yaitu pemakaiannya yang sederhana/ mudah, tidak invasif, dapat diatur sendiri, hemat biaya, dan sesuai untuk anak-anak prasekolah, anak-anak, dan remaja yang memiliki imajinasi kreatif (Koller and Goldman, 2012)

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh *Virtual Reality* Kartun terhadap Tingkat Kooperatif Pasien Anak Usia Prasekolah (4 - 6 Tahun) Selama Prosedur Injeksi Intra Vena di RSUD Mgr Gabriel MANEK,SVD.

1.2. Rumusan Masalah

Apakah ada Pengaruh *Virtual Reality* Kartun Terhadap Tingkat Kooperatif Pasien Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Selama Prosedur Injeksi Intra Vena di RSUD Mgr. Gabriel MANEK,SVD ?

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan umum

Menjelaskan Pengaruh *Virtual Reality* Kartun Terhadap Tingkat Kooperatif Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Selama Prosedur Injeksi Intra Vena di RSUD MGR Gabriel MANEK,SVD.

1.3.2. Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi tingkat kooperatif anak usia prasekolah pada saat prosedur injeksi intra vena sebelum diberikan *virtual reality* kartun
2. Menganalisis pengaruh *virtual reality* kartun terhadap tingkat kooperatif anak usia Prasekolah (4-6 tahun) selama prosedur injeksi intra vena.
3. Membandingkan perilaku kooperatif pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) yang diberikan *virtual reality* kartun dan tanpa *virtual reality* kartun selama Injeksi intra vena.

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan menjelaskan perubahan tingkat kooperatif anak usia prasekolah pada saat prosedur invasif dan dapat memperkaya literature keperawatan *pediatric atraumatic care* pada anak yang di rawat di RS untuk

meningkatkan kualitas asuhan keperawatan berdasarkan paradigma ilmu keperawatan adaptasi Calista Roy.

1.4.2. Praktis

1. Bagi responden diharapkan dapat menjadi alternative intervensi untuk meningkatkan kooperatif pada saat menjalani pengobatan rawat inap di RSUD Mgr. Gabriel Manek, SVD.
2. Bagi orang tua , penelitian ini berguna sebagai bahan informasi tentang pengaruh *virtual reality* kartun terhadap tingkat kooperatif anak pada saat prosedur injeksi intra vena.
3. Bagi Rumah Sakit Daerah Mgr. Gabriel manek, SVD diharapkan penelitian ini sebagai inovasi intervensi nonfarmakologis dalam meningkatkan tingkat kooperatif anak usia prasekolah pada saat prosedur injeksi intra vena.
4. Bagi institusi diharapkan penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan
5. Bagi peneliti dapat menjadi data dasar dalam melaksanakan penelitian selanjutnya tentang tingkat kooperatif anak selama hospitalisasi.