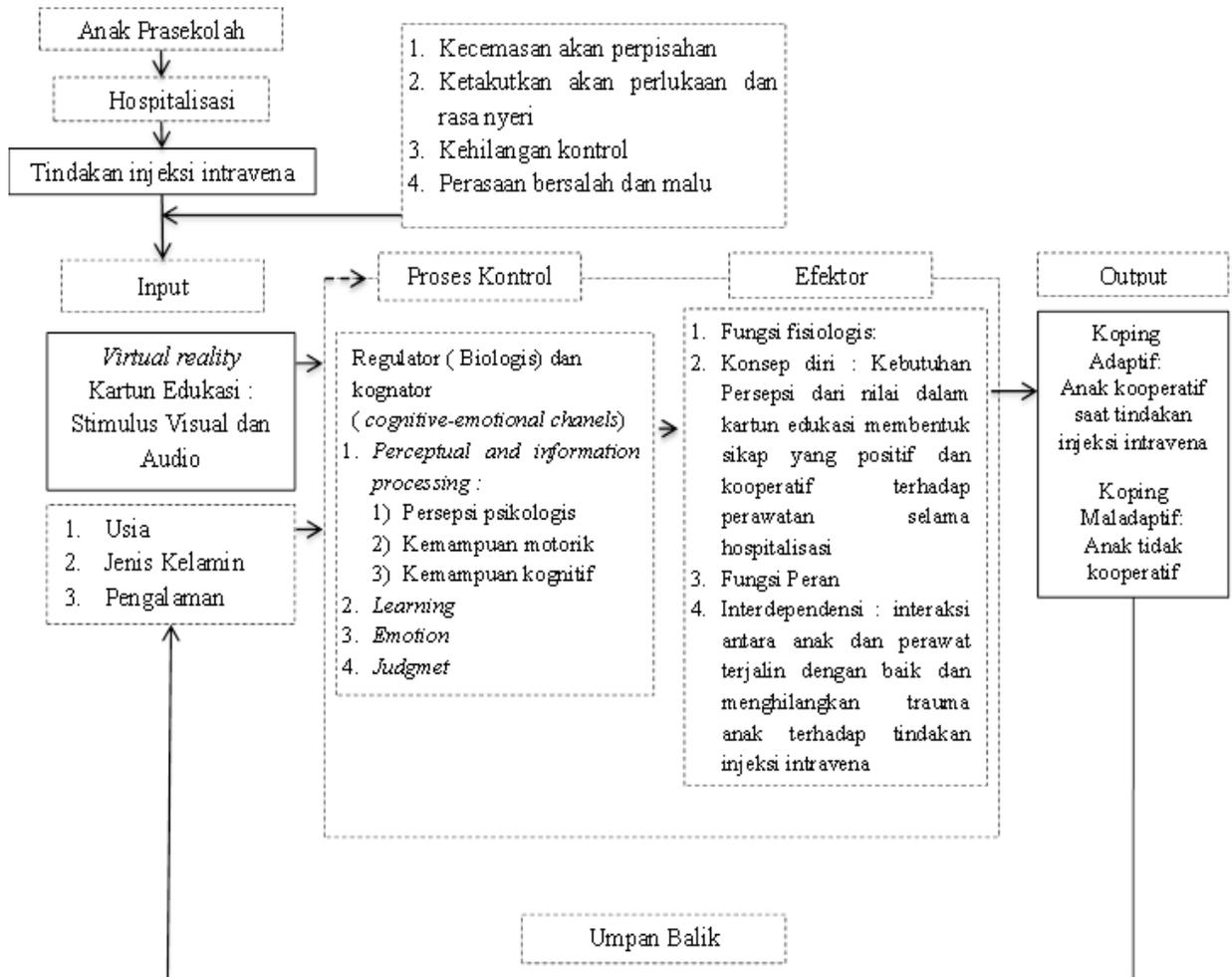


## BAB 3

### KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### 3.1. Kerangka Konseptual



Ket :  : yang diteliti  
 : yang tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka konseptual pengaruh *virtual reality* kartun terhadap tingkat kooperatif anak Prasekolah (4-6 tahun) pada prosedur injeksi intra vena berdasarkan teori S. Calista Roy

Anak pra sekolah yang mengalami hospitalisasi dan menjalani prosedur Injeksi intra vena yang umumnya memiliki reaksi berupa kecemasan akan perpisahan, ketakutan akan perlukaan dan rasa nyeri, kehilangan kontrol, perasaan bersalah dan malu Berdasarkan teori adaptasi Roy, manusia dijelaskan sebagai suatu sistem yang hidup, terbuka dan dapat menyesuaikan diri dari perubahan unsur, zat, materi yang ada dilingkungan yang mempunyai suatu kesatuan utuh yang terdiri *input, control proses, feedback* dan *output* (Aini, 2018). Pada proses input akan dilakukan simulasi audio dan visualisasi dengan memberikan tayangan VR kartun edukasi. Sehingga pada pada control proses akan melibatkan dua subsistem yaitu regulator dan kognator. Subsistem kognator adalah susbsistem yang berhubungan dengan fungsi otak terhadap proses pengambilan keputusan, informasi, dan emosi dan regulator. Yang terjadi dalam proses ini yakni pengolahan informasi meliputi pengintegrasian informasi baru yang didapat dari kartun edukasi dan penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru.

Penyerapan pengetahuan yang disampaikan pada pasien dengan menggunakan media VR pada anak akan menyebabkan terjadinya beberapa proses yang merupakan bagian dari subsistem kognator meliputi *perceptual and information processing, learning, emotion, dan judgment*. *Perceptual and information processing* yaitu aktifitas atensi dan memori yang mana pada tahap ini akan terjadi mekanisme kerja dari *virtual reality* yang melibatkan persepsi, kemampuan motorik (*motor abilities*), kemampuan kognitif(*cognitive ability*). Pada persepsi *learning* : imitasi atau meniru, penguatan dan wawasan tentang prosedur perawatan di rumah sakit yang menyenangkan yang merupakan isi / konten dari kartun edukasi, *Emotion*: anak

memperoleh pelepasan emosional melalui pengalaman fiktif dari kartun secara fokus melalui VR yang memberikan sensasi imersif dalam dunia virtual kartun edukasi .  
*Judgmet*: penanaman nilai dan pesan dari kartun edukasi dengan media *virtual reality*. Pembelajaran dan nilai-nilai yang baik dapat dijadikan panutan pada anak.

Stimulus yang diberikan melalui *virtual reality* kartun edukasi diharapkan dapat menjadi suatu alternatif distraksi pada anak selama prosedur injeksi intra vena sekaligus sebagai penambah wawasan serta *reinforcement* . Pemberian *virtual reality* kartun edukasi selama prosedur injeksi intra vena diharapkan dapat menimbulkan respon yang adaptif anak terhadap perawat dengan menunjukkan tingkat kooperatif yang baik selama prosedur dilakukan untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal.

### **3.2. Hipotesis Penelitian**

H1 Ada pengaruh *virtual reality* kartun edukasi terhadap tingkat kooperatif pasien *rumus* anak prasekolah selama prosedur Injeksi intra vena.