

PENGARUH TERAPI BERMAIN TERHADAP PERILAKU KOOPERATIF ANAK
SELAMA MENJALANI PERAWATAN DI RUANG ANAK DAHLIA
RUMAH SAKIT MARINIR CILANDAK JAKARTA SELATAN

Retnowati Hazanah^{1*}, Intan Asri Nuraini², Rizki Hidayat³

¹⁻³Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional

Email Korespondensi: retnowatihazanah@gmail.com

Disubmit: 11 Februari 2023

Diterima: 23 Februari 2023

Diterbitkan: 01 Oktober 2023

Doi: <https://doi.org/10.33024/mnj.v5i10.9278>

ABSTRACT

Hospitalization is an event that often causes traumatic experiences, especially in pediatric patients which causes changes in cooperative behavior. One of the efforts that can be made to improve cooperative behavior in children who are hospitalized is to do snakes and ladders play therapy by diverting attention to the game. The results of a preliminary study on 10 preschool age children found that all of them were uncooperative towards nursing actions. To determine the effect of play therapy on children's cooperative behavior while undergoing treatment at the Dahlia Children's Room, Cilandak Marine Hospital, South Jakarta. This research is a quasy experiment with a one group pretest posttest design. The sample was 30 preschool-age children who were cared for in the Dahlia Children's Room for the December 2022 period using a purposive sampling technique. The variables in this study are play therapy and children's cooperative behavior. Bivariate analysis using the Wilcoxon Signed Rank Test. Based on the results of research on children undergoing treatment before being given play therapy, most of them were uncooperative by 66.7%, afterward by 80.0%. There is a significant effect of play therapy on children's cooperative behavior during treatment with p value = 0.000. There is a significant effect of play therapy on children's cooperative behavior while undergoing treatment.

Keywords : Play Therapy, Children's Cooperative Behavior, During Treatment.

ABSTRAK

Rawat inap merupakan peristiwa yang sering menimbulkan pengalaman traumatik khususnya pada pasien anak yang menyebabkan perubahan perilaku kooperatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan perilaku kooperatif pada anak yang dirawat di Rumah Sakit yaitu dengan melakukan terapi bermain ular tangga dengan cara mengalihkan perhatian pada permainan. Hasil studi pendahuluan pada 10 anak usia prasekolah diketahui semuanya tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan. Mengetahui pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian *quasy eksperimen* dengan rancangan *one group pretest posttest design*. Sampel adalah anak usia prasekolah yang di rawat di Ruang Anak Dahlia periode Desember 2022 sebanyak 30 orang dengan teknik *purposive sampling*. Variabel dalam penelitian ini yaitu terapi bermain dan perilaku kooperatif anak.

Analisis bivariat menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Berdasarkan hasil penelitian anak selama menjalani perawatan sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar tidak kooperatif sebesar 66,7%, sesudahnya sebesar 80,0%. Ada pengaruh yang bermakna terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan.

Kata Kunci: Terapi Bermain, Perilaku Kooperatif Anak, Menjalani Perawatan.

PENDAHULUAN

Anak dengan segala karakteristiknya memiliki peluang yang lebih besar untuk mengalami sakit jika dikaitkan dengan respon imun dan kekuatan pertahanan dirinya yang belum optimal, pada beberapa kasus yang dialami anak memerlukan penanganan yang lebih dari sekedar berobat jalan. Tentunya tenaga kesehatan akan memberi arahan untuk rawat inap di fasilitas kesehatan. Pengawasan lebih intensif oleh tenaga kesehatan pada fasilitas kesehatan yang menyediakan rawat inap sangat diperlukan untuk proses penyembuhan (Susana, 2019).

Menurut data *World Health Organization* (WHO) pada tahun 2020, hampir 87% anak mengalami perawatan dirumah sakit, ditemukan bahwa di Amerika 3-10% anak melakukan perawatan, di Jerman jumlah pasien anak yang dirawat mencapai 3-7%, adapun di Kanada dan Selandia Baru jumlah pasien anak yang dirawat mencapai 5-10% (World Health Organization, 2021).

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang, berdasarkan data Susenas tahun 2020 didapatkan sekitar 15,94% anak sakit yang menjalani rawat inap. Anak sakit dan menjalani rawat inap di rumah sakit swasta sebanyak 40,47%, di rumah sakit pemerintah sebanyak 36,34%, di puskesmas sebanyak 16,15%, di klinik/praktik dokter bersama sebanyak 5,41% dan 3,21% di praktik dokter/bidan, serta sisanya menjalani rawat inap tempat pengobatan tradisional dan

pengobatan lainnya (Darmawati, 2021).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), anak sakit yang menjalani rawat inap mengalami penurunan dimana sebelumnya pada tahun 2017 mencapai 12,34%, tahun 2020 menjadi 10,75%, dengan demikian mengalami penurunan angka kesakitan pada anak khususnya yang dirawat di Jakarta sebesar 1,59%. Angka kesakitan pada anak yang dirawat tertinggi berada di Kota Jakarta Timur sebanyak 13,49%, disusul kedua berada di Kota Jakarta Selatan sebanyak 12,48% (Kusnandar, 2021).

Rumah Sakit Marinir Cilandak merupakan salah satu wilayah yang berada di Kota Jakarta Selatan, berdasarkan data pada anak yang mengalami perawatan selama tahun 2019 hingga 2021 mengalami penurunan, dimana pada tahun 2019 ditemukan sebanyak 948 pasien anak, tahun 2020 sebanyak 437 pasien anak dan tahun 2021 sebanyak 199 pasien anak. Terjadi demikian karena pada masa tersebut sedang mengalami pandemi Covid-19 sehingga jumlah anak yang dilakukan hospitalisasi dibatasi. Setelah adanya masa new normal, anak yang dirawat mengalami peningkatan kembali pada tahun 2022 yaitu pada periode Januari-Oktober ditemukan sebanyak 597 pasien anak, hal ini menandakan terjadinya peningkatan 3 kali lipat jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya khususnya pada anak usia pra sekolah.

Hasil penelitian Colin et al. (2020) didapatkan hasil $0,000 < 0,5$

artiinya ada pengaruh terapi bermain (*skill play*) permainan ular tangga terhadap tingkat kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak pra sekolah (4-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Elviani (2019) ditemukan adanya pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif selama menjalani perawatan, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga didapatkan sebagian besar responden tidak kooperatif dan perilaku sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga hampir seluruhnya kooperatif.

Begitu juga dengan hasil penelitian Nadhifati (2018) diperoleh nilai Sig sebesar 0.0295. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain ular tangga efektif dilakukan pada anak selama menjalankan perawatan, hal ini disebabkan oleh karena mudah dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan pengetahuan yang mudah terserap serta anak dapat bersosialisasi dengan teman lainnya yang sedang di rawat.

Rumah Sakit Marinir Cilandak pada bulan Oktober tahun 2022 didapatkan 98 anak yang dirawat. Adapun pembagian anak terdiri dari bayi baru lahir (*newborn*) yaitu usia 0 - 4 minggu, bayi yaitu usia 4 minggu - 1 tahun, toddler yaitu usia 1 - 3 tahun, prasekolah yaitu usia 4 - 6 tahun, anak usia sekolah yaitu usia 6 - 12 tahun dan remaja (*adolescent*) yaitu usia 13 - 20 tahun. Dilihat dari kelompok umur tersebut, ternyata anak usia prasekolah yang paling banyak dirawat yaitu sebanyak 32 anak (32,6%), sehingga peneliti mencoba meneliti pada anak usia prasekolah.

Hasil studi pendahuluan pada 10 anak dengan usia prasekolah diketahui semuanya tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan seperti saat disuntik, dipasang infus, saat diambil darah untuk dicek laboratorium semua anak mengeluarkan respon seperti menangis, meronta-ronta, memeluk ibu, mengajak pulang dan berteriak. Menurut informasi yang didapat dari tenaga kesehatan yang bertugas di ruang perawatan anak Dahlia mengatakan bahwa selama ini terapi bermain ular tangga belum dilaksanakan meskipun media permainan ular tangga sudah disediakan di rumah sakit. Hal ini disebabkan oleh karena adanya keterbatasan waktu dalam melakukannya.

KAJIAN PUSTAKA

Usia prasekolah merupakan masa kritis dalam tahap perkembangan, pada tahap ini anak telah mampu menggunakan simbol-simbol yaitu menggunakan kata-kata, mengingat masa lalu, sekarang dan yang akan terjadi termasuk kemampuan anak dalam belajar mengendalikan, memanipulasi lingkungan seperti kemampuan adaptasi terhadap rawat inap yang dipengaruhi oleh lamanya dirawat di rumah sakit, dukungan dan fasilitas dari keluarga, pengalaman rawat inap sebelumnya, rekreasi dan aktivitas bermain anak (Rudolph, 2020).

Menjalani perawatan di rumah sakit merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan dan mengancam bagi setiap orang, terutama bagi anak yang masih dalam tahap proses pertumbuhan dan perkembangan. Peralatan medis yang menyeramkan bagi anak-anak, begitu juga dengan pakaian baju putih-putih yang terkesan angker yang dilihat oleh anak-anak

merupakan beberapa alasan anak merasa takut terhadap perawat atau tindakan keperawatan yang akan dilakukan (Melaaryuni, 2020).

Gunarsa (2019) menyebutkan bahwa reaksi anak dan keluarganya terhadap sakit dan ke rumah sakit baik untuk rawat inap maupun rawat jalan adalah dalam bentuk kecemasan, stres, dan perubahan perilaku. Perilaku anak untuk beradaptasi terhadap sakit dan dirawat di rumah sakit dengan cara Penolakan (*Advoidance*), Mengalihkan perhatian (*Distraction*), Berupaya aktif (*active*) dan Mencari dukungan (*Support Seeking*).

Menurut Kyle & Carman (2019) menjelaskan perawatan menyebabkan efek psikologis pada anak yang menimbulkan ketakutan akibat cedera tubuh, bahaya fisik dan nyeri, selain itu anak juga mengalami ansietas perpisahan (*distress* yang berhubungan dengan pelepasan dari keluarga dan lingkungan yang familiar) dan terjadi kehilangan kontrol.

Selama proses tersebut anak dapat mengalami traumatic dan penuh dengan stress (Supartini, 2021). Masa perawatan pada anak merupakan tahap yang paling menentukan terhadap proses penyembuhan selama perawatan dan pengobatan di rumah sakit. Anak dalam perawatan di Rumah sakit menyebabkan anak merasakan trauma jangka pendek ataupun jangka panjang. Anak-anak yang pertama kali dirawat di rumah sakit akan cenderung lebih sensitif terhadap krisis penyakit dan perawatan karena status kesehatan maupun pola aktivitas sehari-hari dalam lingkungannya mengalami keterbatasan sehingga dapat mengakibatkan anak menjadi stress (Wong, 2019).

Akibat stress yang berlebihan dengan mekanisme koping anak yang kurang maka anak mengalami

masalah psikologis yang berat seperti takut, anak menjadi manja dengan orang tua, hiperaktif dan trauma akibat perawatan. Stress dalam menjalani perawatan ditunjukkan anak dengan reaksi tidak kooperatif dengan tindakan perawatan yang diberikan (Hurlock, 2020). Perilaku kooperatif anak sangat diperlukan selama menjalani perawatan di rumah sakit untuk mencapai proses penyembuhan yang optimal. Perilaku kooperatif anak merupakan reaksi anak untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan bersama seperti dalam pemasangan infus atau memberikan tindakan lainnya seperti memberikan obat secara suntik (Santrock, 2019). Sebagai bentuk perilaku tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan ditunjukkan dengan reaksi menangis, menunjukkan rasa takut, serta tidak mau menerima perawatan (Muthu & Sivakumar, 2019).

Sebagai upaya dalam mengurangi ketakutan pada anak yang harus mengalami rawat inap di rumah sakit, tim kesehatan akan memberikan stimulus berupa terapi bermain yang dapat membantu anak mengekskresikan perasaan cemas, takut, sedih dan stress. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial dan bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (*berkomunikasi*), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan mengenal waktu, jarak serta suara (Whaley & Wong, 2019). Tujuan utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi. Salah satu fungsi

bermain tersebut merupakan nilai terapeutik, terapi bermain sangat sesuai dalam penerapannya pada anak selama proses perawatan di rumah sakit (Whaley & Wong, 2019).

Menurut Prasetyono (2018) bermain yaitu cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial. Bermain merupakan media belajar bagi anak karena dengan bermain, anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara. Menurut Hidayat (2020) melalui terapi bermain pada anak di rumah sakit dapat meningkatkan hubungan antara klien (anak dan keluarga) dan perawat, memulihkan perasaan mandiri pada anak, memberikan rasa senang pada anak, membantu anak mengekspresikan perasaan dan pikiran cemas, takut, sedih tegang dan nyeri, serta dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mempunyai tingkah laku yang positif. Beberapa permainan anak usia prasekolah misalnya mewarnai gambar, menggambar, menyusun puzzle, menyusun balok dan bermain ular tangga. Salah satu terapi bermain yang akan digunakan pada penelitian ini adalah terapi bermain ular tangga.

Terapi bermain ular tangga sangat tepat karena tidak membutuhkan energi yang besar untuk bermain. Permainan ini juga dapat dilakukan di atas tempat tidur anak, sehingga tidak mengganggu dalam proses pemulihan kesehatan anak (Supartini, 2021). Yusuf (2020) menambahkan bahwa manfaat permainan ular tangga diantaranya dapat menghilangkan keseriusan dan perasaan ketakutan yang berlebihan, menghilangkan kecemasan dan mengajak anak-anak terlibat secara penuh dalam proses bermain.

Permainan ular tangga harus di desain dengan perpaduan warna

yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan prinsip grafis kesederhanaan, keterpaduan, penekanan dan keseimbangan (Arsyad, 2019). Permainan digunakan untuk penciptaan suasana belajar dari pasif ke aktif, dari kaku menjadi gerak (akrab), dan dari jenuh menjadi riang (segar). Media ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat. Berbagai macam manfaat dari penggunaan media ini adalah antara lain: dari segi keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik-turun, maju mundur, ke atas-ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan (Kurniasih, 2019).

Hasil penelitian Colin et al. (2020) didapatkan hasil $0,000 < 0,5$ artinya ada pengaruh terapi bermain (*skill play*) permainan ular tangga terhadap tingkat kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak pra sekolah (4-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Elviani (2019) ditemukan adanya pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif selama menjalani perawatan, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga didapatkan sebagian besar responden tidak kooperatif dan perilaku sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga hampir seluruhnya kooperatif.

Berdasarkan data di Rumah Sakit Marinir Cilandak angka kesakitan pada anak prasekolah pada tahun 2022 mengalami peningkatan 3 kali lipat jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Berdasarkan hasil studi pendahuluan di ruang perawatan anak Dahlia pada 10 anak prasekolah ditemukan semuanya tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan. Selama ini terapi bermain ular tangga belum dilaksanakan meskipun media permainan ular tangga sudah disediakan di rumah sakit.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan?”.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain dalam penelitian ini yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *quasy eksperiment* dengan rancangan *one group pretest posttest design*, yaitu sebelum dilakukan tindakan terapi bermain terlebih dahulu dilakukan *pretest* kemudian setelah dilakukan tindakan terapi bermain maka dilakukan lagi *posttest* untuk mengetahui adanya pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah terapi bermain. Adapun variabel terikatnya adalah perilaku kooperatif anak. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak usia prasekolah yang di rawat di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan periode Desember sebanyak 33 orang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* yaitu teknik penetapan sampel diantara populasi sesuai yang dikehendaki

peneliti, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya sebanyak 30 anak prasekolah. Dengan Kriteria Inklusi yaitu Anak usia 4-6 tahun yang dirawat di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan, anak yang baru masuk menjalani rawat inap di rumah sakit, anak dapat diajak berkomunikasi atau berbicara, anak dalam keadaan composmentis dan anak yang diijinkan orang tuanya untuk menjadi responden. Adapun kriteria eksklusi berupa anak dengan retardasi mental atau anak dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif, penurunan kesadaran dan sakit berat

Menurut Gay dan Diehl dalam Riyanto dan Hatmawan (2020) menjelaskan bahwa untuk penelitian eksperimen sampelnya 15 elemen per kelompok, adapun berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi ditemukan 3 anak mengalami penurunan kesadaran sehingga yang digunakan dalam penelitian ini adalah 30 anak prasekolah.

Instrumen yang digunakan untuk mengetahui perilaku kooperatif anak menggunakan instrumen yang disadur dari penelitian Elviani (2019) dalam penelitiannya tentang “Pengaruh Terapi Bermain terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan di Ruang Rawat Inap Anak RSUD M. Zein Painan” yang terdiri dari 25 item dengan alternatif jawaban “ya” dan “tidak”. Pernyataan yang digunakan terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Apabila hasil observasi dari pernyataan positif diberi skor 1 jika hasilnya ya dan 0 jika hasilnya tidak, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 0 jika hasilnya ya dan 1 jika hasilnya tidak. Pengukuran perilaku kooperatif pada anak diadopsi dari penelitian Elviani (2019) dimana perilaku kooperatif $\geq 60\%$ dan tidak

kooperatif < 60%. Terapi bermain ular tangga menggunakan SOP yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan teoritis.

Data penelitian diperoleh melalui tahapan pengumpulan data dengan mempersiapkan materi dan konsep teori yang mendukung berupa penyusunan proposal penelitian, peneliti menentukan masalah dan lahan penelitian terlebih dahulu. Melakukan studi pendahuluan untuk melihat permasalahan yang ada di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan. Melakukan konsultasi dengan pembimbing. Mengurus perijinan untuk pengambilan data. Melakukan pengambilan data yang didahului dengan pemilihan sampel atau responden yang disesuaikan dengan kriteria yang telah ditetapkan baik inklusi maupun eksklusi. Tahap mengumpulkan data dari sampel Data yang dikumpulkan meliputi data primer diperoleh dari observasi langsung terhadap responden menggunakan lembar observasi untuk mengetahui perilaku kooperatif anak Setelah menentukan jumlah sampel, peneliti meminta persetujuan responden untuk dijadikan sampel dan menjelaskan kepada responden tentang tujuan, proses dan harapan dari penelitian ini serta memberi kesempatan bertanya. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini menandatangani lembar persetujuan menjadi responden (*informed*

consent). Peneliti bekerjasama dengan kepala ruangan anak dalam pelaksanaan penelitian dan penyelenggaraan terapi bermain. Langkah selanjutnya peneliti melakukan observasi untuk menilai perilaku kooperatif anak sebelum dilakukan terapi bermain. Peneliti mengajak responden (anak) ke area bermain selama 30 menit. Hari pertama dan diadakan *pretest* tentang perilaku kooperatif anak selama perawatan dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 25 pernyataan yang berkaitan dengan data yang bersifat subjektif diantaranya perilaku anak pada saat perawat mengajak berbicara, perilaku anak pada saat perawat datang dengan membawa alat-alat perawatan, perilaku anak pada saat perawat melakukan tindakan invasif dan perilaku anak pada saat perawat memerintahkan sesuatu saat prosedur tindakan invasif. Hari ke 2 dan ke 3 mendampingi anak dalam memberikan terapi bermain ular tangga. Hari ke 4 dilakukan *posttest* tentang perilaku kooperatif anak selama perawatan dengan menggunakan lembar observasi.

Data pada tahap awal pengolahan data dilakukan *editing, coding, entry data, tabulating* dan *cleaning*. Teknik analisis data menggunakan analisis univariat berupa distribusi frekuensi dan analisis bivariat berupa uji statistic *Wilcoxon Signed Rank Test*.

HASIL PENELITIAN

Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan Sebelum Diberikan Terapi Bermain di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan

Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kooperatif	10	33,3
Tidak Kooperatif	20	66,7
Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kooperatif	24	80,0
Tidak Kooperatif	6	20,0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui dari 30 responden, didapatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar tidak kooperatif yaitu

20 responden (66,7%). Perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sesudah diberikan terapi bermain sebagian besar kooperatif yaitu 24 responden (80,0%).

Analisis Bivariat

Tabel 2. Pengaruh Terapi Bermain terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan

Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan	Terapi Bermain				Nilai p
	Sebelum		Sesudah		
	f	%	f	%	
Kooperatif	10	33,3	24	80,0	0,000
Tidak Kooperatif	20	66,7	6	20,0	
Total	30	100	30	100	

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang bermakna terapi

bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan.

PEMBAHASAN

Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan Sebelum Diberikan Terapi Bermain

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 30 responden, didapatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar tidak kooperatif yaitu 20 responden (66,7%).

Menurut Kyle & Carman (2019) menjelaskan perawatan menyebabkan efek psikologis pada anak yang menimbulkan ketakutan akibat cedera tubuh, bahaya fisik dan nyeri, selain itu anak juga mengalami ansietas perpisahan (distress yang berhubungan dengan pelepasan dari keluarga dan lingkungan yang familiar) dan terjadi kehilangan kontrol sehingga berpengaruh terhadap perilaku kooperatif anak. Perilaku kooperatif adalah sikap yang menunjukkan kerjasama, tidak melakukan penentangan terhadap suatu sikap individu maupun golongan tertentu. Dalam hal ini kerjasama yang ditunjukkan anak saat dilakukan tindakan invasif (Saputra, 2018). salah satu cara mengatasi permasalahan anak-anak yang mengalami hospitalisasi adalah dengan terapi bermain. Terapi bermain secara luas digunakan untuk menangani masalah emosi dan perilaku anak-anak karena terapi bermain bisa berespon terhadap kebutuhan unik dan beragam dari perkembangan anak-anak (Hasnita & Gusvianti, 2018). Singer dalam Kurnia (2019) mengemukakan bahwa bermain adalah media anak untuk mengembangkan kemampuan dan ketrampilannya serta belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan secara alami tanpa adanya paksaan. Bermain membantu anak memahami ketegangan dan tekanan, mengembangkan kapasitas

mereka, dan menguatkan pertahanan mereka, sehingga bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak baik sehat maupun sakit (Potter & Perry, 2020).

Sesuai dengan Elviani (2019) didapatkan hasil distribusi perilaku sebelum tindakan didapatkan bahwa sebagian besar tidak kooperatif sebanyak 60,6%. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Apriani & Lanasari (2018) didapatkan hasil sebelum terapi bermain di Rumah Sakit Mitra Keluarga Kelapa Gading, jumlah frekuensi sebagian besar pada tingkat tidak kooperatif ada 66,7%. Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Pramesty et al. (2019) menunjukkan bahwa sebelum perlakuan terapi bermain sebagian besar (71,4%) dengan tingkat kooperatif yang negatif. Begitu pula hasil penelitian Hasnita & Gusvianti (2018) menunjukkan kurangnya skor tingkat kognitif 18,5 pada hari ke 3. Hasil penelitian Andriany (2018) dari 30 jumlah responden dapat bermain terdapat 2 (14,3%) responden yang tindakan kooperatif kurang. Tidak dapat bermain, sebanyak 9 (56,2%) responden yang tindakan kooperatifnya kurang.

Peneliti berasumsi didapatkan sebagian besar perilaku kooperasi anak sebelum menjalani perawatan sebagian besar tidak kooperatif, hal ini disebabkan oleh karena pada saat anak sakit harus mengalami perawatan di rumah sakit akan terjadi suatu proses adaptasi karena berada di lingkungan yang baru. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang terlihat tidak aktif, murung, tidak tertarik pada lingkungannya, sulit untuk diajak komunikasi dan terkadang si anak seperti ketakutan seolah-olah ingin minta pulang. Selama ini banyak anak yang tidak mau jika diajak ke rumah sakit apalagi diharuskan untuk menjalani perawatan atau rawat inap dalam jangka waktu yang lama. Mereka

merasa takut karena mereka harus diinfus diberi suntikan dan diberi tindakan lain yang dapat menyakitkan kondisi fisik anak tersebut, ditunjang dengan bau obat-obatan yang menyengat menjadikan anak merasa tidak betah tinggal di rumah sakit. Salah satu upaya untuk mencairkan suasana agar anak tidak tegang yaitu dengan memberikan terapi bermain diharapkan melalui terapi ini anak bisa bermain antara satu dengan yang lainnya, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat melakukan apa yang dapat dilakukannya sehingga melalui terapi ini diharapkan anak dapat melakukan kreativitasnya seolah-olah di rumah sendiri bukan di rumah sakit.

Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan sesudah Diberikan Terapi Bermain

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa dari 30 responden, didapatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sesudah diberikan terapi bermain sebagian besar kooperatif yaitu 24 responden (80,0%). Bermain membantu anak menjadi kooperatif sehingga mampu mengendalikan diri yang menjadikan ketegangan mengendur dan anak tersebut dapat menghadapi masalah kehidupan. Permainan memungkinkan anak menyalurkan kelebihan energi fisik dan melepaskan emosi yang tertahan, yang meningkatkan kemampuan si anak untuk menghadapi masalah (Santrock, 2019). Hardjadinata (2019) menyatakan bermain bermanfaat untuk menstimulasi kemampuan sensori-motorik, kognitif, sosial-emosional dan bahasa anak. Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensorik-motorik, membantu perkembangan kognitif/intelektual, perkembangan

sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi (Soetjningsih, 2019).

Sesuai dengan hasil penelitian Pramesty et al. (2019) didapatkan hasil hampir seluruhnya (78,6%) responden dengan tingkat kooperatif yang positif sesudah perlakuan terapi bermain. Begitu juga dengan hasil penelitian Colin et al. (2020) didapatkan sebelumnya seluruh anak pra sekolah yang mengalami perawatan tidak kooperatif, setelah dilakukan terapi bermain ular tangga didapatkan seluruhnya menjadi kooperatif. Pratiwi (2019) dalam penelitiannya melalui terapi bermain ular tangga kecemasan anak menurun. Rahmah et al. (2021) artikel yang telah ditelaah menunjukkan bahwa terapi bermain terbukti efektif terhadap perilaku kooperatif anak dan sebagian besar penelitian menemukan perubahan positif dalam perilaku tersebut dari anak-anak yang berpartisipasi dalam sesi bermain terapeutik, serta meningkatkan perilaku kooperatif selama dalam tindakan prosedural. Menurut penelitian Golchai (2018) permainan ular tangga juga mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa dalam mengenali kesehatan, terutama anatomi tubuh, dan nama nama obat, imunitas dan lain sebagainya. Kesimpulannya permainan ular tangga adalah permainan yang sederhana, bisa dimainkan siapapun dengan aturan main yang mudah dan mendidik jika dimodifikasi dengan materi pendidikan.

Peneliti berasumsi berdasarkan hasil penelitian sesudah diberikan terapi bermain ular tangga didapatkan sebagian anak menjadi kooperatif, hal ini menandakan bahwa melalui terapi bermain ular tangga anak mampu mengendalikan diri terhadap keadaannya. Sebelumnya anak dalam kondisi

tegang dan takut jika diberikan intervensi oleh tenaga kesehatan, setelah diberikan terapi bermain ular tangga anak merasa tidak sendirian sehingga anak bisa beradaptasi dan mau diajak kerjasama untuk dilakukan pengobatan. Hal ini berdampak terhadap kesehatan anak di mana anak menjadi aktif dan kreatif yang dapat meningkatkan daya imun anak tersebut sehingga menjadi lebih sehat.

Pengaruh Terapi Bermain terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan

Hasil uji *Wilcoxon Signed Rank Test* didapatkan nilai $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang bermakna terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan.

Manfaat bermain di rumah sakit menurut Wong (2019) yaitu memberikan pengalihan dan menyebabkan relaksasi, membantu anak merasa lebih aman di lingkungan yang asing, membantu mengurangi stres akibat perpisahan dan perasaan rindu rumah, alat untuk melepaskan ketegangan dan ungkapan perasaan, meningkatkan interaksi dan perkembangan sikap yang positif terhadap orang lain, sebagai alat ekspresi ide-ide dan minat, sebagai alat untuk mencapai tujuan terapeutik dan menempatkan anak pada peran aktif dan memberi kesempatan pada anak untuk menentukan pilihan dan merasa mengendalikan. Prinsip bermain di rumah sakit harus memperhatikan kondisi kesehatan anak diantaranya tidak boleh bertentangan dengan pengobatan yang sedang dijalankan anak, tidak membutuhkan banyak energi, singkat dan sederhana,

memperhatikan keamanan dan kenyamanan serta melibatkan orang tua (Supartini, 2021). Berdasarkan prinsip tersebut, peneliti mencoba menggunakan permainan ular tangga dengan harapan agar dapat meningkatkan perilaku kooperatif pada anak yang dirawat di Rumah Sakit. Alat tersebut peneliti gunakan karena mudah dibawa, mudah dimengerti karena peraturan permainannya sederhana, mendidik dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif dan pengetahuan yang mudah terserap serta anak dapat bersosialisasi dengan teman lainnya yang sedang di rawat (Satya, 2020).

Sesuai dengan hasil penelitian terdahulu penelitian Rahmah et al. (2021) artikel yang telah ditelaah menunjukkan bahwa terapi bermain terbukti efektif terhadap perilaku kooperatif anak dan sebagian besar penelitian menemukan perubahan positif dalam perilaku tersebut dari anak-anak yang berpartisipasi dalam sesi bermain terapeutik, serta meningkatkan perilaku kooperatif selama dalam tindakan prosedural. Hasil penelitian Hasnita & Gusvianti (2018) menunjukan adanya pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif anak selama perawatan, hal ini terlihat dari hasil penelitian pada hari ke-3 adanya peningkatan skor tingkat kognitif dari 18,5 menjadi 24,8 dan juga pada hari ke-5 menjadi 27,3 (kooperatif). Halimah (2019) permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak autisme (Ismaini & Sulthoni, 2018), sebagai media pembelajaran (Kurniasih, 2019). Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Elviani (2019) ditemukan adanya pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif selama menjalani perawatan, hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian sebelum

dilakukan terapi bermain ular tangga didapatkan sebagian besar responden tidak kooperatif dan perilaku sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga hampir seluruhnya kooperatif. Diharapkan dengan memberikan permainan ular tangga selain dapat meningkatkan perkembangan anak juga dapat meningkatkan perilaku kooperatif selama dirawat di rumah sakit.

Peneliti berasumsi adanya pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak, hal ini disebabkan oleh karena dengan memberikan terapi bermain maka dapat mengalihkan rasa sakit yang dialaminya sehingga anak menjadi mulai merasa lebih aman di rumah sakit. Melalui terapi bermain mengurangi kecemasan pada anak dan mampu menciptakan interaksi satu dengan yang lainnya sehingga anak merasa berada di rumah sendiri. Peneliti dalam hal ini memberikan permainan ular tangga di mana permainan tersebut tidak memerlukan tenaga fisik yang dapat mengganggu kondisi anak, melalui terapi bermain ular tangga konsentrasi anak dapat teralihkan dan anak mau kooperatif saat dilakukan tindakan, dengan demikian bahwa melalui terapi bermain dapat menimbulkan kooperatif pada anak yang pada akhirnya berdampak terhadap peningkatan kesehatan anak.

KESIMPULAN

Dari 30 responden didapatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar tidak kooperatif sebesar 66,7% sedangkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sesudah diberikan terapi bermain sebagian besar kooperatif sebesar 80,0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang bermakna

terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan dengan p value = 0,000.

Hasil Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan atau bacaan bagi para pengunjung perpustakaan Universitas Nasional Jakarta dalam menambah wawasan dan pengalaman mahasiswa untuk melakukan penelitian selanjutnya khususnya tentang pengaruh terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan perawat tentang pentingnya terapi bermain salah satunya dengan bermain ular tangga sebagai salah satu intervensi dalam memberikan asuhan keperawatan untuk membantu meningkatkan kooperatif anak khususnya anak usia prasekolah yang mengalami perawatan.

Diharapkan orang tua dapat lebih memperhatikan anaknya dan mau bekerjasama dengan tenaga kesehatan dalam merawat anak selama di rumah sakit salah satunya dengan memberikan perhatian pada anak dengan memberikan terapi bermain dan memberikan penjelasan pada anak tentang tugasnya perawat dalam memberikan pelayanan dengan harapan agar penyakit yang diderita anak cepat sembuh sehingga anak dapat kooperatif saat dilakukan tindakan.

Hasil penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman peneliti tentang pentingnya terapi bermain pada anak usia prasekolah yang mengalami dampak dari perawatan di rumah sakit agar menjadi kooperatif saat dilakukan tindakan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian tentang terapi bermain

pada anak dengan variabel yang berhubungan dengan perawatan di rumah sakit atau faktor yang berhubungan dengan perilaku kooperatif anak pada perawatan di rumah sakit.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriany, A. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tindakan Kooperatif Anak Usia 3-5 Tahun Dalam Menjalani Perawatan Di Ruang Anak Rumah Sakit Pelamonia Makassar. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 02(02), 21-28.
- Apriani, V., & Lanasari. (2018). *Terapi Bermain Terhadap Perilaku Kooperatif Pada Anak Usia Pra Sekolah*. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Indonesia Maju.
- Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Colin, V., Keraman, B., Maydinar, D. D., & Eca. (2020). Pengaruh Terapi Bermain (Skill Play) Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kooperatif Selama Menjalankan Perawatan Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Ruang Edelweist Rsud Dr. M Yunus Bengkulu. *Journal Of Nursing And Public Health*, 8(1), 111-116.
- Darmawati, A. B. (2021). *Profil Anak Indonesia Tahun 2020*.
- Elviani, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan Di Ruang Rawat Inap Anak Rsud Siti Aisyah Kota Lubuklinggau. *Jurnal Masker Medika*, 7(1), 112-120.
- Golchai, B. (2018). Snakes And Ladders: A New Method For Increasing Of Medical Students Excitement. *Procedia - Social And Behavioral Sciences*, 47, 2087-2092.
- Gunarsa. (2019). *Psikologi Perawatan*. Bpk Gunung Mulia.
- Halimah, R. N. (2019). *Penerapan Terapi Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Tahap Perkembangan Keluarga Dengan Anak Usia Pra Sekolah Di Desa Giwangretno Kecamatan Sruweng*. Stikes Muhammadiyah Gombang.
- Hardjadinata, Y. (2019). *Batitaku Mandiri*. Dian Rakyat.
- Hasnita, E., & Gusvianti, S. (2018). Meningkatkan Kooperatif Selama Menjalani Perawatan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Melalui Terapi Bermain. *Jurnal Mutiara Ners*, 1(1), 24-30.
- Hidayat, A. (2020). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Salemba Medika.
- Hurlock. (2020). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Egc.
- Ismaini, & Sulthoni. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Autis. *Jurnal Ortopedagogia*, 1(3), 231-237.
- Kurnia, R. (2019). *Konsepsi Bermain Dalam Menumbuhkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini*. Pustaka Setia.
- Kurniasih, R. (2019). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5(2).
- Kusnandar, V. B. (2021). *Angka Kesakitan Jakarta Turun Ke Level 10,75% Jelang Akhir Jabatan Anies Baswedan*. Databoks.
- Kyle, T., & Carman, S. (2019). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Egc.

- Melaaryuni. (2020). *Buku Saku Praktikum Keperawatan Anak*. Egc.
- Muthu, M., & Sivakumar, N. (2019). *Paediatric Dentistry Principles And Practice*. Elsevier.
- Nadhifati, L. (2018). *Terapi Bermain Untuk Menurunkan Stres Hospitalisasi Pada Pasien Anak Usia Prasekolah*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Potter, P. A., & Perry, A. G. (2020). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, Dan Praktik Volume 2*. Egc.
- Pramesty, P., Prihatin, M., & Alie, Y. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kooperatif Anak Usia Prasekolah Di Ruang Seruni Rsud Jombang. *Jurnal Insan Cendekia*, 4(1).
- Prasetyono, D. (2018). *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Think.
- Pratiwi, R. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Ular Tangga Terhadap Kecemasan Pasien Anak Usia Prasekolah. *Journal Of Mother And Child Health Concerns*, 1(1), 1-9.
- Rahmah, N., Seniwati, T., & Bahtiar. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Tindakan Prosedur Invasif: Literature Review. *Jurnal Ners Indonesia*, 12(1).
- Rudolph. (2020). *Buku Ajar Pediatri*. Egc.
- Santrock, J. W. (2019). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Saputra. (2018). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Satya. (2020). *Pkm Ular Tangga*. Riset Dikti.
- Soetjningsih. (2019). *Tumbuh Kembang Anak*. Egc.
- Supartini. (2021). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Egc.
- Susana, Y. (2019). *Profil Anak Indonesia Tahun 2020*. Kementerian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak (Kpppa).
- Whaley, & Wong. (2019). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Egc.
- Wong. (2019). *Buku Ajar Keperawatan Pediatric*. Egc.
- World Health Organization. (2021). *The Unicef/Who/Wb Joint Child Malnutrition Estimates (Jme) Group Released New Data For 2021*.
- Yusuf, Y. U. A. (2020). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika Dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ulartangga*. Riset Dikti.