

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Hasil Penelitian**

**4.1.1 Hasil Analisis Univariat**

**4.1.1.1 Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan sebelum Diberikan Terapi Bermain**

**Tabel 4.1**

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

<b>Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Kooperatif	10	33,3
Tidak Kooperatif	20	66,7
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.1 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%).

**4.1.1.2 Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan sesudah Diberikan Terapi Bermain**

**Tabel 4.2**

**Frekuensi Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan sesudah Diberikan Terapi Bermain di Ruang Anak Dahlia Rumah Sakit Marinir Cilandak Jakarta Selatan**

<b>Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan</b>	<b>Frekuensi (f)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Kooperatif	24	80,0
Tidak Kooperatif	6	20,0
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui dari 30 responden, didapatkan perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan sesudah diberikan terapi bermain sebagian besar kooperatif yaitu 24 responden (80,0%).

#### 4.1.2 Hasil Analisis Bivariat

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

**Tabel 4.3**  
**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	

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.

## 4.2 Pembahasan

### 4.2.1 Analisis Univariat

#### 4.2.1.1 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. 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, 2018).

Sesuai dengan Elviana (2019) didapatkan hasil distribusi perilaku sebelum tindakan didapatkan bahwa sebagian besar tidak kooperatif sebanyak 60,6%. Hasil penelitian selanjutnya dilakukan oleh Apriani dan 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.* (2018) menunjukkan bahwa sebelum perlakuan terapi bermain sebagian besar (71,4%) dengan tingkat kooperatif yang negatif.

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.

##### **5 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 (Soetjiningsih, 2019).

Sesuai dengan hasil penelitian Pramesti *et al.* (2018) didapatkan hasil hampir seluruhnya (78,6%) responden dengan tingkat kooperatif yang positif sesudah perlakuan terapi bermain. Begitu juga dengan hasil penelitian Colin *al.* (2020) didapatkan sebelumnya seluruh anak pra sekolah yang mengalami perawatan tidak kooperatif, setelah dilakukan terapi bermain ular tangga didapatkan seluruhnya menjadi kooperatif. Pratiwi (2021) 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.

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.

#### **4.2.1 Analisis Bivariat**

##### **5.1 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. Halimah (2019) permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak, meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak autisme (Ismaini dan Sulthoni, 2018), sebagai media pembelajaran (Kurniasih, 2019). Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Elviana (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.

## **5.2 Keterbatasan Penelitian**

Keterbatasan penelitian dalam hal ini peneliti hanya melihat terapi bermain terhadap perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan tanpa melihat faktor-faktor lain yang mempengaruhi perilaku kooperatif anak selama menjalani perawatan.

Waktu pemberian intervensi permainan tiap responden berbeda – beda dan dikhawatirkan menjadi bias dalam hasil penelitian.

