

E-DORA (EDUKASI SEBAGAI UPAYA DUKUNGAN ORANGTUA DAN ANAK) : VIDEO GAME BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA EDUKASI PERAWATAN KANKER PALIATIF PADA ANAK

Alfi Kurnia Adha¹, Dea Tresna Saiputri¹, Ardia Apriliani¹

¹Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Kedokteran, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

ABSTRAK

Pendahuluan: Peningkatan jumlah penyakit kronis pada anak mengakibatkan kebutuhan akan perawatan paliatif semakin meningkat. Namun, orangtua belum mengerti secara jelas tentang apa yang dimaksud perawatan paliatif. Disisi lain, faktor usia sang anak yang relatif muda membuat pasien anak dan orangtua kesulitan dalam menentukan tindakan perawatan, padahal kesalahan saat memilih tindakan perawatan ataupun terapi dapat berdampak buruk terhadap kualitas hidup pasien maupun keluarga. Sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk melakukan edukasi kepada orangtua maupun anak.

Metode: Sumber referensi dikumpulkan melalui penelusuran literatur seperti buku, jurnal, artikel ilmiah kemudian dilakukan analisa dan sintesis untuk penyusunan ide.

Hasil: E-DORA merupakan media edukasi yang dikemas menjadi sebuah aplikasi *game edukatif* untuk pasien anak kanker paliatif usia sekolah (6-12 tahun) dan orangtua. Dalam *game* ini, anak seolah-olah berperan sebagai pasien paliatif di dunia maya dan harus melakukan berbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan bio-psiko-sosio-spiritual.

Kesimpulan: E-DORA merupakan *video game* yang berguna sebagai sarana edukasi perawatan paliatif kepada anak maupun orangtua. *Video game* ini dapat dimainkan bersama dengan orangtua, sehingga harapannya terjadi diskusi dan komunikasi antara anak dan orangtua dalam menentukan terapi atau perawatan yang sesuai dengan kebutuhan anak. *Video game* ini juga dilengkapi dengan forum diskusi antar orangtua dan tim tenaga kesehatan.

Kata kunci: Anak, Edukasi, Orangtua, Paliatif, *Video game*.

ABSTRACT

Introduction: An increasing number of chronic diseases in children resulted increasing in the need for palliative care. However, parents do not understand clearly what constitutes palliative care. On the other hand, the age factor make the child patient and parents face difficulties in determining palliative care, whereas an error selecting treatments and therapeutic actions could affect the quality of life of patients and families. So it takes the media to educate both parents and children.

Methods: Reference collected through literature searches such as books, journals, scientific articles and then do the analysis and synthesis for the ideas.

Result: E-DORA is an education media packed into an educational game app for palliative cancer patients of school age children (6-12 years old) and their parents. In this game, the

child as if it acted as a palliative patients in the virtual world and the need to perform a variety of activities to meet the needs of bio-psycho-socio-spiritual.

Conclusion: *E-DORA is a video game that is useful to educate children and parents palliative care. Video games can be played together with the parents, which facilitate discussion and communication between children and parents in determining therapy or treatment which is accordance with the needs of children. Video games are also equipped with a forum for discussion between parents and a team of health professionals.*

Keywords: *Children, Education, Parents, Palliative Care, Video games*

1. PENDAHULUAN

Sebanyak 53.000 anak meninggal setiap tahunnya, dengan 2.200 kasus diantaranya disebabkan oleh kanker. Kanker merupakan penyebab utama kematian pada anak dan remaja usia 1-19 tahun.^[1] Pada tahun 2014 sebanyak 10.450 anak terdiagnosa kanker, 1.350 anak diantaranya meninggal dunia.^[2] Data kematian anak menunjukkan bahwa anak membutuhkan perawatan paliatif pada akhir kehidupannya. Diperkirakan sebanyak 63 anak dari 100.000 anak dibawah usia 15 tahun setiap tahunnya membutuhkan perawatan paliatif.^[3]

Perawatan paliatif merupakan pendekatan untuk meningkatkan kualitas hidup pasien dan keluarga dalam menghadapi masalah yang berhubungan dengan penyakit yang mengancam kehidupan, mencegah dan mengurangi penderitaan dengan cara mengidentifikasi, melakukan pengkajian menyeluruh, mengobati nyeri serta menyelesaikan masalah-masalah fisik, psikososial dan spiritual.^[3] Perawatan paliatif pada anak merupakan pendekatan secara aktif dan menyeluruh, sejak diagnosa, selama periode kehidupan, sampai kematian anak. Perawatan ini dapat dilakukan secara eksklusif ataupun terpadu dengan perawatan kuratif.^[4]

Standar dalam pelayanan paliatif termasuk kenyamanan, peningkatan kualitas hidup, mengurangi penderitaan, mengoptimalkan fungsi, komunikasi yang efektif, perkembangan dan pertumbuhan spiritual yang memerhatikan aspek budaya.^[5] Komunikasi yang efektif dan terbuka antar orang tua dan anak sesuai dengan usia perkembangan anak merupakan hal yang penting dalam perawatan paliatif, mulai dari menyampaikan prognosis, perencanaan dan perawatan.^[6] Komunikasi yang jujur dan mudah dimengerti membuat anak dan keluarga siap dalam mengambil keputusan perawatan selama masa perjalanan penyakitnya.^[6]

Tenaga kesehatan perlu melakukan edukasi kepada orang tua dan anak secara komprehensif dalam hal perawatan paliatif anak, hal ini dilakukan agar orang tua dan anak dapat mengambil keputusan tentang hal-hal terbaik yang dibutuhkan oleh anak

sehingga akan meningkatkan kualitas hidup anak dan keluarga.^[6]

Salah satu media edukasi yang dapat diterapkan kepada anak adalah melalui *game*. Menurut Granic *et al*^[7] pembelajaran dengan media *game* lebih efektif dibandingkan dengan metode belajar konvensional seperti pembelajaran berbasis kelas. Berbagai jenis *video game* terbukti dapat meningkatkan suasana hati positif dan mengurangi stres dan kecemasan anak.^[8] Hermawan^[9] menyebutkan bahwa *game* dapat membantu meningkatkan kemampuan pembelajaran intrapersonal, selain itu intruksi dan konten edukasi yang ada dalam *video game* ternyata dapat membantu proses belajar pada anak.

2. METOLOGI PENELITIAN

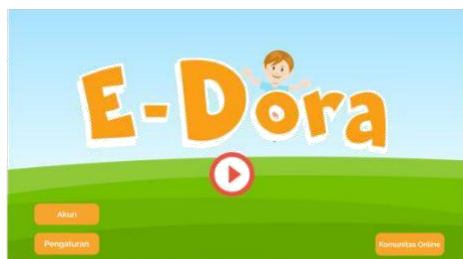
Penelitian ini menggunakan desain *study literature*, peneliti memilih *study literature* untuk mencari masalah dan mengumpulkan data pendukung penelitian. Peneliti melakukan *study literature* pada beberapa artikel ilmiah yang bersumber dari jurnal dan buku. Hasil data dari *Study literature* dijadikan sebagai dasar untuk membuat sebuah inovasi yaitu aplikasi E-Dora. *Preface* dari aplikasi E-Dora didesain menggunakan aplikasi Corel draw, sebagai *master design* pembuatan *game* selanjutnya

3. HASIL

E-Dora merupakan sebuah aplikasi *video game* yang dapat dijadikan sebagai alternatif media edukasi alternatif perawatan kanker paliatif pada anak. Aplikasi E-dora dapat diakses oleh pasien kanker paliatif anak yang berusia sekolah (6-12 tahun). Pada E-Dora anak dapat memainkan peran menjadi pasien kanker paliatif.

3.1 Aplikasi E-Doral

Berikut merupakan *preface* dari aplikasi E-dora:



Gambar 1. Tampilan depan aplikasi E-dora



Gambar 2. Pemenuhan kebutuhan pasien kanker paliatif pada aplikasi E-Dora.

Anak dibantu dengan orang tua membuka aplikasi yang sudah di download, kemudian bisa anak dibantu orang tua dapat membuat akun (gambar. 1). Akun dibutuhkan untuk registrasi dan memungkinkan orang tua berinteraksi dengan akun tenaga kesehatan yang ada di aplikasi (gambar. 2). Anak dapat berperan menjadi pasien kanker paliatif yang diharuskan untuk memenuhi kebutuhan paliatifnya pada video game. Melalui permainan video game secara tidak langsung anak akan terpapar edukasi mengenai kebutuhan dan terapi pada perawatan kanker paliatif.

4. PEMBAHASAN

Hambatan dalam pelaksanaan perawatan paliatif pada anak adalah status perkembangan anak, sehingga diperlukan media pendukung pelaksanaan perawatan kanker paliatif yang sesuai dengan usia perkembangan anak.^[10] Aplikasi E-dora dirasa sesuai dan dapat diterapkan untuk mendukung perawatan kanker paliatif anak, karena aplikasi ini menggunakan video game sebagai media edukasi mengenai perawatan kanker paliatif pada anak. Penggunaan video game sebagai media edukasi dapat meningkatkan minat anak mengenai edukasi kesehatan, kemampuan anak dalam manajemen mandiri penyakit, meningkatkan aktivitas fisik anak dan mengalihkan anak dari rasa nyeri.^[11]

Aplikasi E-DORA dapat dimainkan oleh anak dibawah pengawasan orang tua, hal tersebut dapat memfasilitasi anak dan orang tua untuk berdiskusi mengenai situasi dan kondisi anak serta memfasilitasi waktu interaksi berkualitas antar anak dan orang tua, hal tersebut penting bagi anak yang waktu hidupnya terbatas.^[12]

Pada aplikasi E-DORA anak dapat memainkan peran dalam memenuhi kebutuhan pasien kanker anak paliatif meliputi; kebutuhan fisik, psikologis, sosial dan spiritual.^[13] Aplikasi E-dora mencerminkan kondisi anak, hal ini penting diketahui anak agar anak mampu memilih jenis perawatan terbaik yang sesuai dengan kebutuhan dan kemauan anak.^[6]

Pada aplikasi E-DORA anak memainkan peran menjadi pasien anak kanker paliatif yang memiliki gejala kanker dan mengharuskan anak datang ke rumah sakit. Pada aplikasi akan muncul gejala kanker anak meliputi mual muntah, *fatigue*, *distress*, dan nyeri dan perlu adanya manajemen yang sesuai untuk menangani gejala tersebut.^[10] Masing-masing penatalaksanaan gejala pada aplikasi E-Dora dilengkapi dengan penjelasan mengenai penyebab dan efek samping terapi. Tujuan dari penjelasan tersebut adalah supaya anak mengerti tentang perawatan/ terapi yang dijalani pada perawatan paliatif, sehingga dapat membantu anak mengambil keputusan mengenai perawatan dirinya di kehidupan nyata.^[14]

Aplikasi E-DORA juga dilengkapi dengan komunitas *online* yang dapat memudahkan orang tua berinteraksi dengan tim tenaga kesehatan interdisiplin. Komunitas online dirancang dengan tujuan untuk mendukung komunikasi efektif pada perawatan kanker anak paliatif. Komunikasi pada perawatan paliatif merupakan hal penting dalam perawatan paliatif anak.^[10] Komunikasi antar orang tua dan tim interdisiplin dapat memfasilitasi pendekatan interdisiplin meliputi dokter, perawat, psikolog, dan terapis serta memfasilitasi orang tua berdiskusi dan berkonsultasi mengenai kondisi anak.^[10] Pendekatan oleh tim interdisiplin kepada orang tua dan anak dapat mengurangi penderitaan anak dan meningkatkan kualitas hidup anak.^[10]

5. KESIMPULAN

E-DORA merupakan video game berbasis Android yang ditujukan untuk pasien paliatif anak dan orangtua. *Video game* ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak mengenai hal-hal apa saja yang hendak ia jalani dalam masa perawatan paliatif, selain itu karakter dalam *video game* yang didesain lucu dan menarik diharapkan dapat mengurangi tingkat stres pada anak. Bagi orangtua dan tim tenaga kesehatan, aplikasi E-DORA juga dilengkapi forum komunitas sehingga mempermudah orangtua dalam melakukan konsultasi dengan tenaga medis.

6. SARAN

1. Bagi perawat sebaiknya menggunakan aplikasi E-DORA untuk menyampaikan informasi terkait perawatan kanker paliatif pada anak dan orang tuadan perawat dapat memonitor anak dan keluarga dengan menggunakan fitur komunitas online pada aplikasi E-DORA.

2. Orangtua sebaiknya mendampingi anak dalam menggunakan aplikasi E-DORA, orang tua juga dapat menggunakan fitur komunitas online E-DORA untuk dapat berkomunikasi dan berkonsultasi mengenai kondisi anak dengan tenaga kesehatan dan sebaiknya orang tua mencari tahu mengenai perawatan kanker paliatif melalui aplikasi E-DORA.

3. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika hendaknya melakukan pemerataan pembangunan teknologi informasi sehingga implementasi *telemedicine* menjadi optimal.

7. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah bersedia membantu dalam penulisan ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. 2015. Infodatin: Situasi Penyakit Kanker. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI. Diakses dari <http://www.depkes.go.id/>
2. American Cancer Society. 2014. How Cancer Starts?. Diakses dari

<http://www.cancer.org/cancer/cancerbasics/what-is-cancer>.

3. Ningsih, N. S. 2011. Pengalaman Perawat dalam Memberikan Perawatan Paliatif pada Anak dengan Kanker di Wilayah Jakarta. Tesis. Fakultas Ilmu Keperawatan, Program Magister Ilmu Keperawatan, Universitas Indonesia.
4. Together for Short Lives . 2013. A Core Care Pathway For Children With Life-Limiting And Life-Threatening Conditions 3rd ed, www.togetherforshortlives.org.uk.
5. Foster, T.L., Lafond, D.A., Reggio, C., Hinds, P.S. 2010. Pediatric Palliative Care in Childhood Cancer Nursing: From Diagnosis to Cure or End of Life. *Seminars in Oncology Nursing*. Vol. 26(4), pp. 205-221
6. Stayer, D. 2012. Pediatric Palliative Care: A Conceptual Analysis for Pediatric Nursing Practice. *Journal of Pediatric Nursing*. Vol. 27, pp. 350-356.
7. Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E. 2014. The benefits of playing video games. *American Psychologist*. Vol.69(1), pp. 66-78. Diakses dari <http://dx.doi.org/10.1037/a0034857>.
8. Wardhani, D. T., Fahrudin, A. 2008. Pengaruh Video Games pada Anak dan Peranan Pekerja Sosial. Universiti Malaysia Sabah. Diakses dari : <https://www.researchgate.net/>
9. Hermawan, D. P. 2013. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Mandac, C., Battista, V. 2014. Contributions of Palliative Care to Pediatric Patient Care. *Seminars in Oncology Nursing*. Vol. 30(4),pp. 212-226.
11. Primack, B.A., Carroll., McNamara, M., Klem, M.L., King, B., Rich, M., Chan, C.W., Nayak, S. 2012. Role of Video Games Improving Health-Related Outcomes: A Systematic Review. *American Journal of*

- Preventive Medicine*. Vol. 42(6), pp. 630-638.
12. Horridge, K.A., Wolff, T. 2014. Palliative Care for Disabled Children and Young People. *Paediatrics And Child Health*. Vol 24(8), pp. 343-350.
 13. Inserra, A., Narciso, A., Paolantonio, G., Messina, R., Crocoli, A. 2016. Palliative Care and Pediatric Surgical Oncology. *Seminars in Pediatric Surgery*.
 14. Klick, J. C., Hauer, J. 2010 . Current Problem In Pediatric And Adolescent Health Care. *Pediatric Palliative Care*. Volume 20 (120-151).doi:10.1016/j.cppeds.2010.05.001.

