

ABSTRACT

Background: Increased incidence and prolongation of survival rate of leukemia in children led to the increasing of information and effective communication about leukemia in patient to have the ability coping, emotional and social well for the success of therapy. Communication between doctor and pediatric patients with leukemia is important providing clinical benefits, but its application still has low effectiveness. A good communication with pediatric patient with leukemia requiring approaches and appropriate means, for example in a manner of education game. Simple educational games such as board games which designed specifically for pediatric patient with leukemia has not been developed in Indonesia

Goal This study aims to determine the effect of leukemia educational games on the knowledge and perceptions of the disease and the therapeutic process in pediatric patients with leukemia

Methods: This study is an interventional study, using a quasi-experimental design of one group pre - post test design. Research was done in several stages from assessing, designing educational games to test the questionnaire, and proceeding with the implementation of the intervention and outcome measurements. Data analysis using Paired T - Test.

Results: A total of 38 pediatric patients with leukemia with the inclusion and exclusion criteria become subjects in this study. Need assessment shows a manner of educational game is needed in pediatric patient with leukemia. Leukogame, an educational board games for pediatric patient with leukemia, was designed according to standard of board game for children, with good educational content of validity. There is a significant increase in knowledge and perception scores between before and after playing Leukogame ($p = 0.027$ and $p = 0.001$).

Conclusion: Leukogame improves knowledge and perceptions of the disease and the therapeutic process in pediatric patients with leukemia.

Keywords: Leukemia, educational game, knowledge, perception, child

INTISARI

Latar Belakang: Peningkatan kejadian dan pemanjangan *survival rate* leukemia pada anak menyebabkan semakin banyaknya pasien yang membutuhkan informasi dan komunikasi efektif agar dapat memiliki kemampuan *coping*, emosional dan sosial yang baik untuk menunjang keberhasilan terapi. Komunikasi antara dokter dengan pasien kanker anak merupakan hal yang penting dan memberikan kemanfaatan tinggi pada keluaran klinis, namun penerapannya belum banyak dilakukan atau efektivitasnya rendah. Komunikasi dengan pasien kanker anak memerlukan pendekatan dan sarana yang tepat, di antaranya dengan metode bermain. Permainan edukatif sederhana berupa *board game* yang khusus didesain untuk kepentingan edukasi pasien leukemia anak dengan *setting* klinis belum dikembangkan di Indonesia.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh permainan edukatif terhadap pengetahuan dan persepsi mengenai penyakit dan proses terapi pada pasien leukemia anak

Metode: Penelitian ini merupakan penelitian intervensional, menggunakan rancangan quasi eksperimental *one group pre-post test design*. Penelitian berjalan dalam beberapa tahap mulai *need assesment*, perancangan permainan edukatif hingga ujicoba kuesioner, kemudian dilanjutkan dengan penerapan intervensi dan pengukuran luaran. Analisa data menggunakan *Paired T-Test*.

Metode: Sebanyak 38 pasien leukemia anak yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi menjadi subyek dalam penelitian ini. *Need asesment* menunjukkan kebutuhan edukasi untuk pasien leukemia anak dengan metode bermain. Permainan edukatif Leukogame dirancang sesuai aturan baku penyusunan *boardgame* anak, dengan validitas isi cukup baik. Terdapat peningkatan bermakna skor pengetahuan dan persepsi antara sebelum dan sesudah diberikan permainan edukatif leukemia.

Simpulan: Permainan edukatif leukemia dapat meningkatkan pengetahuan dan persepsi mengenai penyakit dan proses terapi pada pasien leukemia anak.

Kata kunci : leukemia, permainan edukatif, pengetahuan, persepsi, anak