

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Skizofrenia ialah suatu reaksi dari psikotik yang dapat mempengaruhi fungsi dari individu, yaitu cara fikir, cara komunikasi, juga dapat merasakan dan menunjukkan emosi serta gangguan otak yang ditandai dengan pikiran kacau, waham, halusinasi, dan perilaku aneh (Rhoad, Pardede, Silitonga & Laia, 2020). Skizofrenia yaitu suatu gangguan psikiatri yang mengakibatkan disabilitas cukup luas, dan juga ditunjukkan dengan ciri adanya suatu siklus kekambuhan dan remisi. Kekambuhan yang terjadi dikarenakan adanya kejadian buruk yang membuat pasien merasa tidak nyaman sebelum mereka kambuh (Mubin,Livana, 2019)

Halusinasi ialah suatu penyerapan pada panca indera tanpa adanya impuls dari luar, pada orang sehat persepsinya akurat pasien bisa mengidentifikasi dan menginterpretasikan sensasi melalui informasi yang didupatkannya melalui panca indera. Sensasi yang dirasakan pada pasien halusinasi sebenarnya tidak ada. Akibat yang muncul pada pasien halusinasi bisa berakibat fatal karena sangat berisiko merugikan diri sendiri, orang lain dan orang-orang sekitarnya dan juga lingkungan (Aritonang,2019)

Menurut (Damaiyanti, 2012) halusinasi adalah klien merasa sensasi yang sebenarnya tidak ada, gejala yang dialami oleh seseorang yang gangguan jiwa yaitu; klien mengalami perubahan sensori persepsi dan merasa sensasi palsu seperti mendengar suara, penglihatan, pengecapan, perabaan, atau pengiduan. Halusinasi ialah persepsi yang tidak dijumpai adanya pada rangsangan dari

luar atau lingkungan sekitar. Halusinasi terlihat sebagai sesuatu yang bersifat “khayal” yang merupakan bagian dari mental penderita yang “teresepsi” atau penderita halusinasi.

Menurut World Health Organization pada tahun 2019 mengatakan sekitar 450 juta orang di dunia mengalami gangguan kesehatan jiwa dan 135 juta orang diantaranya mengalami halusinasi (Aritonang, 2019)

Menurut Kusumawati F dan Hartono Y (2018), diperkirakan sebesar 2-3% jiwa penduduk Indonesia menderita gangguan jiwa, yaitu sekitar 1 - 1,5 juta jiwa diantaranya mengalami halusinasi. Hasil Riset kesehatan dasar (2018) di Indonesia menunjukkan prevalensi yang didapat pada penderita skizofrenia di Indonesia sebanyak 1,8 per 1000 penduduk. Penderita skizofrenia terbanyak pertama yaitu Bali dengan jumlah prevalensi sebanyak 11.0%, Sedangkan penderita paling sedikit yaitu Kepulauan Riau sebanyak 3.0%.

Hasil Riset Kesehatan dasar (2018) di Kalimantan menunjukkan bahwa prevalensi penderita gangguan jiwa skizofrenia di Kalimantan timur berada di urutan ke-27 yaitu sebanyak 5,08%. Penderita skizofrenia terbanyak pertama yaitu Bontang dengan hasil prevalensi 15,64%, terbanyak kedua yaitu Samarinda dengan jumlah prevalensi sebanyak 12,98% dan terbanyak ketiga yaitu Kutai Barat yaitu sebanyak 9,41%. Sedangkan penderita skizofrenia paling sedikit yaitu Balikpapan, Kutai Kartanegara dan Berau yaitu 0,00%.

Rumah Sakit Jiwa Daerah Atma Husada Mahakam Samarinda merupakan rumah sakit rujukan psikiatrik bagi pasien gangguan jiwa, mempunyai pelayanan pengobatan dan rehabilitasi pasien gangguan jiwa yang ada di Samarinda yaitu Jln. Kakap no. 23.

Menurut data yang didapatkan dari RSJD Atma Husada Mahakam

Samarinda 2019 total kunjungan keseluruhan pada pasien di ruang oili klinik Rumah Sakit Jiwa Atma Husada Mahakam Samarinda sebanyak 6.135 pasien dengan diagnose skizofernia. Selama tiga bulan terakhir (September,oktober dan November) didapatkan data rata-rata pasien yang dirawat inap selama sebanyak 334 pasien.

Pada orang yang mengalami Halusinasi harus segera mendapatkan penanganan yang tepat hal ini dilakukan agar mencegah terjadinya masalah-masalah atau dampak yang lebih buruk bagi penderita halusinasi Dampak buruk yang ditimbulkan dengan gangguan skizofrenia ialah : (1) perilaku kekerasan yang ditujukan pelaku pada diri sendiri atau orang lain, (2) berisiko tinggi melakukan tindakan bunuh diri, (3) mengalami gangguan interaksi sosial dan (4) kerusakan komunikasi verbal dan non verbal (Amira et all, 2021)

Salah satu penanganan yang harus segera diberikan yaitu Tindakan asuhan keperawatan yang tepat untuk mengatasi dampak dari halusinasi, tindakan yang diberikan pada pasien yang mengalami halusinasi agar dapat meningkatkan kesadaran pasien pada persepsi yang sedang dialami oleh pasien dengan kehidupan nyata yang sedang dijalannya (Stuart & Keliat, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka pada karya ilmiah akhir Ners ini akan membahas tindakan yang bisa diberikan pada pasien yang mengalami skizofrenia (halusinasi) yaitu *flashcard game* dalam penerapan *cognitive behavior therapy*.

Terapi kognitif behavior yaitu konseling yang dilakukan dengan tujuan membantu klien agar menjadi lebih sehat, mendapatkan pengalaman yang menyenangkan, serta agar pasien juga bisa memenuhi gaya dan pola hidup yang ada disekitarnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara merubah pola pikir dan perilaku tertentu pada pasien. Pada terapi kongnitif behavior dilakukan dengan cara memfokuskan suatu pikiran, keyakinan pasien terhadap diri sendiri. (Firdaus & Marsudi,2021)

Kognitif behavior adalah suatu treatment terapeutik khusus untuk perubahan tingkah laku kien, treatment ini dilakukan dengan cara menekankan perubahan pada aspek-aspek yang spesifik dari proses berpikir seseorang. Teori kongnitif behavior meyakinkan bahwa pola pikir seseorang terbentuk dengan jaringan SKR pada otak manusia, dimana proses tersebut menjadi penentu dan menjelaskan bagaimana seseorang berpikir, merasa dan juga bertindak. (Firdaus & Marsudi, 2021)

Berdasarkan uraian tersebut maka disimpulkan jika terapi kognitif behavior ialah suatu pendekatan yang bertujuan untuk memperbaiki kongnitif seseorang yang mengalami kerusakan atau menyimpang akibat dari kejadian yang merugikan bagi diri pasien secara fisik dan psikis. (Firdaus & Marsudi, 2021)

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan maka peneliti mencari jalan keluarnya dengan menggunakan media flashcard yang kreatif, interaktif, inovatif dan sederhana dalam penerapan Cognitive Behaviour Therapy (CBT). (Maryati dkk, 2021). Flash Card ialah kartu kecil yang terdapat teks, gambar dan tanda yang mengarahkan seseorang untuk mengingat dan mengungkapkan

fantasi dan ide-idenya saat melihat gambar-gambar. (Putri, 2018). Flash card juga ialah permainan edukatif yang berupa pias-pias kartu berisikan gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh Doman yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan aspek-aspek, diantaranya: melatih kemandirian dan daya ingat klien. (Khotimah, 2020)

Melalui fashcard ini, pasien dimudahkan agar tidak lama berpikir dan mendapatkan juga mengenali pikiran negatif yang terjadi pada penelitian CBT yang dilakukan sebelumnya karena pada setiap kartu flashcard sudah tertulis 1 pikiran negatif yang paling sering dikeluhkan oleh pasien yang disertai dengan gambar yang menunjukkan perasaan pasien yang sesuai dengan pernyataan pikiran yang ada dibalik kartu. (Maryati dkk, 2021).

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka, penulis tertarik untuk membuat sebuah Karya Ilmiah Akhir Ners (KIA-N) dengan judul “Analisis Praktik Klinik Keperawatan Jiwa pada pasien gangguan persepsi sensori : Halusinasi dengan Intervensi Inovasi Terapi Penggunaan Flashcard Game dalam Penerapan Cognitive Behaviour Therapy Terhadap penurunan Tanda dan Gejala Halusinasi RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda”

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang didapatkan dalam Karya Ilmiah Akhir Ners (KIA-N) ini ialah “Apakah Pengaruh Pemberian Intervensi Inovasi Terapi Penggunaan Flashcard Game dalam Penerapan Cognitive Behaviour Therapy dapat Mempengaruhi penurunan Tanda dan Gejala Halusinasi Pada Klien Di RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda ?”

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Penulisan Karya Ilmiah Akhir-Ners bertujuan untuk melakukan “Analisis Praktik Klinik Keperawatan Jiwa Pada Klien Halusinasi Dengan Intervensi Penggunaan Flashcard Game dalam Penerapan Cognitive Behaviour Therapy) Terhadap Tanda dan Gejala Halusinasi Di RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda”

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis kasus yang dikeola penulis pada pasien dengan diagnosa keperawatan gangguan sensori persepsi: halusinasi.
- b. Menganalisis intervensi inovasi terapi penggunaan Flash card game dalam penerapan Cognitive Behavior Therapy) Terhadap penurunan Tanda dan Gejala Halusinasi.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Rumah Sakit

Penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan bermanfaat sebagai masukan untuk pihak manajemen/ pengambilan kebijakan untuk terus mendukung terlaksananya pemberian asuhan keperawatan secara komprehensif guna terciptanya Model Praktek Keperawatan Profesional Jiwa (MPKP Jiwa) dan bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk menjadikan teknik Terapi penggunaan Flash card game dalam penerapan Cognitive Behavior Therapy sebagai salah satu terapi untuk mengatasi masalah pada klien dengan Gangguan Sensori Persepsi:Halusinasi

## 2. Bagi Profesi Keperawatan RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat menjadi masukan dan acuan bagi perawat akan teknik penggunaan Terapi Flash card game dalam penerapan Cognitive Behavior Therapy dijadikan sebagai salah satu tindakan yang menangani klien yang mengalami Gangguan Sensori Persepsi: Halusinasi. Dan juga diharapkan agar perawat mampu memaksimalkan peranan untuk memberikan asuhan keperawatan dan edukasi bagi pasien secara komprehensif agar meningkatkan mutu pelayanan secara optimal.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan ini diharapkan menjadi referensi, masukan dan acuan dalam melakukan penelitian lainnya yang berhubungan dengan teknik Terapi penggunaan Flash card game dalam penerapan Cognitive Behavior Therapy dan pengaruhnya.