

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI ORANG TUA DALAM MEMANFAATKAN ALAT-ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI RUANG ANAK RS. BAPTIS KEDIRI

Tri Sulistyarini, A.Per Pen

Dosen STIKES RS. Baptis Kediri

Email : trisulistyarini.stikesrsbk@gmail.com

Trischa Hari P

Mahasiswa STIKES RS. Baptis Kediri

Email : stikesbaptisjurnal@ymail.com

ABSTRACT

Background : For sick child who admitted at hospital, the child will experience the stress and generally parent also experience of anxiety because their child's health condition, so that parent has not motivation in usage educative playing toys (*APE= Alat Permainan Edukatif*). Influence factor parent's motivation in usage educative playing toys is age, education and knowledge. The objective of this research is to analyze the influence factor parent's motivation in usage educative playing toys in Pediatric Ward Kediri Baptist Hospital.

Method : This research was analytic descriptive. Samples were 48 respondents using purposive sampling. Independent variable was influence factor parent's motivation and dependent variable was motivation. Then analyzed using the linear logarithm test with significant level 0,05. The value for factor of age $p = 0,335$, factor of education $p = 0,094$ and factor of knowledge $p = 0,138$.

Conclusion : The Conclusion of this research was most dominant factor influenced the parent's motivation in usage educative playing toys in Pediatric Ward Kediri Baptist Hospital.

Keyword : Motivation, Parent, Educative Playing Toys

Pendahuluan

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak sesuai usia dan tingkat perkembangannya dan yang berguna untuk perkembangan aspek fisik, bahasa, kognitif dan sosial anak (Nursalam, 2005; 78). Ketika anak sakit dan dirawat di rumah sakit, maka anak tersebut akan mengalami stres akibat adanya perubahan terhadap status kesehatannya maupun lingkungannya, cemas karena berpisah dengan orang tua dan rasa takut terhadap perlakuan dan tubuh (Nursalam, 2005; 17).

Pada umumnya orang tua juga akan mengalami kecemasan akan kondisi kesehatan anaknya, sehingga orang tua tidak termotivasi untuk memanfaatkan. Alat Permainan

Edukatif (APE) yang ada di rumah sakit dengan maksimal. Faktor yang mempengaruhi motivasi ibu untuk memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) adalah usia, pendidikan dan pengetahuan (Iryanti, 2008).

Berdasarkan data yang diperoleh dari Ruang Anak RS. Baptis Kediri didapatkan jumlah pasien yang rawat inap selama 3 bulan terakhir yaitu Desember 2008 sebanyak 98 anak, Januari 2009 sebanyak 95 anak dan Pebruari 2009 sebanyak 89 anak.

Orang tua diharapkan memiliki motivasi yang tinggi untuk memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) agar anak merasa aman dan senang saat dirawat di rumah sakit. Untuk meningkatkan motivasi

orang tua, maka petugas kesehatan perlu aktif memberikan pendidikan kesehatan yang efektif, salah satunya dengan memberikan penyuluhan langsung kepada orang tua tentang manfaat dari Alat Permainan Edukatif (APE) sehingga orang tua termotivasi untuk memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) secara efektif. (Nursalam, 2005;17).

Di samping itu keterlibatan orang tua dalam aktivitas bermain sangat penting karena anak akan merasa aman (Nursalam, 2005; 22). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang Analisis Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Metodologi Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitik. Populasi diambil berdasarkan jumlah rata-rata anak yang rawat inap di Ruang Anak RS. Baptis selama 3 bulan terakhir yang ditunggu oleh orang tuanya yaitu sebanyak 94 anak. Besar sampel dalam penelitian ini adalah 48 responden. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner. Uji statistik pada penelitian ini adalah *Log Linier*, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menghubungkan variabel tunggal.

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil uji statistik *Log Linier* yang didasarkan pada taraf signifikan atau taraf kemaknaan adalah $\alpha \leq 0,05$ didapatkan nilai untuk faktor usia $p = 0,335$, faktor pendidikan $p = 0,094$ dan faktor pengetahuan $p = 0,138$. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa faktor pendidikan merupakan faktor yang paling dominan yang mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

1. Data Umum

a. Tabel Karakteristik Umur Anak Responden

Tabel 1

Distribusi Frekuensi Karakteristik Umur Anak Responden di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Umur Anak	Frekuensi	Prosentase
1.	0-1 thn	19	40 %
2.	2-3 thn	16	33 %
3.	4-5 thn	13	27 %
	Jumlah	48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa paling banyak responden memiliki anak dengan umur 0-1 tahun yaitu sebanyak 19 responden (40 %).

b. Tabel Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan

Tabel 2

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Pekerjaan	Frekuensi	%
1.	Ibu rumah tangga	16	34 %
2.	Petani	3	6 %
3.	Swasta	12	25 %
4.	Wiraswasta	12	25 %
5.	PNS	5	10 %
	Jumlah	48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa paling banyak responden dengan pekerjaan ibu rumah tangga yaitu sebanyak 16 responden (34 %).

2. Data Khusus

a. Faktor - faktor yang Mempengaruhi Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri

1). Tabel Faktor Usia

Tabel 3
Tabel Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Usia	Frekuensi	%
1.	21-25 thn	12	24 %
2.	26-30 thn	10	21%
3.	31-35 thn	6	13 %
4.	36-40 thn	11	23 %
5.	> 41 thn	9	19 %
Jumlah		48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa paling banyak responden dengan umur 21-25 tahun yaitu sebanyak 12 responden (24 %).

2). Tabel Faktor Pendidikan

Tabel 4
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Pendidikan	Frekuensi	%
1.	SD	9	19%
2.	SMP	8	17%
3.	SMA	22	45%
4.	Akademi / PT	9	19%
Jumlah		48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa paling banyak responden dengan pendidikan SMA yaitu sebanyak 22 responden (45 %).

3). Tabel Faktor Pengetahuan

Tabel 5
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Pengetahuan di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Pengetahuan	Frekuensi	%
1.	Baik	26	54 %
2.	Cukup	18	38 %
3.	Kurang	4	8 %
Jumlah		48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa lebih dari 50 % responden dengan pengetahuan baik yaitu sebanyak 26 responden (54 %).

b. Tabel Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri

Tabel 6
Distribusi Frekuensi Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

No.	Motivasi	Frekuensi	%
1.	Tinggi	30	62%
2.	Sedang	18	38%
3.	Rendah	0	0%
Jumlah		48	100 %

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa lebih dari 50 % responden dengan motivasi tinggi yaitu sebanyak 30 responden (62 %).

c. Tabel Pengaruh Faktor Usia terhadap Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri

Tabel 7
Tabulasi Silang Pengaruh Faktor Usia terhadap Motivasi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

Faktor Usia	Motivasi						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah		N	%
21-25 thn	7	14%	5	10%	0	0%	12	24%
26-30 thn	8	17%	2	4%	0	0%	10	21%
31-35 thn	4	9%	2	4%	0	0%	6	13%
36-40 thn	8	17%	3	6%	0	0%	11	23%
> 41 thn	3	6%	6	13%	0	0%	9	19%
Total	30	62%	18	38%	0	0%	48	100%

Uji Log Linier $p = 0,335$

Dari hasil tabulasi silang, tersebut menunjukkan bahwa paling banyak responden dengan umur 21-25 tahun yaitu sebanyak 12 responden (24 %) dan lebih dari 50 % responden dengan motivasi tinggi yaitu sebanyak 30 responden (62 %). Berdasarkan hasil uji statistik *Log Linier* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ didapatkan $p = 0,335$ dimana $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

d. Tabel Pengaruh Faktor Pendidikan terhadap Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Tabel 7
Tabulasi Silang Pengaruh Faktor Pendidikan terhadap Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

Faktor Pendidikan	Motivasi						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	N	%	N	%	N	%	N	%
SD	4	9%	5	10%	0	0%	9	19%
SMP	5	10%	3	6%	0	0%	8	17%
SMA	13	27%	9	19%	0	0%	22	45%
Akademi/ PT	8	17%	1	2%	0	0%	9	19%
Total	30	62%	18	38%	0	0%	48	100%
Total	30	62%	18	38%	0	0%	48	100%
Uji <i>Log Linier</i> p = 0,094								

Dari hasil tabulasi silang, tersebut menunjukkan bahwa paling banyak responden dengan pendidikan SMA yaitu sebanyak 22 responden (45 %) dan lebih dari 50 % responden dengan motivasi tinggi yaitu sebanyak 30 responden (62 %). Berdasarkan hasil uji statistik *Log Linier* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ didapatkan $p = 0,094$ dimana $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

e. Pengaruh Faktor Pengetahuan terhadap Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Tabel 8
Tabulasi Silang Pengaruh Faktor Pengetahuan terhadap Motivasi Orang Tua dalam Memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri pada Tgl 11 Mei - 6 Juni 2009

Faktor Pengetahuan	Motivasi						Total	
	Tinggi		Sedang		Rendah			
	N	%	N	%	N	%	N	%
Baik	18	38%	8	17%	0	0%	26	54%
Cukup	11	23%	7	14%	0	0%	18	38%
Kurang	1	2%	3	6%	0	0%	4	8%
Total	30	62%	18	38%	0	0%	48	100%

Uji *Log Linier* p = 0,138

Dari hasil tabulasi silang, tersebut menunjukkan bahwa lebih dari 50 % responden dengan pengetahuan baik yaitu sebanyak 26 responden (54 %) dan lebih dari 50 % responden dengan motivasi tinggi yaitu sebanyak 30 responden (62 %). Berdasarkan hasil uji statistik *Log Linier* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$ didapatkan $p = 0,138$ dimana $p > \alpha$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor pengetahuan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Pembahasan

1. Faktor usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Setelah dilakukan uji statistik *Log Linier* maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Secara teoritis motivasi adalah perasaan atau pikiran yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Nursalam, 2007; 91). Dan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi motivasi adalah usia. Dimana menurut kepercayaan masyarakat semakin cukup umur, tingkat kematangan dalam berpikir pun akan lebih tinggi, sehingga tingkat kecerdasan meningkat yang nantinya akan berpengaruh terhadap motivasi juga.

Hasil penelitian didapatkan faktor usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri. Hal ini karena paling banyak responden adalah masih berusia 21-25 tahun dan karakteristik umur anak responden paling banyak 0-1 tahun.

2. Faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Setelah dilakukan uji statistik *Log Linier* maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Secara teori dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dengan metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku sesuai dengan kebutuhan. Semakin tinggi pendidikan maka makin mudah menerima informasi sehingga pengetahuan yang dimiliki pun makin banyak (Syah, 2004; 10). Ketika pengetahuan yang dimiliki seseorang semakin banyak, maka semakin banyak pula hal-hal yang ingin dilakukan, yang tentunya juga diperlukan suatu motivasi dalam setiap tindakan. Seperti yang disebutkan oleh Asnawi (2007; 21) bahwa motivasi adalah suatu konsep yang digunakan ketika dalam diri kita

muncul keinginan dan menggerakkan serta mengarahkan tingkah laku. Semakin tinggi motivasi seseorang, semakin tinggi pula intensitas perilakunya. Hasil penelitian didapatkan faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri. Hal tersebut dikarenakan paling banyak responden dalam penelitian ini masih berpendidikan SMA.

3. Faktor pengetahuan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Setelah dilakukan uji statistik *Log Linier* maka H_0 diterima dan H_a ditolak, jadi faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Secara teori dikatakan bahwa motivasi adalah suatu konsep yang kita gunakan ketika dalam diri kita muncul keinginan dan menggerakkan serta mengarahkan tingkah laku (Asnawi, 2007; 21). Pada waktu penginderaan sampai menghasilkan pengetahuan, sangat dipengaruhi oleh intensitas perhatian dari persepsi terhadap objek, dan motivasi dari orang itu sendiri untuk memperoleh apa yang diinginkannya (Notoatmodjo, 2003; 127).

Hasil penelitian didapatkan faktor pengetahuan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri. Selain itu orang tua pun juga belum pernah mendapat penyuluhan tentang Alat Permainan Edukatif, karena dari pihak rumah sakit sendiri pun juga

belum pernah mengadakan PKMRS tentang Alat-alat Permainan Edukatif.

4. Faktor yang paling dominan mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri adalah faktor pendidikan orang tua.

Setelah dilakukan uji statistik *Log Linier* maka didapatkan factor pendidikan adalah factor yang paling dominan mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.

Secara teori menunjukkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Nursalam, 2007; 91). Dimana dalam proses motivasi akan muncul kekuatan yang yang merupakan akibat dari rangsangan suatu stimulus yang sesuai dengan sifatnya kebutuhan tersebut hendaknya dipenuhi (Widayatun, 1999; 106). Untuk memenuhi kebutuhan tersebut terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi seseorang, baik dari dalam diri orang tersebut maupun dari lingkungan luar. Dari faktor-faktor tersebut pasti ada salah satu faktor yang paling mendominasi seseorang untuk mencapai keinginannya, faktor itulah yang dikatakan sebagai faktor yang paling dominan mempengaruhi motivasi (Widayatun, 1999; 107).

Hasil penelitian didapatkan bahwa pendidikan orang tua adalah faktor yang paling dominan mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri. Hal ini dapat terjadi karena paling banyak responden dalam penelitian ini berpendidikan SMA. Dimana SMA merupakan pendidikan umum yang berada pada tingkat paling tinggi, sehingga disbanding dengan pendidikan umum

yang lain pasti memiliki pengetahuan yang lebih banyak dan seperti yang dikatakan pada teori bahwa jika semakin banyak pengetahuan seseorang maka tingkat motivasinya pun juga semakin tinggi. Jika dibandingkan dengan usia, paling banyak responden masih berusia 21-25 tahun, sedangkan menurut teori bahwa semakin tinggi usia maka tingkat kematangan dalam berpikir pun akan semakin tinggi pula. Jadi wajar jika usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Faktor usia tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.
2. Faktor pendidikan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.
3. Faktor pengetahuan tidak mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan alat-alat permainan edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri.
4. Faktor yang paling dominan mempengaruhi motivasi orang tua dalam memanfaatkan Alat-alat Permainan Edukatif di Ruang Anak RS. Baptis Kediri adalah faktor pendidikan orang tua.

Daftar Pustaka

- Admin. (2008). *Fungsi Alat Permainan Edukatif*. www.balitacerdas.com. Diakses tanggal 2 April 2009 jam 6³⁰ pm.

- Ariez. (2008). *Alat permainan Edukatif*. www.education-games.com. Diakses tanggal 4 Maret 2009 jam 10 am.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Asnawi, Sahlan. (2007). *Teori Motivasi : Dalam Pendekatan Psikologi Industri dan Organisasi*. Cetakan 3. Jakarta : Studio Press.
- Atkinson. (2007). *Pengantar Psikologi*. Edisi Kesebelas. Jilid Dua. Jakarta : Interaksara.
- Dempsey, Patrician Ann. (2002). *Riset Keperawatan*. Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Hidayat, Aziz Alimul. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan*. Edisi Pertama. Jakarta : Salemba Medika.
- Iryanti. (2008). *Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak*. www.pkpa-indonesia.org/index.php?option=com. Diakses tanggal 8 April 2009 jam 10³⁰ am.
- Makmun, Abin Syamsudin. (2007). *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2003). *Konsep Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2004). *Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, Soekidjo. (2005). *Prinsip-prinsip Dasar Ilmu Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : EGC.
- Nursalam dan Pariani, Siti. (2001). *Pendekatan Praktek Metodologi Research Keperawatan*. Jakarta : Sagung Seto.
- Nursalam. (2005). *Asuhan Keperawatan Bayi Anak (Untuk Perawat dan Bidan)*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam. (2001). *Metodologi Riset Keperawatan*. Jakarta : Sagung Seto.
- Nursalam. (2003). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam. (2007). *Manajemen Keperawatan Aplikasi dalam Praktik Keperawatan Profesional*. Edisi 2. Jakarta : Salemba Medika.
- Ratnasari, Vita. (2008). *Log Linear*. <http://www.wikimu.com/DisplayNews.aspx?id=11960&post=1>. Diakses tanggal 15 April 2009 jam 10 am.
- Sobur, Alex. (2003). *Psikologi Umum dalam Lintasan Sejarah*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Soetjiningsih. (1998). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Supartini, Yupi. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta : EGC.
- Syah, Muhibbin. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Widayatun, Rusmi. (1999). *Ilmu Perilaku*. Jakarta : Sagung Seto.
- Wong. (2004). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Edisi 1. Jakarta: EGC.