

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 11-16 Juni tahun 2025, tentang penggunaan permainan congklak dalam mengurangi kecemasan anak murid kelas III di SD RSS OESAPA. Penelitian merupakan Quasai Eksperimen dimana metode ini menggambarkan tentang Penggunaan Permainan Congklak Dalam Upaya Mengurangi Rasa Cemas Anak Murid Kelas III SD Inpres Rss Oesapa . Dalam pengambilan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument pertanyaan dan hasil penelitian digambarkan sebagai berikut.

Tabel 2; Tingkat Kecemasan Anak pada Perawatan Gigi Sebelum Menggunakan Media Congklak pada Kelompok Intervensi

Kriteria	Jumlah Responden (n)	Presentase
Tidak cemas	0	0%
Cemas	15	60%
Sangat cemas	10	40%
Total	25	100%

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa sebelum dilakukan intervensi dengan menggunakan media congklak, sebagian besar anak dalam kelompok intervensi mengalami kecemasan saat menjalani perawatan gigi. Dari total 25 responden, sebanyak 15 anak (60%) berada dalam kategori cemas, sedangkan 10 anak (40%)

tergolong dalam kategori sangat cemas. Tidak ada anak yang berada pada kategori tidak cemas (0 responden, 0%).

Tabel 3; Tingkat Kecemasan Anak Pada Perawatan Gigi Sesudah Bermain Congklak Pada Kelompok Intervensi

Kriteria	Jumlah Responden(n)	Presentase%
Tidak cemas	17	68%
Cemas	8	32%
Sangat cemas	0	0%
Total	25	100%

Setelah dilakukan intervensi menggunakan media permainan congklak, terjadi penurunan yang signifikan pada tingkat kecemasan anak saat menjalani perawatan gigi. Berdasarkan data, dari total 25 responden:

- a. 68% anak (17 responden) menunjukkan kondisi tidak cemas setelah bermain congklak. Ini merupakan peningkatan yang sangat positif, mengingat sebelumnya tidak ada satu pun anak yang berada pada kategori ini.
- b. 32% anak (8 responden) masih berada pada kategori cemas, namun jumlah ini menurun dibandingkan kondisi sebelum intervensi, yang mencatat 15 anak (60%) dalam kategori ini.
- c. Tidak ada anak (0 responden) yang tergolong dalam kategori sangat cemas setelah intervensi, padahal sebelumnya terdapat 10 anak (40%) yang termasuk dalam kategori ini.

Tabel 4; Tingkat Kecemasan Anak Pada Perawatan Gigi Sebelum Bermain Congklak Pada Kelompok Kontrol

Kriteria	Jumlah responden (n)	Presentase (%)
Tidak cemas	0	0%
Cemas	12	48%
Sangat cemas	13	52%
Total	25	100%

Berdasarkan tabel 4.3 , diketahui bahwa dari 25 responden, tidak ada anak yang berada pada kategori tidak cemas (0%). Sebanyak 48% anak (12 responden) mengalami kecemasan, dan 52% (13 responden) berada pada tingkat sangat cemas saat menjalani perawatan gigi.

Tabel 5; Tingkat Ketakutan Anak Pada Perawatan Gigi Pada Kelompok Kontrol

Kriteria	Jumlah responden (n)	Presentase (%)
Tidak cemas	0	0%
Cemas	12	48%
Sangat cemas	13	52%
Total	25	100%

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa dari 25 responden, tidak ada anak yang berada pada kategori tidak cemas (0%). Sebanyak 48% anak (12 responden) mengalami kecemasan, dan 52% (13 responden) berada pada tingkat sangat cemas saat menjalani perawatan gigi. Tidak terdapat perubahan pada tingkat kecemasan pada kelompok kontrol ini karena tidak diberikan intervensi berupa edukasi dengan menggunakan media congklak.

B. Pembahasan

1. Berdasarkan tabel 1 Berdasarkan hasil penelitian, terlihat bahwa seluruh anak (100%) yang menjadi responden mengalami kecemasan sebelum dilakukan intervensi, dengan 60% dalam kategori cemas dan 40% dalam kategori sangat cemas. Tidak ada anak yang termasuk kategori tidak cemas, yang mengindikasikan bahwa kecemasan merupakan respon yang umum dan signifikan pada anak saat menghadapi perawatan gigi. Menurut (Reca et al., 2020) anak-anak sering kali merasa cemas terhadap prosedur medis karena kurangnya pemahaman, rasa takut terhadap rasa sakit, serta pengalaman sebelumnya yang negatif. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Reca et al., 2020) yang menyatakan bahwa kecemasan dental pada anak dapat dipicu oleh faktor lingkungan, suara alat, serta ketakutan terhadap jarum atau tindakan yang tidak dikenalnya.

(Reca et al., 2020) menyatakan bahwa anak-anak cenderung mengalami kecemasan lebih tinggi dalam situasi baru atau tidak menyenangkan, seperti perawatan gigi, terutama jika tidak ada upaya untuk menenangkan atau mengalihkan perhatian mereka. Oleh karena itu, pendekatan yang melibatkan media bermain atau komunikasi yang menyenangkan menjadi penting untuk mengurangi respon negatif tersebut. Sementara itu, menurut Piaget, anak-anak pada usia operasional konkret (sekitar 7–11 tahun) belum sepenuhnya mampu memahami prosedur medis secara abstrak, sehingga mereka lebih responsif terhadap stimulus visual dan aktivitas yang bersifat konkret seperti bermain.

Hasil ini juga selaras dengan teori Distraksi menurut (Reca et al., 2020), yang menjelaskan bahwa perhatian seseorang dapat dialihkan dari rasa takut atau cemas jika fokusnya digeser ke aktivitas lain yang menyenangkan atau menantang. Pada penelitian ini tanda gejala yang paling banyak dialami anak yaitu ketegangan yang meliputi mudah menangis, ketakutan pada orang asing, dan gangguan tidur seperti terbangun malam hari. Kecemasan adalah kondisi yang sering ditemukan pada anak yang sakit. Hampir dalam setiap tahap perkembangan usia anak, kecemasan dan ketakutan akan penanganan medis masih menjadi masalah besar dalam pelayanan keperawatan. Bagi anak prasekolah, rumah sakit adalah tempat yang mengerikan. Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum yang dialami anak saat berobat ke fasilitas pelayanan kesehatan. Kecemasan yang sering dialami seperti menangis, dan takut pada orang baru. Respon kecemasan anak tergantung dari tahapan usia anak. Kecemasan anak akibat stress yang ditimbulkan dari situasi saat menjalani pengobatan akan berdampak terhadap tingkat kooperatif anak terhadap pengobatan dan perawatan yang diberikan apabila tidak diatasi salah satunya dengan terapi bermain (Reca et al., 2020).

Berbagai cara dilakukan oleh pemberi pelayanan kesehatan untuk mengatasi masalah yang muncul. Salah satu tindakan keperawatan untuk mengurangi dampak dari penanganan medis adalah bermain. Bagi anak, bermain adalah pekerjaan rutin yang dilakukan secara volunter dan tidak ada tekanan atau paksaan dari luar. Bermain adalah refleksi dari kemampuan fisik,

intelektual, emosional, sosial dan medium yang baik untuk belajar karena anak dapat berkomunikasi, beradaptasi dengan lingkungan, dan menyelesaikan apa yang bisa dilakukan. Bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat maupun yang sakit. Meskipun anak sedang sakit, kebutuhan untuk bermain tetap ada (Reca et al., 2020).

2. Berdasarkan tabel 2 Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi berupa permainan congklak, terjadi penurunan tingkat kecemasan secara signifikan pada anak-anak yang menjalani perawatan gigi. Sebanyak 68% anak berada dalam kategori tidak cemas, dan 32% lainnya dalam kategori cemas. Tidak ada anak yang termasuk dalam kategori sangat cemas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan congklak, sebagai media distraksi yang bersifat edukatif dan menyenangkan, mampu mengalihkan perhatian anak dari rasa takut terhadap prosedur perawatan gigi. Permainan ini tidak hanya memberikan stimulus positif, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih santai dan akrab bagi anak. Bermain congklak dapat dijadikan media untuk mengalihkan perhatian anak dari rasa ketidaknyamanan berada di rumah sakit. Saat anak melakukan permainan congklak maka perhatian akan dipusatkan pada permainan congklak yang dilakukan sehingga anak dapat menjadi rileks dan mau berkomunikasi dengan lawan bermainnya. Peneliti sebagai lawan bermain dapat menasehati anak untuk tidak cengeng dalam menjalani perawatan di rumah sakit. Keterlibatan orangtua dalam permainan congklak dapat menumbuhkan rasa nyaman, dan kasih sayang anak terhadap orangtua

dan sebaliknya. Rasa nyaman ini menyebabkan anak tidak merasa cemas dalam menjalani perawatan di rumah sakit. Permainan congklak sebagai media edukatif mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, yang secara tidak langsung menurunkan ketegangan emosional anak. Aktivitas bermain dapat mengalihkan fokus anak dari rasa takut terhadap perawatan gigi, sekaligus memperkenalkan prosedur perawatan secara lebih santai dan menyenangkan. Dengan demikian, anak menjadi lebih siap secara psikologis dalam menghadapi tindakan medis yang berkaitan dengan kesehatan gigi. Pada penelitian lain menyebutkan bahwa orang tua mengatakan bahwa terapi bermain congklak memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi dengan orang lain dan dapat berteman dengan pasien anak yang lain (Li et al., 2016).

3. Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa Berdasarkan data yang diperoleh, dari total 25 responden pada kelompok kontrol (yang belum diberikan intervensi berupa permainan congklak), sebanyak 48% anak (12 responden) berada dalam kategori cemas, dan 52% anak (13 responden) masuk dalam kategori sangat cemas. Tidak ada anak (0%) yang menunjukkan kondisi tidak cemas saat menghadapi perawatan gigi. Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh anak dalam kelompok kontrol mengalami kecemasan, dan lebih dari setengahnya bahkan berada pada tingkat sangat cemas. Ini menggambarkan bahwa perawatan gigi merupakan situasi yang cukup menegangkan bagi anak, terutama ketika belum dilakukan pendekatan atau intervensi yang bersifat suportif atau

menyenangkan. (Reca et al., 2020), kecemasan pada anak yang akan menjalani prosedur medis dapat muncul akibat kurangnya pemahaman, ketakutan terhadap rasa sakit, serta lingkungan klinis yang dianggap asing. Pendapat ini diperkuat oleh (Reca et al., 2020) yang menjelaskan bahwa suara alat, bau khas klinik, dan bayangan tindakan medis dapat memicu rasa takut pada anak-anak, terutama pada kunjungan awal ke dokter gigi. Selain itu, teori Erikson tentang perkembangan psikososial menjelaskan bahwa pada usia anak-anak (terutama usia sekolah dasar), rasa takut terhadap situasi yang tidak familiar sangat umum, terutama jika tidak diberikan rasa aman atau kontrol terhadap lingkungan. Dalam konteks ini, tidak adanya intervensi seperti permainan edukatif menyebabkan anak-anak tidak memiliki mekanisme distraksi yang dapat menurunkan rasa takut mereka. Dengan demikian, hasil ini menekankan pentingnya strategi pendekatan psikologis atau permainan edukatif dalam menghadapi anak saat perawatan medis. Permainan congklak sebagai salah satu bentuk terapi bermain belum diterapkan pada kelompok ini, sehingga tingkat kecemasan tetap tinggi.

4. Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa seluruh anak dalam kelompok kontrol mengalami kecemasan saat menjalani perawatan gigi sebelum dilakukan intervensi. Dari total 25 responden, sebanyak 12 anak (48%) berada dalam kategori cemas, dan 13 anak (52%) dalam kategori sangat cemas. Tidak ada anak yang tergolong tidak cemas (0%). Tidak ada perubahan tingkat ketakutan pada kelompok ini karena mereka tidak mendapat edukasi melalui media

bermain congklak. Tingginya angka kecemasan pada kelompok kontrol menunjukkan pentingnya pemberian intervensi seperti permainan edukatif sebelum perawatan gigi. Tanpa adanya distraksi atau pendekatan yang sesuai dengan perkembangan anak, mereka lebih rentan mengalami stres dan ketakutan. Data ini menjadi dasar pembandingan yang kuat untuk melihat efektivitas media permainan, seperti congklak, dalam menurunkan tingkat kecemasan anak pada kelompok intervensi.