

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Kecemasan

Kecemasan merupakan respon normal yang dialami oleh banyak orang ketika menghadapi situasi yang dianggap mengancam terutama bagi mereka yang pernah mengalami trauma. Kecemasan ini dapat mempengaruhi perilaku individu dan berpengaruh pada perawatan yang akan datang. Gejala kecemasan sering muncul sebagai perasaan tidak nyaman, ketidakmampuan, serta reaksi emosional negatif lainnya seperti frustrasi, ketakutan, kemarahan, dan penerimaan diri. Untuk mengukur tingkat kecemasan diperlukan penilaian mencakupi aspek fisiologis, emosional dan kognitif dapat terlihat melalui respons tubuh seperti meningkatnya denyut nadi atau keluarnya keringat. Kecemasan bisa timbul diberbagai kondisi termasuk kecemasan dental, yaitu ketakutan terhadap tindakan perawatan gigi dan mulut. Perasaan cemas ini dialami anak-anak karena situasi yang mereka hadapi adalah hal baru. Kecemasan yang dialami anak menjadi hambatan pada saat menerima perawatan terkait kesehatan gigi dan mulut. Masalah kecemasan pada anak diakui sebagai isu yang telah terjadi dalam waktu yang lama yang sering menyebabkan mereka menunda atau menolak tindakan pemeliharaan kesehatan gigi dan mulut (Marwansya et al, 2019).

B. Faktor yang mempengaruhi rasa cemas pada anak

Menurut(Elisa et al 2024) ada beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kecemasan anak saat pergi ke fasilitas kesehatan gigi dan mulut.

1. Faktor usia

Salah satu faktor yang dapat membuat anak cemas ke fasilitas kesehatan adalah karena mereka masih berada pada usia dini dan kurangnya pemahaman tentang kesehatan gigi dan mulut. akibatnya saat menjalani pemeriksaan atau tindakan oleh dokter gigi, mereka sering kali menolak, menagis atau berteriak.

2. Faktor orang tua

Sikap orang tua yang acuh tak acuh terhadap kesehatan gigi dan mulut anak dapat berdampak pada kondisi mulut anak yang buruk serta kurang mendapatkan perawatan yang sering kali tidak disadari oleh orang tua betapa pentingnya memberikan pemahaman kepada anak tentang pentingnya melakukan kunjungan ke fasilitas perawatan gigi dan mulut.

3. Faktor sosial ekonomi

Berdasarkan pengamatan individu dengan status sosial ekonomi yang lebih rendah cenderung merasakan ketakutan dan keawatiran untuk mendapatkan perawatan gigi dan mulut dikalangan masyarakat berstatus sosial ekonomi rendah dimana banyak orang menganggap bahwa perawatan tersebut sangat mahal.

4. Faktor lingkungan sekitar

Terkadang anak mendengar cerita atau pengaruh negatif dari lingkungan sekitarnya yang menyatakan bahwa melakukan kunjungan ke fasilitas pelayanan kesehatan

gigi dan mulut tidak baik, mereka juga bisa mendengar cerita buruk yang diciptakan oleh orang lain, sehingga anak merasa cemas dan enggan untuk menjalani tindakan pemeriksaan terhadap gigi dan mulut.

C. Tos gambar

A. Pengertian tos gambar

Tos gambar termasuk jenis permainan ringan dan sederhana yang mengandalkan reaksi cepat. Permainan ini mudah dilakukan menyenangkan, interaktif dan menghibur. Selain sebagai hiburan permainan ini juga berfungsi sebagai media stimulus yang menarik bagi anak-anak. Melalui aktivitas ini anak dapat diberi rangsangan untuk mengembangkan pengetahuan dan sikap mereka dalam menghadapi berbagai permasalahan disekitarnya. Di Indonesia permainan ini belum sepopuler permainan lain seperti monopoli, ludo atau halma kartu dalam permainan tos gambar sendiri pernah dikenal dikalangan anak-anak generasi 1990-an. Dulu permainan ini belum diminati karena keseruannya saat dimainkan bersama serta kemampuan menghadirkan interaksi sosial yang tinggi (Pay et al., 2022).

B. Cara bermain tos gambar

Permainan ini dimainkan dengan cara menepukan kartu tos gambar yang dipegang masing-masing pemain menggunakan tangan lawan. Kartu tos gambar umumnya berukuran 3x4 cm dan terdiri dari 20 hingga 25 gambar yang memuat berbagai topik mengenai kesehatan gigi. Pemenang ditentukan berdasarkan posisi kartu setelah ditepukan. Jika kartu milik pemain menghadap keatas sementara kartu lawan menghadap kebawah maka permainan tersebut dianggap menang. Sebaliknya jika kedua kartu menghadap keatas atau kebawah secara bersamaan maka hasil permainan dianggap seri dan perlu diulang. Kartu yang tertutup berisi pertanyaan yang harus

dijawab oleh pemain.

Metode belajar melalui permainan merupakan pendekatan yang sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak. Kegiatan ini menarik dan menyenangkan serta berfungsi sebagai sarana untuk mengurangi kecemasan anak, khususnya saat menjalani pelayanan kesehatan gigi dan mulut. Oleh karena itu permainan ini memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan

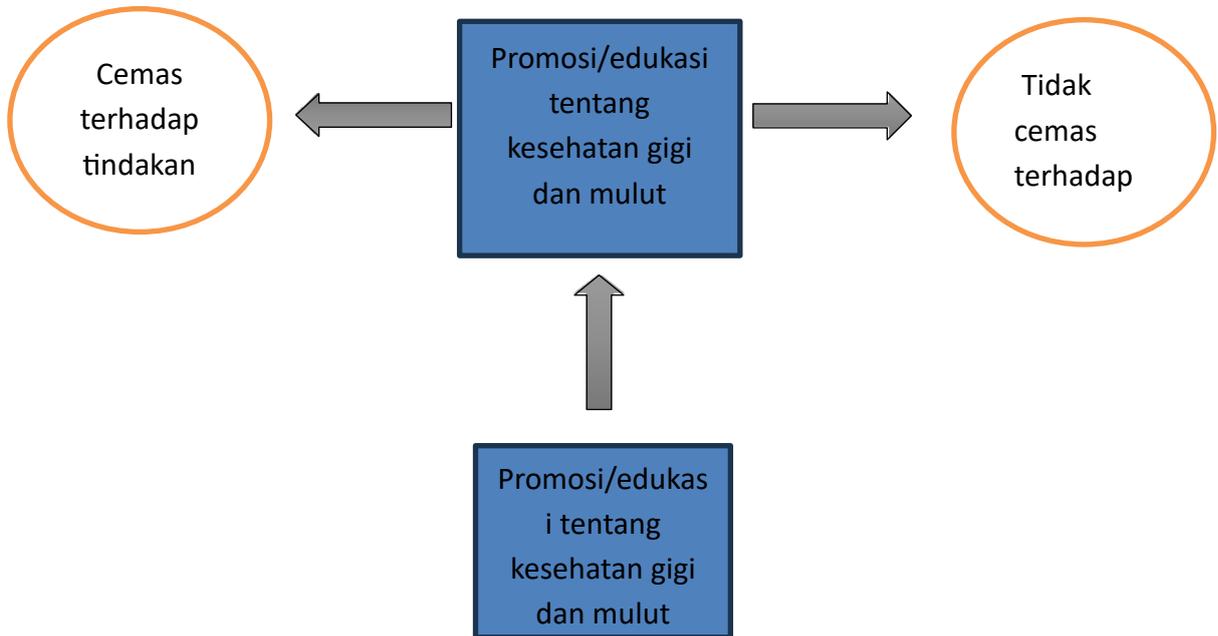
C. Manfaat permainan tos gambar

Menurut zaini dan dewi (2017) permainan tos gambar dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai sarana bermain tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian anak-anak. Pendekatan pembelajaran melalui permainan ini terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan anak, karena memainkan peran penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan mereka. maka sangat penting bagi anak-anak untuk mendapatkan ruang dan sarana bermain yang memadai.

Pernyataan ini diperkuat oleh (fatmawati et al 2019) yang mengemukakan bahwa tos gambar memiliki kegunaan diantar lain:

1. Membantu anak-anak mengalihkan fokus dari persoalan cemas.
2. Meningkatkan kecepatan berpikir dan reaksi anak dalam merepon situasi.
3. Meningkatkan kemampuan konsentrasi serta memperkuat daya ingat anak
4. Mendukung pertumbuhan mental anak agar lebih percaya diri dalam mengajukan pertanyaan.

D. Kerangka konsep



Keterangan :

Variabel bebas :

Variable terik

