

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11-24 Mei 2025 di Sd Inpres Rss Oesapa dengan judul "Gambaran penggunaan media tos gambar dalam mengurangi rasa cemas pada anak" proses penelitian dilakukan melalui pembagian kuesioner kepada 50 anak sebagai responden. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media tos gambar dalam menurunkan tingkat kecemasan anak saat menjalani perawatan kesehatan gigi dan mulut.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap para responden diperoleh data frekuensi jawaban sebagai berikut:

Tabel 4.1 Tabel data intervensi sebelum pemberian permainan tos gambar

Kriteria	(n)	Presentasi(%)
Sangat tidak cemas	1	4%
Tidak Cemas	1	4%
Cemas	14	56%
Sangat Cemas	9	36%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Pada tabel 4.1 hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan anak dalam kelompok intervensi sebelum diberikan permainan tos gambar terdiri atas 4% responden berada dalam kategori sangat tidak cemas, 4% responden tergolong tidak cemas, 56% responden mengalami kecemasan dan 36% responden berada pada tingkat sangat cemas terkait dengan perawatan gigi dan mulut.

#### 4.2 Tabel data kelompok intervensi setelah mendapatkan permainan tos gambar

Kriteria	(n)	Presentasi(%)
Sangat tidak cemas	10	40%
Tidak Cemas	6	24%
Cemas	9	36%
Sangat Cemas	0	0%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.2 hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan permainan tos gambar tingkat kecemasan anak dalam kelompok intervensi mengalami perubahan dengan 40% responden berada pada kategori sangat tidak cemas, 24% tidak cemas, dan 36% masih mengalami kecemasan terhadap perawatan gigi dan mulut. Perubahan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media tos gambar berkontribusi dalam membantu mengurangi kecemasan anak saat menjalani perawatan gigi.

**Tabel 4.3 Tabel Kelompok Kontrol**

Kriteria	(n)	Presentasi(%)
Sangat tidak cemas	0	0%
Tidak Cemas	0	0%
Cemas	13	52%
Sangat Cemas	12	48%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Pada tabel 4.3 hasil penelitian menunjukkan bahwa 52% responden berada pada kategori cemas, sementara 48% responden tergolong sangat cemas dalam menghadapi perawatan gigi dan mu

**Tabel 4.4 Tabel Kelompok Kontrol**

<b>Kriteria</b>	<b>(n)</b>	<b>Presentasi(%)</b>
Sangat tidak cemas	0	0%
Tidak Cemas	0	0%
Cemas	13	52%
Sangat Cemas	12	48%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Berdasarkan tabel 4.4 hasil penelitian menunjukkan bahwa 52% responden mengalami kecemasan dan 48% berada pada tingkat sangat cemas. tidak terjadi perubahan tingkat kecemasan pada kelompok ini karena mereka tidak menerima perlakuan atau intervensi apapun.

#### **A. PEMBAHASAN**

- a. Berdasarkan data pada tabel 4.1 hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok intervensi sebelum diberikan permainan tos gambar sebanyak 48% responden tergolong tidak cemas, 4% responden cemas, 56% responden menunjukkan tingkat kecemasan dan 36% responden berada dalam kategori sangat kawatir terhadap perawatan gigi dan mulut. Tingginya angka kecemasan ini disebabkan oleh beberapa faktor antara lain rasa takut anak terhadap prosedur perawatan gigi serta pengaruh dari lingkungan, usia, dan peran orang tua, temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (PRAGHOLAPATI et al 2019) yang menyatakan bahwa kecemasan pada anak sangat dipengaruhi oleh peran keluarga khususnya orang tua, keterlibatan orang tua sangat penting dalam mendampingi anak selama menjalani perawatan difasilitas kesehatan mengingat lingkungan rumah sakit sering kali terasa asing dan menakutkan bagi anak. selain itu usia anak juga berperan dimana anak-anak berusia 6-9 tahun cenderung lebih mudah menangis dan memberontak saat menjalani tindakan perawatan gigi dan mulut.
  
- b. Berdasarkan data pada tabel 4.2 hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan jumlah responden yang berada pada kategori sangat tidak cemas

setelah diberikan permainan tos gambar yaitu sebesar 40%.selain itu 24% responden termasuk dalam kategori tidak cemas dan terdapat penurunan pada kategori cemas menjadi 36% tidak ada responden yang berada dalam kategori sangat cemas setelah intervensi dilakukan.temuan ini mengindikasikan bahwa permainan tos gambar memberikan dampak positif terhadap anak-anak seperti membantu mengalihkan perhatian mereka dari rasa cemas dan meningkatkan kemampuan berpikir secara cepat.hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh ( pembberian et al 2024) yang mentahkan bahwa permainan tos gambar mampu mengalihkan perhatian anak dari situasi yang menimbulkan kecemasan,seperti suara alat kedokteran gigi atau keberadaan benda yang tajam diruang.permainan ini juga menciptakan suasana yang lebih tenang serta mendorong anak untuk menjadi lebih berani dan percaya diri dalam menjalani tindakan perawatan gigi.

- c. Berdasarkan data pada tabel 4.3 hasil peneloitian pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki tingkat kecemasan yang tinggi terhadap perawatan gigi terlihat dari total responden, di mana 52% merasa cemas dan 48% sangat cemas. Kelompok ini belum mendapatkan edukasi melalui media permainan, sehingga tidak ada rangsangan positif untuk mengurangi kecemasan mereka terhadap perawatan gigi. Tingginya angka kecemasan menunjukkan bahwa tanpa metode edukasi yang menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, kecemasan tetap dominan. Tidak adanya penurunan kecemasan di kelompok ini juga menunjukkan bahwa pendekatan biasa tanpa media edukasi yang menyenangkan kurang efektif. Temuan ini menegaskan pentingnya menggunakan media edukasi yang ramah anak, seperti permainan, yang dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari kecemasan dan menciptakan suasana yang lebih nyaman terhadap perawatan gigi.Oleh karena itu keberadaan kelompok kontrol menjadi tolok ukur penting dalam mengevaluasi efektivitas intervensi yang diberikan,serta mendukung kesimpulan bahwa pendekatan komunikasi dan edukasi tingkat kecemasan mereka terhadap perawatan gigi.
- d. Berdasarkan data tpada tabel 4.4 hasil penelitian pada kelompo kontrol menunjukkan bahwa kategori cemas menempati tertinggi sebesar 52%sedangkan

kategori sangat cemas berada posisi lebih rendah yaitu 48%.tidak terjadi perubahan tingkat kecemasan pada anak kelompok ini karena mereka tidak menerima intervensi edukasi melalui media permainan tos gambar.hal ini menunjukkan bahwa tanpa adanya pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan menenangkan tingkat kecemasan anak terhadap perawatan gigi cenderung tetap tinggi.situasi ini mencerminkan keterbatasan pendekatan konvensional yang tidak mampu secara efektif menurunkan kecemasan anak.tanpa adanya stimulus positif yang mampu mengalihkan perhatian anak serta membentuk persepsi yang lebih baik terhadap tindakan perawatan.kecemasan tetap mendominasi.temuan ini memperkuat kesimpulan bahwa intervensi edukasi seperti penggunaan media permainan tos gambar berperan penting dalam menurunkan tingkat kecemasan anak terhadap pelayanan kesehatan gigi.

Kecemasan pada anak merupakan kondisi yang sering dialami anak ketika melakukan perawatan gigi ke fasilitas kesehatan sehingga akan berpengaruh pada perawatan selanjutnya, untuk mengurangi rasa cemas pada anak maka perlu menggunakan metode penyuluhan menggunakan media permainan tos gambar, menurut (Elisa et al., 2024) salah satu metode penyuluhan dengan menggunakan permainan tos gambar bisa memberikan dampak positif pada anak-anak. Misalnya anak-anak cemas karena faktor usia mereka yang masih dini dan belum terllu mengerti kesehatan gigi dan mulut menyebabkan anak-anak sering kali menunjukkan reaksi seperti memberontak, menangis, atau beteriak saat menjalani pemeriksaan atau tindakan medis dari dokter.tetapi pada saat diberikan permainan tos gambar rasa cemas anak menjadi berkurang karna tos gambar adalah salah satu permainan reaksi ringan yang mudah untuk dimainkan oleh anak dan terdapat pertanyaan dan gambar yang menarik sehingga seru untuk dimainkan dan dapat disimpulkan bahwa tos gambar dapat memberikan dampak positif bagi anak yang mengalami kecemasan ketika berada difasilitas perawatan gigi dan mulut.