

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MENONTON FILM DENGAN TERAPI
BERMAIN TERHADAP PENURUNAN KECEMASAN ANAK UMUR 6-8
TAHUN SELAMA PERAWATAN GIGI**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada Jurusan Pendidikan
Dokter Gigi Fakultas Kedokteran Gigi**

Oleh:

RAHMATIKA JAINAR

J520120031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER GIGI
FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MENONTON FILM DENGAN TERAPI
BERMAIN TERHADAP PENURUNAN KECEMASAN ANAK UMUR 6-8
TAHUN SELAMA PERAWATAN GIGI**

PUBLIKASI ILMIAH

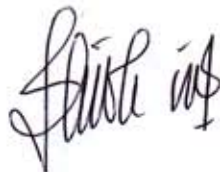
oleh:

RAHMATIKA JAINAR

J520120031

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing I



Dwi Kurniawati, S.KG, MPH

NIK. 1547

HALAMAN PENGESAHAN

**PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MENONTON FILM DENGAN TERAPI
BERMAIN TERHADAP PENURUNAN KECEMASAN ANAK UMUR 6-8
TAHUN SELAMA PERAWATAN GIGI**

OLEH

RAHMATIKA JAINAR

J520120031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Sabtu, 27 Agustus 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. drg. Septriyani Kaswindiarti, MDSc
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dwi Kurniawati, S.KG, MPH
(Anggota I Dewan Penguji)



(.....)
(.....)

Dekan,



drg. Soetomo Nawawi, DPH.Dent., Sp. Perio(K)
NIK. 400.1295

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Agustus 2016

Penulis



RAHMATIKA JAINAR

J520120031

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MENONTON FILM DENGAN TERAPI BERMAIN TERHADAP PENURUNAN KECEMASAN ANAK UMUR 6-8 TAHUN SELAMA PERAWATAN GIGI

Abstrak

Kecemasan merupakan masalah yang dihadapi seseorang ketika berkunjung ke dokter gigi. Dampak kecemasan jika tidak diatasi dapat menyebabkan pasien menolak dan menunda perawatan sehingga mengakibatkan bertambah parahnya tingkat penyakit mulut dan menambah kecemasan pasien anak dalam berkunjung ke dokter gigi. Tingkat kecemasan dalam tindakan perawatan gigi disebabkan berbagai macam faktor. Salah satu cara untuk mengatasi kecemasan anak yaitu melalui distraksi. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan efektivitas menonton film dengan terapi bermain terhadap kecemasan anak selama perawatan gigi.

Jenis penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan pendekatan *pretest dan posttest design*. Subyek berjumlah 30 anak dibagi menjadi 2 kelompok yaitu 15 anak pada kelompok distraksi aktif (terapi bermain) dan 15 anak pada kelompok distraksi pasif (menonton film). Penilaian tingkat kecemasan menggunakan parameter fisiologis berupa denyut nadi. Sebelum dilakukan tindakan perawatan gigi pasien diukur denyut nadi terlebih dahulu menggunakan alat pengukur denyut nadi digital. Setelah dilakukan tindakan perawatan gigi, denyut nadi pasien diukur kembali menggunakan alat pengukur denyut nadi digital. Data dianalisis menggunakan uji *independent t-test*.

Hasil uji *independent t-test* menunjukkan bahwa hasil rerata selisih denyut nadi pada kelompok menonton film sebesar 3,73 sedangkan pada kelompok terapi bermain sebesar 6,20 dan nilai $p = 0,013$, terdapat perbedaan yang bermakna antara selisih denyut nadi kelompok menonton film dan terapi bermain selama perawatan gigi pada anak umur 6-8 tahun. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terapi bermain lebih efektif daripada menonton film terhadap penurunan kecemasan anak umur 6-8 tahun selama perawatan gigi.

Kata kunci : Anak umur 6-8 tahun, distraksi, kecemasan, menonton film, perawatan gigi, terapi bermain.

Abstract

Anxiety is a problem of person when they are visited to dental clinical. The impact of anxiety cause delay treatments can makes increasingly the severity of dental condition. The level of dental anxiety caused many factors. The solution of dental anxiety is a distraction. The aim of this study was to compare the effectiveness of watched film and played therapy for children anxiety during dental treatment.

The experiment was a quasi-experiment with pretest and posttest design. The subjects were 30 children that divide into 2 groups, 15 children with active distraction (played therapy) and 15 children with passive distraction (watched film). The rate of anxiety levels used physiological parameters such as pulse rate. The patients were quantified used pulse rate. Data analysis measured by independent t-test test.

The result of independent t-test showed that the mean difference pulse on watched film as big as 3,73 meanwhile on played therapy as big as 6,20 and the value $p = 0,013$, there were significant difference between group pulse watched film and played therapy for children aged 6-8 years during dental treatment.

Keywords: Children aged 6-8 years, distraction, anxiety, watched film, dental care, played therapy.

1. PENDAHULUAN

Hambatan dokter gigi dalam melakukan perawatan yaitu kecemasan pasien saat menerima perawatan gigi yang timbul dari masa kanak-kanak sehingga menyebabkan pasien menolak dan menunda perawatan. Biasanya kecemasan dental berawal dari masa kanak-kanak (51%) dan remaja (22%).

Mengontrol rasa cemas merupakan hal terpenting dalam mengatur tingkah laku anak dalam perawatan gigi. Penundaan terhadap perawatan dapat mengakibatkan bertambah parahnya tingkat penyakit mulut dan menambah kecemasan pasien anak dalam berkunjung ke dokter gigi (Rehatta *et al.*, 2014).

Salah satu cara untuk mengalihkan perhatian pasien adalah dengan menonton film (MacLaren dan Cohen, 2005). Menonton film merupakan media audiovisual yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersama (Munadi, 2011). Media audiovisual sangat mempengaruhi ketiga aspek pembelajaran yang dapat meningkatkan pengembangan kognitif, ikut membangun keterampilan psikomotorik, dan mempengaruhi perubahan sikap (Bastable, 2002).

Cara lain untuk membuat anak rileks yaitu bermain (distraksi aktif). Pada masa anak-anak, bermain merupakan aktivitas yang penting. Anak mendapat kesempatan untuk melepaskan ketegangan yang dialami. Sebagai media terapi, selama bermain perilaku anak-anak akan tampil bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah dimiliki oleh seorang anak. Bermain sebagai terapi merupakan salah satu sarana yang digunakan dalam membantu anak menghadapi masalahnya. Mereka mulai memainkan permainan yang didalamnya terdapat aturan. Permainan tersebut memerlukan latihan, kemampuan mengontrol impuls, kemampuan toleransi terhadap frustrasi, kemampuan membuat strategi, perencanaan, kemampuan berpikir logis, dan dapat memecahkan masalah (Zellawati, 2011).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan efektivitas menonton film dengan terapi bermain terhadap penurunan kecemasan anak umur 6-8 tahun selama perawatan gigi.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian *quasi experiment* dengan pendekatan *pretest* dan *posttest design*. Penelitian dilakukan di Fakultas Kedokteran Gigi UMS. Jumlah sampel sebanyak 30 orang. Kriteria inklusi antara lain: pertama kali kunjungan ke dokter gigi, umur 6-8 tahun, bersedia menjadi subjek penelitian, dan jenis tindakan perawatan gigi yaitu profilaksis. Kriteria eksklusi antara lain: anak yang mengkonsumsi obat penenang, anak yang memiliki gangguan kognitif, anak yang memiliki kelainan jantung, anak yang memiliki gangguan pendengaran, dan anak yang memiliki gangguan penglihatan.

Sampel dibagi menjadi 2 kelompok. Kelompok pertama yaitu menonton film sebanyak 15 orang dan kelompok kedua yaitu terapi bermain sebanyak 15 orang. Langkah pembagian kelompok diawali dengan terpenuhinya jumlah kelompok pertama kemudian dilanjutkan ke kelompok kedua. Pengukuran tingkat kecemasan dengan melakukan pengukuran denyut nadi dengan menggunakan pengukur denyut nadi digital saat berada di *dental chair*. Kelompok pertama

diberikan film kartun animasi kepada subjek selama perawatan gigi berlangsung, dengan mempersilakan pasien untuk memakai *headset*. Mengukur kembali tingkat kecemasan dengan pengukuran denyut nadi setelah perawatan gigi selesai. Kelompok kedua dilakukan terapi bermain kepada subjek selama perawatan gigi berlangsung, dengan mempersilakan pasien untuk memainkan permainan yang ada di *mobile phone / gadget*. Mengukur kembali tingkat kecemasan dengan pengukur denyut nadi setelah perawatan gigi selesai. Kemudian mengolah data yang telah diperoleh dan menganalisis data secara statistik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata denyut nadi sebelum diberikan perlakuan pada kelompok menonton film sebesar 100 kali per menit, sedangkan pada kelompok terapi bermain sebanyak 101 kali per menit. Rata-rata denyut nadi setelah diberikan perlakuan pada kelompok menonton film sebanyak 96 kali menit, sedangkan pada kelompok terapi bermain sebanyak 95 kali per menit. Pada kelompok menonton film terdapat rata-rata penurunan denyut nadi sebesar 4 kali per menit, sedangkan pada kelompok terapi bermain sebesar 6 kali per menit. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai p lebih dari 0,05 pada setiap kelompok perlakuan sehingga dapat disimpulkan data memiliki distribusi normal. Hasil uji *independent t-test* menunjukkan nilai $p = 0,013$ ($p < 0,05$), hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rerata selisih denyut nadi antara kelompok menonton film dengan terapi bermain, sehingga dapat disimpulkan bahwa terapi bermain lebih efektif dalam menurunkan kecemasan daripada menonton film karena rerata terapi bermain lebih besar daripada rerata menonton film.

Rata-rata perhitungan denyut nadi pada kelompok menonton film dan terapi bermain dan hasil uji analisis *independent t-test* dapat dilihat pada tabel 1 dan 2, sebagai berikut :

Tabel 1. Rata-rata perhitungan denyut nadi pada kelompok menonton film dan terapi bermain.

Perlakuan	Mean sebelum (kali / menit)	Mean sesudah (kali / menit)	Mean selisih (kali / menit)
Menonton film	100	96	4
Terapi Bermain	101	95	6

Tabel 2. Hasil uji analisis *independent t-test*

	n	Mean±Std. Deviation	Perbedaan	
			t	P
Selisih Menontonfilm	15	3,73±2,154	2,47	0,013
Terapi bermain	15	6,20±2,883		

Kecemasan adalah perasaan takut tidak menyenangkan yang disertai dengan meningkatnya ketegangan fisiologis (Davison *et al.*, 2006). Kecemasan merupakan perasaan yang tidak menyenangkan dan samar serta adanya bayangan bahwa sesuatu yang tidak diinginkan akan segera terjadi. Pada umumnya pasien merasakan kecemasan saat kunjungan pertama ke dokter gigi.

Mekanisme munculnya kecemasan diawali dengan adanya rasa takut yang dialami oleh pasien. Rasa takut (stressor) akan direspon oleh medulla adrenal yang akan merangsang saraf simpatik lalu menghasilkan hormon *epinephrin* yang menyebabkan jantung berdetak lebih cepat (William dan Hopper, 2011).

Distraksi diartikan sebagai strategi kognitif maupun perilaku yang menarik perhatian anak dari rangsangan rasa sakit dan strategi bertahan kognitif yang secara pasif dapat mengalihkan perhatian pasien ataupun secara aktif melibatkan pasien untuk melakukan sesuatu (Koller dan Goldman, 2012). Partisipasi oleh pasien secara aktif dan langsung dengan melibatkan berbagai stimulasi diantaranya pendengaran, penglihatan, dan sentuhan akan lebih efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan daripada stimulasi yang hanya dengan melibatkan satu indera saja. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Dahlquist *et al.*, (2002) menjelaskan bahwa permainan interaktif lebih efektif dalam mengurangi manajemen kecemasan pasien anak.

Mekanisme distrakasi aktif (terapi bermain) menggunakan aplikasi *game* pada *Gadget* yaitu saat bermain konsentrasi seseorang terfokus pada apa yang dimainkannya sehingga dapat mengalihkan kecemasan. *Game* pada *Gadget* sebagai permainan elektronik untuk menciptakan sistem interaktif sehingga dapat menghasilkan umpan balik visual (Wolf, 2001). *Game* pada *Gadget* merupakan permainan multisensorik yang melibatkan audiovisual, kinestetik, dan indera peraba, membutuhkan permainan kognitif aktif, motorik, dan keterampilan visual. Permainan elektronik dipandang sebagai

teknik pengalihan aktif dengan potensi memblokir beberapa indera untuk mengurangi kecemasan (Dahlquist, *et al.*, 2002).

Teori Gate Control oleh Melzack dan Wall (1965) menjelaskan bahwa ketika mendapat rangsangan normal, sinyal rangsangan melewati serabut saraf besar dan dihambat oleh inhibitor sel agar tidak melewati gerbang projection sel, sehingga tidak menimbulkan kecemasan. Sedangkan ketika mendapat rangsangan kecemasan, sinyal rangsangan melewati saraf besar dan kecil yang menyebabkan inhibitor sel menjadi tidak aktif sehingga gerbang projection sel terbuka dan menimbulkan rasa cemas di otak. Mekanisme distraksi pasif (menonton film) dapat menurunkan kecemasan yaitu ketika pasien mengalami kecemasan, sinyal rangsangan melewati serabut saraf besar dan kecil yang menyebabkan inhibitor sel menjadi tidak aktif sehingga gerbang projector sel terbuka. Distraksi berupa menonton film akan menutup gerbang yang terbuka sehingga rangsangan kecemasan berkurang (Ardinata, 2007).

Penelitian ini sesuai dengan hipotesa bahwa terapi bermain lebih efektif dalam menurunkan kecemasan daripada menonton film.

4. PENUTUP

Penelitian yang telah dilakukan menghasilkan kesimpulan yaitu distraksi aktif (terapi bermain) lebih efektif menurunkan kecemasan daripada distraksi pasif (menonton film). Saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya ialah perlu dilakukan penelitian dengan metode atau cara lain untuk menurunkan kecemasan dan distraksi aktif lebih dianjurkan untuk mengalihkan perhatian anak selama perawatan gigi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardinata, D., 2007, Multidimensional Nyeri. *Jurnal Keperawatan Rufaidah, Sumatera*, 2(2).
- Bastable, S. B., 2002, *Perawat Sebagai Pendidik Prinsip-Prinsip Pengajaran dan Pembelajaran*, Jakarta : EGC, p 39-83.
- Dahlquist, L. M., Busby, S. M., Slifer, K. J., Tucker, C.L., Eischen, S., Hilley, L., dan Sulc, W., 2001, Distraction for children of different ages who undergo repeated needle sticks, *Journal Of Pediatric Onkologi Nursing.*, 19(1):22-34.
- Davison, G.C., Neale, J.M., dan Kring, A.M., 2006, *Psikologi Abnora*, Jakarta., Rajawali Press.
- Koller dan Goldman., 2012, *Pediatric Psychosocial Oncology: Textbook for Multidisciplinary Care*, USA : Springer.
- MacLaren, J. E., Cohen, L. L., 2005, A Comparison of Distraction Strategies for Venipuncture Distress in Children, *Journal of Pediatric Psychology.*, 30(5):387-396.
- Munadi, Y., 2011, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta : Gaung Persada Press.
- Rehatta, V. C., Kandou, J., Gunawan, P. N., 2014, Gambaran Kecemasan Pencabutan Gigi Anak di Puskesmas Bahu Manado, *Jurnal e-Gigi.*, 2(2).
- Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS 2013), www.depkes.Go.id/resources/download/.../Hasil%20Riskasdas%2013.pdf 10 November 2012.

William & hopper., 2011, *Understanding Medical Surgical Nursing (4th Edition)*, USA : Davis Company.

Wolf, M. J. P., 2001, *The Medium of the Video Game*, University of Texas Press, USA, p. 98-101.

Zellawati, A., 2011, Terapi Bermain untuk Mengatasi Permasalahan Pada Anak, *Majalah Ilmiah Informatika.*, 2:164-175.