

**PENGARUH *GAME* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
REMAJA SEBELUM TINDAKAN OPERASI DI RSUD Dr
SOEDIRMAN KEBUMEN JAWA TENGAH**

NASKAH PUBLIKASI



Disusun Oleh :
RIDWANTO FITRI YANUAR
1811604038

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI
PROGRAM SARJANA TERAPAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2022**

**PENGARUH *GAME* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
REMAJA SEBELUM TINDAKAN OPERASI DI RSUD Dr
SOEDIRMAN KEBUMEN JAWA TENGAH**

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Guna Melengkapi Sebagaian Syarat Untuk
Mendapatkan Gelar Sarjana Terapan Kesehatan
Pada Program Studi Keperawatan Anestesiologi
Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas 'Aisyiyah
Yogyakarta



Disusun Oleh :
RIDWANTO FITRI YANUAR
1811604038

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN ANESTESIOLOGI
PROGRAM SARJANA TERAPAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS 'AISYIYAH
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGARUH *GAME* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN
REMAJA SEBELUM TINDAKAN OPERASI DI RSUD Dr
SOEDIRMAN KEBUMEN JAWA TENGAH**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Oleh :
RIDWANTO FITRI YANUAR
1811604038

Telah Disetujui Oleh Pembimbing Pada Tanggal:

7 September 2022



unisa
Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

Pembimbing

(Maulidah, S. Kep., Ns., M. Kep)

PENGARUH *GAME* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN REMAJA SEBELUM TINDAKAN OPERASI DI RSUD

Dr SOEDIRMAN KEBUMEN
JAWA TENGAH¹

Ridwanto Fitri Yanuar², Maulidah³

ABSTRAK

Latar belakang: Pembedahan atau operasi merupakan cara yang dilakukan dengan membuat sayatan pada bagian tubuh manusia, Tindakan pembedahan ini dilakukan bila ada bagian tubuh manusia mengalami gangguan pada bagian dalam tubuh, secara umum anestesi terbagi menjadi dua jenis yaitu general anestesi dan regional anestesi. Seseorang yang akan dilakukan tindakan pembedahan sering kali merasakan kecemasan, Distraksi merupakan metode menghilangkan kecemasan dengan mengalihkan perhatian pada hal lain sehingga pasien dapat melupakan kekhawatiran yang dialaminya, salah satu faktor untuk menurunkan kecemasan adalah dengan bermain *game*.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* terhadap tingkat kecemasan remaja sebelum operasi.

Metode penelitian: Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimental* menggunakan desain penelitian *pre test and post test one group design*, dengan mengukur satu kelompok yaitu kelompok eksperimen, dimana kelompok *eksperimen* diberikan perlakuan bermain *game*. Tehknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yang berjumlah 26 responden dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Analisa data di lakukan menggunakan *uji paired sampel t-test*.

Hasil penelitian: dari 26 responden yang diperoleh, berdasarkan Jenis Kelamin, Laki-laki memiliki jumlah lebih dominan yaitu sebanyak 15 responden (57,7%). Karakteristik responden berdasarkan usia, sebagian besar responden termasuk dalam usia 21 tahun sebanyak 6 responden (23,1%). Berdasarkan jenis operasi, general anestesi lebih dominan sebanyak 15 responden (57,7%). berdasarkan kecemasan *pre test*, sebagian besar responden dalam kategori kecemasan sedang sebanyak 16 responden (61,5%). Berdasarkan kecemasan *post test*, sebagian besar responden dalam kategori kecemasan ringan sebanyak 19 responden (73,1%). Hasil uji korelasi *paired t test* untuk mengetahui adanya pengaruh *game* terhadap tingkat kecemasan remaja sebelum operasi pada kelompok eksperimen didapatkan hasil 0,000 ($p < 0,05$), maka artinya terdapat pengaruh yang signifikan (berarti) antara variabel independen dan variabel dependen.

Simpulan: ada pengaruh yang signifikan antara bermain *game* terhadap tingkat kecemasan remaja sebelum operasi.

Kata kunci: *Game*, Operasi, Remaja, Tingkat Kecemasan

¹ Judul skripsi

² Mahasiswa Program Studi DIV Keperawatan Anestesiologi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

³ Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta

**THE INFLUENCE OF GAMES ON THE ANXIETY LEVEL OF
ADOLESCENTS BEFORE OPERATIONS IN
DR. SOEDIRMAN HOSPITAL OF
KEBUMEN CENTRAL JAVA¹
Ridwanto Fitri Yanuar², Maulidah³**

ABSTRACT

Background: Surgery is a method done by making an incision on a part of the human body; this surgery is performed when any part of the human body experiences disturbances in the interior of the body. In general anesthesia is divided into two types, namely general anesthesia and regional anesthesia. Someone who will undergo surgery often feels anxiety, Distraction is a method of eliminating anxiety by diverting attention to other things so that patients can forget the worries they are experiencing, one of the factors to reduce anxiety is to play games.

Objective: This study aimed to determine the effect of games on adolescent anxiety levels before surgery.

Research Method: This type of research applied a quasi-experimental research design using pre test and post test one group design, by measuring one group, namely the experimental group, in which the experimental group was treated to playing games. The sampling technique used purposive sampling totaling 26 respondents with inclusion and exclusion criteria. Data analysis was carried out using the paired sample t-test.

Results: Among 26 respondents showed that, based on gender, male had a more dominant number, namely 15 respondents (57.7%). Characteristics of respondents based on age, most of the respondents included in the age of 21 years as many as 6 respondents (23.1%). Based on the type of surgery, general anesthesia was more dominant as many as 15 respondents (57.7%). Based on pre-test anxiety, most of the respondents in the category of moderate anxiety were 16 respondents (61.5%). Based on post-test anxiety, most of the respondents in the category of mild anxiety were 19 respondents (73.1%). The results of the paired t test correlation test to determine the effect of games on adolescent anxiety levels before surgery in the experimental group obtained results of 0.000 ($p < 0.05$), meaning that there is a significant (mean) effect between the independent variable and the dependent variable.

Conclusion: There is a significant effect between playing games on the anxiety level of adolescents before surgery.

Keywords: Game, Operation, Youth, Anxiety Level

¹ Thesis Title

² Diploma IV Nursing Anesthesiology Student, Faculty of Health Sciences, 'Aisyiyah University, Yogyakarta

³ Lecturer of Diploma IV Nursing Anesthesiology Student, Faculty of Health Sciences, 'Aisyiyah University, Yogyakarta

PENDAHULUAN

Pembedahan atau operasi merupakan prosedur invasif yang dilakukan dengan membuat sayatan pada bagian tubuh manusia, tindakan pembedahan ini dilakukan bila ada bagian tubuh manusia mengalami gangguan atau sakit pada bagian dalam tubuh. tindakan ini memiliki efek samping serta komplikasi yang beragam, salah satu komplikasinya disebabkan dari teknik anestesi yang diberikan (Yanti & Paradiksa, 2021).

Tindakan anestesi diberikan saat pasien akan menjalani operasi atau pembedahan, secara umum anestesi terbagi menjadi dua jenis yaitu general anestesi dan regional anestesi. Regional atau spinal anestesi adalah jenis anestesi yang menghilangkan rasa sakit dari bagian perut hingga ekstremitas bawah. Prosedur tindakan spinal anestesi menggunakan jarum khusus untuk memasukan obat anestesi ke dalam cairan *cerebrospinal* yang berada didalam *subarachnoid* (Risdayati *et al.*, 2021).

Blok saraf simpatis menyebabkan vasodilatasi vena, pasien dengan anestesi spinal akan mengalami penurunan tekanan darah, yang mempengaruhi aliran darah kembali ke jantung. Pada operasi ekstremitas bawah, anestesi spinal selalu menjadi pilihan khusus untuk meredakan nyeri persalinan, karena spinal anestesi membuat pasien tetap terjaga selama operasi berlangsung. Oleh karena itu, masa pemulihan yang longgar setelah anestesi intraspinal dapat kembali normal lebih cepat (Puspitasari, 2019).

General Anestesi atau anestesi umum adalah efek anestesi yang dapat mengubah kondisi fisiologis pasien, ditandai dengan hilangnya kesadaran (sedasi), hilangnya rasa sakit (analgesi) dan hilangnya refleks (relaksasi) yang

biasa dikenal dengan sebutan *triase anestesi*. Tindakan pembiusan anestesi umum menggunakan zat anestesi yang bekerja pada sistem saraf pusat sehingga menyebabkan pasien hilang kesadaran dan mengalami refleks protektif atau hilangnya kemampuan untuk menjaga jalan napas tetap terbuka, kehilangan sensasi dan kehilangan memori (amnesia) selama operasi berlangsung, seseorang yang menerima anestesi umum akan kehilangan kemampuan untuk merespon terhadap perintah verbal (Sommeng, 2019).

Kecemasan adalah respons "peringatan" tubuh manusia terhadap ancaman fisik atau psikologis yang dirasakan, kecemasan adalah ekspresi khusus dari ketakutan. Seseorang merasa cemas tentang bahaya yang akan segera terjadi. Kecemasan biasanya terdiri dari serangkaian peristiwa fisik berumur pendek, seperti takikardia, tekanan darah tinggi dan berkeringat, yang terkait dengan peristiwa tertentu (seperti operasi). Pasien yang bersiap untuk operasi seharusnya tidak mengalami kecemasan yang tidak perlu, namun bagi sebagian orang, bahkan memikirkan operasi dan anestesi dapat meningkatkan kecemasan (Hasanah, 2017).

Masa remaja awal yakni dimulai dari usia 12-16 tahun sedangkan masa remaja akhir dimulai dari usia 17-25 tahun. Ada beragam alasan ketakutan atau kecemasan pasien yang akan mengalami pembedahan seperti takut nyeri setelah pembedahan, menjadi buruk rupa dan tidak berfungsi normal kembali, takut keganasan, takut atau cemas menghadapi ruangan operasi dan instrumen pembedahan, takut meninggal saat dibius atau tidak sadar, takut operasi tidak berhasil (Al Amin & Juniati, 2017).

Penanganan kecemasan pasien yang tidak tepat sebelum pembedahan dapat menyebabkan keterlambatan pembedahan, oleh karena itu tenaga

kesehatan khususnya perawat perlu memberikan intervensi keperawatan berupa informasi atau pendidikan kesehatan. Tindakan untuk menurunkan tingkat kecemasan adalah dengan mempersiapkan mental pasien secara psikologis. Salah satu persiapan psikologis tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan kesehatan (Hasanah, 2017).

Menurut WHO tahun 2017, prevalensi kecemasan bervariasi berdasarkan usia dan jenis kelamin. Puncaknya pada usia dewasa tua (lebih dari 7,5% diantaranya perempuan berusia 55-74 tahun, dan di atas 5,5% di antaranya laki-laki). Jumlah total perkiraan orang yang hidup dengan kondisi kecemasan adalah 264 juta di seluruh dunia. Total ini untuk tahun 2015 menunjukkan peningkatan sebanyak 14,9% sejak 2005. Berdasarkan data hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun (2018), menunjukkan bahwa angka kejadian kecemasan di Indonesia mencapai 11 juta jiwa atau sebesar 6,1% (Rismawan, 2019).

Game atau permainan ialah cara gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan Remaja ataupun pelajar. Sekarang ini banyak kita jumpai warung internet (warnet) dikota ataupun di desa-desa dan mereka memfasilitasi akan adanya *game* tersebut dan banyak kita temui berbagai macam jenis *game* (Surbakti, 2017).

Game atau permainan dapat dimainkan dengan aturan tertentu, ada menang dan kalah dalam situasi yang biasanya tidak serius atau untuk tujuan *refreshing*. Permainan berkisar dari lingkungan berbasis teks sederhana hingga permainan kompleks yang menggabungkan grafik dan dunia virtual yang dimasuki banyak pemain pada saat yang bersamaan. Banyak *game* yang terkait dengan komunitas, menjadikan *game* sebagai bentuk aktivitas sosial

yang melampaui *game* pemain tunggal (Surbakti, 2017).

Pada dasarnya, *game* ini hanya dibuat untuk tujuan hiburan. Kemajuan teknologi sangat cepat, membawa *game* lebih dekat ke kenyataan. Selain banyak aspek negatif dari bermain *game*, orang tua juga dapat mempertimbangkan aspek positif dari membiarkan anak bermain *game*, salah satunya adalah untuk menghilangkan stres atau kecemasan (Surbakti, 2017).

Usia remaja (12-18 tahun) masih rentan terhadap terjadinya kecemasan, karena remaja masih bergantung kepada orang yang lebih tua dan lingkungannya. Selain itu, seorang remaja sangat tertarik dengan keutuhan dan kesempurnaan bentuk tubuhnya, sehingga setiap perubahan yang membedakan bentuk tubuhnya dengan teman sebayanya membuat remaja mengalami kecemasan (Sutrimo, 2013).

Distraksi adalah metode menghilangkan kecemasan dengan mengalihkan perhatian pada hal lain sehingga pasien dapat melupakan kekhawatiran yang dialaminya. Rangsangan sensorik yang menyenangkan memicu pelepasan endorfin, yang dapat menekan rangsangan kecemasan, sehingga rangsangan kecemasan yang kurang ditransmisikan ke otak (Potter & Perry, 2010). Salah satu cara untuk mengalihkan diri dari kecemasan adalah dengan bermain *game*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di RSUD Dr soedirman kebumen di dapatkan hasil dari bulan Februari-April 2022 jenis operasi general anestesi dan regional anestesi dengan usia Remaja Akhir yakni sebanyak 91 kasus, diantaranya pada bulan Februari 31 kasus (28,21%), Maret 27 kasus (24,57%), April 33 kasus (30,03%), sedangkan kejadian kasus kecemasan di RSUD Dr soedirman

kebumen mencapai 45 kasus (40,95%) dari total 91 kasus.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi di RSUD Dr Soedirman kebumen?

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi di RSUD Dr Soedirman Kebumen.

Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian *quasi eksperimental* menggunakan desain penelitian *pre test and post test one group design*, dengan mengukur satu kelompok eksperimen, dimana kelompok *eksperimen* diberikan perlakuan bermain *game*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* terhadap kecemasan.

Hasil

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian di RSUD Dr Soedirman Kebumen, dapat dideskripsikan karakteristik responden yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur dan Jenis Operasi

	Kateg ori	Frekue nsi (n)	Prosent ase (%)
Jenis	L	15	57.7
Kelam in	P	11	42.3
	Total	26	100.0
Umur	18	2	7.7

	19	3	11.5
	20	3	11.5
	21	6	23.1
	22	5	19.2
	23	3	11.5
	24	4	15.4
	Total	26	100.0
Jenis	GA	15	57.7
Anest esi	RA	11	42.3
	Total	26	100.0

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin, sebagian besar responden termasuk dalam kategori Jenis Kelamin Laki-laki yaitu sebanyak 15 responden (57,7%). Karakteristik responden berdasarkan Umur, sebagian besar responden termasuk dalam Umur 21 tahun yaitu sebanyak 6 responden (23,1%). Karakteristik responden berdasarkan Jenis Operasi, sebagian besar responden termasuk dalam kategori General Anestesi yaitu sebanyak 15 responden (57,7%).

2. Analisis Univariat Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi

Kecemas an	Tidak Cemas	0	0
Pre Test	Kecemas an	8	30.8
	Ringan	1	61.5
	Kecemas an	6	
	Sedang	2	7.7
	Kecemas an Berat	0	0
	Panik	2	100.
	Total	6	0

Kecemasan Post Test	Tidak Cemas	2	7.7
	Kecemasan Ringan	19	73.1
	Kecemasan Sedang	5	19.2
	Kecemasan Berat	0	0
	Panik	0	0
	Total	26	100.
			6

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan Kecemasan Pre Test, sebagian besar responden termasuk dalam kategori Kecemasan Sedang yaitu sebanyak 16 responden (61,5%), kecemasan ringan sebanyak 8 (30,8%) dan kecemasan berat sebanyak 2 (7,7%). Karakteristik responden berdasarkan Kecemasan Post Test, pada tingkat tidak cemas sebanyak 2 (7,7%) sebagian besar responden termasuk dalam kategori kecemasan ringan yaitu sebanyak 19 responden (73,1%) dan kecemasan sedang sebanyak 5 (19,2%).

3. Pengujian Normalitas

Analisa normalitas dengan menggunakan uji Shapiro wilk, dapat diketahui sebagai berikut :

Tabel 4.3 Uji Normalitas

Variabel	Sig.	Keterangan
Pre	0,296	Normal
Post	0,051	Normal

Tabel 4.2 diatas menyatakan bahwa nilai signifikansi lebih dari >0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data telah terdistribusi normal.

4. Analisis Bivariat Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi

Analisa bivariate pada tahap ini diteliti “Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi” dengan menggunakan uji *paired t test*, dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 4.4 Analisis Bivariat Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi

	Mean ± SD	Sig.	Keterangan
Pre	13,69±3,185	0,000	Ada pengaruh
Post	9.73±2.706	0	

Tabel 4.3 diatas menyatakan bahwa ada Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi pada kelompok eksperimen, dengan nilai signficancy pada hasil uji *paired t test* menunjukan ($P = 0,000 < 0,05$).

Pembahasan

1. Gambaran Kecemasan

Berdasarkan karakteristik kecemasan sebelum diberikan tindakan bermain *game*, responden dengan tingkat kecemasan sedang sebanyak 16 (61,5%) dan responden dengan kecemasan berat sebanyak 2 (7,7%), dari kedua kategori responden tersebut merupakan pasien yang mengalami permasalahan kecemasan yang cukup sulit untuk dilakukan terapi. Hal ini disebabkan karena pasien takut untuk menjalani tindakan operasi, akan tetapi pasien tetap kooperatif dalam bekerja sama mengenai penelitian sehingga terapi tetap dapat dilaksanakan sesuai prosedur penelitian.

Sedangkan untuk tingkat kecemasan ringan *pre test* lebih sedikit dibandingkan kecemasan sedang yaitu sebanyak 8 (30,8%), responden dengan tingkat kecemasan ringan lebih tenang dan mudah diberikan terapi bermain *game*, akan tetapi responden dengan tingkat kecemasan ringan tetap diberikan terapi bermain *game*.

Perubahan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *game* berdasarkan tabel 4,2 sebagian besar responden termasuk dalam kategori kecemasan ringan yaitu 19 responden (73,1%), responden dengan kecemasan sedang sebanyak 5 (19,2%) dan responden tidak mengalami kecemasan sebanyak 2 (7,7%). Distraksi yang diberikan kepada responden sangat bermanfaat dan berhasil untuk menurunkan kecemasan, dibuktikan melalui menurunnya tingkat kecemasan sesuai dengan tabel 4,2 dan ditandai dengan responden lebih tenang dan sangat kooperatif. Sebagian responden terbiasa bermain *game*, hal ini menyebabkan responden lebih fokus dalam bermain *game* sehingga proses distraksi terhadap kecemasan dapat berjalan lebih mudah dan lancar, sedangkan responden yang tidak terlalu mahir dalam bermain *game* namun memiliki rasa ketertarikan terhadap *game* yang sedang dimainkan, proses rasa ketertarikan responden bisa dijadikan untuk edukasi dan distraksi yang bertujuan untuk mengurangi tingkat kecemasan.

Didukung dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan terdapat pengaruh video *game* terhadap anak *pre* sirkumsisi (Pamuja *et al.*, 2021) yang menyatakan bahwa kecemasan adalah salah satu hal yang akan dihadapi

anak sebelum melakukan tindakan pembedahan, penyebab dari kecemasan yaitu berupa rasa nyeri dan takut saat proses sirkumsisi. Pada umumnya orang tua dan tenaga medis menganggap hal ini remeh tetapi pada kenyataannya jika hal ini di biarkan akan sangat berdampak fatal bagi status mental anak. Kecemasan dapat menimbulkan trauma yang berkepanjangan sehingga menyebabkan hospitalisasi pada anak. Selama hospitalisasi anak akan mengalami krisis stressor yakni nyeri dengan menyeringai wajah, menangis, mengatupkan gigi, menggigit bibir, membuka mata dengan lebar bahkan dapat berakibat pada perbuatan yang fatal seperti tindakan agresif contohnya memukul, maka perlu dilakukan tindakan pengalihan atau distraksi salah satunya adalah bermain *game*.

2. Pengaruh *game* terhadap kecemasan

Pada penelitian ini didapatkan hasil penelitian bahwa ada Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi di RSUD Dr Soedirman Kebumen, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *paired t test* menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$). Kecemasan merupakan rasa khawatir atau takut akan sesuatu hal, perlu pengawasan dan memerlukan penanganan untuk menghilangkan kecemasan. Pada umumnya pasien yang akan dilakukan tindakan operasi akan mengalami kecemasan, mulai dari ringan hingga berat bahkan panik, untuk mengetahui pasien merasa cemas atau tidak dapat dihitung menggunakan skala APAIS (*Amsterdam Preoperative Anxiety Informative Scale*), skala APAIS merupakan alat ukur yang sangat penting untuk mengetahui tingkat kecemasan pasien, ketika pasien

mengalami kecemasan berat maka perlu penanganan segera agar dapat menjalani tindakan operasi (Umi Solikhah, 2011)

Penelitian Ahmed (2011) menyatakan bahwa distraksi dan intervensi perilaku koping yang baik merupakan cara yang paling efektif pada anak untuk mengurangi kecemasan praoperatif. Hal ini sesuai dengan penurunan kecemasan praoperatif yang terjadi pada penelitian ini, dimana bermain video *game* merupakan salah satu contoh distraksi yang dapat mengalihkan kecemasan pada saat bermain. Dalam penelitian ini koping yang baik semakin ditekankan pada responden lewat percakapan ketika responden asyik bermain sehingga responden lupa terhadap kecemasannya. Hal ini dapat diterima oleh responden dan sebagian dari responden menganggap bahwa mereka tidak takut dioperasi.

Penelitian Miftahul, Rismia, Evy (2015) mengatakan bahwa orangtua dapat memberikan mainan kepada anak untuk mengalihkan perhatian anak terhadap suatu tindakan dan kehadiran serta peran orangtua sangat membantu menentukan respon yang diberikan anak sehingga akan berdampak pada keberhasilan prosedur dalam suatu tindakan.

Pengaruh *Game* Terhadap Kecemasan pada Remaja Sebelum Menjalani Operasi juga berpengaruh terhadap perubahan denyut nadi. Terjadinya peningkatan denyut nadi dikarenakan ada ketakutan dalam diri pasien dengan jarum suntik dan peralatan dokter serta resiko yang akan terjadi saat tindakan berlangsung. Mu'arifah (2015) dalam Pontoh menyatakan bahwa denyut nadi merupakan bagian dari

sistem kerja jantung, sehingga pada keadaan jantung yang berdebar-debar dalam teori yang dikemukakan oleh para ahli psikologis merupakan salah satu wujud gejala fisik pada kecemasan tingkat fisiologis. Maka dapat disimpulkan bahwa kecemasan mengakibatkan denyut nadi meningkat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ruth (2018) yang menyatakan bahwa ada pengaruh bermain *game* terhadap tingkat kecemasan sebelum operasi, setelah dilakukan penelitian yaitu pengaruh *game* terhadap kecemasan remaja sebelum menjalani operasi bahwa kecemasan remaja berkurang setelah bermain *game*.

3. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sulit dalam mengumpulkan data ketika sedang melakukan tindakan monitoring anestesi dan bertepatan dengan kedatangan pasien, waktu yang sangat singkat pada saat di ruang penerimaan IBS RSUD Dr Soedirman Kebumen menjadi penghambat dalam melakukan penelitian. Faktor lain yang menjadi keterbatasan penelitian adalah tidak mendalami terkait faktor faktor yang mempengaruhi kecemasan.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab IV, dapat diambil simpulan bahwa:

1. Ada Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi pada kelompok eksperimen, dengan nilai *significancy* pada hasil uji *paired t test* menunjukkan ($P = 0,000 < 0,05$).

2. Kecemasan merupakan salah satu faktor penghambat sebelum tindakan operasi, tingkat kecemasan *pre* terapi bermain *game* paling banyak terjadi pada tingkat kecemasan sedang yaitu 16 (61,5%), sedangkan kecemasan ringan sebanyak 8 (30,8%) dan kecemasan berat sebanyak 2(7,7%).
3. Kecemasan pada saat *post* terapi bermain *game* mengalami perubahan yang signifikan dibuktikan dengan responden tidak mengalami kecemasan sebanyak 2(7,7%), kecemasan ringan sebanyak 19(73,1%) dan kecemasan sedang sebanyak 5(19,2%), responden yang semula mengalami kecemasan berat mengalami penurunan menjadi kecemasan sedang.

Saran

1. Bagi institusi Rumah Sakit dan Penata Anestesi
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam mengetahui Pengaruh *Game* Terhadap Tingkat Kecemasan Remaja Sebelum Tindakan Operasi.
2. Bagi Institusi Pendidikan
Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi institusi-institusi pendidikan, khususnya bidang kesehatan untuk lebih mengembangkan pengetahuan dan menjadi referensi tambahan untuk mengetahui pengaruh bermain *game* terhadap tingkat kecemasan remaja sebelum operasi.

Daftar Pustaka

Agustina, M., Istiani, H. G., & Perdanasari, Y. (2021). Studi Kasus Studi Kasus : Asuhan Keperawatan Jiwa dengan Kecemasan pada Orang Dewasa Menerapkan Cognitive Behaviour Therapy (CBT). *Journal Of Nursing Education & Practice*).

Al Amin, M., & Juniati, D. (2017). Klasifikasi Kelompok Umur Manusia Berdasarkan Analisis Dimensi. *Jurnal Ilmiah Matematika*.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

Ayuning Mutthia Amila. (2018). Hubungan Efikasi Diri dengan Kecemasan Pada Pasien Pre Operasi Dirumah Sakit Tingkat III Baladhika Husana Jember. *Digital Respository Universitas Jember*, 1–177.

Azzahra, F., Oktarlina, R. Z., & Hutasoit, H. B. K. (2020). Farmakoterapi Gangguan Ansietas Dan Pengaruh Jenis Kelamin Terhadap Efikasi Antiansietas. In *JIMKI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kedokteran Indonesia*.

Bahiyah, K., & Amin, A. (2013). Pengaruh bermain playstation terhadap perilaku kenakalan remaja. *Jurnal Psikologi*, 2.

Dewi, P. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Menurunkan Kecemasan Pasien Anak Jelang Tindakan Operasi; Tinjauan Literatur. *Jurnal Kesehatan*, 12, 50–63.

Fakultas, U. S., & Keperawatan, I. (2011). Therapeutic Peer Play Sebagai Upaya Menurunkan Kecemasan Anak Usia Sekolah Selama Hospitalisasi. *The Soedirman Journal of Nursing*), 6(1), 20–30.

Firda, F. A., & Triastuti, N. J. (2020). Hubungan Tingkat Ansietas, Motivasi Belajar, Lama Belajar, dan Status Merantau dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Kedokteran. *Proceeding Book Call for Paper Thalamus: Medical Research For Better Health*.

- Hasanah, N. (2017). Hubungan Pengetahuan Pasien Tentang Informasi Pre Operasi Dengan Kecemasan Pasien Pre Operasi. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*.
- Irmawati, D. K. (2016). What Makes High-Achiever Students Hard to Improve Their Speaking Skill? *JEES (Journal of English Educators Society)*, 1(2), 71–82.
- Kresnoadi, E., Smf, B., Fk, R., Rsu, U., & Ntb, P. (2018). *Penggunaan Anestesi Regional Pada Kasus Trauma Erwin Kresnoadi Bagian / SMF Anestesiologi danada Reanimasi FK Unram / RSU Provinsi NTB*.
- Nasrudin, M. W. (2018). Gangguan Kecemasan dalam Prespektif Al-Qur'an (Pendekatan Psikologi). *Skripsi*.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pamuja, I. W. B., Nubadriyah, W. D., & Hardiyanto, H. (2021). Pengaruh Terapi Video Game Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi. *Jurnal Citra Keperawatan*, 9(2), 111–117.
- Pandiangan, E., & Wulandari, I. S. M. (2020). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kecemasan Pasien Pre-Operasi. *Malahayati Nursing Journal*.
- Putri Arthaningsih Febrienka, E., Harmilah, H., & Sutejo, S. (2018). Pengaruh Terapi Murottal Ayatul Syifa' Terhadap Waktu Pulih Sadar Pasien Pasca General Anestesi Di Rs Pku Muhammadiyahgamping.
- Putri Barka; Seniwati, Erni, A. E. S. (2018). Implementasi Metode Forward Chaining Pada Sistem Pakar Pendiagnosis Gangguan Ansietas (Studi Kasus: Pijar Psikologi). *Jurnal Mantik Penusa*, 2(Vol 2, No 2 (2018): Computer Science).
- Putu, N., Pramesti, R., Odelia, A., Trisna, E., Adinda, H., Valeska, S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). *Sosialisasi Dampak Game terhadap Anak-anak. Masyarakat Berdaya dan Inovasi*.
- Retnani, A. D., Sutini, T., & Sulaeman, S. (2019). Video Kartun dan Video Animasi dapat Menurunkan Tingkat Kecemasan Pre Operasi pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*.
- Retno. (2015). Pengertian Permainan Game. *Prosiding SNATIF*.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel, dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, 14(1), 62–70.
- Rismawan, W. (2019). TINGKAT KECEMASAN PASIEN PRE-OPERASI DI RSUD dr.SOEKARDJO KOTA TASIKMALAYA. *Jurnal Kesehatan Bakti Tunas Husada: Jurnal Ilmu-Ilmu Keperawatan, Analisis Kesehatan Dan Farmasi*.
- Sugiono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.
- Weningtyastuti, K. (2020). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kecemasan Praoperasi Pada Anak Usia Sekolah Di Rs Pku Muhammadiyah Gamping*.