

Penerapan Terapi *Storytelling Digital* Mengatasi Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah

Ria Setia Sari^{1*}, Ranan Salsabila²

^{1,2}Program Sarjana Keperawatan – Universitas Yatsi Madani

*Email: riasetiasari@uym.ac.id

Kata kunci :

Kecemasan,
StoryTelling

Keywords :

Anxiety, StoryTelling

Info Artikel:

Tanggal dikirim:

08 mei 2024

Tanggal direvisi:

19 Agustus 2024

Tanggal diterima :

5 September 2024

DOI Artikel:

10.33862/citradelima.
v8i2.428

Halaman: 84-87

Abstrak

Anak-anak yang dirawat di rumah sakit kemungkinan besar merasa cemas. Mereka sering mengalami kecemasan, seperti menangis dan takut pada orang baru, yang dapat menghambat pertumbuhan mereka. Lingkungan rumah sakit juga dapat menyebabkan kecemasan dan stress bermain merupakan kegiatan yang dapat dilakukan anak dengan tujuan untuk merangsang tumbuh kembang anak dan bermain pada anak dirumah sakit merupakan cara anak untuk mengungkapkan perasaannya, rileks dan mengalihkan perasaan yang sulit diekspresikan nya. *Storytelling* menghubungkan sebuah cerita dengan beberapa penonton atau pendengar melalui suara dan petunjuk, juga dikenal sebagai cerita. Tujuan dari penelitian ini diketahui pengaruh terapi bermain *Storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah di Rumah Sakit. Penelitian dilakukan dengan design quasi *experiment*, Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Total Sampling*, sebanyak 55 responden. Analisa data menggunakan uji *PreTest-PostTest* didapatkan hasil *P Value* 0,00 yang artinya kesimpulan pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian terapi bermain *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan. Hasil dari penelitian ini di harapkan menjadi sumber rujukan untuk perawat dalam memberikan intervensi pada anak dengan hospitalisasi yang mengalami kecemasan.

The Effect Of Digital Storytelling Play Therapy OnThe Level Of Anxiety In Preschool Age Children

Abstract

Children who are hospitalized are most likely to feel anxious. They often experience anxiety, such as crying and being afraid of new people, which can hinder their growth. The hospital environment can also cause anxiety and stress. Playing is an activity that children can do with the aim of stimulating the child's growth and development and playing for children in the hospital is a way for children to express their feelings, relax and divert feelings that are difficult to express. Storytelling connects a story to multiple viewers or listeners through sound and clues, also known as a story. The aim of this research is to determine the effect of digital storytelling play therapy on anxiety levels in preschool children in hospitals. The research was conducted with a quasi-experimental design. Sample selection was carried out using the Total Sampling technique, totaling 55 respondents. Data analysis using the *PreTest-PostTest* test resulted in a *P value* of 0.00, which means that the conclusion of this research is that there is a significant influence between providing digital storytelling play therapy on anxiety levels. It is hoped that the results of this research will become a reference source for nurses in providing interventions for hospitalized children who experience anxiety.

PENDAHULUAN

Kementerian Kesehatan Nasional menjelaskan, anak TK di Indonesia merupakan 72 persen dari total penduduk Indonesia, diperkirakan 35 dari setiap 100 anak dirawat di rumah sakit, dan 45 persen di antaranya menderita kecemasan. Dan waktu yang dibutuhkan untuk merawat anak yang sakit adalah 20 sampai 45 persen lebih lama dari waktu yang dibutuhkan untuk merawat orang dewasa. Anak-anak di rumah sakit akan mempengaruhi secara fisik dan psikologis (Revine Siahaan & Juniah, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan pada Agustus-Oktober di RSUD Banten, melibatkan 216 anak dan 64 anak usia 3-6 tahun, respon anak-anak menunjukkan bahwa bayi menangis, marah, menjerit dan dipeluk oleh ibunya (Solihat et al., 2021). Kecemasan anak saat menjalani hospitalisasi berkisar 10% mengalami kecemasan ringan, itu berlanjut, sekitar 2% mengalami kecemasan berat. Penelitian ini dilakukan untuk melihat respon hospitalisasi terjadi anak usia 3-12 tahun didapatkan bahwa 77% anak mengatakan takut saat dilakukan pengambilan darah, 63% anak mengalami ketakutan otot, 63% anak menangis sampai berteriak (Fatmawati et al., 2019).

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di Rumah Sakit An-Nisa Tangerang pada 29 Mei 2023 menemukan bahwa dari 10 orang yang diwawancarai, 7 orang mengatakan anaknya menderita kecemasan yang berat, rewel, mudah marah, dan sulit tidur. Selain itu, responden mengatakan anaknya takut melihat jarum, apalagi jika ada perawat atau dokter yang datang. Perawat yang bertugas juga mengatakan bahwa hampir 70% anak yang diwawancarai menderita kecemasan. Dimana 3 orang anak mengatakan bahwa anaknya tidak merasa khawatir karena orang tuanya mendukung mereka untuk cepat beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa masih banyak anak yang rewel terutama saat menjalani pengobatan. Anak susah tidur, susah minum obat dan sering minta pulang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Terapi Bermain *Storytelling Digital* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak usia Prasekolah Di Rumah Sakit An-Nisa Tangerang”.

METODE

Penelitian dilakukan di ruang anak Rs. An-Nisa Kota Tangerang. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang mengalami kecemasan karena hospitalisasi. Teknik pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *total sampling* Dan sampel pada penelitian ini adalah sebanyak 55 anak berusia 3-5

(prasekolah) yang dilakukan selama 1 bulan dari tanggal 06 Juni 2023 sampai 30 Juni 2023.

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kuantitatif dengan rancangan *quasy experiment* (Sugiono., 2012). Tingkat kecemasan diukur dengan menggunakan kuesioner DASS (*Depression Anxiety and Stress Scale*). Uji analisa univariat untuk mengetahui nilai *mean, median, standar deviasi*, nilai minimum dan maksimum kecemasan dan terapi bermain *storytelling digital*. Analisa bivariat menggunakan SPSS dengan Uji *Wilcoxon* nilai *Asymp sig (2 Tailed)* untuk menganalisis pengaruh *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan pada anak.

HASIL

Tabel . 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan (n=55)

1. Pre-Test Tingkat Kecemasan	N	%
Tidak Ada Kecemasan	0	0 %
Kecemasan Ringan	1	1.8 %
Kecemasan Sedang	24	43.6 %
Kecemasan Berat	30	54.5 %
Total	55	100.0

2. Post-Test Tingkat Kecemasan	N	%
Tidak Ada Kecemasan	40	72.7 %
Kecemasan Ringan	6	10.9 %
Kecemasan Sedang	7	12.7 %
Kecemasan Berat	2	3.6 %
Total	55	100.0

Berdasarkan tabel 1 hasil pretest tingkat kecemasan didapatkan hasil dari 55 responden terdapat 0 (0%) responden dengan tidak ada kecemasan, 1 (1.8%) responden dengan kecemasan ringan, 24 (43.6%) responden dengan kecemasan sedang dan 30 (54.5%) responden dengan kecemasan berat. Kemudian berdasarkan hasil posttest tingkat kecemasan terdapat 40 (72.7%) responden dengan tidak ada kecemasan, 6 (10.9%) responden dengan kecemasan ringan, 7 (12.7%) responden dengan kecemasan sedang dan hanya 2 (3.6%) responden dengan kecemasan berat.

Tabel . 2 Pengaruh Terapi Bermain *Storytelling Digital* Terhadap Tingkat Kecemasan (n=55)

Variabel	Pengukuran	Mean	SD	N	P- Value
Tingkat Kecemasan	Sebelum	28.93	5.145	55	0.000
	Sesudah	11.00	6.392		

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan hasil analisis pengaruh terapi bermain *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan didapatkan hasil p-value 0,000 (< 0,05) yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian terapi bermain *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan. Berdasarkan hasil mean sebelum diberikan terapi adalah dengan skor rata-rata 28.93 dan terdapat perubahan sesudah diberikan terapi menjadi rata-rata skor 11.00.

PEMBAHASAN

Menurut peneliti berdasarkan bukti diatas tentang pemberian terapi bermain *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah di Rs.An-Nisa hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi perbedaan yang signifikan terhadap tingkat kecemasan pada anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *storytelling digital*, setelah dilakukan intervensi anak menjadi lebih tenang dan tidak menangis seperti sebelum dilakukan intervensi, pada tabel 4.2 setelah dilakukan intervensi masih ada anak yang mengalami kecemasan berat hal ini disebabkan karena anak masih belum bisa beradaptasi dengan lingkungan yang baru, dan anak baru pertama kali dirawat di rumah sakit.

Storytelling digital menggabungkan pemahaman tradisional tentang berbagai jenis cerita menggunakan media digital seperti gambar, audio, video (grafik, teks, rekaman narasi, video dan audio) musik untuk menyajikan informasi spesifik topik dalam video berdurasi 10 hingga 15 menit menggunakan digital *Storytelling* membawa warna lain dalam pembelajaran dan perkembangan karakter anak Teknik *storytelling digital* menggunakan media yang menarik dan disampaikan dengan cara yang berbeda dari metode tradisional, topik yang dipilih sesuai dengan aspek dan tugas perkembangan anak (Septiana, 2022).

Hasil penelitian yang menunjuk-kan bahwa terdapat pengaruh signifikan dengan p-value 0.000 antara pemberian *storytelling* terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah. Adapun *storytelling* yang dilakukan dengan mendongengkan kisah sikancil. Ketika berhasil melakukan *storytelling*, maka anak akan menjadi lebih tenang dalam menjalani hospitalisasi dan diharapkan kecemasan anak menjadi lebih berkurang (Ramadhan,2022).

Sejalan dengan hasil penelitian terdapat Pengaruh yang signifikan dengan p-value 0.000 *Story Telling* Terhadap Kecemasan Pada Anak Prasekolah pada Tindakan Pemasangan Infus Di Rumah Sakit

Bhayangkara Makassar (Sunarti & Ismail, 2021). Begitupun sejalan dengan hasil penelitian terdapat Pengaruh yang signifikan dengan p-value 0.000 Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan *Hospitalisasi* pada Anak Prasekolah (Aryani, at al, 2021).

Hal ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa terapi mendongeng walaupun sepele namun menjadi salah satu cara yang ampuh dalam hal menurunkan kecemasan anak berentan usia 3-5 tahun. Sehingga ditarik kesimpulan adanya pengaruh yang signifikan dari pemberian terapi mendongeng terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi anak usia toddler maupun prasekolah (Irawan & Zulaikha, 2020).

Kecemasan merupakan masalah umum yang sering terjadi pada anak-anak selama menjalani prosedur di rumah sakit. Respon emosional anak terhadap stres dan kecemasan tentang prosedur dapat meningkatkan tekanan dan memengaruhi pemulihan anak (Wadu et al., 2021). *Storytelling* menghubungkan sebuah cerita dengan beberapa penonton atau pendengar melalui suara dan petunjuk, juga dikenal sebagai cerita. Cerita tanpa bantuan halaman cetak, gambar atau alat peraga yang membentuk aliran magnetis antara penonton dan narator sering disebut cerita (Daherman & Moekahar, 2021).

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang menyebutkan bahwa adanya pengaruh terapi mendongeng “si Kancil” menggunakan audio visual dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah. Terapi mendongeng menggunakan audio visual membantu mendistraksi fokus anak dengan memberikan konsep pertama atau kesan yang benar, mendorong minat, meningkatkan pemahaman lebih baik, menambah variasi, menghemat waktu, meningkatkan keingintahuan intelektual, membuat ingatan terhadap cerita lebih lama, dapat memberikan pengalaman baru (Revine Siahaan & Juniah, 2022).

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti dapat mengidentifikasi bahwa pemberian terapi bermain *storytelling digital* berpengaruh terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah, anak semakin menurun tingkat kecemasannya setelah diberikan intervensi, anak menjadi lebih tenang dan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pasien anak usia prasekolah di Rs.An- Nisa. Dapat ditarik kesimpulan dari distribusi frekuensi bahwa dari 55 responden sebelum dilakukan intervensi yang mengalami kecemasan berat 30 responden, kecemasan sedang 24 responden dan kecemasan ringan. 1 responden. Setelah dilakukan intervensi banyak responden yang mengalami penurunan tingkat kecemasannya menjadi tidak ada kecemasan 40 responden, kecemasan ringan 6 responden, kecemasan sedang 7 responden dan kecemasan berat 2 responden.

Maka hasil dari analisis bivariat menggunakan Uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai 0,000 ($< 0,05$), nilai ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemberian terapi bermain *storytelling digital* terhadap tingkat kecemasan. Berdasarkan hasil mean sebelum diberikan terapi adalah dengan skor rata rata 28.93 dan terdapat perubahan sesudah diberikan terapi menjadi rata rata skor 11.00.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, D., Zaly, N. W., Tinggi, S (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah*. 10(1), 101–108. <https://doi.org/10.36565/Jab.V10i1.289>.
- Daherman, Y., & Moekahar, F. (2021). Pengaruh Metode Storytelling terhadap Kemampuan Public Speaking Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi di Kota Pekanbaru. *Jurnal Riset Komunikasi*, 4(2), 313–328. <https://doi.org/10.38194/jurkom.v4i2.360.evine>.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Journal Of Health Sciences*, 12(02), 15–29. <https://doi.org/10.33086/Jhs.V12i02.996>.
- Irawan, W. A., & Zulaikha, F. (2020). Pengaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kecemasan Pada Anak Akibat Hospitalisasi Di Ruang Melati RSUD Abdul Wahab Sjahranie Samarinda. *Borneo Student Research*, 1(3), 1752–1760. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/Bsr/Article/Download/971/537>.
- Ramadhan, M. R. I. (2022). Terapi Storytelling Berpengaruh Terhadap Penurunan Kecemasan Anak Usia Pra-Sekolah Saat Menjalani Hospitalisasi Di Rumah Sakit. *Dohara Publisher Open Access Journal*, 1(11), 1–7. <https://doi.org/10.54402/isjnms.v1i11.174>.
- Revine Siahaan, E., & Juniah. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi. *Agustus*, 4(2), 14–19. *Jurnal Keperawatan BundaDelima*, 4(2). <https://doi.org/10.59030/jkibd.v4i2.52>.
- Septiana, N. Z. (2022). Digital Storytelling Untuk Mengembangkan Aspek Spiritual Anak Taman Kanak-Kanak (Tk) Al-Hidayah Bakung 01 Kabupaten Blitar. *Realita: Jurnal Penelitian Dan Kebudayaan Islam*, 16(2), 1–17. <https://doi.org/10.30762/realita.v16i2.1035>.
- Solihat, L. L., Sari, R. S., & Sari, F. R. (2021). Terapi Bermain Lego Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi: Literature Review. *Jurnal Berita Ilmu Keperawatan*. <https://doi.org/10.23917/bik.v13i2.12031>.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S., & Ismail, Y. (2021). Pengaruh Story Telling Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Pada Tindakan Pemasangan Infus Di Rumah Sakit Bhayangkara Makassar. *An Idea Health Journal*, 1(1), 43–47. <https://doi.org/10.53690/Ihj.V1i1.26>.
- Wadu, N. M. K., Mediani, H. S., & Artikel, I. (2021). Pengaruh Terapi Musik Untuk Mengurangi Kecemasan Anak: Systematic Review. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*, 4(2). <https://doi.org/10.32584/Jika.V4i2.1147>.