

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Bencana adalah kejadian dimana sumberdaya, personal atau material yang tersedia di daerah bencana tidak dapat mengendalikan kejadian luar biasa yang dapat mengancam nyawa atau sumberdaya fisik dan lingkungan (Ramli, 2010). Menurut Undang-undang No. 24 tahun 2007, bencana diklasifikasikan atas 3 jenis yaitu bencana alam, bencana non alam, dan bencana sosial. Menurut Ramli (2010), bencana alam terjadi hampir sepanjang tahun diberbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia. Jenis bencana alam sangat banyak beberapa diantaranya gempa, tsunami, banjir, longsor, dan bencana buatan manusia (*Man Made Disaster*).

Gempa bumi dan tsunami Sulawesi 2018 adalah peristiwa gempa bumi berkekuatan 7,4  $M_w$  diikuti dengan tsunami yang melanda pantai barat Palu Sulawesi, Indonesia, bagian utara pada tanggal 28 September 2018, pukul 18.02 WITA. Pusat gempa berada di 26 km utara Donggala dan 80 km barat laut kota Palu dengan kedalaman 10 km (Wikipedia, 2018). Bencana tentu memberi bekas khusus bagi keadaan fisik, sosial, dan psikologis korban. Stres psikologis yang terjadi dapat terus berkembang hingga terjadi *post traumatic stress disorder* (PTSD) yang merupakan sindrom dengan tiga

kriteria utama. Pertama, gejala trauma pasti dapat dikendalikan sehingga tidak menimbulkan gangguan fisik, sosial, psikologis. Kedua, individu tersebut mengalami gejala ulang traumanya melalui *flashback*, mimpi, ataupun peristiwa-peristiwa yang memicunya. Ketiga, individu akan menunjukkan gejala fisik. Selain itu, individu dengan PTSD dapat mengalami penurunan konsentrasi, perasaan bersalah, dan gangguan memori (Efendi & Makhfudli, 2013). Semua orang dapat mengalami PTSD baik laki-laki, wanita, anak-anak, tua maupun muda (Flanery, 1999 dalam Mashar, 2011).

Anak sebagai korban bencana yang rentan mengalami PTSD, perlu mendapatkan penanganan yang serius agar akibat yang ditimbulkan tidak berkepanjangan dan menghambat perkembangannya. Anak-anak korban bencana memiliki karakteristik yang khas, sehingga memerlukan bentuk-bentuk intervensi yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangannya agar gangguan stres pasca trauma yang dialami dapat menurun (Masykur, 2006 dalam Mukhadiono, Widyono Sugabyo, Wahyudi 2016).

Anak usia sekolah merupakan kelompok umur yang rawan terhadap masalah kesehatan. Keadaan kesehatan anak sekolah akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai (Dermawan, 2012). Anak usia sekolah sering disebut sebagai periode peralihan antara masa pra

sekolah dan remaja. Populasi anak usia sekolah rentan mengalami kecelakaan. Karena pada fase ini, aktivitas fisik dan interaksi anak dengan lingkungan sangat tinggi. Kondisi ini menimbulkan banyak sekali perubahan yang terjadi pada diri anak sekolah, baik dari kondisi fisik, mental, sosial dan beberapa perubahan lainnya. Banyaknya faktor resiko lain ada di sekitar anak usia sekolah seperti kondisi keluarga, rumah, lingkungan sekitar dan masyarakat serta keadaan sekolah sangat memungkinkan munculnya berbagai masalah kesehatan (Nugraheni, Indarjo, Suhat, 2012).

Masalah kesehatan yang sering muncul pada anak usia sekolah salah satunya adalah kecemasan. Kecemasan merupakan suatu perasaan subjektif mengenai ketegangan mental yang menggelisahkan sebagai reaksi umum dari ketidak mampuan mengatasi suatu masalah atau tidak adanya rasa aman. Perasaan yang tidak menentu tersebut pada umumnya tidak menyenangkan yang nantinya akan menimbulkan atau disertai perubahan psikologis (Rochman, 2010 dalam Anwar, 2015). Kecemasan paling umum terjadi pada anak-anak usia sekolah adalah ketakutannya terhadap apa yang dipikirkan orang lain menyangkut dirinya (Hidayah & Atmoko, 2014). Dalam mengatasi kecemasan ini salah satu hal yang dapat dilakukan ialah melalui terapi bermain. Permainan anak akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan

relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012 dalam Kurdaningsih, 2015). Jenis permainan anak yang dapat dilakukan salah satunya adalah *cooperative play*, dimana jenis permainan ini sering dipilih oleh anak. Dalam *cooperative play*, salah satu yang diterapkan adalah dengan *puzzle*.

*Puzzle* adalah media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Bermain *puzzle* memiliki manfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan keterampilan sosial (Wahyuni, 2010).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Oktober 2019 didapatkan jumlah siswa kelas IV dan kelas V di SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah adalah 172 siswa. Siswa kelas IV dan kelas V merupakan korban gempa yang tinggal di rumah. Setelah gempa yang terjadi di Palu Sulawesi Tengah tahun 2018 sebanyak 30 anak mengatakan sering merasakan seperti adanya guncangan meskipun tidak terjadi gempa. Paska gempa yang terjadi di Palu Sulawesi Tengah anak-anak sudah mendapatkan terapi bermain, tetapi untuk terapi bermain *puzzle* belum pernah dilakukan setelah terjadi bencana gempa bumi.

**B. Rumusan Masalah**

Setelah gempa bumi dan tsunami yang melanda Palu, Sulawesi Tengah tanggal 28 September 2018 banyak dari anak-anak yang mengalami kecemasan setelah gempa bumi dan tsunami, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak paska gempa di SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah Tahun 2019?

**C. Tujuan Penelitian**

## 1. Tujuan umum

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak paska gempa.

## 2. Tujuan khusus

a. Mengetahui karakteristik responden meliputi distribusi frekuensi usia, jenis kelamin anak kelas IV dan kelas V korban bencana gempa di SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah.

b. Mengetahui tingkat kecemasan sebelum diberikan dan sesudah diberikan permainan *Puzzle*.

**D. Manfaat Penelitian**

## 1. Bagi STIKES Bethesda Yakkum Yogyakarta

Sebagai sumber informasi, pengembangan ilmu pengetahuan tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak paska gempa.

2. Bagi SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan pada anak korban gempa.

3. Bagi peneliti lain

Hasil penulisan ini dapat menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan pengaruh teapi bermain dan kecemasan anak paska gempa.

4. Bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman langsung dalam melakukan penelitian dan menambah pengetahuan tentang pengaruh teapi bermain dan kecemasan anak paska gempa.

**E. Keaslian Penelitian**

Penelitian tentang “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Anak Kelas Iv dan Kelas V Paska Gempa di SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah Tahun 2019” ini belum pernah dilakukan pada anak paska gempa di SD Imanuel Palu Sulawesi Tengah, namun ada penelitian serupa yang pernah dilakukan di Kabupaten Banjarnegara Tahun 2016, Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongandow Utara Tahun 2015, Di RSKIA PKU Muhammadiyah Kotagede Yogyakarta tahun 2016.

Pada tabel 1 halaman 6-10

Tabel 1. Keaslian Penelitian

Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Mukhadiono, Widyo Sugabyo, Wahyudi (2016)	Pemulihan PTSD Anak-Korban Bencana Tanah Longsor dengan <i>Play Therapy</i> di Kabupaten Banjarnegara Tahun 2016	Penelitian ini bersifat kualitatif dengan penelitian <i>quasi experiment pre post test with control group</i> . Repulasi penelitian anak-anak korban bencana tanah longsor di Kabupaten Banjarnegara yang mengalami gangguan psikologis pasca bencana. Kriteria inklusi sampel adalah anak-anak usia 4-12 tahun dan mengikuti sesi <i>play therapy</i> sampai selesai. Kriteria eksklusinya adalah tidak mengalami gangguan jiwa berat. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan <i>paired t test</i> dan <i>independent t test</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) menunjukkan rata-rata skor PTSD kelompok intervensi sebelum <i>play therapy</i> 22,63 dan sesudah <i>play therapy</i> 21,11. Rentang skor sebelum <i>play therapy</i> 17-28, sedangkan sesudah <i>play therapy</i> 17-24. (2) menunjukkan rata-rata selisih skor PTSD sebelum dan sesudah <i>play therapy</i> pada kelompok intervensi 1,53 dan pada kelompok kontrol 0,21. Disimpulkan terdapat perbedaan signifikan PTSD sebelum dan sesudah <i>play therapy</i> pada kelompok intervensi dan kontrol ( $p$ value 0 003).	Variabel bebas pada penelitian sama yaitu terapi bermain	Pada penelitian ini kriteria inklusi sampel adalah anak-anak usia 4-12 tahun, sedangkan pada penelitian peneliti kriteria inklusi sampel adalah anak kelas IV dan kelas V.  Responden penelitian tersebut adalah anak-anak korban bencana tanah longsor, sedangkan responden peneliti adalah anak-anak Sekolah Dasar paska bencana gempa bumi.  Pada penelitian tersebut analisis data menggunakan <i>paired t test</i> dan <i>independent t test</i> , sedangkan pada penelitian ini menggunakan uji <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>

Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Meldi Amala (2015)	Pengaruh Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak TK Di Kecamatan Pinogaluman Kabupaten Bolaang Mongandow Utara	Penelitian ini dilakukan di 2 sekolah yaitu PAUD Sabili Huda sebagai kelompok eksperimen dan PAUD Nusa Indah sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 25 mei sampai tanggal 6 juni, sedangkan di Taman Kanak-kanak Nusa Indah dimulai dari tanggal 26 sampai dengan tanggal 8 juni. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan <i>purposive sampling</i> berdasarkan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi, dan jumlah responden yaitu sebanyak 36 siswa yang terdiri dari 2 sekolah, masing-masing 18 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi untuk mengumpulkan data tentang perkembangan kognitif dalam mengenal warna, bentuk dan ukuran pada anak, pada saat proses penjabaran berlangsung	Berdasarkan analisis dengan uji <i>Wilcoxon signed range test</i> diperoleh data kognitif anak sebelum diberikan perlakuan, yaitu yang termasuk dalam kognitif baik berjumlah 1 (5,6%) anak, kognitif cukup 4 (22,2%) anak dan yang termasuk dalam kognitif kurang ada 13 (72,2%) anak. Setelah diberikan perlakuan jumlah anak yang termasuk dalam kognitif baik sebanyak 4 (22,2%) anak, memiliki kognitif cukup sebanyak 7 (38,9%) anak dan yang memiliki kognitif kurang sebanyak 7 (38,9) anak, serta nilai probabilitas ( $p=0,007$ ). Oleh karena ( $p<0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bermain <i>puzzle</i> terhadap perkembangan fungsi kognitif anak TK di Kecamatan Pinogaluman	Variabel bebas pada penelitian menggunakan <i>puzzle</i> Pada penelitian ini analisis data menggunakan uji <i>Wilcoxon signed rank test</i> , dan penelitian peneliti menggunakan <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>	Penelitian ini dengan variabel terikat perkembangan kognitif pada anak TK sedangkan pada penelitian peneliti variabel terikat kecemasan anak kelas IV dan kelas V paska gempa di sekolah dasar. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan <i>purposive sampling</i> sedangkan peneliti menggunakan total populasi.



Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Oktavia Sari (2016)	Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Dihospitalisasi Di RSKIA PKU Muhammadiyah Kotagede Yogyakarta	menggunakan metode bermain puzzle. Analisis data menggunakan uji <i>Wilcoxon signed rank test</i> . Penelitian <i>quasy experiment</i> dengan rancangan <i>pre test with control</i> . Intervensi yang diberikan adalah terapi bermain mewarnai yang diberikan selama 3 hari dengan intensitas 2 kali dalam 1 harinya (pagi dan sore). Responden terdiri atas 10 orang pasien anak pada kelompok kontrol dan 10 orang pasien anak pada kelompok eksperimen. Hanya kelompok eksperimen yang menerima intervensi terapi bermain mewarnai. Kecemasan diukur dengan kuesioner dan analisis dengan <i>paired t test</i> dan <i>independent t test</i> .	Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. Hasil uji <i>paired t test</i> . Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa dengan diberikannya terapi bermain mewarnai gambar pada anak yang di hospitalisasi menyebabkan adanya perubahan kecemasan yang bermakna bila dibandingkan dengan sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar. Terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang dihospitalisasi di RSKIA PKU Muhammadiyah Kotagede Yogyakarta. Baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol, dengan demikian sama-sama	Variabel terikat kecemasan	Pada penelitian ini variabel bebas terapi bermain mewarnai gambar, sedangkan pada penelitian peneliti variabel bebas terapi bermain puzzle. Pada penelitian ini responden adalah anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi, sedangkan pada penelitian peneliti responden adalah anak kelas IV dan kelas V paska gempa. Pada penelitian ini analisis data menggunakan <i>paired t test</i> dan <i>independent t test</i> , sedangkan pada penelitian peneliti analisis data menggunakan <i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i>

Peneliti dan Tahun	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
			<p>mengalami penurunan kecemasan hospitalisasi sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain mewarnai gambar. Akan tetapi penurunannya lebih besar terjadi pada kelompok eksperimen, dengan selisih penurunan rata-rata sebesar 9,5. Hasil uji <i>independent t test</i>. Penurunan kecemasan hospitalisasi anak pada kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan pada kelompok kontrol. Selisih rata-rata penurunan kecemasan hospitalisasi pada kelompok eksperimen dan kontrol mencapai 3,7.</p>		