Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas Kesehatan
Skripsi, Maret 2025
Anto
17222027

Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Pre Sirkumsisi Sebelum Dan Setelah Terapi Video Game

ABSTRAK

Latar Belakang: Respon anak dalam menghadapi tindakan sirkumsisi beragam, baik yang senang gembira dan tak sedikit juga yang bersedih bahkan sampai menangis histeris. Ketakutan dan kecemasan jika di biarkan akan sangat berdampak fatal bagi status mental anak, sehingga hal tentu akan mengganggu proses sirkumsisi. Salah satu teknik nonfarmakologi untuk mengatasi kecemasan anak presirkumsisi adalah distraksi yaitu bermain video game. **Tujuan** penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan tingkat kecemasan anak pre sirkumsisi sebelum dan setelah terapi video game.

Metode : Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Quasi eksperimen* dengan menggunakan bentuk rancangan *one group pre-post test design*. Sampel berjumlah 30 anak. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*. lembar instrument untuk mengukur Tingkat kecemasan menggunakan *Spence Children's Anxiety Scale (SCAS)*. Uji analisis statistik menggunakan *Wilcoxon*.

Hasil: Ada penurunan rata-rata skor kecemasan dari 2.77 menjadi 1.37 setelah di berikan teknik bermain video game pada anak presirkumsisi.

Simpulan : Ada perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan anak sirkumsisi sebelum dan sesudah intervensi bermain game

Kata Kunci: Sirkumsisi; Kecemasan; Video Game