

## PENGARUH PERMAINAN PENDIDIKAN TERHADAP TINGKAT STRES ANAK PRA-SEKOLAH SETELAH BENCANA GUNUNG KELUD

Adiyanto<sup>1</sup>Muarrofah<sup>2</sup>Baderi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>STIKes Insan Cendekia Medika Jombang

<sup>1</sup>email: [adiband58@yahoo.co.id](mailto:adiband58@yahoo.co.id), <sup>2</sup>email: [muarrofahmakhi@gmail.com](mailto:muarrofahmakhi@gmail.com), <sup>3</sup>email: [badri.mun@gmail.com](mailto:badri.mun@gmail.com)

### ABSTRAK

**Pendahuluan** Masa kanak-kanak adalah periode emas. Di mana anak-anak pra sekolah mengalami tekanan fisik, emosi, pikiran dan perilaku yang disebabkan oleh berbagai penyebab dan sumber seperti bencana dengan gejala konsentrasi, kecemasan dan ketakutan. Anak-anak pra-sekolah umumnya kooperatif dalam membuat permainan. **Tujuan** dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh game edukasi terhadap tingkat stres anak-anak pra-sekolah setelah bencana gunung Kelud. **Desain** penelitian ini menggunakan "Pra-eksperimental" (One Group Pre-Test - Post Test Design). Dalam penelitian ini, populasi adalah semua anak prasekolah setelah bencana, berjumlah 53 anak dan sampel penelitian ini adalah bagian dari anak prasekolah setelah bencana di TK Dharma Wanita 5 Kepung. Teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling sebanyak 47 responden. Variabel bebas variabel adalah pengaruh permainan edukatif dan variabel terikat adalah tingkat stres pada anak-anak prasekolah setelah bencana gunung Kelud. Data dikumpulkan dengan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah pemberian game edukasi. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon dengan angka  $\alpha = <0,05$ . **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa stres sebelum diberikan permainan edukatif adalah kategori berat dan setelah diberikan permainan edukatif ringan pada subjek pada tingkat signifikansi adalah  $p = 0,000 <0,05$ . Kesimpulan H1 diterima. Ini berarti tidak ada efek permainan edukatif pada tingkat stres pada anak-anak pra-sekolah setelah letusan gunung Kelud. **Kesimpulan** Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan guru dapat memberikan game edukatif setiap minggu kepada siswa sesuai dengan kurikulum standar game edukatif yang dapat digunakan sebagai referensi dalam memberikan intervensi pada anak-anak untuk menghilangkan stres.

**Kata kunci:** Game edukatif, Stres pada anak-anak prasekolah

### *THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAME ON STRESS LEVEL OF PRE-SCHOOL CHILDREN AFTER KELUD MOUNTAIN DISASTER*

#### *ABSTRACT*

**Introduction** Childhood is golden period. Where pre school children experienced physical stress, emotions, thoughts and behaviors caused by various causes and sources such as disaster with concentration symptom, anxiety and fear. Pre-school children generally were cooperative in making game. The purpose of this study was to analyze the effect of educational game on stress level of pre-school children after Kelud mountain disaster. **The design** of this study used "Pre-experimental" (One Group Pre-Test - Post Test Design). In this study, the population was all pre-school children after disaster, amounting to 53 children and sample of this study was part of pre-school children after disaster in Dharma Wanita 5 kindergarten Kepung. Sampling technique used simple random sampling as many as 47 respondents. Variabel independent variable was influence of educative games and dependent variable was stress level on preschool children after Kelud mountain disaster. Data were collected by using questionnaires before and after provision of educational games. Data analysis used Wilcoxon test with number  $\alpha = < 0,05$ . The study **result** showed that stress before being given

*educative game was severe category and after being given educative game was mild on the subject on significance level was  $p = 0,000 < 0,05$ . The conclusion  $H_1$  was accepted. It means no effect of educative game on the level of stress on pre-school children after the eruption of Kelud mountain. Based on the results of this study were expected the teacher can give educative game every week to students according with the standard curriculum of educative games that can be used as a reference in giving intervention on children to lose stress.*

**Keywords :** *Educative games, Stress on Preschool children*

## PENDAHULUAN

Bermain dalam kehidupan manusia sudah menjadi bagian hidup yang terkadang sulit atau tidak bisa dilupakan atau ditinggalkan oleh pelakunya. Bahkan kegiatan bermain oleh banyak orang sudah dianggap menjadi salah satu kebutuhan hidup, karena tidak hanya bagi anak-anak, tetapi orang dewasa dan orang tuapun merasa membutuhkan situasi dan aktivitas bermain dalam kehidupannya. Masa kanak-kanak seharusnya memberikan kenangan manis, sebaliknya yang dialami oleh anak-anak korban erupsi gunung kelud, kenangan yang traumatis yang mereka alami, mereka kehilangan tempat tinggal, tempat bermain, dan tempat belajar. Jika tidak segera ditanganin secara cepat, pengalaman bencana dapat berpengaruh pada kondisi mental anak-anak (Trihadi, 2009).

Hasil penelitian Novia (2010) terhadap 52.661 individu yang mengalami bencana alam di Negara berkembang, menemukan sebanyak 81% korban mengalami postraumatik, 78% mengalami gangguan somatik, 57% mengalami gejala depresi, 22% mengalami gangguan konsentrasi, dan 19% mengalami kecemasan. Menurut WHO, 60% penduduk di wilayah bencana gempa bumi dan tsunami 24 Desember 2004 di Nangroe Aceh Darussalam mengalami gangguan psikologi, dan yang di diagnosis mengalami gangguan psikiatrik sekitar 1,5 - 2 juta orang.

Penelitian Good B. (2006) di 3 kabupaten di Provinsi Aceh pasca tsunami menemukan 69% mengalami gangguan kecemasan, 60% mengalami depresi berat dan 34% mengalami gangguan stress pasca trauma. Penelitian Souza (2007) terhadap 262 orang korban tsunami di Aceh menunjukkan 83,6% mengalami stress berat dan 77,1% mengalami depresi.

Terjadinya bencana alam berskala besar yang menimbulkan kerusakan dan kehancuran fisik yang luar biasa, menelan korban jiwa,

menimbulkan kecacatan dan cidera dalam jumlah yang sangat banyak secara beruntun merupakan suatu peristiwa yang sangat traumatis dan di luar kelaziman. Peristiwa semacam itu merupakan salah satu penyebab terjadinya gangguan kejiwaan dan perilaku (Nurhasanah *et al.*, 2009), serta dapat dipastikan menimbulkan stressor pasca trauma yang secara langsung akan mempengaruhi gangguan kejiwaan (Caplan, 2008), baik bagi yang mengalami langsung maupun bagi yang menyaksikan (Galambus, 2008). Pada korban erupsi Gunung Kelud, gangguan psikiatrik akan menjadi semakin berat dan berkepanjangan dikarenakan adanya keparahan paparan baik pada anak-anak maupun masyarakat seperti kehilangan anggota keluarga yang dicintai, harta benda, pekerjaan, tempat bercocok tanam, tempat tinggal dan ternak, serta kerusakan infrastruktur maupun lingkungan turut menambah beban hidup (Bappenas, 2010). Alat permainan edukatif merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, yang dimaksud stimulasi disini adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak. Anak yang banyak mendapatkan stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Stimulasi dapat juga berfungsi sebagai penguat. Contohnya dengan munculnya seseorang di hadapan anak misalnya ibunya, maka akan memberikan gairah kenikmatan dan kesenangan sehingga anak akan berinisiatif untuk melakukan permainan dengan ibu tersebut agar diperoleh sesuatu yang menyenangkan (Soetjningsih, 2010).

Berdasarkan studi pendahuluan pada tanggal 28 Mei 2010 di TK Dharma Wanita 5 Kepung Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri terdapat jumlah siswa sebanyak 53 siswa dari hasil wawancara dengan kepala sekolah mengatakan bahwa anak didiknya mengalami bencana Gunung Kelud pada tanggal 14 februari 2010 ini yang pertama kali di alaminya sehingga

anak didiknya merasa takut, khawatir dan cemas. Setelah wawancara dengan kepala sekolah saya juga melakukan wawancara kepada 8 siswa dari 53 siswa yang ada di TK Dharma Waniata 5 kepung mereka mengatakan masih merasa takut, khawatir setelah kejadian bencana Gunung Kelud. Dari Kejadian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

**BAHAN DAN METODE PENELITIAN**

Desain penelitian pra eksperimen yaitu suatu rancangan penelitian yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat dengan adanya keterlibatan penelitian dalam melakukan manipulasi terhadap variabel bebas (Nursalam, 2010). Jenis penelitian yang digunakan adalah *one group pre test-post test design*, yang merupakan rancangan eksperimen dengan cara dilakukan pre test terlebih dahulu sebelum diberikan intervensi kemudian setelah diberi intervensi dilakukan post test (Hidayat, 2009).

Tabel 4.1 Desain Penelitian

Subjek	Pre test	Perlakuan	Post test
K	0	1	01
	Waktu 1	Waktu 2	Waktu 3

Keterangan

- K :Subjek (anak pra sekolah)
- O :Observasi tingkat stres sebelum permainan edukatif
- L :Intervensi permainan edukatif sebanyak 3 kali dalam seminggu
- O1 :Observasi tingkat stres sesudah permainan edukatif.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri pada bulan Mei- Juni 2010. Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah semua anak pra sekolah TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri yang berjumlah 53 anak.

Sampel terdiri dari bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subyek penelitian (Nursalam, 2010). Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian anak pra sekolah TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber

Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri yang berjumlah 47 anak.

Untuk menentukan jumlah sampel menggunakan rumus :

$$n = \frac{Nz ( 1 - a / 2 )^2 P ( 1 - P )}{N(d)^2 + Z ( 1 - a / 2 )^2 P ( 1 - P )}$$

Keterangan :

- N = Besar Sampel
- N = Besar populasi
- Z ( 1 - a / 2 ) = Nilai sebaran normal baku, besarnya tergantung tingkat kepercayaan (TK) jika 90% = 1,64 , TK 95% = 1,96 dan TK 99% = 2,57
- P = Populasi kejadian , jika diketahui di anjurkan = 0,5
- d = Besar penyimpangan 0,1 , 0,05 , dan 0,01

Teknik sampling, yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan metode *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan cara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam anggota populasi (Alimul, 2009). Variabel *independent* (bebas) Variabel bebas adalah stimulus aktivitas yang dimanipulasi oleh penelitian untuk menciptakan suatu dampak (Nursalam, 2010).

Variabel independent pada penelitian ini adalah permainan edukatif. Variabel dependent adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas (Notoatmodjo, 2010). Variabel dependent dalam penelitian ini adalah tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket atau kuesioner. Kuesioner yaitu suatu cara pengumpulan data atau suatu penelitian mengenai suatu masalah dengan menyediakan pertanyaan kepada sejumlah obyek (Notoatmodjo, 2010).

Metode ini menggunakan: Kuesioner dalam pengukuran stress menggunakan skala stres anak yang terdiri dari 10 pernyataan. Pada data ini dianggap bahwa data telah diproses sehingga harus segera disusun dalam suatu pola format yang telah dirancang. Adapun hasil pengolahan data tersebut diinterpretasikan menggunakan skala kumulatif :  
100 % = Seluruhnya

- 76 % - 99 % = Hampir seluruhnya
- 51 % - 75 % = Sebagian besar dari responden
- 50 % = Setengah responden
- 26 % - 49 % = Hampir dari setengahnya
- 1 % - 25 % = Sebagian kecil dari responden
- 0 % = Tidak ada satupun dari responden

(Arikunto, 2010).

Analisis univariate dilakukan terhadap tiap variabel dari hasil penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel (Notoatmodjo, 2010) yaitu variabel stress. Untuk variabel tingkat stress setelah data terkumpul melalui kuesioner kemudian diberi skor jawaban dari masing-masing skala stres anak dengan skala gutman dengan jawaban ya skor 1 dan tidak skor 0.

Skor penilaian tingkat stres berdasarkan skala stres anak :

- Berat : 76-100%
- Sedang : 51-75%
- Ringan : < 50%

(Hidayat, 2009)

Untuk mengetahui mean T (MT) sebagai berikut ( Agus, 2011) :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

$\bar{P}$  : prosentase

F : Jawaban Responden

N : Jumlah responden

Analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2010), yaitu kriteria stres sebelum permainan edukatif dan stres sesudah permainan edukatif. Untuk mengetahui hubungan antara variabel, dilakukan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat signifikan 0,05 menggunakan perangkat komputer untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel tergantung yang berskala ordinal (Sugiyono, 2006). Jika  $\rho < 0,05$  maka  $H_0$  (hipotesa nol) ditolak, artinya ada pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri

## HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan hasil penelitian yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri pada tanggal 03 Juni sampai 7 Juni 2014 dengan responden 47 anak. Hasil penelitian disajikan dalam dua bagian yaitu data umum dan data khusus.

Data umum dimuat karakteristik umur, jenis kelamin. Sedangkan data khusus terdiri dari tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif dan tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif serta tabel silang yang menggambarkan pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2014 .

Tempat penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri pada tahun 2014. TK Dharma Wanita 5 Kepung terletak di wilayah Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. Dengan jumlah Siswa 53 anak kelas A, B dan jumlah guru sebanyak 3 orang. Adapun batas-batas wilayah tempat penelitian adalah: Sebelah Utara yaitu rumah warga, Sebelah Selatanyaitu rumah warga, sebelah timur yaitu perkebunan dan sebelah barat yaitu jalan raya.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan umur di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

No	Umur	Frekuensi	Persentase (%)
1	5	10	21,3
2	6	37	78,7
Total		47	100

Sumber : data primer diteliti oleh peneliti, 2011

Tabel 1 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6 tahun sejumlah 37 orang (78,7%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan jenis kelamin di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persentase (%)
1	P	29	61,5
2	L	18	38,2
Total		47	100

Sumber : data primer diteliti oleh peneliti,2011

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar jenis kelamin perempuan yaitu 29 responden (61,5 %).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

No	Tingkat stres	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ringan	4	8,5
2	Sedang	16	34
3	Berat	27	57,4
Total		47	100

Sumber : data primer diteliti oleh peneliti,2011

Tabel 3 diketahui bahwa sebagian besar responden tingkat stres anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif adalah berat sejumlah 27 orang (57,4%).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

No	Tingkat stres	Frekuensi	Persentase (%)
1	Ringan	24	51,1
2	Sedang	19	40,4
3	Berat	4	8,5
Total		47	100

Sumber : data primer diteliti oleh peneliti,2011

Tabel 4 diketahui bahwa sebagian besar responden tingkat stres anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif adalah ringan sejumlah 24 orang (51,1%).

Tabel 5 Tabulasi silang pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung

kelud di TK Dharma Wanita Kepung 5 Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif	Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif							
	Berat	Sedang	Ringan	Total	Berat	Sedang	Ringan	Total
	□	%	□	%	□	%	□	%
Berat	4	8,5	12	25,5	11	23,4	27	57,4
Sedang	0	0	6	12,8	10	21,3	16	34
Ringan	0	0	1	2,1	3	6,4	4	8,5
Total	4	8,5	19	40,4	24	51,1	47	100

Sumber : data primer diteliti oleh peneliti,2011

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif sebagian besar (57,4%) berat sedangkan tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif hampir setengahnya (51,1%) adalah ringan.

Tabel 6 Hasil uji wilcoxon pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita Kepung 5 Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011

Test statistic <sup>b</sup>	
Post test-pretest	
Z	-5.094 <sup>a</sup>
Asymp.sig (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks

b. Wilcoxon signed ranks test

Hasil uji statistik wilcoxon diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ( $p < \alpha$ ), maka data Ho ditolak dan H1 diterima yang berarti ada pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita Kepung 5 Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri 2011.

## PEMBAHASAN

### 1. Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui Tabel 5.3 diketahui bahwa sebagian besar responden tingkat stres anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif adalah berat sejumlah 27 orang.

Hal ini ditunjukkan dengan respon anak pra sekolah yang mengalami trauma psikologis dengan gejala-gejala fisik, emosi, pikiran, dan perilaku yang mengganggu. yang termasuk dalam gejala fisik misalnya adalah tidak enak badan dan mudah terkejut. gejala emosi tampil dalam bentuk takut atau cemas, sedih. gejala pikiran seperti misalnya bingung, sulit konsentrasi, sering teringat kembali pada peristiwa bencana. Sedangkan gejala perilaku adalah mudah menangis, takut berpisah dari orangtua, mudah marah dan merasa cemas. Semua gejala yang menggambarkan reaksi stres traumatik akibat peristiwa bencana ini banyak dialami oleh anak di daerah bencana sesaat setelah peristiwa bencana.

Hal ini didukung oleh teori Menurut Ekayati (2009) Stressor adalah keadaan atau situasi, obyek atau individu yang dapat menimbulkan stres. Secara umum stressor dapat dibagi menjadi tiga, yaitu stressor fisik, sosial, dan psikologis. Sedangkan penyebab stres anak dari faktor lingkungan terjadi karena adanya perubahan-perubahan hidup yang tidak dimengerti dan membingungkan anak. Kejadian-kejadian yang dapat menjadi pencetus adalah : kejadian bencana. anak-anak merasa keamanannya mereka terganggu sehingga membuat mereka merasa sendiri dan ketakutan. pindah. Pindah yang dimaksudkan adalah pindah rumah, sekolah, maupun lingkungan bermain. Stres anak dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang pertama adalah umur, terlihat pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6 tahun sejumlah 37 orang yang mengalami stres berat, hal ini dikarenakan umur dapat mempengaruhi cara berfikir anak dan wawasan yang diperolehnya. karena semakin tinggi usia anak semakin tinggi ilmu dan wawasan yang diperolehnya. sehingga mudah mengalami terjadinya stress. Hal ini sesuai dengan teori Soetjningsih (2010). Bahwa anak usia 6 tahun mencapai perkembangannya ialah anak dapat

mengidentifikasi dan memahami perasaannya sendiri, mengelola emosi dan mengekspresikan dalam bentuk yang konstruktif, mengatur perilaku sendiri.

Faktor kedua iaran jenis kelamin, terlihat pada tabel 5.2 menunjukkan bahwa sebagian besar jenis kelamin perempuan yaitu 29 responden dikarenakan kebanyakan anak perempuan mempunyai sifat sensitif yang lebih besar dari pada anak laki-laki terhadap sesuatu yang dialaminya seperti halnya peristiwa bencana.

Hal ini didukung oleh teori Hurlock (2010). Bahwa jenis kelamin sangat mempengaruhi perkembangan anak. Jenis kelamin akan mempengaruhi orang tua dalam memperlakukan anaknya. Anak perempuan cenderung dirumah dan jarang bersosialisasi dengan lingkungan luar sehingga menyebabkan anak menjadi cemas, takut dan sedih.

### 2. Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif

Berdasarkan Tabel 5.4 diketahui bahwa sebagian besar responden tingkat stres anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif adalah ringan sejumlah 24 orang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan perlakuan permainan edukatif terdapat stress menjadi ringan. Hal ini di pengaruhi oleh faktor umur, terlihat pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6 tahun hal ini ditunjukkan perilaku anak yang dahulunya jarang bersosialisasi dengan teman-temannya mulai terbiasa bersosialisasi dengan teman-temannya, mereka tidak lagi merasa cemas, khawatir, takut, gelisah, sedih, menyendiri, dan murung dengan munculnya seseorang di hadapan anak maka akan memberikan gairah kenikmatan dan kesenangan sehingga anak akan berinisiatif untuk melakukan permainan tersebut agar diperoleh sesuatu yang menyenangkan. maka pada akhirnya dapat memberikan pengaruh yang positif pula terhadap kejiwaan anak-anak korban bencana gunung kelud. Metode permainan edukatif yang dilakukan selama 1 minggu 2x membuat anak bisa meringankan stres yang dialaminya.

Hal ini sesuai dengan teori Menurut Soetjningsih,(2010) Bahwa terselenggaranya aktifitas permainan edukatif seperti melakukan

permainan yang mendidik seperti, buku bergambar, alat gambar dan tulis, kertas untuk belajar melipat, bola, tali dan lain sebagainya membuat anak menjadi gembira dan menyenangkan sehingga masalah yang dialaminya teralihkan. dan dapat bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya.

### **3. Pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud**

Berdasarkan tabel 5.5 dapat dilihat bahwa Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif sebagian besar berat sedangkan tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif hampir setengahnya adalah ringan.

Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) tingkat kesalahan dari 0,05 atau ( $p < \alpha$ ), maka data  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang berarti ada pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita Kepung 5 Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

Setelah peneliti melakukan penelitian ternyata didapatkan hasil pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi penurunan stress menjadi ringan yaitu faktor yang pertama ialah umur terlihat pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa hampir seluruhnya responden berumur 6 tahun sejumlah 37 orang yang mengalami stress berat tetapi setelah dilakukan permainan edukatif selama 1 minggu 2x pada anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud terbukti bisa menurunkan stress pada anak yang awal mengalami trauma psikologis dengan gejala-gejala fisik, emosi, pikiran, dan perilaku yang mengganggu. hal ini dikarenakan dengan adanya permainan edukatif pada anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud tidak lagi merasa cemas, khawatir, takut, sedih, menyendiri, dan murung dengan munculnya seseorang di hadapan anak maka akan memberikan kesenangan sehingga anak akan berinisiatif untuk melakukan permainan tersebut agar diperoleh sesuatu yang menyenangkan, gembira dan bisa membuat anak lupa akan kejadian peristiwa bencana gunung kelud. Fasilitas bermain edukatif dipengaruhi oleh lingkungan, semakin baik

lingkungan semakin baik pula hasil yang didapatkan oleh anak pasca bencana gunung kelud.

Hal ini dapat ditinjau dari teori yang menyatakan bahwa yang mempengaruhi tingkat stress berat sebelum diberikan permainan edukatif menjadi ringan sesudah diberikan permainan edukatif. Menurut Rahmawati, (2011). permainan edukatif dapat membuat anak menjadi menyenangkan, kesenangan bermain yang tidak terhalang mampu melepaskan segala macam endorfin positif dalam tubuh kita, permainan dapat menghilangkan stress dalam lingkungan belajar, dan mengandung aspek kegembiraan dalam kejiwaan anak.

Faktor yang kedua ialah jenis kelamin menunjukkan bahwa sebagian besar jenis kelamin, berdasarkan data tabulasi sebelum dilakukan permainan edukatif sebagian besar jenis kelamin murid yang mengalami stress berat perempuan yaitu hal ini dikarenakan kebanyakan anak perempuan mempunyai sifat sensitif yang lebih besar dari pada anak laki-laki terhadap sesuatu yang dialaminya seperti halnya peristiwa bencana. Hal ini didukung oleh teori Hurlock (2011). Bahwa jenis kelamin sangat mempengaruhi perkembangan anak. Jenis kelamin akan mempengaruhi orang tua dalam memperlakukan anaknya. Dan disamping itu, perbedaan jenis kelamin akan mempengaruhi jenis permainan yang di berikan pada anak.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **SIMPULAN**

Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sebelum diberi permainan edukatif sebagian besar adalah berat. Tingkat stress anak pra sekolah pasca bencana gunung kelud sesudah diberi permainan edukatif sebagian besar adalah ringan. Ada pengaruh permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana gunung kelud di TK Dharma Wanita 5 Kepung Desa Sumber Pancur Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri.

### **SARAN**

Hasil penelitian ini pihak guru TK dapat memberikan permainan edukatif lainnya seperti bermain peran setiap setiap minggu sebanyak 2-3 kali kepada murid sesuai dengan standart

kurikulum permainan edukatif sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam memberikan intervensi pada anak untuk menurunkan stress. Hasil penelitian ini peneliti selanjutnya dapat meneliti kejadian-kejadian penyebab stres yang dapat mempengaruhi permainan edukatif terhadap tingkat stress anak prasekolah pasca bencana khususnya dalam memberikan penyuluhan pada anak tentang cara menurunkan stress di TK Dharma wanita 5 kepung desa sumber pancur kecamatan kepung kabupaten kediri pada tahun 2011.

#### KEPUSTAKAAN

- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Bandiyah. 2009. *Psikologi Kesehatan*. Yogyakarta. Nuha Medika.
- Brunner and Suddart, 2002. *Buku Ajar Keperawatan Medical Bedah*. Jakarta. EGC.
- Bappenas, 2010. *Anak terancam menjadi pemurung, tertutup, minder, ketakutan berlebihan*  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>.  
Diakses 22/03/2014.
- Caplan. 2008. *Stressor pasca trauma*  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>,  
Diakses 22/03/2014.
- Ekayati. 2011. *Penyebab stress pada anak*.  
<http://digilib.unimus.ac.id>. Diakses 3/04/2014.
- Galambus. 2008. *Gangguan kejiwaan*.  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>.  
Diakses 22/03/2014.
- Good B. 2006. *3 kabupaten di Provinsi Aceh pasca tsunami 34% mengalami gangguan stress pasca trauma*  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>.  
Diakses 22/03/2014.
- Hidayat, Alimul. 2009. *Metode Penelitian Kebidanan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, Rahmat, 2009. *Pengantar Psikologi Untuk Tenaga Kesehatan Ilmu Perilaku Manusia*. Jakarta. Trans Info Media.
- Notoatmodjo. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Nurhasanahet al., 2009. *Penyebab terjadinya gangguan kejiwaan*  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>.  
Diakses 22/03/2014
- Nursalam. 2010. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian*. Jakarta. Salemba Medika.
- Novia. 2010. *Individu yang mengalami bencana alam di Negara berkembang*  
<http://etd.ugm.ac.id/index.php?mod>.  
Diakses 22/03/2014.
- Potter. 2005. *Fundamental Keperawatan*. EGC. Jakarta.
- Rahmawati. 2010. *Metode Permainan-permainan dalam belajar bahasa arab*. Yogyakarta. Diva Press

..