

**KARYA TULIS ILMIAH**

**EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN (*PLAY ACTIVITY*)  
TERHADAP SKOR KECEMASAN PADA LANJUT USIA PASKA  
BENCANA**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Derajat Sarjana  
Kedokteran pada Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas  
Muhammadiyah Yogyakarta**

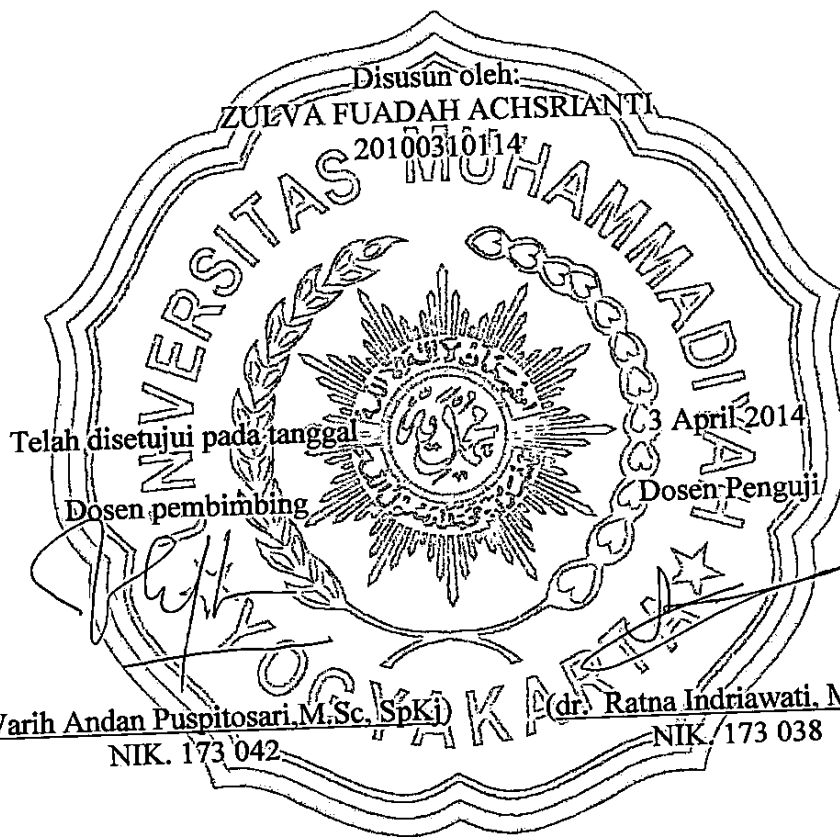


**Disusun oleh:  
ZULVA FUADAH ACHSRIANTI  
20100310114**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DOKTER  
FAKULTAS KEDOKTERAN DAN ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA**

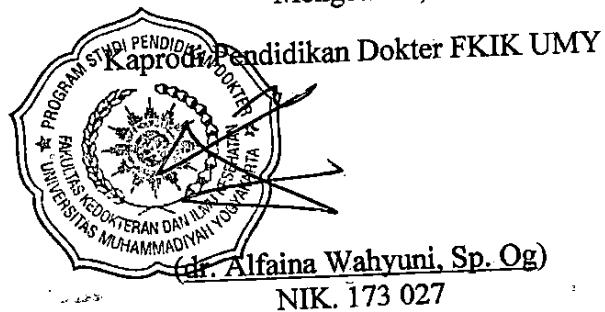
HALAMAN PENGESAHAN KTI

EFEKTIVITAS KEGIATAN BERMAIN (*PLAY ACTIVITY*) TERHADAP SKOR  
KECEMASAN PADA LANJUT USIA PASKA BENCANA



(dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc., SpKj) (dr. Ratna Indriawati, M. Kes)  
NIK. 173 042 NIK. 173 038

Mengetahui,



## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Zulva Fuadah Achsrianti

NIM : 20100310114

Program Studi : Pendidikan Dokter

Fakultas : Kedokteran dan Ilmu Kesehatan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa Karya Tulis Ilmiah yang saya tulis ini benar benar merupakan hasil karya saya sendiri dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal dari atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir Karya Tulis Ilmiah ini.

Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan Karya Tulis Ilmiah ini hasil

.....

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan begitu banyak nikmat dan karunia sehingga dengan kasih sayangnya, saya dapat menikmati hidup di alam dunia. Karya tulis ini berjudul Efektivitas Kegiatan Bermain (*Play Activity*) terhadap Skor Kecemasan pada Lanjut Usia Paska Bencana, disusun untuk memperoleh gelar derajat sarjana kedokteran di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih seara mendalam dan doa semoga Allah memberikan balasan yang terbaik atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan, kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Endi Ahwandi dan Sri Redjeki yang selalu mendukung dengan penuh cinta kasih.
2. Kakak dan adik-adik penulis, Widyahsri Ella Nurfitria, Zulhaq Fuad Achsriadi, dan Dimas Alfikri Iqomuddin yang senantiasa membantu penulis.
3. dr. Ardi Pramono, Sp.An, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan dr. Alfaina Wahyuni, Sp. Og., selaku kaprodi Pendidikan Dokter FKIK UMY.
4. dr. Warih Andan Puspitosari, M.Sc, SpKj., selaku dosen pembimbing penelitian ini.
5. Perangkat desa yang turut memudahkan penulis mendapatkan data.

*A man and a woman for all seasons.  
For their endless love, support, and encouragement.*

7. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis mengaharap kritik dan saran dari semua pihak untuk penyempurnaan selanjutnya. mohon maaf apabila masih banyak kekurangan yang penulis lakukan dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini. Terima kasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN KTI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
ABSTRACT.....	xi
INTISARI.....	xii
BAB I.....	i
A. Latar Belakang Masalah.....	i
B. Perumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Keaslian Penelitian.....	7
BAB II.....	9
A. Tinjauan Pustaka .....	9
1. Konsep Kegiatan bermain.....	9
2. Definisi Kecemasan .....	13
3. Lanjut usia.....	19
4. Dampak Bencana dan konsep <i>coping</i> .....	24
B. Kerangka Konsep.....	26
C. Hipotesis .....	26
BAB III .....	27
A. Desain Penelitian.....	27
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	28
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	29
D. Variabel Penelitian.....	29
E. Definisi Operasional.....	29
F. Instrumen Penelitian.....	31
G. Jalannya Penelitian.....	31
H. Uji Validitas .....	32

J. Etika Penelitian .....	33
BAB IV .....	35
A. Hasil Penelitian .....	35
1. Gambaran Lokasi Penelitian .....	35
2. Gambaran Pasca Erupsi Merapi.....	36
3. Data Karakteristik Umum Responden .....	37
4. Gambaran Kecemasan Lansia.....	39
B. Pembahasan.....	43
C. Kesulitan Penelitian .....	49
BAB V.....	51
A. Kesimpulan .....	51
B. Saran .....	51
1. Bagi Ilmu Kesehatan.....	51
2. Bagi Tenaga Kesehatan .....	51
4. Bagi responden .....	52
5. Bagi keluarga .....	52
6. Bagi peneliti lain.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	52



## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Keaslian penelitian.....	8
Tabel 2 Data Karakteristik Subyek Penelitian.....	38
Tabel 3 Data skor kecemasan pada <i>pre test</i> dan <i>post test</i> kelompok kontrol.....	39
Tabel 4 Data skor kecemasan pada <i>pre test</i> dan <i>post test</i> kelompok intervensi.....	41
Tabel 5 Nilai rata-rata skor kecemasan pada <i>pre test</i> dan <i>post test</i> kelompok kontrol dan intervensi.....	44

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Prevalensi persebaran penduduk lansia di Indonesia.....	2
Gambar 2 Prevalensi gangguan psikiatri pada populasi berusia 65 tahun ke atas.....	4
Gambar 3 Kerangka konseptual pengaruh kegiatan bermain terhadap 1 1 ..... lansia	26

## INTISARI

Bencana alam, suatu peristiwa yang tidak dapat diprediksi, dapat menimbulkan banyak dampak terhadap manusia baik dari bidang material maupun bidang psikologis, salah satunya adalah kecemasan. Dari sejumlah korban, lansia merupakan salah satu kelompok korban yang sedikit mendapat perhatian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas kegiatan bermain terhadap skor kecemasan lansia paska bencana. Penelitian ini membandingkan 2 dusun di kecamatan cangkringan, Yogyakarta yang merupakan kelompok uji dan kelompok kontrol. Dengan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*, didapatkan 17 lansia untuk kelompok uji dan 20 lansia untuk kelompok kontrol. Pengukuran skor kecemasan *pre test* dan *post test* menggunakan instrumen TMAS. Pada kelompok uji, kegiatan bermain dilakukan selama 2 kali 45 menit tiap minggu selama 4 minggu. Jenis permainan yang diaplikasikan adalah permainan otak yang dapat menstimulasi lansia untuk berfikir selama permainan berlangsung. Perbandingan rerata nilai pre dan post test masing masing kelompok uji dan kelompok kontrol dilakukan uji *paired T test* dilanjutkan uji *independent T test* untuk membandingkan rerata perbedaan skor antara kelompok uji dan kelompok kontrol. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat penurunan skor kecemasan pada kelompok uji. Namun hasil uji *independent T test* menunjukn bahwa tidak ada perubahan yang signifikan pada kelompok uji dibanding kelompok kontrol ( $p=0,109$ ). Ini membuktikan bahwa secara tidak signifikan, kegiatan bermain berpengaruh terhadap penurunan skor kecemasan.

12-1-2014