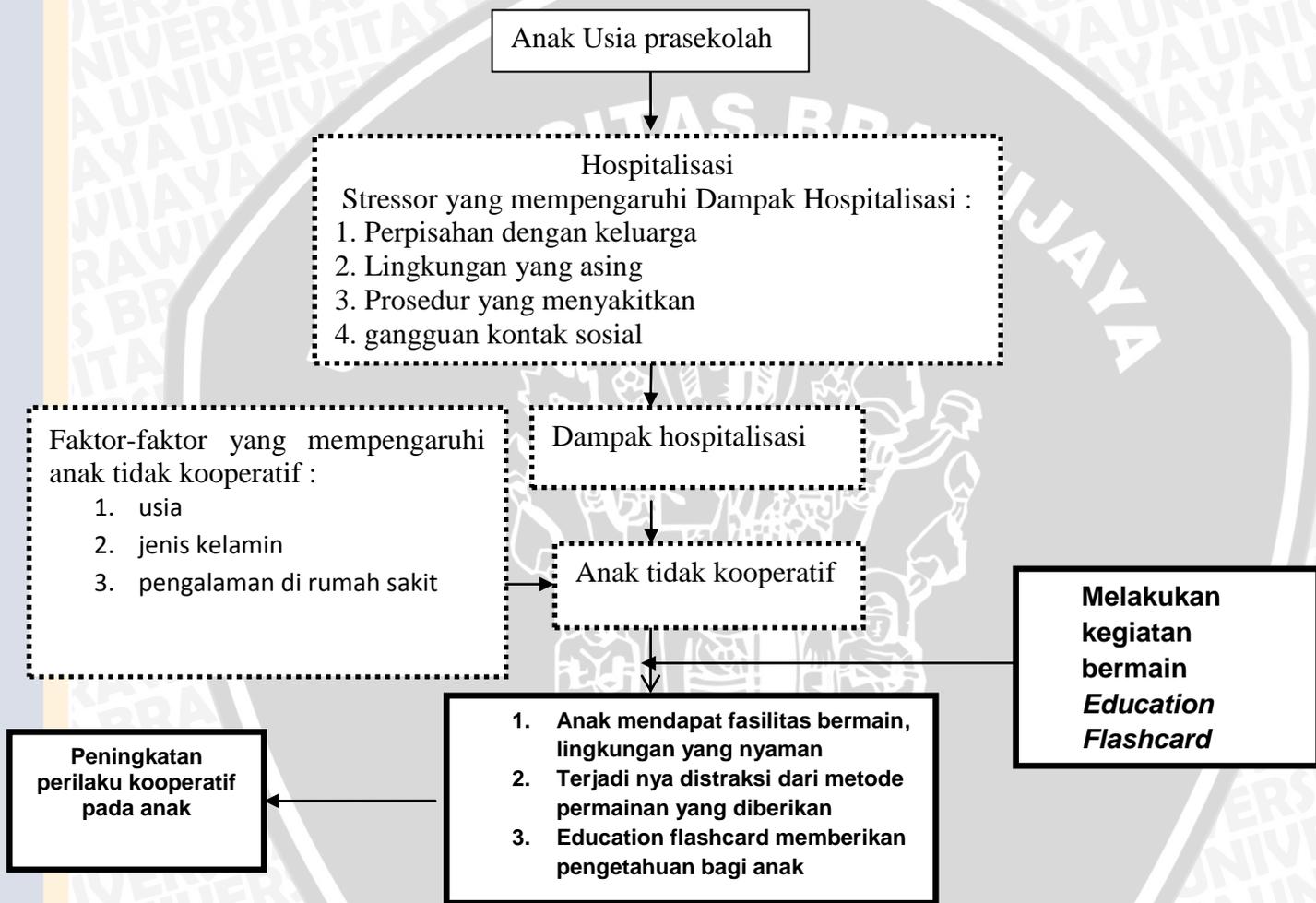


BAB III

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konsep



Gambar 1.1 Kerangka Konseptual pengaruh terapi bermain dengan menggunakan *Education flashcard* terhadap anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi

Keterangan :

: Diteliti

: Tidak Diteliti



Dari kerangka konsep dijabarkan sebagai berikut :

Hospitalisasi pada anak prasekolah akan mengakibatkan stress psikis dan psikologi. Hospitalisasi memberikan stresor yang mempengaruhi dampak hospitalisasi seperti perpisahan dengan keluarga, lingkungan yang asing, prosedur yang menyakitkan, gangguan kontak sosial. Tindakan-tindakan tenaga kesehatan seperti Nebulizer, pemasangan Infus, injeksi intra vena, injeksi subkutan mengakibatkan anak terkena dampak hospitalisasi, Banyak dampak hospitalisasi yaitu salah satunya perilaku tidak kooperatif. Perilaku tidak kooperatif dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin dan pengalaman di rumah sakit. Permainan merupakan suatu cara yang efektif untuk menurunkan tingkat stres anak. Salah satu permainan yang bisa digunakan di rumah sakit adalah dengan menggunakan *Education Flash Card*, karena media *Education Flash Card* dapat memberikan kenyamanan terhadap lingkungan yang nyaman, terjadi juga distraksi dari metode permainan yang diberikan, dan *education Flashcard* dapat memberikan pengetahuan anak, sehingga akan terdapat peningkatan perilaku kooperatif anak selama hospitalisasi.

3.2 Hipotesis penelitian

Terapi bermain *Education Flash card* berpengaruh terhadap peningkatan perilaku kooperatif anak usia prasekolah yang mengalami Hospitalisasi.

