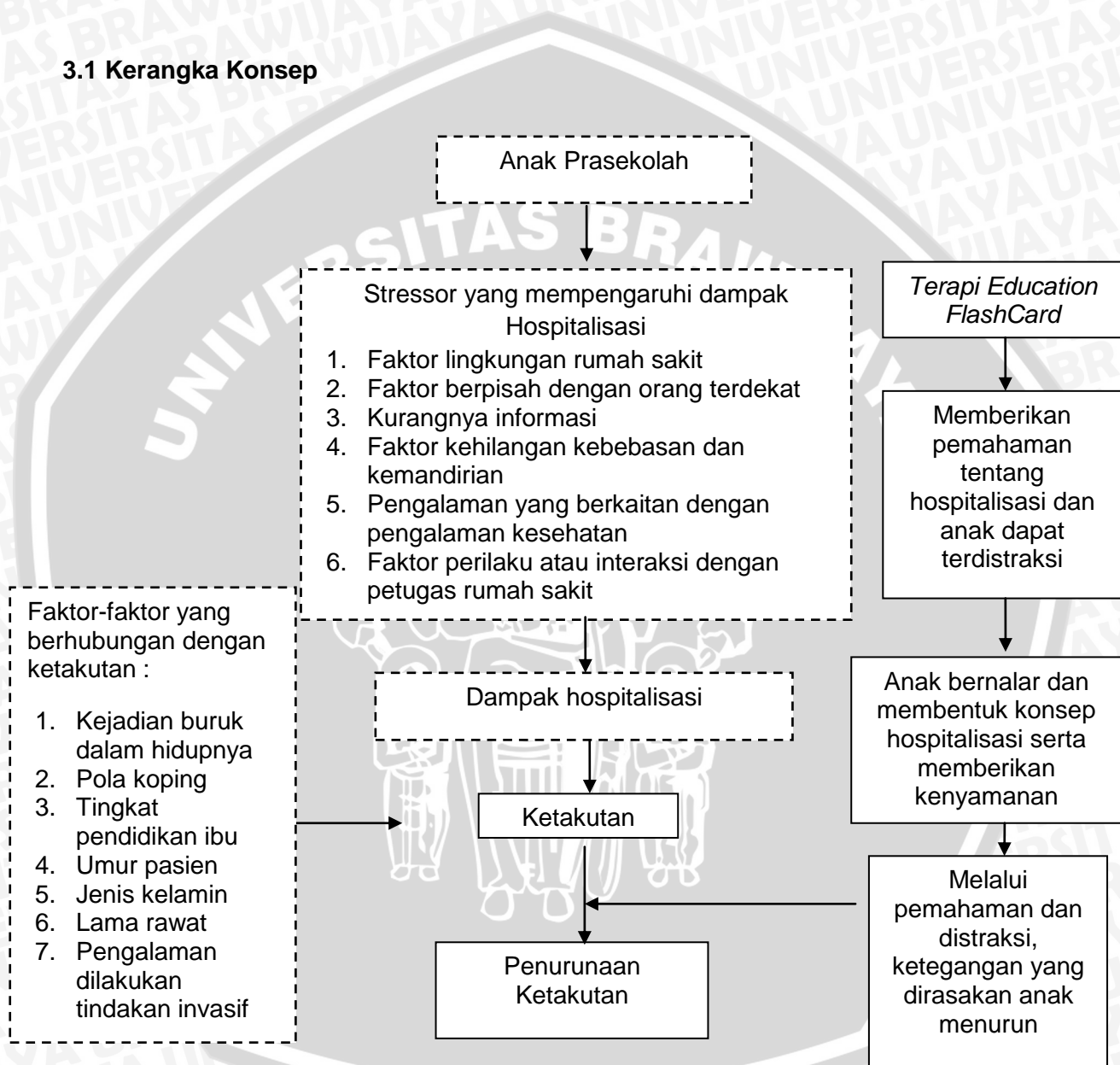


BAB 3

KERANGKA KONSEP DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konsep



Keterangan :  Variabel yang diteliti  
 Variabel yang tidak diteliti



Hospitalisasi sering membuat anak merasakan kesedihan, kecemasan, ketakutan akibat dari perpisahan dengan keluarga, teman, dan lingkungan sehari-hari. Selama dirawat di rumah sakit anak akan mendapatkan stresor seperti faktor lingkungan rumah sakit, berpisah dengan orang terdekat, kurangnya informasi, faktor kehilangan kebebasan dan kemandirian, pengalaman yang berkaitan dengan pengalaman kesehatan dan perilaku atau interaksi dengan petugas rumah sakit. Dari beberapa stresor tersebut dapat mengakibatkan beberapa dampak dari hospitalisasi salah satunya ketakutan. Ketakutan sendiri memiliki faktor-faktor yang berhubungan seperti kejadian buruk dalam hidupnya, pola koping, tingkat pendidikan ibu, umur pasien, jenis kelamin, lama rawat, dan pengalaman dilakukan tindakan invasif. Untuk menurunkan ketakutan pada anak yang mengalami hospitalisasi adalah terapi bermain. Salah satu terapi bermain yang dapat digunakan adalah terapi bermain *education flashcard*.

Terapi *education flashcard* dapat memberikan pemahaman tentang proses hospitalisasi sehingga anak akan bernalar dan membentuk konsep hospitalisasi, melalui penalaran tersebut ketegangan yang dirasakan anak akan menurun sehingga ketakutan menurun. Selain memberikan pemahaman tentang konsep hospitalisasi kepada anak, permainan *education flashcard* juga dapat mendistraksi anak saat mengalami hospitalisasi sehingga anak dapat merasa nyaman ketika dirawat.

### 3.2 Hipotesis

Terapi bermain *education flash card* berpengaruh terhadap penurunan ketakutan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.