# PENGARUH PERMAINAN PUZZLE DAN LEGO TERHADAP KECEMASAN HOSPITALISASI ANAK USIA

**PRASEKOLAH DI RUANG TERATAI RSUD SIDOARJO**

# Dewi Astutik

Program Studi S1 Keperawatan STIKES Majapahit Mojokerto dwastu09@gmail.com

# Ike Prafitasari

Program Studi S1 Keperawatan STIKES Majapahit Mojokerto

# Mujiadi

Program Studi S1 Keperawatan STIKES Majapahit Mojokerto

# Abstrak

Hospitalisasi menyebabkan anak mengalami perpisahan dengan keluarga, berada dilingkungan yang baru dan asing, anak tidak dapat melakukan aktivitasnya termasuk aktivitas bermain sehingga menyebabkan terjadinya kecemasan hospitalisasi pada anak. Bermain adalah salah satu intervensi keperawatan untuk meminimalkan dampak hospitalisasi Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo. Desain penelitian ini yaitu *Quasy Eksperiment* dengan pendekatan *Two group pre post test design.* Variabel independen penelitian yaitu permainan puzzle dan lego. variabel dependen yaitu kecemasan hospitalisasi. populasi penelitian yaitu seluruh pasien anak usia prasekolah di ruang teratai RSUD Sidoarjo dengan jumlah rata-rata pasien perbulan sebanyak 70 pasien. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* sebanyak 60 responden yang terbagi menjadi dua kelompok penelitian. data dikumpulkan dengan instrument *Facial Image Scale* (FIS) dan diuji dengan uji paired t test. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai posttest pada kelompok permainan lego = 2,17 lebih besar daripada rata-rata kelompok permainan puzzle = 2.07. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian permainan lego lebih efektif dalam membantu menurunkan kecemasan hospitalisasi anak usia prasekolah. Hasil uji paired t test menunjukkan nilai ρ = 0,00 < α = 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima sehingga terdapat Perbedaan Kecemasan hospitalisasi pada kelompok puzzle dan kelompok lego di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo. Pemberian permainan puzzle dan lego berpengaruh terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak, dimana banyak yang mengalami kecemasan sedang dan ringan daripada kecemasan berat.

# Kata Kunci : Anak Usia Prasekolah, Bermain, Hospitalisasi

**Abstract**

*Hospitalization causes children to experience separation from their families, being in a new and unfamiliar environment, children cannot carry out their activities including playing activities so those caused hospitalization anxiety in children. Playing is one of the nursing interventions to minimize the impact of hospitalization. The purpose of this study was to determine the effect of Puzzle and Lego Games on Hospitalization Anxiety for Preschool-aged Children in the Lotus Room of Sidoarjo Hospital. The design of this research was Quasy Experiment with Two group pre post test design approach. The independent variables of the research are puzzle and lego games. The dependent variable was hospitalization anxiety. The study population was all preschool-age children in the lotus room at Sidoarjo Hospital with an average number of patients per month of 70 patients. Samples were taken using simple random sampling technique as many as 60 respondents who were divided into two research groups. Data was collected using the Facial Image Scale (FIS) instrument and tested using the paired t test. The results showed that the average posttest score in the lego game group = 2.17 was greater than the puzzle game group = 2.07. This shows that giving lego games is more effective in helping to reduce the anxiety of hospitalization in preschoolers. The results of the paired t test showed a value of ρ = 0.00 <α = 0.05, so H0 was rejected and H1 was accepted so that there was a difference in hospitalization anxiety in the puzzle group and the lego group in the Lotus Room of Sidoarjo Hospital. Providing puzzle and lego games affects the reduction of hospitalization anxiety in children, where many experience moderate and mild anxiety rather than severe anxiety.*

***Keywords : Preschool-aged Children, Games, Hospitalization***

# PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan salah satu penyebab stres bagi anak, terutama disebabkan oleh perpisahan dari lingkungan, dan orang tua. Anak yang sedang sakit hampir selalu memperlihatkan sikap yang sangat mudah tersinggung, mudah cemas, marahmarah, agresif, penakut, curiga dan sensitive (Mangundap, 2020). Anak yang mengalami hospitalisasi merupakan suatu hal baru yang dialami bagi sebagian anak. Perubahan fisik maupun emosional pada anak terjadi dikarenakan penyesuaian diri anak terhadap lingkungan yang baru, sehingga menimbulkan suatu tekanan emosional baik anak maupun orang tua. Anak dapat mengalami fobia, panik dan cemas karena adanya perubahan secara fisik maupun emosionalnya (Daniel, 2021). Selama anak dirawat di rumah sakit, anak mengalami perpisahan dengan keluarga, berada dilingkungan yang baru dan asing, dan karena kondisi kesehatan anak terganggu, menyebabkan anak tidak dapat melakukan aktivitasnya termasuk aktivitas bermain. Hal inilah yang dapat mengakibatkan kecemasan anak akan bertambah jika tidak dilakukan tindak untuk mengatasinya. Bermain adalah salah satu intervensi keperawatan untuk meminimalkan dampak hospitalisasi.

Menurut *United Nations Children's Fund* (UNICEF) 3 negara terbesar dunia jumlah anak usia prasekolah 148 juta, anak dirawat di fasilitas kesehatan 958, setiap tahun dari 57 juta anak 75% menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat perawatan (Fatmawati, 2019). Sedangkan di Indonesia,

angka hospitalisasi ini mengalami peningkatan dari 2017 ke 2018 sebanyak 13% (Badan Pusat Statistik, 2018). Hasil Studi Pendahuluan yang dilakukan peneliti di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo dengan melakukan wawancara terhadap kepala ruangan menunjukkan bahwa ruangan masih menggunakan teknik orang ketiga, yakni melibatkan orangtua untuk mengatasi kecemasan hospitalisasi anak pada usia sekolah. Anak sering kali ketika mengalami kecemasan, akan menunjukkan perilaku menangis, histeris saat didatangi oleh petugas kesehatan, nafsu makan menurun, menolak tindakan, dan meminta untuk pulang kerumah. Hasil Observasi langsung terhadap 5 anak yang menjalani rawat inap diperoleh data 4 anak (80%) rewel, merasa takut ketika didatangi oleh perawat, selalu minta ditemani oleh ibu atau bapak, 1 anak (20%) kelihatan tenang, tapi masih tetap takut ketika didatangi oleh perawat atau dokter, serta masih mau bertemu orang lain selain keluarga

Hospitalisasi merupakan keadaan orang sakit berada pada lingkungan rumah sakit untuk mendapatkan perawatan dalam mengatasi penyakitnya. Umumnya hospitalisasi dapat menimbulkan ketegangan dan ketakutan serta dapat menimbulkan gangguan emosi yang mempengaruhi kesembuhan terutama pada anak. Dampak hospitalisasi setiap anak berbeda tergantung perkembangan usia, pengalaman sakit dan dirawat di rumah sakit, *support system,* serta koping. Dampak hospitalisasi anak meliputi cemas karena perpisahan, kehilangan kontrol akibat keterbatasan fisik, serta perasaan dilukai. Dampak yang ditimbulkan sering kali mempengaruhi proses pengobatan anak dan menjadi permasalahan pokok dalam dunia kesehatan anak. Perawat berperan penting dalam memberikan pelayanan kesehatan terutama menurunkan dampak kecemasan hospitalisasi pada anak (Sitorus, 2021). Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum dialami oleh pasien anak yang sedang mengalami hospitalisasi. Kecemasan yang sering dialami seperti menangis, dan takut pada orang baru. Banyaknya stressor yang dialami anak ketika menjalani hospitalisasi menimbulkan dampak negatif yang mengganggu perkembangan anak. Lingkungan rumah sakit dapat merupakan penyebab stress dan kecemasan pada anak (Marni, 2018). Perawat tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik anak selama menjalani masa hospitalisasi, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis, sosial dan kebutuhan perkembangan anak, walaupun kenyataannya di tatanan pelayanan kesehatan masih banyak perawat yang lebih mengutamakan pemenuhan kebutuhan fisik terkait dengan perubahan fungsi fisiologis dan anak yang berhubungan dengan proses penyakit, oleh karena itu dipandang sangat perlu untuk mengembangkan intervensi keperawatan khusus yang bertujuan untuk menurunkan kecemasan anak. Jika kecemasan anak selama hospitalisasi dapat diatasi, maka anak akan lebih kooperatif dan merasa lebih nyaman sehingga akan mempercepat penyembuhan penyakit dan memperpendek lama rawat di rumah sakit (Afrida, 2019).

Salah satu intervensi keperawatan anak untuk membantu mengurangi kecemasan anak sekolah selama menjalani hospitalisasi adalah terapi bermain. Bermain dapat membebaskan anak dari tekanan dan stress akibat situasi lingkungan. Saat bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima dalam bersosialisasi. Anak-anak bisa berekspresi dan mengungkapkan lebih banyak tentang dirinya dalam bermain,

mengkomunikasikan beberapa kebutuhan, rasa takut dan keinginan yang tidak dapat mereka ekspresikan dengan ketrampilan bahasa mereka yang terbatas (Mangundap, 2020). Terapi bermain merupakan terapi yang digunakan agar mengurangi kecemasan ketakutan dan anak dapat mengenal lingkungan, serta belajar mengenai perawatan serta prosedur yang dilakukan oleh staf rumah sakit (Daniel, 2021). Permainan pada anak prasekolah dapat diterapkan dengan melakukan skill play. Terapi bermain skill play terdapat juga permainan membentuk (Konstruksi) suatu kreasi seperti *puzzle* dan *lego*. Tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan menggunakan terapi bermain (Alini, 2017). Pemilihan lego sebagai salah satu permainan edukatif karena dapat berperan dalam kecerdasan dan motoric halus anak usia prasekolah melalui permainan konstruktif atau bangun membangun. Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak (Fadillah, 2017), sedangkan terapi bermain puzzle juga merupakan alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikologis pada anak. Puzzle merupakan permainan yang memfasilitasi permainan asosiatif dimana anak bisa bermain dengan anak lain sehingga puzzle dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain puzzle memberi efek distraksi pada anak sehingga anak akan lebih fokus terhadap permainan puzzle dari pada kecemasan selama proses perawatan (Fitriyani, 2017).

Cara mengatasi respon kecemasan, harus sesuai dengan tugas perkembangannya saat hospitalisasi, dengan berupaya meminimalkan stres dan cemas. Upaya tersebut dilakukan dengan mendekati anak dan berinteraksi dengan mereka, serta cara agar mereka kooperatif terhadap pengobatan yang diberikan (Adriana, 2016). Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas penulis berusaha untuk mengkaji dan menuliskannya dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh permainan Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo”.

# METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini yaitu *Quasy Eksperiment* dengan pendekatan *Two group pre post test design.* Variabel independen penelitian yaitu permainan puzzle dan lego. variabel dependen yaitu kecemasan hospitalisasi. populasi penelitian yaitu seluruh pasien anak usia prasekolah di ruang teratai RSUD Sidoarjo dengan jumlah rata-rata pasien perbulan sebanyak 70 pasien. Sampel diambil dengan teknik *simple random sampling* sebanyak 60 responden yang terbagi menjadi dua kelompok penelitian. Data dikumpulkan dengan instrument *Facial Image Scale* (FIS) dan diuji dengan uji paired t test.

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN DATA UMUM

**a. Karakteristik Responden Berdasarkan Data Umum**

Tabel 1 Karakterisitik Responden Berdasarkan Data Umum di di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo Bulan Februari 2023

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Data Umum | Kelompok Puzzle | Kelompok Lego |
| Jumlah | Prosentase | Jumlah | Prosentase |
| **Usia** |  |  |  |  |
| 3-4 tahun | 20 | 66,7 | 17 | 56,7 |
| 4-5 Tahun | 10 | 33,3 | 13 | 43,3 |
| **Jenis Kelamin** |  |  |  |  |
| Laki-laki | 15 | 50 | 10 | 33,3 |
| Perempuan | 15 | 50 | 20 | 66,7 |
| **Pengalaman MRS** |  |  |  |  |
| Tidak Pernah | 13 | 43,3 | 17 | 56,7 |
| Ya | 17 | 56,7 | 13 | 33,3 |
| **Lama Di Rawat** |  |  |  |  |
| 0 | 13 | 43,3 | 17 | 56,7 |
| 2 | 1 | 3,4 | 1 | 3,4 |
| 3 | 6 | 20 | 4 | 13,3 |
| 4 | 6 | 20 | 4 | 13,3 |
| 5 | 4 | 13,3 | 4 | 13,3 |
| Jumlah | 30 | 100 | 30 | 100 |

Tabel 1 menunjukkan berdasarkan usia responden didapatkan data bahwa sebagian besar responden pada kelompok yang diberikan permainan puzzle berusia 3-4 tahun sebanyak 20 responden (66,7%) dan sebagian besar kelompok yang diberikan permainan lego berusia 3-4 tahun sebanyak

17 responden (56,7%). Berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa setengahnya responden yang diberikan permainan puzzle berjenis kelamin laki-laki dan setengahnya lagi perempuan masing-masing dengan porsi yang sama yaitu 15 responden (50%). Sedangkan pada responden yang diberikan permainan lego sebagian besar berjenis kelamin perempuan sebanyak 20 responden (66,7%). Berdasarkan pengalaman MRS diperoleh data bahwa sebagian besar responden pada kelompok yang diberikan puzzle pernah dirawat sebelumnya sebanyak 17 responden (56,7%) dan pada responden yang diberikan permainan lego sebagian besar tidak pernah dirawat sebelumnya. Berdasarkan lama rawat inap menunjukkan bahwa hamper setengahnya responden yang pernah dirawat pada kelompok permainan puzzle menjalani rawat inap selama 3 sebanyak 6 responden (20%) dan 4 hari sebanyak 6 responden (20%). Sedangkan pada kelompok yang diberikan permainan lego hamper setengahnya dirawat slema 3 hari

sebanyak 4 responden (13,3%), dirawat 4 hari sebanyak 4 responden

(13,3%) dan dirawat selama 5 hari sebanyak 4 responden (13,3%).

# DATA KHUSUS

1. Kecemasan Hospitalisasi Pada kelompok Permainan Puzzle

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecemasan Hospitaisas pada kelompok permainan puzzle di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo Bulan Februari 2023

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kecemasan Hospitalisasi | Pretest | Postest |
| Jumlah | Prosentase | Jumlah | Prosentase |
| Berat | 19 | 63,3 | 2 | 6,7 |
| Sedang | 11 | 36,7 | 24 | 80 |
| Ringan | 0 | 0 | 4 | 13,3 |
| Tidak | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan puzzle sebagian besar responden mengalami kecemasan berat sebanyak 19 responden (63,3%). Setelah diberikan permainan puzzle sebagian besar responden mengalami kecemasan sedang sebanyak 24 responden (80%).

Hasil penelitian ini didukung oleh Penelitian Afrida (2021) yang menunjukkan hasil terdapat perbedaan yang bermakna kecemasan anak usia pra sekolah sebelum dan sesudah diberikan bermain terapeutik puzzle (*P Value* = 0,000). Sehingga bermain terapeutik (puzzle) dapat menurunkan kecemasan anak usia pra sekolah selama hospitalisasi. Bermain terapeutik (puzzle) direkomendasikan dilakukan untuk anak yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi, sehingga dapat menurunkan kecemasan anak. Hospitalisasi bagi anak dan keluarga akan menimbulkan stres dan tidak aman. Penyebab kecemasan anak saat menjalani perawatan di rumah sakit meliputi aspek psikosoaial (berpisah degan orang tua, keluarga, teman dan perubahan peran), fisiologis ( kurang tidur, perasaan nyeri, tidak bisa mengontrol diri), serta lingkungan yang asing (Oktaviawati, 2017). Anak yang mengalami kecemasan selama proses perawatan akan berusaha menolak makan, minum, dan sulit tidur sehinga membuat kondisi anak menjadi lebih buruk. Kecemasan yang terus menerus mengakibatkan tubuh menghasilkan hormone yang menyebabkan kerusakan pada seluruh tubuh termasuk menurunnya sistem imun (Marimbi, 2016). Terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah ini anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Fitriani, 2017).

Menurut asumsi peneliti sebelum diberikan permainan puzzle sebagian besar responden mengalami kecemasan berat pada hari pertama di rawat dan setelah diberikan permainan puzzle kecemasan yang dialami anak mulai menurun. Hasil penelitian in menunjukkan bahwa terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. Sebelum

dilakukan terapi bermain *puzzle* anak usia pra sekolah selama proses perawatan mengalami gejala berat dan berat sekali sedangkan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* gejala ringan dan gejala sedang, karena dengan bermain *puzzle* anak dapat mengekspresikan perasaannya lewat bermain dan terapi *puzzle* tidak memerlukan tenaga berlebihan sehingga anak tidak perlu tenaga dan dapat membantu mengurangi kecemasan saat dilakukan tindakan keperawatan

1. Kecemasan Hospitalisasi Pada kelompok Permainan Lego

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecemasan Hospitalisasi pada kelompok permainan puzzle di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo Bulan Februari 2023

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kecemasan Hospitalisasi | Pretest | Postest |
| Jumlah | Prosentase | Jumlah | Prosentase |
| Berat | 20 | 66,7 | 2 | 6,7 |
| Sedang | 10 | 33,3 | 21 | 70 |
| Ringan | 0 | 0 | 7 | 23,3 |
| Tidak | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jumlah | 30 | 100 | 30 | 100 |

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa sebelum diberikan permainan lego sebagian besar responden mengalami kecemasan berat sebanyak 20 responden (66,7%). Setelah diberikan permainan lego sebagian besar responden mengalami kecemasan sedang sebanyak 21 responden (70%).

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Raahmawati (2019) yang menunjukkan hasil rata-rata tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain lego adalah 17.50 (cemas berat). Kemudian pada saat pengukuran tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain lego didapatkan hasil rata-rata tingkat kecemasan responden kelompok intervensi adalah 14.50 (cemas sedang). Hasil uji T sampel dependen didapat P *value* 0,000 (P *value<*0,05) yang artinya bahwa ada perbedaan signifikan tingkat kecemasan sebelum dan setelah diberikan terapi bermain lego pada anak usia prasekolah yang dirawat di ruang Melati RSUD Tarakan Jakarta tahun 2019. Hospitalisasi merupakan salah satu penyebab stres bagi anak, terutama disebabkan oleh perpisahan dari lingkungan, dan orang tua. Anak yang sedang sakit hampir selalu memperlihatkan sikap yang sangat mudah tersinggung, mudah cemas, marahmarah, agresif, penakut, curiga dan sensitive (Mangundap, 2020). Pemilihan lego sebagai salah satu permainan edukatif karena dapat berperan dalam kecerdasan dan motoric halus anak usia prasekolah melalui permainan konstruktif atau bangun membangun. Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak (Fadillah, 2017).

Menurut asumsi peneliti sebelum diberikan permainan lego sebagian besar responden mengalami kecemasan berat dan sedang sehingga mereka tampak sering menangis, rewel dan menghindar ketika

dilaksanakan tindakan keperawatan. namun setelah diberikan permainan lego sebagian besar responden mengalami kecemasan ringan dan responden dapat lebih kooperatif dalam menerima tindakan keperawatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan lego dapat membantu menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah

1. Perbedaan Kecemasan hospitalisasi pada kelompok puzzle dan kelompok lego

Tabel 4 Hasil uji paired t test Perbedaan Kecemasan hospitalisasi pada kelompok puzzle dan kelompok lego di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo Bulan Februari 2023

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Kelompok | Mean Pretest | Mean Postest | Mean Difference | Std Deviasi | Signifikansi |
| PermainanPuzzle | 1,37 | 2,07 | 0,700 | 0,702 | 0,000 |
| Permainan Lego | 1,33 | 2,17 | 0,833 | 0,791 | 0,000 |

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelompok permainan lego = 2,17 lebih besar daripada rata-rata kelompok permainan puzzle = 2.07. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian permainan lego lebih efektif dalam membantu menurunkan kecemasan hospitalisasi anak usia prasekolah. Berdasarkan uji normalitas data menggunakan uji kolomogorov smirnov didaptakan data nilai ρ data > α = 0,05 sehingga data dikategorikan terdistribusi normal, maka uji yang digunakan adalah uji parametric dengan jenis uji *paired t test*, pemilihan uji *paired t test* didasarkan karena data yang digunakan adlaah data berpasangan (pretest dan posttest). Hasil uji *paired t test* menunjukkan nilai ρ = 0,00 < α = 0,05 maka H0 ditolak dan H1 diterima sehingga terdapat Perbedaan Kecemasan hospitalisasi pada kelompok puzzle dan kelompok lego di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo.

Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Septiani (2019) yaitu Analisis yang digunakan adalah uji korelasi *Somer’s*

1. Hasil yang diperoleh nilai p value adalah 0,001. Berdasarkan hasil uji dengan melihat nilai signifikan (α) maka nilai p < α yang berarti Ha diterima, dimana ada hubungan antara penerapan *Atraumatic care* dengan tingkat stres saat hospitalisasi pada anak usia sekolah di RSUD dr. Haryoto Kabupaten Lumajang. Nilai korelasi *Somer’s d* (r) pada penelitian ini sebesar r = -0,753 yaitu arah korelasi negatif dengan kekuatan korelasi kuat. Jadi, semakin baik penerapan *Atraumatic care* yang diberikan, maka semakin rendah stres yang dialamai anak usia sekolah selama hospitalisasi.

Anak yang mengalami hospitalisasi merupakan suatu hal baru yang dialami bagi sebagian anak. Perubahan fisik maupun emosional pada anak terjadi dikarenakan penyesuaian diri anak terhadap lingkungan yang baru, sehingga menimbulkan suatu tekanan emosional baik anak maupun orang tua. Anak dapat mengalami fobia, panik dan cemas karena adanya perubahan secara fisik maupun emosionalnya. Selama anak dirawat di rumah sakit, anak mengalami perpisahan dengan keluarga, berada dilingkungan yang baru dan asing, dan karena kondisi kesehatan anak

terganggu, menyebabkan anak tidak dapat melakukan aktivitasnya termasuk aktivitas bermain. Hal inilah yang dapat mengakibatkan kecemasan anak akan bertambah jika tidak dilakukan tindak untuk mengatasinya. Bermain adalah salah satu intervensi keperawatan untuk meminimalkan dampak hospitalisasi (Daniel, 2021). Permainan pada anak prasekolah dapat diterapkan dengan melakukan skill play. Terapi bermain skill play terdapat juga permainan membentuk (Konstruksi) suatu kreasi seperti *puzzle* dan *lego*. Tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan menggunakan terapi bermain (Alini, 2017).

Menurut asumsi peneliti pemberian permainan puzzle dan lego berdampak terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak, dimana sebelum diberikan kedua permainan tersebut tidak anak yang mengalami kecemasan ringan dan setelah diberikan kedua permainan tersebut jumlah anak yang mengalami kecemasan ringan sebanyak 4 responden pada permainan puzel dan 7 responden pada permainan lego. Hal ini menunjukkan bahwa permainan lego lebih efektif dalam menurunkan keccemasan anak akibat hospitalisasi

# KESIMPULAN

1. Sebagian besar responden di ruang Teratai RSUD Sidoarjo sebelum diberikan permainan puzzle mengalami kecemasan berat dan setelah diberikan permainan puzzle sebagian besar responden mengalami kecemasan sedang.
2. Sebagian besar responden di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo sebelum diberikan permainan lego mengalami kecemasan berat dan setelah diberikan permainan lego sebagian besar responden mengalami kecemasan sedang.
3. Ada Perbedaan Kecemasan hospitalisasi pada kelompok puzzle dan kelompok lego di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo

# SARAN

1. Bagi Instansi Pendidikan

Diharapkan instansi pendidikan dapat memberikan tambahan teori atau praktikum lapangan terhadap tindakan alternative tindakan dalam mengurnagi kecemasan hospitaliasasi yang dialami anak usia prasekolah.

1. Bagi RSUD Sidoarjo

Diharapkan bagi manajemen rumah sakit terutama dapat mempertimbangkan untuk menetapkan kebijakan pelayanan kesehatan pada anak terutama dalam hal penurunan dampak hospitalisasi melalui pelayanan atraumatic care dalam bentuk pemberian permainan lego atau puzzle sebagai salah satu alternative untuk menurunkan kecemasan pasien anak akibat hospitalisasi.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya penelitian selanjutnya dapat memilih mengembangkan penelitian dengan memilih jumlah responden yang lebih banyak, kriteria yang lebih spesifik dan waktu terapi yang lebih panjang serta menggunakan desain metode penelitian yang lebih baik lagi atau juga menggunakan instrument penilaian kecemasn yang lain sehingga hasil penelitian dapat

membantu dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dant eknologi keperawatan terutama keperawatan anak.

# DAFTAR PUSTAKA

Adiputra, Imade Sudarma, Et all. (2021). *Metodologi Penelitian Kesehatan.*

Denpasar : Yayasan Kita Menulis

Anggreni, Dhonna, (2022). Buku Ajar Metodologi Penelitian Kesehatan.

Mojokerto : STIKES Majapahit Mojokerto.

Afrida, Ria Nur. (2020). Pengaruh Bermain Terapeutik Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Di Ruang Anak RS Bhayangkara Anton Soedjarwo Pontianak. *Jurnal Keperawatan Vol. 2 No 1 Poltekes Kemenkes Pontianak*

Alini. (2017). Pengaruh Terapi Bermain Plastisin (Playdought) Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Ruang Perawatan Anak Rsud Bangkinang Tahun 2017. *Occupational Medicine, 53(4)*

Daniel, D. (2021). Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi : A Literature Review. *Occupational Medicine 6(1)*

Fadlillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain & Permainan*. Jakarta: Kencana. Mangundap, Selvi Alfrida. (2020). Pengaruh Terapi Bermain terhadap

Kecemasan Anak Usia Sekolah Saat Hospitalisasi di Ruangan Catelia Rumah Sakit Umum Daerah Undata Palu. *Lentora Nursing Journal, Vol.1 No.1 Oktober 2020*

Marni, dkk. (2018). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Media Kesehatan, 10(2)*

Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya. Ponorogo: *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES). ISBN*

*: 978 - 602- 1081 - 44 – 0*

Sitorus, Jane . (2021). Pengaruh Bermain Terapeutik Dalam Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Anak Toddler Di RSU HKBP Balige. Education Achievment: *Journal of Science and Research. Volume 2 Issue 2*

Wulandari, D., & Erawati, M. (2016). *Buku Ajar Keperawata Anak*.

Yogyakarta: Pustaka Pelajar