

JURNAL SKRIPSI

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN ANAK
PRA SEKOLAH (3 - 5 TAHUN) DI RUANG RAWAT INAP
RS. BHAYANGKARA H.S. SAMSOERI MERTOJOSO
SURABAYA**



**SRINGATUN
2224201084**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN MAJAPAHIT
MOJOKERTO
2024**

PERNYATAAN

Dengan ini kami selaku Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Majapahit Mojokerto:

Nama : Sringatun

NIM : 2224201084

Program Studi : S1 Ilmu Keperawatan

Setuju/tidak setuju*) naskah jurnal ilmiah yang disusun oleh yang bersangkutan setelah mendapat arahan dari Pembimbing, dipublikasikan **dengan/tanpa*)** mencantumkan nama tim pembimbing sebagai co-author.

Demikian harap maklum.

Mojokerto, 19 April 2024

Sringatun
NIM : 2224201084

Mengetahui,

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Yudha Laga H K, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kes. NIK. 220 250 080 **Fitria Wahyu Ariyanti, S.Kep., Ns., M.Kep. NIK. 220 250 133**

**PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN ANAK
PRA SEKOLAH (3 - 5 TAHUN) DI RUANG RAWAT INAP
RS. BHAYANGKARA H.S. SAMSOERI MERTOJOSO
SURABAYA**

Sringatun

Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email : kaylifa.sugeng@gmail.com

Yudha Laga Hadi Kusuma, S.Psi., S.Kep., Ns., M.Kes.

Dosen Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email : lagayudha@gmail.com

Fitria Wahyu Ariyanti, S.Kep., Ns., M.Kep.

Dosen Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Stikes Majapahit Mojokerto

Email : fitria.hariyadi@gmail.com

Abstrak - Hospitalisasi merupakan suatu hal yang mencemaskan anak. Ditinjau dari sudut pandang anak, hospitalisasi merupakan tempat hilangnya waktu bermain bagi anak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak pra sekolah (3-5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya. Desain penelitian *one group pre post test design* digunakan untuk menganalisis pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya. Sampel dalam penelitian adalah sebagian pasien anak pra sekolah (3 - 5 tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya yang memenuhi kriteria inklusi yaitu sebanyak 60 responden, variabel tingkat kecemasan anak diukur menggunakan *Facial Image Scale* (FIS). Data dianalisis menggunakan uji t sampel perpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang mengalami hospitalisasi sebagian besar sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* mengalami cemas ringan, diberikan terapi bermain *puzzle* sebagian besar menjadi tidak cemas. Hasil uji *paired t-test* didapatkan nilai t hitung sebesar 21,828 dengan p value (0,000) sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan yang cukup bermakna skor kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. Jadi ada pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya. Penerapan pemberian alat permainan edukatif dalam pelayanan di rumah sakit sebagai salah satu intervensi dalam memberikan asuhan keperawatan untuk membantu menurunkan kecemasan anak khususnya anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

Kata Kunci: terapi bermain *puzzle*, prasekolah, cemas, hospitalisasi.

Abstract - Hospitalization is something that worries children. From a child's point of view, hospitalization is a place where play time is lost for children. This study aims determine the effect of puzzle play therapy on anxiety of pre-school children (3-5 years)

in inpatient room Bhayangkara H.S. Samsueroi Mertojoso Surabaya hospital. The research design used was one group pre post test design which was used to analyze the effect of puzzle play therapy on anxiety of pre-school children (3-5 years) in inpatient room Bhayangkara H.S. Samsueroi Mertojoso Surabaya hospital. The sample in this study was some pre-school pediatric patients (3-5 years) in inpatient room Bhayangkara H.S. Samsueroi Mertojoso Surabaya hospital who met the inclusion criteria was 60 respondents. variable levels of child anxiety were measured using Facial Image Scale (FIS). Data is then analyzed using a paired sample t-test. The results showed that respondents who experienced hospitalization mostly before being given puzzle therapy experienced mild anxiety, given puzzle therapy mostly became less anxious. The paired t-test results obtained a calculated t value of 21.828 with a p value (0.000) so that it was concluded that there was a significant difference in anxiety scores before and after being given puzzle play therapy. So there is an effect of providing puzzle therapy on anxiety Hospitalization of Preschool Children (3-5 Years) in inpatient room Bhayangkara H.S. Samsueroi Mertojoso Surabaya hospital. The application of providing educational game tools in hospital services as one of the interventions in providing nursing care to help reduce children's anxiety, especially preschool-age children who experience hospitalization.

Keywords: *puzzle play therapy, preschool, anxiety, hospitalization.*

PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan suatu kondisi saat seseorang harus dirawat di rumah sakit. Bagi anak-anak, kondisi ini menimbulkan kecemasan bahkan menjadi pengalaman traumatik. Dalam sudut pandang anak-anak, rumah sakit merupakan negeri asing dimana mereka harus beradaptasi dengan kebiasaan, bahasa dan jadwal yang berbeda dengan lingkungan di rumah. Anak-anak rentan mengalami stress selama hospitalisasi akibat keterbatasan kemampuan kognitif dan emosi serta ketergantungan pada orang lain (Rokach, 2016).

Profil Kesehatan Ibu dan Anak tahun 2020 menyatakan bahwa 32 dari 100 anak di Indonesia mengalami keluhan kesehatan dan 1 dari 5 anak usia dini mengalami sakit dalam satu bulan terakhir. Anak usia prasekolah memiliki persentase keluhan kesehatan pada tahun 2020 sebanyak 3,94% dan 7,36% melakukan rawat inap. Hasil laporan Riskesdas tahun 2018, anak usia prasekolah yang melakukan perawatan di rumah sakit biasanya mengalami insidensi penyakit diantaranya 11,5% diare, ISPA 8,0%, pneumonia 2,1%, dan 0,3% mengalami malaria.

Reaksi terhadap penyakit atau masalah diri yang dialami anak prasekolah seperti perpisahan, tidak mengenal lingkungan atau lingkungan yang asing, hilangnya kasih sayang, *body image* maka akan bereaksi seperti regresi yaitu hilangnya kontrol,

displacement, agresi (menyangkal), menarik diri, tingkah laku protes, serta lebih peka dan pasif seperti menolak makan dan menolak tindakan invasif yang diberikan perawat sehingga akan memperlambat proses penyembuhan anak (A. Aziz. A. Hidayat, 2014).

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, sertabelajar mengenai perawatan serta prosedur yang dilakukan oleh staf rumah sakit (Daniel, 2021). Permainan pada anak prasekolah dapat diterapkan denganmelakukan skill play. Terapi bermain skill play terdapat juga permainanmembentuk (Konstruksi) suatu kreasi seperti *puzzle* (Alini, 2017).

Puzzle merupakan permainan yang memfasilitasi permainan asosiatif dimana anak bisa bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapatdijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain *puzzle* memberi efek distraksi pada anak sehingga anak akan lebih fokus pada permainan *puzzle* dari pada kecemasan selama proses perawatan (Purnamasari dkk., 2021). 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.

Berdasarkan pertimbangan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Kecemasan Anak Pra Sekolah (3 - 5 Tahun) di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoeri Mertojoso Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif rancang bangun penelitian menggunakan pre eksperimen dengan pendekatan *one group pre post test design* untuk menganalisis pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Sampoeri Mertojoso Surabaya. Populasi adalah seluruh pasien anak pra sekolah (3 - 5 tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Sampoeri Mertojoso Surabaya dengan rata rata anak perbulan yaitu 70 pasien. Besar sampel ditentukan dengan memakai rumus slovin sehingga didapatkan 50 sampel

Teknik pengumpulan data observasi menggunakan data primer instrumen berupa lembar observasi. Alat ukur *Facial Image Scale* (FIS) digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan yang terdiri dari lima kategori ekspresi wajah yang menggambarkan situasi atau keadaan dari kecemasan (Buchanan & Niven, 2002).

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik Data Umum

Tabel 1. Karakteristik Responden Anak Pra Sekolah (3 - 5 Tahun) di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Sampoeri Mertojoso Surabaya Pada Bulan Maret 2024

No.	Uraian	Responden N	Persentase %
1.	Usia		
	a. 3 tahun	8	13,3
	b. 4 tahun	45	75,0
	c. 5 tahun	7	11,7
2.	Jenis Kelamin		
	a. Laki-laki	31	51,7
	b. Perempuan	29	48,3
3.	Riwayat Perawatan		
	a. Pernah Dirawat	18	30,0
	b. Tidak Pernah Dirawat	42	70,0
4.	Lama Perawatan		
	a. 3 hari	1	5,6
	b. 4 hari	10	55,6
	c. 5 hari	6	38,8

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden berusia 4 tahun yakni sebanyak 45 anak (75%). Rata-rata usia responden anak pra sekolah (3-5 tahun) di ruang rawat inap RS Bhayangkara H.S. Sampoeri Mertojoso Surabaya kurang lebih 3,89 tahun (Standar Deviasi 0,45 tahun), sebagian besar berjenis

kelamin laki-laki yakni sebanyak 31 anak (51,7%), sebagian besar tidak memiliki riwayat pernah dirawat di rumah sakit sebelumnya yakni sebanyak 42 anak (70,0%) dan sebagian besar yang pernah dirawat di rumah sakit sebelumnya lama perawatan selama 4 hari yakni sebanyak 10 anak (55,6%).

2. Karakteristik Data Khusus

a. Kecemasan hospitalisasi anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoeri Mertojoso Surabaya.

Tabel 2 Kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoeri Mertojoso Surabaya

No.	Kecemasan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat tidak cemas	0	0,0
2.	Tidak cemas	0	0,0
3.	Cemas ringan	39	65,0
4.	Cemas sedang	19	31,7
5.	Cemas berat	2	3,3
	Total	60	100

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* mengalami cemas ringan yakni sebanyak 39 anak (65,0%).

b. Kecemasan hospitalisasi anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoeri Mertojoso Surabaya.

Tabel 3 Kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoeri Mertojoso Surabaya

No.	Kecemasan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1.	Sangat tidak cemas	0	0,0
2.	Tidak cemas	39	65,0
3.	Cemas ringan	21	35,0
4.	Cemas sedang	0	0,0
5.	Cemas berat	0	0,0
	Total	60	100

Tabel 3 menunjukkan bahwa sebagian besar responden setelah diberikan terapi bermain *puzzle* menjadi tidak cemas yakni sebanyak 39 anak (65,0%).

c. Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya.

Tabel 4 Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya

Kecemasan Sebelum diberi terapi bermain <i>puzzle</i>		Kecemasan Setelah Diberikan Terapi Bermain <i>Puzzle</i>										Total	
		Sangat tidak cemas		Tidak cemas		Cemas ringan		Cemas sedang		Cemas berat			
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
1.	Sangat tidak cemas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2.	Tidak cemas	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3.	Cemas ringan	0	0	36	60	3	5	0	0	0	0	39	65,0
4.	Cemas sedang	0	0	3	5	16	26,7	0	0	0	0	19	31,7
5.	Cemas berat	0	0	0	0	2	3,3	0	0	0	0	2	3,3
TOTAL		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60	100
Total											60	100	
Hasil Uji <i>saphiro wilk</i> p value = (0,000)													

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden yang mengalami cemas ringan sebelum mendapat *puzzle*, berubah menjadi tidak cemas yakni sebanyak 36 orang (60%) sedangkan responden yang sebelumnya mengalami cemas sedang hampir seluruhnya berubah menjadi cemas ringan yakni sebanyak 16 orang (26,7%).

Hasil uji normalitas menggunakan *saphiro wilk* mendapatkan nilai p value 0,323 untuk skor kecemasan *pre test* dan 0,786 untuk skor kecemasan *post test*. Nilai tersebut lebih besar dari α (0,05) sehingga bisa disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal. Jadi memenuhi syarat dalam penggunaan uji *paired sample t-test*. Hasil uji *paired sample t-test* didapatkan nilai t hitung sebesar 21,828 dengan p value (0,000) sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan yang cukup bermakna skor kecemasan sebelum dan sesudah diberi *puzzle*. Jadi ada pengaruh pemberian *puzzle* terhadap kecemasan Kecemasan Hospitalisasi Anak

Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya.

PEMBAHASAN

Berikut pembahasan hasil penelitian tentang Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Pra Sekolah (3 - 5 Tahun) Di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya yaitu sebagai berikut:

1. Kecemasan Hospitalisasi Anak usia Prasekolah (3-5 Tahun) sebelum diberikan permainan *puzzle* di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya.

Hasil penelitian pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa skor kecemasan responden sebelum diberikan *puzzle* sebagian besar pada tingkat cemas ringan dan sisanya pada cemas sedang. Cemas adalah suatu keadaan patologik yang ditandai oleh perasaan ketakutan disertai tanda somatic pertanda system saraf otonom yang hiperaktif, dibedakan dari rasa takut yang merupakan respon terhadap suatu penyebab yang jelas (Rahmanita, M. P., Triana, N., & Supardi, S, 2020). Menurut Aryani, D., & Zaly, N. W. (2021) faktor predisposisi kecemasan timbul karena adanya perasaan takut dan tidak adanya penerimaan terhadap kondisi yang ada, kecemasan muncul karena ketidakmampuan dari seseorang mencapai keinginan. Reaksi anak usia prasekolah terhadap perpisahan adalah kecemasan karena berpisah dengan lingkungan yang nyaman, penuh kasih sayang, lingkungan bermain, permainan, dan teman bermain. Reaksi kehilangan kontrol anak merasa takut dan khawatir serta mengalami kelemahan fisik. Reaksi terhadap perlukaan tubuh dan nyeri dengan menggigit bibir dan memegang sesuatu yang erat. Biasanya anak akan melontarkan beberapa pertanyaan karena bingung dan anak tidak mengetahui keadaan di sekelilingnya. Selain itu, anak juga akan menangis, bingung, khususnya bila keluar darah atau mengalami nyeri pada anggota tubuhnya. Ditambah lagi, beberapa prosedur medis dapat membuat anak semakin takut, cemas, dan stress (Wong, 2019).

Hasil penelitian di ruang rawat inap menunjukkan bahwa anak yang mengalami hospitalisasi akan mengalami kekhawatiran dalam berbagai hal terkait

dengan kenyamanan fisik dan psikologis, seperti anak harus menjalani berbagai tindakan keperawatan yang menakutkan bagi anak misalnya pemasangan infus, penyuntikan melalui infus, pemeriksaan oleh perawat dan dokter. Anak usia prasekolah masih sangat dekat dengan orang tuanya terutama ibu, sehingga menimbulkan reaksi menolak adanya orang asing di dekatnya (perawat atau dokter). Mendapatkan berbagai tindakan pemeriksaan kesehatan dan perawatan membuat anak sering menangis, tidak mau didekati hingga tidak mau jauh dari orang tua sehingga skor kecemasan menunjukkan anak mengalami kecemasan.

Saat anak menjalani hospitalisasi, anak kehilangan waktu bermain, jadi membuat perasaan anak tidak nyaman hingga muncul kecemasan. Fakta dilapangan sebagai penyebab anak cemas adalah takut diinfus dan diberikan obat-obatan. Bagi anak, infus adalah tindakan keperawatan yang menyakitkan dan obat-obatan adalah sesuatu yang pahit untuk dikonsumsi.

Anak yang mempunyai skor kecemasan ringan disebabkan karena anak sudah mempunyai pengalaman dirawat di rumah sakit, sehingga sudah pernah merasakan perawatan di rumah sakit, tidak semenakutkan yang mereka pikirkan dan dulu mereka pernah sembuh karena perawatan di rumah sakit, merasakan bahwa pelayanan dokter dan perawat baik sehingga kecemasan mereka tidak sebesar anak yang baru pertama kali dirawat. Tanda kecemasan pada anak yang paling sering muncul pada pasien adalah anak merasa gelisah, tidak bisa tidur bila lampu dimatikan, dan khawatir akan kesembuhannya,

Anak yang pernah menjalani rawat inap sebelumnya mempunyai memori pengalaman saat kejadian mereka dirawat sebelumnya. Secara umum, jenis pengalaman dirawat berperan penting terhadap kondisi anak di masa yang akan datang. Jika anak memiliki pengalaman dirawat sebelumnya, maka perlu diketahui bagaimana pengalaman tersebut dipahami anak, dan bagaimana respon anak terhadap pengalamannya. Hal ini akan menentukan reaksi anak terhadap hospitalisasi selanjutnya. Apabila anak pernah mengalami pengalaman tidak menyenangkan di rumah sakit maka akan menyebabkan anak takut dan trauma. Sebaliknya apabila anak dirawat di rumah sakit mendapatkan perawatan yang baik dan menyenangkan maka anak akan lebih kooperatif pada perawat dan tenaga

kesehatan lain (Jafri, 2017). Hasil tabulasi silang menunjukkan bahwa anak yang merasa sangat cemas tidak memiliki pengalaman pernah dirawat inap sebelumnya. Hampir sebagian besar responden yang mempunyai riwayat pernah hospitalisasi, memiliki kecemasan pada tingkat ringan dan sedang.

2. Kecemasan Hospitalisasi Anak usia Prasekolah (3-5 Tahun) sesudah diberikan Terapi Bermain *Puzzle* di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Samsueroi Mertojoso Surabaya.

Hasil penelitian pada tabel 4.6 menunjukkan, bahwa sebagian besar responden setelah mendapat terapi *puzzle* menjadi tidak cemas sedangkan yang mengalami cemas ringan hanya sebanyak 35,0%. Terapi bermain membutuhkan peran serta keluarga dan perawat di ruang rawat anak. Perawat sebagai pemberi asuhan keperawatan pada anak berperan penting dalam proses penyembuhan anak dan tumbuh kembang anak selama hospitalisasi. Perawat harus mampu untuk mengobservasi, menginterpretasikan dan menilai penderitaan dan perasaan tidak nyaman pada anak serta membantu anak memperoleh kembali tingkat kesehatan. Perawat perlu mengupayakan agar tumbuh kembang anak tetap optimal selama hospitalisasi dan berupaya mengurangi kecemasan pada anak. Program terapi bermain diharapkan kecemasan pada anak yang dihospitalisasi dapat berkurang (Pratiwi, W., Immawati, I., & Nurhayati, S., 2023).

Salah satu bentuk terapi bermain adalah *puzzle*. Seni menyusun *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan terbaik yang dapat dilakukan oleh anak usia prasekolah. *Puzzle* merupakan salah satu jenis permainan edukatif yang mengajarkan anak cara menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan. Permainan *puzzle* memiliki kelebihan karena banyaknya warna dan teka-teki yang menarik minat anak-anak untuk belajar dan bermain (Adriana, 2017). Penelitian yang dilakukan oleh Afrida, Hardini, dan Purnomo (2020) mengatakan bahwa bermain terapeutik *puzzle* dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi. Sejalan dengan ini, penelitian yang dilakukan oleh Fransiska, Alvianda dan Rasiani (2019) menyatakan bahwa tingkat kecemasan anak-anak selama rawat inap berkurang ketika mereka berpartisipasi dalam terapi *puzzle*.

Semua anak yang diberikan *puzzle* mengalami penurunan kecemasan. Terapi dilakukan oleh peneliti, dengan bantuan orang tua atau pengasuh. Penurunan tingkat kecemasan pada anak disebabkan karena dengan terapi bermain, anak menjadi senang, merasa bahwa waktu bermainnya tidak benar-benar hilang karena dirawat di rumah sakit, dengan *puzzle* yang diberikan oleh perawat, anak akan merasakan bahwa perawat bukan orang jahat yang ingin melukai mereka, tetapi justru menginginkan mereka agar cepat sembuh, dengan demikian anak akan memiliki keterkaitan emosional dengan perawat, membuat anak tidak takut lagi pada perawat.

Anak yang mengalami kecemasan ringan karena masih merasakan gejala kecemasan seperti takut berlama-lama di ruang rawat inap, anak juga masih takut dengan dokter atau perawat yang datang melakukan visit atau tindakan misalnya penyuntikan obat melalui infus, meskipun tingkatannya sudah lebih rendah dari pengukuran sebelum diberi *puzzle*.

3. Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Kecemasan Anak Pra Sekolah (3 - 5 Tahun) di Ruang Rawat Inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup bermakna skor kecemasan sebelum dan sesudah diberi *puzzle*. Jadi disimpulkan bahwa ada pengaruh pemberian *puzzle* terhadap kecemasan Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di RS Bhayangkara Surabaya. hasil penerapan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode penerapan terapi bermain *puzzle* mampu menurunkan tingkat kecemasan anak yang sedang menjalani proses hospitalisasi. Hasil pre test dan post test terdapat 3 orang anak yang tetap mengalami kecemasan sedang, hal tersebut karena anak terbiasa bermain handphone yang diberikan orangtuanya sehingga ketika diberi terapi bermain *puzzle* tidak mau memperhatikan dan tetap meminta handphone.

Pendekatan perawatan *atraumatic* diperlukan untuk mengurangi kecemasan anak selama rawat inap. *Atraumatic care* adalah suatu bentuk perawatan terapeutik dimana dibutuhkannya suatu intervensi yang digunakan untuk menghilangkan atau mengurangi stres psikologis dan fisiologis yang dialami (Saribu D et al., 2021). Berbicara tentang konsep atraumatik, salah satu hal yang dapat dilakukan perawat

adalah memberikan anak aktivitas bermain untuk mengalihkan perhatian dari kecemasan dan ketakutan. Terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu terapi bermain yang dapat diberikan pada anak. Melalui terapi bermain anak diberi kesempatan bermain dengan mengekspresikan pikirannya. Selain itu, penerapan yang menggunakan *puzzle* sebagai medianya juga dapat membantu anak menenangkan pikirannya, mengembangkan kemampuan, dan kreativitas yang akhirnya dapat mengeluarkan hormon endorfin yang akan menambah rasa senang pada anak (Adriana, 2017). Media permainan *puzzle* didasarkan pada pandangan bahwa bagi anak-anak bermain adalah aktivitas sehat yang memberi manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan, serta membantu mengekspresikan pikiran, mengalihkan nyeri maupun kecemasan (Fransiska dkk, 2019).

Hasil penerapan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sapardi dan Andayani (2021) yang menyatakan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* dapat berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak-anak. Hal ini dikarenakan dalam menyusun kepingan *puzzle* anak perlu bersabar dan tekun dalam menyelesaikannya. Selain itu, hal ini dapat membiasakan anak untuk bersikap tenang, rajin, dan sabar dalam menghadapi sesuatu. Pada tahap usia prasekolah, anak telah memiliki kemampuan motorik halus dan kasar yang lebih matang dibandingkan anak usia toddler. Anak usia prasekolah juga sudah lebih imajinatif, kreatif, dan aktif. Demikian juga dengan kemampuan berbicara dan hubungan sosial anak dengan sejawatnya semakin meningkat. Penelitian lain yang sejalan dengan hasil penerapan ini adalah penelitian yang dilakukan Afrida dkk (2020) yang menyatakan terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengatasi respon kecemasan pada anak prasekolah saat menjalani hospitalisasi. Menurut penulis kecemasan yang dialami oleh anak ketika menjalani hospitalisasi dikarenakan mereka takut dengan berbagai tindakan keperawatan yang dilakukan. Hal ini akan menimbulkan trauma pada anak sehingga akan menghambat proses penyembuhan. Penulis berpendapat bahwa usia dapat berdampak pada tingkat kecemasan karena perkembangan kognitif anak yang belum terlalu matang berkaitan erat dengan kecemasan. Semakin muda usia seorang anak, maka akan semakin tinggi tingkat kecemasan yang dialaminya saat hospitalisasi dikarenakan anak memiliki

kemampuan kognitif yang masih terbatas dalam memahami proses hospitalisasi. Dengan demikian, pemberian intervensi terapi bermain harus menjadi layanan kesehatan terintegrasi bagi anak, di rumah sakit melalui dibentuknya ruang bermain yang aman untuk pasien anak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menyimpulkan Ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak pra sekolah (3 - 5 Tahun) di ruang rawat inap RS. Bhayangkara H.S. Samsoreri Mertojoso Surabaya. Penerapan pemberian alat permainan edukatif dan mengkombinasi terapi alternatif lain seperti metode bercerita, bermain boneka dan lainnya dalam pelayanan di rumah sakit dapat dilakukan sebagai salah satu intervensi dalam memberikan asuhan keperawatan untuk membantu menurunkan kecemasan anak khususnya anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- 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 Poltekkes Kemenkes Pontianak*
- Alini, A. (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. *Jurnal Ners*, 1(2).1-10. <https://doi.org/10.31004/jn.v1i2.112>
- Aryani, D., & Zaly, N. W. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 10(1), 101-108.
- Buchanan, H., & Niven, N. (2002). Validation of a Facial Image Scale to assess child dental anxiety. *International journal of paediatric dentistry*, 12(1), 47-52.
- Daniel, D. (2021). Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi: A Literature Review. *ProNers*, 6(1). 1-9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/48661>
- Fransiska, D., Alvianda, V. W., & Rasiani, A. (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah pada saat hospitalisasi di ruang anak RS Bhayangkara Sartika Asih. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 13(2).
- Hidayat, A. A. A. (2014) *Pengantar ilmu keperawatan anak 2*. 2nd edn. Jakarta: Salemba Medika.

- Jafri, Y. (2017). Pemberian Terapi Bermain Dengan Teknik Bercerita Terhadap Kooperatif Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan Perintis*. 4 (1) : 1-7.
- Mangundap, S. A. (2020). Pengaruh Terapi Bermain terhadap Kecemasan Anak Usia Sekolah Saat Hospitalisasi di Ruang Catelia Rumah Sakit Umum Daerah Undata Palu. *Lentora Nursing Journal*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.33860/lnj.v1i1.284>
- Pratiwi, W., Immawati, I., & Nurhayati, S. (2023). Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di RSUD Jend. Ahmad Yani Metro. *Jurnal Cendikia Muda*, 3(4), 618-627.
- Purnamasari, I., Murniasih, E., & Chumaeratusyfa, V. (2021). Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Menjalani Hospitalisasi Di RSUD Embung Fatimah Batam. *Journal of Hospital Administration and Management*, 2(1), 32–38. <https://doi.org/10.54973/jham.v2i1.233>
- Rahmanita, M. P., Triana, N., & Supardi, S. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai terhadap Tingkat Kecemasan Anak yang Mengalami Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Sains Kesehatan*, 27(2), 19-24.
- Rokach, A. (2016) ‘Psychological, emotional and physical experiences of hospitalized children’, *Clinical Case Reports and Reviews*, 2(4), pp. 399–401. doi: 10.15761/ccrr.1000227.
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34-40.
- Saribu, D., Julia, H., Pujiati, W., & Abdullah, E. (2021). Application of Atraumatic Care with Anxiety Pre-School Children During the Hospitalization Process. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(2), 656-663.
- Vanny, T. N. P., Agustin, W. R., & Rizqiea, N. S. (2020). Gambaran Ketakutan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan'Aisyiyah*, 7(2), 13-17.
- Whaley and Wong. (2019). Buku ajar keperawatan pediatrik Edisi 5. EGC. Wong, L. D. (2013). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.