



## **PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP PENURUNAN TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA TODDLER (1-3 TAHUN) YANG MENGALAMI HOSPITALISASI DI RUMAH SAKIT UMUM DAERAH Dr.MOEWARDI**

**Andresta Diansari<sup>1</sup>, Sitti Rahma Soleman<sup>2</sup>, Suciana Ratrinaningsih<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas 'Aisyiyah Surakarta

<sup>3</sup>RSUD Dr Moewardi

Email Korespondensi: [andrestadiansari.students@aiska-university.ac.id](mailto:andrestadiansari.students@aiska-university.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kecemasan adalah suatu keadaan yang ditandai dengan perasaan takut dan pertanda sistem saraf otonom yang hiperaktif, dari rasa takut dapat menjadi respon akibat hospitalisasi pada anak. Untuk mengurangi kecemasan anak dapat diberikan terapi bermain. Tujuan : Mengetahui hasil penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi. Metode : Desain penelitian dilakukan dengan metode deskriptif studi kasus kepada 2 responden anak yang mengalami kecemasan. Kecemasan diobservasi sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle*. menggunakan skala FIS (*Faces Image Scale*). Hasil : hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah terapi bermain *puzzle* diberikan pada kedua subjek yaitu terjadi penurunan tingkat kecemasan dari An.A sebelum diberikan mendapat skor 4 kategori cemas sedang, setelah diberikan terapi tingkat kecemasan turun menjadi skor 2 kategori tidak cemas dan An.G sebelum diberikan terapi mendapatkan skor 3 kategori cemas ringan, setelah diberikan terapi tingkat kecemasan turun menjadi skor 1 kategori sangat tidak cemas. Kesimpulan : Setelah dilakukan penerapan terapi bermain *puzzle* didapatkan hasil bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi.

**Kata Kunci :** *Toddler, Kecemasan, Puzzle, Hospitalisasi*

### **ABSTRACT**

*Anxiety is a condition characterized by feelings of fear and signs of a hyperactive autonomic nervous system, fear can be a response to hospitalization in children. To reduce anxiety, children can be given play therapy. Objective: To determine the results of applying puzzle play therapy to reduce anxiety levels in children who are hospitalized. Method: The research design was carried out using a descriptive case study method for 2 child respondents who experienced anxiety. Anxiety was observed before and after puzzle playing therapy. The anxiety measurement scale was assessed using the FIS scale (Faces Image Scale). Results: The results of the study showed that after the puzzle playing therapy was given to both subjects, there was a decrease in anxiety levels from An. therapy got a score of 3 categories of mild anxiety, then after being given therapy the anxiety level dropped to a score of 1 category of very not anxious. Conclusion: After implementing puzzle play therapy, the results showed that puzzle play therapy could reduce anxiety levels in children who were hospitalized.*

**Keywords:** *Toddler, Anxiety, Puzzle, Hospitalization*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan data World Health Organization (WHO, 2018) bahwa 3-10 % anak dirawat di Amerika Serikat baik anak usia toddler, prasekolah ataupun anak usia sekolah, sedangkan di Jerman sekitar 3 sampai dengan 7% dari anak toddler dan 5 sampai 10% anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Angka kesakitan anak di Indonesia berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (Susenas) di daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-4 tahun sebesar 25,8%, usia 5-12 tahun sebanyak 14,91%, usia 13- 15 tahun sekitar 9,1%, usia 16-21 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0-21 tahun apabila dihitung dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44%. Prevalensi yang terjadi akan dampak hospitalisasi pada anak cukup tinggi hampir dan tidak menutup kemungkinan terjadi di setiap rumah sakit (WHO, 2018).

Data global tahun 2020 menunjukkan bahwa tingkat prevalensi anak Indonesia yang dirawat di rumah sakit setiap tahunnya meningkat. Pada tahun 2018 rata-rata tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit sekitar 3,49%, meningkat pada tahun 2019 menjadi 3,84%, dan pada tahun 2020 mencapai 3,94%. Sedangkan untuk wilayah Jawa Tengah tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit mencapai 5,39% dalam satu tahun terakhir. Persentase anak yang pernah rawat inap dalam setahun terakhir menurut karakteristik didapatkan data kelompok usia 0-4 tahun sebanyak 7,36%, usia 5-9 tahun sebanyak 3,14%, usia 10-14 tahun sebanyak 2,07%, dan usia 15-17 tahun sebanyak 2,27% (Dinkes Jateng, 2020).

Hospitalisasi adalah suatu proses karena alasan berencana maupun darurat yang mengharuskan anak dirawat atau tinggal di rumah sakit untuk mendapatkan perawatan yang dapat menyebabkan beberapa perubahan pada psikis anak (Winarsih, 2012). Anak yang belum pernah mengalami proses hospitalisasi akan merasakan stress yang lebih tinggi dibanding dengan anak yang sudah pernah mengalami hospitalisasi beberapa kali. Pada anak-anak umumnya merasakan banyak ketakutan sehingga mengalami kecemasan selama proses hospitalisasi (Khusnul Maab *et al.*, 2021).

Di rumah sakit anak akan menghadapi lingkungan yang asing, petugas seperti dokter dan perawat yang tidak dikenal dan gangguan terhadap gaya hidup mereka. Mereka terkadang harus menjalani prosedur yang tidak menyenangkan dan menimbulkan rasa nyeri ketika disuntik, diinfus dan sebagainya. Bagi seorang anak, keadaan sakit dan hospitalisasi menimbulkan stress bagi kehidupannya. Anak sering menjadi tidak kooperatif terhadap perawatan dan pengobatan di rumah sakit, anak menjadi sulit / menolak untuk didekati oleh petugas apalagi berinteraksi. Mereka akan menunjukkan sikap marah, menolak makan, menangis, berteriak-teriak, bahkan berontak saat melihat perawat atau dokter datang menghampirinya. Mereka beranggapan bahwa kedatangan petugas hanya akan menyakiti mereka. Keadaan ini akan dapat menghambat dan dapat menyulitkan proses pengobatan dan perawatan terhadap anak yang sakit Dampak negatif dari hospitalisasi pada anak adalah gangguan fisik, psikis, sosial dan adaptasi terhadap lingkungan (Adriana, 2020).

Kecemasan merupakan kekuatan besar yang mampu menggerakkan tingkah laku manusia, baik tingkah laku yang normal maupun tingkah laku yang menyimpang atau terganggu. Kedua tingkah laku tersebut merupakan bentuk penjelmaan, pernyataan dan penampilan dari pertahanan terhadap rasa cemas. Kecemasan yang dialami oleh anak Selama masa perawatan di rumah sakit memiliki akibat pada proses penyembuhan. Kecemasan yang mampu diatasi dengan baik dan cepat akan menjadikan anak merasa nyaman dan mampu kooperatif dengan tenaga kesehatan sehingga proses pengobatan akan berjalan dengan baik dan tidak terhambat (Atikah dan Siti, 2022).

Dampak rasa cemas yang di alami anak akibat tindakan keperawatan jika tidak segera ditangani maka akan menyebabkan anak menolak untuk mendapatkan tindakan keperawatan selanjutnya. Untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi maka membutuhkan suatu media untuk menurunkan rasa cemas anak sehingga anak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan, salah satunya yaitu dengan terapi bermain (Tamara *et al.*, 2023).

Terapi bermain adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Biasanya ada ruangan khusus yang telah diatur sedemikian rupa sehingga anak bisa merasa lebih santai dan dapat mengekspresikan diri dengan bebas (Adriana, 2020). Terapi bermain diharapkan dapat berpengaruh pada anak untuk menghilangkan stres dan frustrasi serta mempunyai masalah emosi dengan tujuan mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang diharapkan dan anak yang sering diajak bermain akan lebih kooperatif dan mudah diajak kerjasama selama masa perawatan (Kaluas *et al.*, 2022). 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. Sehingga bermain merupakan cara koping yang efektif untuk mengurangi kecemasan (Adriana, 2020).

Jenis permainan yang cocok untuk anak saat hospitalisasi untuk mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar dan halus serta mengontrol emosi tanpa mengeluarkan banyak tenaga adalah bermain *puzzle*. *Puzzle* juga merupakan suatu permainan yang sangat membutuhkan kesabaran, konsentrasi, dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh sebab itu, diharapkan lambat laun mental (kontrol emosi) anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun serta sabar dalam menyelesaikan suatu hal. Terapi bermain *puzzle* berpengaruh terhadap kecemasan anak karena terapi *puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu fokus terhadap tindakan pembedahan dan pengobatan yang dilakukan (Apriliyanto *et al.*, 2021).

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Sukadana *et al.*, (2020) dengan judul pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler* didapatkan hasil pre-test didapatkan mayoritas anak mengalami kecemasan berat sebanyak 14 responden (15.9%) dan didapatkan hasil post-test sebagian besar anak mengalami kecemasan ringan sebanyak 22 responden (81,5%). Uji statistik diperoleh nilai  $p(0,000) < \alpha(0,05)$ . Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan akibat rawat inap balita. Anak yang mengalami rawat inap dapat diberikan terapi bermain *puzzle* mengurangi respons kecemasan yang mereka hadapi.

Hasil observasi yang dilakukan penulis melalui wawancara orangtua kepada 9 dari 15 pasien anak balita yang menderita pneumonia dan yang sedang menjalani kemoterapi di Bangsal Flamboyan 9 RSUD Dr.Moewardi didapatkan anak sering menangis, menjerit, cemas, serta menolak untuk diberikan pengobatan ketika perawat ruangan atau praktikan hendak melakukan tindakan perawatan atau pengobatan. Rata rata kasus yang diderita pasien anak di flamboyan 9 yaitu pasien dengan Pneumonia dan pasien yang sedang menjalani kemoterapi, penyebab cemas yang dirasakan sang anak kebanyakan karena factor penyakit yang diderita dan juga factor orang baru/tenaga medis yang merupakan orang asing bagi si anak. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Toddler (1-3 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rumah Sakit Umum Daerah Dr.Moewardi”.

## METODE PENELITIAN

Laporan karya tulis ilmiah ini bersifat deskriptif dengan desain penelitian studi kasus. Studi kasus adalah suatu jenis yang memiliki batasan tertentu yaitu seperti sasaran dan objek yang akan dituju merupakan manusia, peristiwa, latar dan dokumen. Sasaran ini akan dikaji secara menyeluruh sesuai dengan latar yang dikaji guna untuk mempelajari dan memahami hubungan atau yang berkaitan dengan kasus-kasus tersebut. Desain ini digunakan untuk menerapkan tindakan intervensi terapi bermain pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di bangsal Flamboyan 9 RSUD Dr.Moewardi. Desain penelitian studi kasus meliputi pengkajian keperawatan, diagnose keperawatan, intervensi keperawatan, implementasi keperawatan, dan evaluasi keperawatan. Desain ini digunakan untuk menerapkan tindakan intervensi terapi bermain pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di bangsal Flamboyan 9 RSUD Dr.Moewardi. Dalam studi kasus ini menggunakan subjek pada pasien hospitalisasi di bangsal Flamboyan 9 RSUD Dr.Moewardi, subjek penelitian melibatkan 2 pasien yang diambil secara acak dadu yang telah memenuhi kriteria inklusi dan peneliti memberikan terapi bermain *puzzle* yang akan diamati secara mendalam.

## HASIL PENELITIAN

Penerapan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi. Penelitian ini dilakukan pada 2 orang anak yang mengalami hospitalisasi. Penerapan ini dilakukan pada bulan Januari 2024 dengan hasil :

Tabel 4. 1 Tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* menggunakan *faces image scale*

Subjek	Sebelum
An. A	Skor 4 (Kecemasan Sedang)
An. G	Skor 3 (Kecemasan Ringan)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan data sebelum dilakukan penerapan terapi bermain dengan *puzzle* didapatkan anak mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Diperoleh hasil An. A mengalami kecemasan sedang An.G mengalami kecemasan ringan.

Tabel 4. 2 Tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* menggunakan *faces image scale*

Subjek	Sesudah
An. A	Skor 2 (Tidak Cemas)
An. G	Skor 1 (Sangat Tidak Cemas)

Berdasarkan tabel 4.2 menunjukkan data sesudah dilakukan penerapan terapi bermain dengan *puzzle* didapatkan anak mengalami penurunan kecemasan akibat hospitalisasi. Diperoleh hasil An. A tidak cemas dan An.G sangat tidak cemas setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*.

Tabel 4. 3 perkembangan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* menggunakan *faces image scale*

Subjek	Sebelum	Sesudah	Skor Penurunan
An. A	Skor 4 (kecemasan Sedang)	Skor 2 (Tidak Cemas)	2
An. G	Skor 3 (kecemasan Ringan)	Skor 1 (Sangat Tidak Cemas)	2

Berdasarkan hasil penerapan sebelum dan sesudah yang diukur menggunakan *Faces Image Scale* pada tabel diatas menunjukkan bahwa kedua subjek mengalami penurunan tingkat kecemasan. Penurunan kecemasan pada kedua subjek berbeda sesuai dengan tingkat kecemasan yang dialami. Pada table diatas An. A mengalami penurunan skor kecemasan menjadi tidak cemas. Sedangkan An. G mengalami penurunan tingkat kecemasan yaitu sangat tidak cemas.

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang sudah dipaparkan kemudian akan dilakukan penjelasan lebih lanjut. Pembahasan merupakan penjelasan rincian dari hasil penelitian yang dihubungkan dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian diperkuat dengan konsep atau teori yang disusun di tinjauan pustaka. Pembahasan lebih lanjut dapat dilihat dari interpretasi berikut ini :

### **Tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain *puzzle***

Berdasarkan hasil observasi pengkajian studi kasus, pada awal sebelum melakukan intervensi keperawatan. Pada kedua kasus ditemukan kesamaan yaitu anak tampak tegang, gelisah, ketakutan yang merupakan tanda-tanda kecemasan. Ada beberapa tanda gejala kecemasan seperti gelisah, peningkatan ketegangan otot. Perilaku mencari perhatian, dan mudah marah dan beberapa penyebab tanda gejala kecemasan tersebut dapat muncul. Yaitu mulai dari cemas terhadap petugas kesehatan dan tindakan medis yang dilakukan, cemas karena berada pada tempat dan lingkungan yang asing, cemas dapat muncul akibat perpisahan dengan teman atau saudaranya, serta cemas akibat penyakit yang dirasakan seperti nyeri. Oleh karena itu, peneliti melakukan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan kecemasan pada anak tersebut, agar program intervensi bisa berjalan, dari hasil sebelum dilakukan terapi bermain untuk skor kecemasan An.A yaitu skor 4 (cemas sedang) dengan raut wajah yang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik kearah dagu seperti orang yang akan menangis sambil memeluk ibunya dan ketakutan dan An.G yaitu skor 3 (cemas ringan) dengan raut wajah yang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik kesamping atau tidak bergerak seperti seseorang yang tegang/kaku sembari menjauh saat didekati perawat.

### **Tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi sesudah diberikan terapi bermain *puzzle***

Kecemasan merupakan respon emosional terhadap stressor. Salah satu upaya untuk mengatasi kecemasan antara lain dapat dilakukan dengan teknik distraksi. Salah satu upaya untuk mengatasi kecemasan antara lain dapat dilakukan dengan terapi bermain. Terapi bermain pada anak yang mengalami kecemasan adalah usaha mengubah tingkah laku bermasalah, dengan menempatkan anak dalam situasi bermain. Terapi bermain dapat

membuat anak merasa lebih santai dan dapat diketahui permasalahan anak dan bagaimana mengatasinya, misalnya kecemasan saat hospitalisasi (Jannah & Dewi, 2023).

Ketika dilakukan terapi bermain kedua pasien tampak lebih tenang, gelisah menurun, klien mau diajak komunikasi, diajak diskusi dan mau melakukan bongkar pasang *puzzle* secara mandiri, serta mau bermain bersama, tingkat kooperatif anak sangat berpengaruh terhadap proses perawatan selama di rumah sakit terutama terhadap proses penyembuhan. Perilaku kooperatif anak dapat ditingkatkan melalui terapi bermain, pemberian terapi bermain dapat merubah perilaku anak dalam menerima perawatan (Colin *et al.*, 2020). Dari hasil yang didapat sesudah pemberian terapi bermain didapatkan perubahan skor pada kedua responden yaitu An.A dari skor 4 turun menjadi skor 2 yaitu menjadi tidak cemas ditunjukkan dengan ekspresi wajah sudut bibir sedikit terangkat keatas kearah mata lawan bicaranya kemudian An.G dari skor 3 turun menjadi skor 1 yaitu sangat tidak cemas ditunjukkan dengan ekspresi wajah sudut bibir terangkat / tersenyum lebar kepada perawat setelah terapi bermain dan sudah mau diajak berkomunikasi.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Kurdaningsih (2019) yang menyatakan terapi bermain *puzzle* dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi. Penelitian Kurdaningsih (2019) memiliki pengaruh dimana nilai  $p = 0,000 < \alpha (0,05)$ . Dalam penelitiannya, Kurdaningsih menyebutkan penggunaan terapi bermain *puzzle* secara bersama-sama dengan anak lain yang sedang dirawat untuk menurunkan kecemasan pada anak dan juga mengajarkan anak untuk dapat bersosialisasi dan aktif terhadap lingkungan sekitar. Bagi orang tua diharapkan agar dapat memberikan fasilitas penunjang permainan kepada anak yang menstimulasi saraf motorik dan sensorik sehingga perkembangan psikososial anak tetap berjalan meskipun sedang menjalani hospitalisasi.

### **Perkembangan anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* untuk mengurangi tingkat kecemasan**

Perkembangan anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* sangat berbeda. perkembangan kecemasan anak sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* mereka cenderung takut dan menangis saat didatangi dokter ataupun perawat. Tingkat kecemasan pada kedua subjek tersebut diukur menggunakan skala FIS didapatkan hasil sebelum dilakukan penerapan An.A berada pada tingkat kecemasan sedang dengan skor 4 dengan raut wajah yang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik kearah dagu seperti orang yang akan menangis sambil memeluk ibunya dan ketakutan dan An.G yaitu skor 3 (cemas ringan) dengan raut wajah yang ditunjukkan dengan sudut bibir ditarik kesamping atau tidak bergerak seperti seseorang yang tegang/kaku sembari menjauh saat didekati perawat. An.A dari skor 4 turun menjadi skor 2 yaitu menjadi tidak cemas ditunjukkan dengan ekspresi wajah sudut bibir sedikit terangkat keatas kearah mata lawan bicaranya kemudian An.G dari skor 3 turun menjadi skor 1 yaitu sangat tidak cemas ditunjukkan dengan ekspresi wajah sudut bibir terangkat / tersenyum lebar kepada perawat setelah terapi bermain dan sudah mau diajak berkomunikasi. Perkembangan An.A 1 jam setelah diberikan terapi bermain tampak menjadi lebih tenang dan tidak takut/cemas saat didekati perawat kemudian perkembangan An.G 1 jam setelah diberikan terapi bermain tampak menjadi lebih aktif dan tidak takut sama sekali didekati perawat dan mau diajak ngobrol perawat.

Kecemasan anak yang dirawat di rumah sakit akan sangat terlihat pada hari pertama, kedua bahkan, hari ketiga, selanjutnya cemas akan berkurang. Kecemasan pada anak bisa berkurang karena adanya dukungan dari orang tua, teman, aktivitas saat di rumah sakit, terapi bermain dan petugas yang ada di rumah sakit (Ramdana *et al.*, 2023).

Selain itu, penerapan yang menggunakan *puzzle* sebagai medianya juga dapat membantu anak menenangkan pikirannya, mengembangkan kemampuan, dan kreativitas yang akhirnya dapat mengeluarkan hormon endorphin 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 (Helena & Alvianda, 2020).

Setelah diberikan terapi bermain anak lebih aktif dan dapat mengekspresikan harapan, keterampilan dan kemampuan motoric anak berkembang, kemampuan kognitif akan meningkat, potensi anak yang akan semakin terlihat berkembang, serta rasa percaya diri yang semakin meningkat (Fauzia, 2020). Media *puzzle* di dasari oleh pandangan bahwa bermain bagi anak merupakan aktifitas yang sehat dan diperlukan untuk kelangsungan tumbuh kembang anak dan memungkinkan untuk dapat menggali dan mengekspresikan perasaan pikiran anak, mengalihkan perasaan nyeri, cemas dan relaksasi. Dengan demikian, kegiatan bermain harus menjadi bagian integral dari pelayanan kesehatan anak di rumah sakit.

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.

Penelitian lain yang sejalan dengan hasil penerapan ini adalah penelitian yang dilakukan Nur *et al* (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, baik di rumah sakit maupun di rumah.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi. Hasil analisa dari pembahasan yang telah diuraikan maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil yang didapatkan penulis dapat diketahui bahwa tingkat kecemasan sebelum dilakukan penerapan terapi bermain *puzzle* pada kedua anak yang mengalami kecemasan sedang dan kecemasan ringan saat didatangi perawat ataupun dokter untuk dilakukan perawatan anak merasa takut, gelisah, tegang dan bahkan menangis.
2. Berdasarkan hasil yang didapatkan penulis dapat diketahui bahwa tingkat kecemasan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada kedua anak yang mengalami kecemasan sedang dan ringan didapatkan kini anak sudah tidak cemas dan sangat tidak cemas.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah terapi bermain *puzzle* diberikan pada kedua subjek penelitian yaitu terjadi penurunan tingkat kecemasan yang dialami oleh kedua anak yaitu awalnya mengalami tingkat kecemasan sedang dan kecemasan ringan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan menurun. Berdasarkan hasil tersebut

menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* yang dilakukan oleh penulis mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak.

### Saran

1. Bagi responden atau keluarga  
Dengan adanya penerapan ini diharapkan keluarga dapat mengaplikasikan terapi bermain *puzzle* untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.
2. Bagi instansi  
Dengan adanya penerapan ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pemberian asuhan keperawatan pada pasien anak untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain *puzzle*.
3. Bagi rumah sakit  
Dengan adanya penerapan ini diharapkan dalam memberikan asuhan keperawatan dapat menerapkan aktivitas terapi bermain untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi, sehingga anak tidak menolak saat diberikan pengobatan ataupun perawatan.
4. Bagi perawat  
Sebagai referensi dalam memberikan intervensi pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
5. Bagi penulis  
Sebagai bahan pengalaman sekaligus penatalaksanaan asuhan keperawatan untuk pasien anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

### DAFTAR PUSTAKA

- Adriana. (2020). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Salemba Medika.
- Apriani, D. G. Y., & Putri, D. M. F. S. (2021). Dampak Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah di Ruang Angrek Badan Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Tabanan. *Jurnal Kesehatan Medika Udayana*, 7(2), 74–83. <https://doi.org/10.47859/jmu.v7i02.32>
- Apriliyanto, A., Astuti, W. T., & Nurhayati, L. (2021). Literature Review : Penerapan Terapi Bermain Puzzle terhadap Kecemasan pada Anak Prasekolah akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 7(2), 72–84. <https://doi.org/10.56186/jkbb.96>
- Atikah, R. A., dan Siti, R. (2022). *The application of fairy tale therapy to preschool kids who get anxious due to hospitalization*. universitas muhammadiyah pekajangan pekalongan.
- Colin, V., Keraman, B., Waydinar, D. D., & Eca. (2020). the Effect of Play Therapy (Skill Play) of Snakes and Ladders Game on the Level of Cooperation During Treatment in Preschool Children (3-6 Years) in the Edelweist Room of Rsud Dr. M Yunus Bengkulu. *Journal Of Nursing Anda Public Health*, 8(1), 111–115.
- Dhelvi Ananda. (2021). *IMPLEMENTASI TERAPI BERMAIN DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK*. Irawan Massie.
- Fauzia, latif. (2020). *PENGARUH TERAPI BERMAIN COMEDY CART TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK YANG MENGALAMI HOSPITALISASI DI RSUD Dr. MOEWARDI SURAKARTA*. 4(1), 1–23.
- Harismis, A. (2020). Klasifikasi umur menurut WHO dan masalah kesehatannya. *SehatQ Dan Kemenkes RI*.
- Helena, D. F., & Alvianda, V. W. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, 13(2), 78–81. <https://doi.org/10.36051/jiki.v13i2.87>

- Ibrahim, H. A., Arbianingsih, Amal, A. A., & Huriati. (2020). The Effectiveness of Play Therapy in Hospitalized Children with Cancer: Systematic Review. *Journal Of Nursing Practice*, 3(2), 233–243. <https://doi.org/10.30994/jnp.v3i2.92>
- Jannah, M., & Dewi, T. K. (2023). Penerapan Terapi Mewarnai dan Origami Pada Anak di Bangsal Anak Rumah Sakit Jendral Ahmad. *Penerapan terapi mewarnai dan origami pada anak metro application of coloring and origamy therapy in preschool children who experience anxiety have been hospitalized in the children ' s room of general hospital jenderal ahmad Survey Kesehatan Nasional*, 3(September), 424–431. <https://jurnal.akperdharmawacana.ac.id/index.php/JWC/article/download/488/321>
- Jasmine Mutiara Bintang, R. M. A. (2022). *Tutorial Membuat Game Puzzle Roblox* (Roni Andarsyah (ed.)). Buku Pedia.
- Kaluas, I., Ismanto, A., & Kundre, R. (2022). Perbedaan Terapi Bermain Puzzle Dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Tk. Iii. R. W. Mongisidi Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Khusnul Maab, M., Aristina, T., Nunung Rachmawati, & Harigustian, Y. (2021). The Effect of Play Therapy on Children's Anxiety in Hospitalization : Literature Review. *Health Media*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55756/hm.v3i1.64>
- Kurdaningsih, S. V. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang. *Seminar Dan Workshop Nasional Keperawatan "Implikasi Perawatan Paliatif Pada Bidang Kesehatan" PENGARUH*, 2(2), 18–26.
- Ley 25.632. (2022). *terapi bermain kognitif pada seseorang*. 26–61.
- Meri Neherta Ira Mulya Sari Penerbit Adab. (2023). *TERAPI BERMAIN Intervensi Keperawatan Pemulihan Psikologis Anak Pasca Gempa* (D. dr. Chundrayetti, SpA Eva (ed.)). Penerbit Adab.
- Nuliana, W. (2022). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi: Literatur Review. *Jurnal Keperawatan Indonesia Timur (East Indonesian Nursing Journal)*, 18. <https://jbi.global/critical-appraisal-tools>
- Nur Afrida, R., Hardini, D. S., & Purnomo, A. (2020). Pengaruh Bermain Teraupetik Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah di Ruang Anak Rs Bhayangkara Anton Soedjarwo Pontianak. *Khatulistiwa Nursing Journal*, 2(2), 1–9. <https://doi.org/10.53399/knj.v2i2.46>
- Nur Oktavia Hidayati, Ajeng Andini Sutisnu, & Ikeu Nurhidayah. (2021). 394-Article Text-2066-1-10-20210618. *Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi*, 9(1), 61–67.
- Nuraisyah, R., & Atikah, C. (2023). karakteristik perkembangan anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17 (1), 75–81.
- Pramudita, C. D. A., & Maryatun, M. (2023). Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal Shofa Rs Pku Muhammadiyah Karanganyar. *OVUM : Journal of Midwifery and Health Sciences*, 3(2), 54–61. <https://doi.org/10.47701/ovum.v3i2.2945>
- Purnamasari, T. P., Bariah, O & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Putri, A., & R. (2020). *Gambaran Ketakutan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi*. Universitas Kusuma Husada Surakarta.

- Ramdana, D. I., Pirmansyah, M. T., & ... (2023). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Down Syndrom Di SKH Negeri 1 Kabupaten Tangerang Tahun 2023. ... *Journal Of Social Science ...*, 3, 7662–7671. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/7139%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/7139/5014>
- Sukadana, G., Triana, K. Y., & Anak, D. K. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Toddler The Effect Of Playing Puzzle Therapy Towards Anxiety Level Due To The Hospitalization Of Toddlers. *Caring*, 4, 40–44.
- suwarsih, C. (2020). *pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini*. Universitas Pendidikan Yogyakarta.
- Tamara, Livia, H., & Danie, T. I. (2023). Pengaruh Terapi Bermain Jenga Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (4-6 Tahun) Akibat Hospitalisasi Di Murni Teguh Memorial Hospital. *Indonesian Trust Nursing Journal (ITNJ)*, 1(1), 2023.
- Utomo, H., Tanzaha, I., Jamilah, A., & Noegroho, S. (2021). Profil Anak Indonesia. In *Kementrian Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak Republik Indonesia. Kesehatan Mental Anak.*, (2018).
- Yulianto, A., Idayati, I., & Sari, S. A. (2021). Penyuluhan kesehatan tentang penerapan terapi bermain puzzle pada anak pra sekolah untuk mengurangi kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. *JOURNAL OF Public Health Concerns*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.56922/phc.v1i1.53>
- Zeky, A. A., Batubara, J., Islam, U., Imam, N., & Padang, B. (2022). *Jurnal Al-Taujih*. 5(2).