



PENERAPAN TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR TERHADAP TINGKAT KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK PRASEKOLAH DI RUANG ANGGREK RSUD DR. SOERATNO GEMOLONG

Dian Yuliyanto¹, Anjar Nurrohmah², Fitria Purnamawati³

^{1,2} Profesi Ners, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Surakarta

³ Rumah Sakit Umum Daerah (RSUD) Dr. Soeratno Gemolong

Email: dianyuli0725@gmail.com

ABSTRAK

Pada anak yang sakit, minat dan kegiatannya akan berubah, terutama jika anak tersebut perlu di rawat dirumah sakit. Hospitalisasi adalah pengalaman anak saat menjalani perawatan dirumah sakit. Prevelensi kecemasan hospital di RSUD Dr. Soeratno Gemolong, jumlah anak yang dirawat dibangsal anak usia prasekolah yaitu bangsal anggrek selama 4 bulan terakhir dimulai dari bulan Maret sampai dengan juni 2023 sebanyak 465 pasien, dengan usia prasekolah sebanyak 286 pasien dan masalah keperawatan kecemasan sebanyak 226 pasien. Untuk mengatasi kecemasan hospital salah satunya adalah dengan terapi bermain. Tujuan; untuk mengetahui hasil nilai kecemasan saat penerapan terapi bermain mewarnai di Ruang Anggrek RSUD dr. Soeratno Gemolong Metode; Jenis penelitian ini studi kasus yang mendeskripsikan kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain mewarnai gambar. Hasil; hasil penerapan terhadap 2 responden yang dilakukan selama 2 hari dengan frekuensi 30 menit sehari menunjukkan ada pengaruh terapi bermain mewarnai gambar. Kesimpulan; Terdapat perbedaan hasil nilai kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan intervensi terapi bermain mewarnai gambar.

Kata Kunci : *Anak, Hospitalisasi, Kecemasan, Terapi Bermain*

ABSTRACT

In a sick child, his interests and activities will change, especially if the child needs to be hospitalized. Hospitalization is the child's experience while undergoing treatment in a hospital. Prevalence of hospital anxiety at RSUD Dr. Soeratno Gemolong, the number of children treated in the preschool-aged children's ward, namely the orchid ward during the last 4 months starting from March to June 2023 was 465 patients, with preschool age 286 patients and anxiety nursing problems as many as 226 patients. To overcome hospital anxiety one of them is play therapy. Objective; to find out the results of anxiety scores when applying coloring play therapy in the Orchid Room of RSUD dr. Soeratno Gemolong Method; This type of research is a case study that describes anxiety before and after playing coloring pictures therapy. Results; the results of the application to 2 respondents which were carried out for 2 days with a frequency of 30 minutes a day showed that there was an effect of play

therapy coloring pictures. Conclusion; There are differences in the results of anxiety scores before and after the intervention of coloring pictures play therapy.

Keywords: Children, Hospitalization, Anxiety, Play Therapy

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa. Awal kokoh atau rapuhnya suatu Negara dapat dilihat dari kualitas para generasi penerusnya. (Inten & Permatasari, 2019). Anak pra-sekolah adalah anak yang berumur antara 3 sampai 6 tahun, pada masa ini anak-anak senang berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Salah satu ciri khas perkembangan psikososial pada usia ini adalah mulai meluasnya lingkungan sosial anak. Bila pada tahap usia sebelumnya anak merasa cukup dengan lingkungan pergaulan dalam keluarga, maka anak usia prasekolah mulai merasakan adanya kebutuhan untuk memiliki teman bermain, serta memiliki aktivitas yang teratur di luar lingkungan rumah (Ginting, 2018).

Anak-anak dapat dirawat di rumah sakit karena cedera seperti jatuh, aspirasi, demam, dan luka bakar. Sistem kekebalan anak yang berkembang membuat mereka lebih rentan terhadap penyakit dan membuat mereka lebih cepat sakit, semakin muda anak semakin besar risiko penyakit. (Al-ihسان *et al.*, 2018). Anak prasekolah seringkali mengalami masalah kesehatan akibat dari perilaku yang tidak sehat sehingga menyebabkan penyakit infeksi seperti demam, diare, ISPA dan lain-lain (Rikesdas, 2018). Seorang anak yang sakit, minat dan kegiatannya akan berubah, terutama jika anak itu perlu dirawat di rumah sakit (Pratiwi *et al.*, 2019). Hospitalisasi merupakan suatu peristiwa yang harus dihadapi oleh anak akibat dari suatu penyakit (A'diilah dan Somantri, 2016). Hospitalisasi anak adalah proses yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk terapi dan perawatan sampai mereka kembali lagi ke rumah. Selama proses rawat inap, anak-anak dan orangtua mungkin dihadapkan pada berbagai pengalaman traumatis dan memicu kecemasan (Sulaeman *et al.*, 2019).

Hospitalisasi adalah pengalaman anak saat menjalani suatu proses perawatan dan tinggal di rumah sakit karena alasan kesehatan atau keadaan darurat sampai anak pulang ke rumah kembali. Pada saat hospitalisasi anak akan merasakan cemas dan takut. Keadaan ini terjadi karena anak beradaptasi dengan lingkungan yang baru yang mengganggu kenyamanan dan menimbulkan stressor. Hal ini disebabkan karena anak belum memahami mengapa ia harus di rawat, cemas karena adanya perubahan lingkungan, status kesehatan, kebiasaan sehari-hari dan keterbatasan mekanisme koping. Stres yang dialami anak selama hospitalisasi dapat menimbulkan dampak yang negatif. sehingga mengganggu perkembangan anak (Lufianti dkk, 2022). Sangat penting untuk mengelola kecemasan pada anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit (Sapada, 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi yaitu dengan terapi bermain.

Berdasarkan data *World Health Organisation* (WHO) pada tahun 2018 bahwa 3% - 10% pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat mengalami stress selama hospitalisasi. Sekitar 5% - 10% anak yang di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda stress selama dihospitalisasi. Angka kesakitan anak di Indonesia mencapai lebih dari 45% dari jumlah keseluruhan populasi anak di Indonesia (Kemenkes RI, 2018). Sehingga didapat peningkatan hospitalisasi pada anak menurut Data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018 angka rawat inap atau hospitalisasi anak di Indonesia naik sebesar 13% dibandingkan tahun 2017, sedangkan di Provinsi Jawa Tengah angka kejadian hospitalisasi anak sebesar 4,1% dari jumlah

penduduk, persentase tertinggi anak yang pernah dirawat inap ada di perkotaan dibandingkan dengan di pedesaan (Badan Pusat Statistik., 2018).

Hasil laporan dari rekam medik ruang rawat inap anak RSUD Dr. Soeratno Gemolong, jumlah anak yang dirawat dibangsal anak usia prasekolah yaitu bangsal anggrek selama 4 bulan terakhir dimulai dari bulan Maret sampai dengan juni 2023 sebanyak 465 pasien, dengan usia prasekolah sebanyak 286 pasien dan masalah keperawatan kecemasan sebanyak 226 pasien. Menurut Irawan & Zulaikha (2020) kecemasan adalah tekanan jiwa gelisah yang dialami sebagai reaksi umum terhadap ketidakberdayaan untuk mengatasi suatu masalah atau kurangnya rasa aman (merasa bergantung atau biasanya anak mengalami *separation anxiety* yang artinya tidak ingin ditinggalkan), ketakutan, perasaan terasing dari keluarga, putus asa, dan protes merupakan beberapa reaksi kompleks dan beragam yang dapat terjadi ketika seorang anak sakit dan perlu dirawat di rumah sakit (Pratiwi *et al.*, 2019).

Kecemasan pada anak tidak boleh dianggap remeh, karena berpotensi menghambat proses pemulihan kesehatan anak. Sangat penting untuk mengelola kecemasan pada anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit (Sapada, 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi yaitu dengan terapi bermain. Terapi bermain merupakan salah satu permainan yang bertujuan untuk mengurangi kecemasan dan meningkatkan kooperatif anak selama menjalani perawatan di rumah sakit (Mertajaya, 2019).

Terapi bermain merupakan bentuk tindakan yang digunakan agar mengurangi kecemasan, ketakutan dan anak dapat mengenal lingkungan, serta belajar mengenai perawatan serta prosedur yang dilakukan oleh staf rumah sakit (Saputro dan Fazrin, 2017). Bermain merupakan dunia anak, melalui bermain anak akan mempelajari bermacam hal mengenai kehidupan. Anak sangat membutuhkan bermain dan permainan untuk tumbuh kembangnya (Lestari *et al.*, 2018). Bermain termasuk hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa anak-anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak usia dini merupakan nilai positif terhadap perkembangan seluruh aspek yang ada dalam diri anak. Dalam bermain anak memiliki nilai kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu yang anak rasakan dan pikiran (Pupung dan Lestarinigrum, 2018).

Untuk itu, anak memerlukan media yang dapat mengekspresikan perasaan tersebut dan mampu bekerja sama dengan petugas kesehatan selama masa perawatan. Media yang paling efektif adalah melalui kegiatan permainan, alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya (Ramani *et al.*, 2019) dan mengembangkan ketrampilan, serta meningkatkan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri (Sarasehan *et al.*, 2020).

Penyakit dan hospitalisasi sering menjadi krisis pertama yang harus dihadapi oleh anak. Untuk mengurangi dampak anak dari hospitalisasi yang dialami anak selama perawatan anak, maka diperlukan suatu media yang dapat mengungkapkan rasa cemas salah satunya adalah terapi bermain. Terapi mewarnai gambar merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan prinsip rumah sakit dimana secara psikologis permainan ini dapat membantu anak

dalam mengekspresikan perasaan cemas, takut, sedih, tertekan dan emosi (Arifin & Udiyani, 2019).

Mewarnai gambar merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah sebuah kreasi seni. Ada banyak manfaat mewarnai gambar bagi anak, antara lain: melatih anak mengenal aneka warna dan nama-nama warna, menstimulasi daya imajinasi dan kreativitas, melatih mengenal objek yang akan diwarnai, melatih anak untuk membuat target, melatih anak mengenal garis batas, melatih keterampilan motorik halus anak sebagai salah satu sarana untuk mempersiapkan kemampuan menulis, melatih kemampuan koordinasi antar mata dan tangan. Mulai dari berbagai cara yang tepat menggenggam krayon hingga memilih warna dan menajamkan krayon sebagai terapi permainan kreatif yang merupakan metode penyuluhan kesehatan untuk merubah perilaku anak selama dirumah sakit (Aryani & Wati, 2021).

Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryani & Wati (2021), di ruang paviliun anak RSPAD Gatot Soebroto pada bulan April hingga Juni 2019. Tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar di ruang paviliun anak RSPAD sebagian besar tergolong kecemasan berat yaitu sebanyak 29 anak (82.9 %). Tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sesudah diberikan terapi bermain di ruang paviliun anak di RSPAD sebagian besar tergolong kecemasan sedang 28 anak (80%). Terdapat pengaruh pemberian terapi bermain terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah di ruang paviliun anak di RSPAD.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diperoleh informasi bahwa masih banyak anak yang mengalami kecemasan dalam menjalani hospitalisasi dan pada salah satu penelitian di atas menyatakan bahwa setelah dilakukan terapi mewarnai gambar pada anak yang menjalani hospitalisasi, setelahnya anak yang tidak mengalami kecemasan jumlahnya meningkat, maka penulis mengangkat judul “Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah Di RSUD dr. Soeratno Gemolong”. Rencana Tindakan keperawatan yang akan dilakukan yaitu Terapi Bermain Mewarnai Gambar untuk anak usia pra sekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di bangsal Anggrek RSUD Dr. Soeratno Gemolong.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dengan teknik studi kasus yaitu mengidentifikasi bagaimana penerapan terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah. Responden dari penelitian ini adalah 2 (dua) orang pasien. Lokasi penerapan ini dilakukan Di Ruang Anggrek RSUD dr. Soeratno Gemolong dilaksanakan pada tanggal 3 juli – 29 juli 2023. Instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi responden dengan menggunakan kuesioner.

HASIL PENELITIAN

a. Hasil penerapan sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar

Tabel 4.1 hasil tingkat kecemasan pasien sebelum dilakukan terapi bermain mewarnai gambar pada An.A dan An.N

Waktu	Nama	Skor Cemas	Tingkat Kecemas
27 Juli 2023	An. A	37	Berat
27 Juli 2023	An. N	26	Sedang

Berdasarkan tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa skor cemas pasien sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar pada An. A dengan skor cemas 34, An. N

dengan skor cemas 26. Hal ini menunjukkan pada kedua pasien memiliki skor cemas sedang dan berat.

- b. Hasil penerapan setelah diberikan terapi bermain mewarnai gambar

Tabel 4.2 hasil tingkat kecemasan pasien sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar pada An.A dan An.N

Waktu	Nama	Skor Cemas	Tingkat Kecemas
28 Juli 2023	An. A	22	Sedang
28 Juli 2023	An. N	14	Ringan

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa skor cemas pasien setelah diberikan terapi bermain mewarnai gambar pada skor cemas mengalami penurunan yaitu pada An. A dengan skor cemas 22 dan An. N dengan skala cemas 14. Hal ini menunjukkan pada kedua pasien mengalami perubahan dengan penurunan skor kecemasan setelah diberikan penerapan terapi bermain mewarnai gambar.

- c. Hasil perkembangan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain mewarnai gambar

Tabel 4.3 perkembangan tingkat kecemasan pasien sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar pada An.A dan An.N

Waktu	Skor Cemas		Skor Cemas	
	sebelum	sesudah	sebelum	sesudah
27 Juli 2023			28 Juli 2023	
An. A	37 (berat)	30 (berat)	28 (sedang)	22 (sedang)
An. N	26 (sedang)	21 (sedang)	20 (sedang)	14 (ringan)

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa penurunan setelah diberikan penerapan terapi mewarnai gambar pada An.A dan An.N tidaklah sama. Pada An.A pada tanggal 27 Juli 2023 sebelum diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya 37 dan sesudah diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya menjadi 30, sedangkan pada tanggal 28 Juli 2023 sebelum diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya 28 dan sesudah diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya menjadi 22. Pada An.N pada tanggal 27 Juli 2023 sebelum diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya 26 dan sesudah diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya menjadi 21, sedangkan pada tanggal 28 Juli 2023 sebelum diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya 20 dan sesudah diberikan terapi mewarnai gambar skor cemas nya menjadi 14.

- d. Perbandingan hasil akhir penerapan

Tabel 4.4 perbandingan hasil skor cemas pasien sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar pada An. A dan An. N

	Tingkat Kecemasan		
	Sebelum	Sesudah	Penurunan Skor Cemas
An. A	37 (berat)	22 (sedang)	15
An. N	26 (sedang)	14 (ringan)	12

Berdasarkan tabel 4.4 menunjukkan bahwa terjadi penurunan sesudah diberikan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada An.A dan An.N. Perubahan pada An.A terjadi penurunan dari skor cemas 37 ke skor 22. An.N terjadi penurunan dari skor cemas 26 ke skala cemas 14.

PEMBAHASAN

1. Tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain mewarnai gambar

Berdasarkan observasi sebelumnya dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil pada kedua pasien dengan skala cemas. Pada An.A sebelum dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil dengan skor cemas 37. Pada An.N sebelum dilakukan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil dengan skor cemas 26. Dari kedua pasien tampak adanya perbedaan skor cemas hal ini juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi cemas diantaranya usia anak, jenis kelamin, pengalaman dirawat sebelumnya, dan lama perawatan (Lufianti Anita, dkk., 2022). Faktor yang mempengaruhi reaksi anak terhadap kecemasan hospitalisasi berbeda-beda antara yang satu dengan lainnya, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: usia anak, jenis kelamin, pengalaman dirawat sebelumnya, dan lama perawatan.

Respon kecemasan yang ditunjukkan oleh responden antara lain yaitu respon menangis, menjerit, ketakutan, tidak mau diajak bicara oleh perawat, menolak saat didekati dan tidak kooperatif saat dilakukan tindakan keperawatan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mulyanti (2018) respon kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi ditandai dengan anak sering menangis, takut kepada tenaga medis, dalam proses tindakan keperawatan anak cenderung menolak dan murung. Kecemasan yang terjadi selama hospitalisasi ini disebabkan oleh krisis situasional dimana anak merasa mengalami perpisahan dengan lingkungan rumah, lingkungan keluarga dan lingkungan teman (Aliyah & Rusmariana, 2021).

2. Tingkat kecemasan sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar

Berdasarkan observasi sesudah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil pada kedua pasien dengan skor cemas: Pada An.A setelah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil dengan skor cemas 22. Pada An.N setelah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil dengan skor cemas 14. Hasil penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang dilakukan pada anak prasekolah yang mengalami kecemasan hospitalisasi memberikan penurunan tingkat kecemasan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aryani dan Nedra (2021) yang mengatakan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sesudah diberikan terapi bermain di ruang paviliun anak di RSPAD sebagian besar tergolong kecemasan sedang 28 anak (80%). Terdapat pengaruh pemberian terapi bermain terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah di ruang paviliun anak di RSPAD.

Hasil ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Gerungan dan Walelang (2020) yang mengatakan ada pengaruh yang signifikan dari terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. Melalui terapi bermain mewarnai gambar, seorang dapat menuangkan simbolisasi tekanan atau kondisi traumatis yang dialaminya ke dalam coretan dan pemilihan warna. Dinamika secara psikologis menggambarkan bahwa individu dapat menyalurkan perasaan yang tersimpan dalam bawah sadarnya dan tidak dapat dimunculkan ke dalam realita. Lewat terapi bermain mewarnai gambar, seseorang secara tidak sadar telah mengeluarkan muatan amigdalanya, yaitu mengekspresikan rasa sedih, tertekan, cemas, stres, menciptakan gambaran-gambaran yang membuat kembali merasa bahagia, dan membangkitkan masa-masa indah yang pernah di alami bersama orang-orang yang dicintai. Melalui terapi bermain mewarnai gambar, emosi dan perasaan yang ada didalam

diri bisa dikeluarkan, sehingga dapat menciptakan koping yang positif (Gerungan & Walelang, 2020).

3. Perkembangan skor cemas sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar.

Hasil penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang dilakukan pada ke 2 responden menunjukkan bahwa adanya pengaruh pada penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang dilakukan 1 kali selama 30 menit dalam sehari pada pasien hospitalisasi di Ruang Anggrek RSUD dr Soeratno Gemolong. Pada An.A setelah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang pertama mengalami penurunan kecemasan menjadi skor 30 dan setelah penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang kedua menjadi skor 22. Pada An.N setelah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang pertama mengalami penurunan menjadi skor 21 dan setelah penerapan terapi bermain mewarnai gambar yang kedua menjadi skor 14. Hasil menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap penurunan tingkat kecemasan pasien pra sekolah yang mengalami kecemasan hospitalisasi. seperti penelitian yang dilakukan oleh Gerungan dan Walelang (2020). Terapi bermain merupakan salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan salah satu alat paling efektif untuk mengatasi stres anak ketika dirawat di Rumah Sakit. Karena hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak dan sering disertai stres berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang dialami sebagai alat koping dalam menghadapi stres (Gerungan & Walelang, 2020).

4. Perbandingan hasil akhir antara 2 responden

Berdasarkan observasi sesudah dilakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar didapatkan hasil pada kedua pasien usia pra sekolah yang mengalami hospitalisasi telah mengalami perbandingan. Dari hasil penerapan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa terjadi perbandingan penurunan skor kecemasan setelah diberikan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada An.A dan An. N. Pada An.A setelah diberikan penerapan terapi bermain mewarnai gambar terjadi penurunan skor kecemasan dari skor cemas awal 37 ke skor cemas 22. Sedangkan pada An.N setelah diberikan penerapan terapi bermain mewarnai gambar terjadi penurunan skor kecemasan dari skor cemas awal 26 ke skor cemas 14. Dari hasil observasi akhir, kedua pasien tersebut menunjukkan adanya perbandingan penurunan skor cemas antara An.A dan An. N yaitu dengan perbandingan An.A dengan skor cemas 22 dan An. N dengan skor cemas 14. Dari kedua pasien tampak adanya perbandingan skor cemas hal ini juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi cemas diantaranya usia anak, jenis kelamin, pengalaman dirawat sebelumnya, dan lama perawatan (Lufianti Anita, dkk., 2022).

KESIMPULAN

Tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah sebelum diberikan terapi bermain mewarnai gambar ada 2 pasien dengan tingkat cemas berat dan sedang. Tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah sesudah diberikan terapi bermain mewarnai gambar mengalami penurunan pada skor cemas. Perkembangan tingkat kecemasan sesudah diberikan terapi bermain mewarnai gambar pada kedua responden dalam 2 hari penerapan menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah di RSUD dr Soeratno Gemolong. Perbandingan hasil akhir dari 2 responden dengan hasil pada An.A tingkat

kecemasan mengalami penurunan dari skor cemas awal 37 (berat) menjadi skor cemas 22 (sedang). Sedangkan pada An.N tingkat kecemasan mengalami penurunan dari skor cemas awal 26 (sedang) menjadi skor cemas 14 (ringan)

SARAN

Bagi Pasien: Mampu melakukan teknik terapi bermain mewarnai gambar secara mandiri untuk mengurangi rasa cemas. Bagi Perawat dan Tenaga Kesehatan: Mampu meningkatkan pengetahuan tentang ilmu dalam memberikan intervensi keperawatan kepada pasien yang skor cemas nya tidak stabil. Agar dapat meningkatkan kualitas asuhan keperawatan secara mandiri yang diberikan kepada pasien. Sehingga meningkatkan harapan sembuh pasien serta memperpendek waktu perawatan pasien dirumah sakit. Bagi Instansi Rumah Sakit: Diharapkan dibuatkan standar operasional terapi bermain mewarnai gambar untuk menstabilkan skala cemas *hospitalisasi* pada anak prasekolah, disamping pengobatan farmakologi sehingga perawat diruang rawat inap dapat mempermudah pelaksanaannya dilapangan. Bagi Peneliti Selanjutnya: Untuk peneliti selanjutnya selain meneliti efektivitas terapi bermain mewarnai gambar yang sebagai terapi tambahan nonfarmakologis juga perlu meneliti seberapa besar efektivitas terapi bermain yang lain sebagai terapi tambahan nonfarmakologis di Ruang Anggrek RSUD dr Soeratno Gemolong Sragen.

DAFTAR PUSTAKA

- A'diilah, N. and Somantri, I. 2016. 'Efektifitas Terapi Mendongeng terhadap Kecemasan Anak Usia Toddler dan Prasekolah Saat Tindakan Keperawatan Effectiveness of Story Telling Therapy towards the Anxiety of Toddler and Pre-school Children during Nursing Intervention', Jkp, 4(3), pp. 248–254.
- Al-ihسان, M., Santi, E., & Setyowati, A. (2018). *Terapi Bermain Origami Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Hospitalisasi*. Dunia Keperawatan, 6, 63–70.
- Aryani, D. & Wati, N.Z. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah*. Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi
- Dwija Utama. (2018). Jurnal Pendidikan Dwija Utama. *Sang Surya media*
- Ginting, M. B. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. Jurnal tematik, 8 (2), pp. 190-199
- Inten, D. N., & Permatasari, A. N. (2019). *Literasi Kesehatan pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Eating Clean*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 366-376. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.188>
- Irawan, W. A., dan Zulaikha, F. (2020). Pengaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kecemasan pada Anak Akibat Hospitalisasi di ruang Melati RSUD Abdul Wahab Sjahrine Samarinda. Borneo Student Research. Vol 1, No 3.
- Iriani, V.A. & Andika, R.S. (2022). Monograf Penanganan Kecemasan Pada Ibu Hamil Menggunakan Teknik Relaksasi Autogenik. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kemenkes, R. (2019). Profil Indonesia Sehat 2019. Kemenkes. <https://pusdatin.kemkes.go.id>
- Lufianti, A. Dkk. (2022). Ilmu Dasar Keperawatan Anak. Pradina Pustaka.
- Pratiwi, D. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Tingkat Kemandirian Secara Fisik Pada Anak Usia (4-6 tahun) Prasekolah di TK Margobhakti Kelurahan Sukosari Kecamatan Kartoharjo Kota Madiun*. Stikes Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Riskesdas. (2018). Hasil Utama RISKESDAS 2018. Jakarta.
- Saputro, H. & Fazrin, I. (2017). Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit. In Sukarejo

FORIKES. Mitra Wacana Medika.

Soetjningsih dan Christianan Hari. 2018. Seri Psikologi Perkembangan Perkembangan Anak : Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir. Jakarta : PRENADAMEDIA, 2018.

WHO. (2018). Angka Kesakitan dan Kematian Anak. World Health Organization.