

Gambaran Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi

Sukna Nurul Afifah Tagayo^{1*}, Siti Rofiqoh²

^{1,2}Program Studi Diploma Tiga Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

*email: unatagayo2255@gmail.com

Abstract

Hospitalization requires patient to stay in the hospital to undergo various treatments until their condition is stable. Children who experienced hospitalization often interpreted as a punishment. As a result, children may feel anxious and afraid. This study aims to describe the implementation of puzzles as play therapy in reducing anxiety in hospitalized preschool-aged children. This case study involved two patients of preschool age children who had anxiety due to hospitalization. During hospitalization, children were invited to play puzzle for three days. The Preschool Anxiety Scale (PAS) was used to measure anxiety levels. The result of this case study showed a decrease of anxiety scores in both cases. The PAS score before play therapy in the first patient was 39 points, while the second patient was 30 points. After playing puzzle, the PAS scale scores in both patients were 3 points. The conclusion of this study is play therapy using puzzle may reduce anxiety level in preschool age children who experiencing hospitalization. Therefore, nurses and families are suggested to implement puzzle as alternative play therapy for children who are hospitalized.

Keywords : *Hospitalization, Anxiety, Puzzle Playing Therapy*

Abstrak

Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang mengharuskan anak tinggal di rumah sakit untuk menjalani perawatan sampai kondisinya stabil dan dapat kembali kerumah. Hospitalisasi seringkali diartikan anak sebagai hukuman sehingga anak akan merasa cemas dan takut. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan terapi bermain *puzzle* dalam menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Desain penelitian yang digunakan adalah rancangan studi kasus dengan subjek dua pasien anak usia prasekolah yang memiliki masalah kecemasan akibat hospitalisasi. Studi kasus dilakukan minimal tiga hari dengan fokus intervensi melakukan terapi bermain *puzzle*, alat ukur kecemasan yang digunakan yaitu *Preschool Anxiety Scale* (PAS). Hasil dari studi kasus ini menunjukkan adanya penurunan skor pada kedua kasus. Skor PAS sebelum terapi bermain puzzle pada kasus 1 yaitu 39 sedangkan pada kasus 2 yaitu 30, setelah dilakukan terapi bermain puzzle skor skala PAS pada kasus 1 dan kasus 2 memiliki kesamaan yaitu 3. Kesimpulan penerapan terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan skor kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Saran bagi perawat dan keluarga yaitu untuk menerapkan terapi bermain *puzzle* pada anak sebagai salah satu alternatif untuk menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

Kata kunci : Hospitalisasi, Kecemasan, Terapi Bermain puzzle

1. Pendahuluan

Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit dan menjalani perawatan sampai kondisinya stabil dan dapat kembali ke rumah. Selama hospitalisasi anak dan orang tua akan mengalami berbagai macam keadaan yang menyebabkan traumatik dan penuh kecemasan. Anak yang cemas akan

mengalami kelelahan karena menangis, rewel, tidak mau berinteraksi dengan perawat, merengek minta pulang, dan menolak makan sehingga dapat memperlambat proses penyembuhan [1].

Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional [2] menyatakan presentase anak di Indonesia yang dirawat di rumah sakit selama satu tahun terakhir yaitu sekitar 3,49%, di Provinsi Jawa Tengah anak yang dirawat di rumah sakit mencapai 4,47%. Selama di rumah sakit anak harus menjalani terapi dan pengobatan yang menurut mereka sangat sulit dan melelahkan, sehingga menyebabkan anak mengalami stress dan kecemasan [3].

Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahan, dan kekhawatiran pada suatu ancaman yang nyata atau yang akan dirasakan [4].

Bermain merupakan aktivitas yang dapat menjadi pengalihan konflik alam bawah sadar anak, bermain juga merupakan proses dimana anak bisa mencari kesenangan. Aktivitas bermain yang mengasyikkan dapat membantu anak untuk mengekspresikan dan mengendalikan emosi serta pertumbuhan mental. Dengan bermain bisa membantu anak untuk mengungkapkan emosi dan perasaan melalui objek bermainnya [3].

Bermain *puzzle* adalah upaya untuk mengalihkan perasaan anak sehingga anak dapat fokus dengan permainannya. Selain itu *puzzle* juga dapat meningkatkan konsentrasi, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Dengan bermain *puzzle* anak akan merasa senang dan gembira sehingga bisa lebih kooperatif dengan tindakan keperawatan yang diberikan selama hospitalisasi [5].

Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik untuk melakukan penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi dengan tujuan untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan.

2. Metode

Karya tulis ilmiah ini menggunakan rancangan studi kasus. Rancangan studi kasus dilakukan untuk mendapatkan data yang mendalam dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumenter yang kemudian akan dianalisis menjadi satu teori [6].

Subyek dalam studi kasus ini adalah dua pasien anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi, keadaannya *compos mentis*, tidak mengalami sesak nafas, tidak ada keterbatasan pada *ekstremitas* atas, dan tidak *bedrest* total.

Kriteria Inklusi pada studi kasus ini yaitu pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan ringan, sedang, berat, dirawat inap lebih dari 3 hari, tingkat kesadaran baik (*compos mentis*), diizinkan orang tua untuk menjadi responden. Sedangkan kriteria Eksklusi pada studi kasus ini yaitu yang membahayakan dan bertentangan dengan prosedur perawatan yang sedang dijalani anak.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil Pengkajian pada kasus 1 (An. D) tanggal 22 Maret 2021 pukul 12.30 WIB didapatkan data subjektif ibu mengatakan anaknya ketakutan dan menangis ketika melihat petugas rumah sakit atau perawat, data objektif suhu 38,5° C, *respiratory rate* 24x/menit, nadi 102x/menit, anak tampak tegang, cemas dan gelisah, skor skala PAS dalam lembar observasi 39.

Hasil pengkajian pada kasus II (An. A) tanggal 26 Maret 2021 pukul 13.00 WIB didapatkan data subjektif ibu mengatakan anaknya demam, muntah. Data objektif suhu 39,5°C, *respiratory rate* 22x/menit, nadi 102x/menit, akral teraba hangat, anak tampak lemas, anak tampak cemas, skor skala PAS 30.

Diagnosa Keperawatan yang muncul pada kedua kasus yaitu ansietas berhubungan dengan hospitalisasi, yang ditandai dengan anak gelisah, wajah tampak tegang, ketakutan, anak menangis saat didekati perawat.

Rencana tindakan keperawatan yang akan dilakukan pada kedua pasien yaitu terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan.

Tindakan keperawatan yang dilakukan pada kedua kasus yaitu terapi bermain *puzzle*. Skor kecemasan sebelum terapi bermain pada kasus 1 yaitu 39 sedangkan pada kasus 2 yaitu 30, setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* skor skala PAS pada kasus 1 dan kasus 2 memiliki kesamaan yaitu 3.

Pembahasan

Penulis akan menguraikan hasil studi kasus penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi pada An. D dan An. A. Fokus implementasi yang dilakukan adalah untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

Pengkajian pada An. D dan An. A dilakukan dengan observasi, pemeriksaan fisik, dan wawancara. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung pada An. D dan An. A bertujuan untuk memperoleh data objektif. Hasil pengkajian didapatkan kedua klien mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Berdasarkan hasil pengkajian didapatkan data Klien 1 berinisial An. D, jenis kelamin laki-laki, usia 3 tahun, anak kedua dari 2 bersaudara, dengan jumlah keluarga dalam satu rumah 4 orang, pasien pertama kali dirawat di rumah sakit, persepsi pasien terhadap sakit rewel dan menangis, anak tampak tegang, cemas dan gelisah, skor skala PAS dalam lembar observasi 39. Pada kasus 2 klien berinisial An. A, jenis kelamin laki-laki, usia 5 tahun 4 bulan, anak pertama dari 2 bersaudara, dengan jumlah keluarga dalam satu rumah 5 orang, pasien pernah dirawat di rumah sakit 2 kali, persepsi pasien terhadap sakit rewel, skor skala PAS 30.

Studi kasus yang dilakukan pada kasus 1 dan 2 memunculkan diagnosa keperawatan *ansietas* berhubungan dengan hospitalisasi, yang ditandai dengan pada kedua kasus mengalami tanda dan gejala anak gelisah, wajah tampak tegang, ketakutan, anak menangis saat didekati perawat. Hal ini sesuai dengan DPP PPNI [7] diagnosa yang muncul yaitu *ansietas* berhubungan dengan hospitalisasi yang

dibuktikan dengan anak tampak tegang, anak tampak gelisah, anak merasa khawatir, anak sulit tidur.

Penulis menyusun rencana keperawatan untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Tujuan yang diharapkan setelah dilakukan tindakan keperawatan selama 3x24 jam masalah kecemasan pada anak berkurang dengan kriteria hasil : *vital sign* dalam batas normal (denyut jantung 80-110x/menit), *respiratory rate* dalam batas normal (20-30x/menit), wajah tampak tenang dan penurunan kecemasan dengan skor skala PAS menjadi 0-3, intervensi keperawatan untuk dua pasien yaitu identifikasi tingkat kecemasan untuk mengetahui tingkat kecemasan anak, intervensi ini untuk mengetahui tingkat kecemasan anak, bantu anak mengenal situasi yang menimbulkan kecemasan untuk mengetahui penyebab yang menimbulkan kecemasan, intervensi ini untuk mengetahui penyebab kecemasan, dorong anak untuk mengungkapkan perasaan takut, intervensi ini untuk mengungkapkan perasaan anak, berikan terapi bermain *puzzle*, tujuannya untuk menurunkan tingkat kecemasan dan merileksasikan anak, kolaborasi dengan dokter pemberian obat untuk mempercepat penyembuhan pasien.

Implementasi yang diberikan pada kasus 1 dan 2 sesuai dengan intervensi yang telah dibuat, yaitu pemberian terapi bermain *puzzle* yang diberikan selama empat hari pada kasus 1 dan pada kasus 2 selama tiga hari. Berdasarkan implementasi yang dilakukan terdapat perbedaan yang ditemukan penulis selama melakukan tindakan keperawatan yaitu waktu pemberian terapi bermain dan respon pasien. Pada kasus 1 hari kesatu tidak diberikan terapi bermain karena anak takut dan menangis ketika melihat perawat, skor skala PAS 39, terapi bermain yang diberikan lebih lama karena kondisi pasien yang mengalami tingkat kecemasan lebih tinggi dan belum pernah dirawat di rumah sakit. Pada hari kedua saat dilakukan terapi bermain anak tampak malu, didampingi ibunya saat bermain *puzzle*. Pada hari ketiga anak mulai mau menjawab pertanyaan dari perawat, tidak malu lagi, kooperatif, bermain dengan didampingi ibunya. Kemudian pada hari keempat anak mulai akrab dengan perawat, sudah tidak malu lagi, setelah dilakukan terapi bermain skor skala PAS 3. Sedangkan pada kasus 2 dilakukan implementasi selama tiga hari karena kondisi pasien yang mengalami tingkat kecemasan lebih sedikit. Pada hari kesatu sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* skor skala PAS 30 saat dilakukan terapi bermain anak tampak malu, minta ditemani ibunya saat bermain, pada hari selanjutnya setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* anak tampak aktif dan tidak malu lagi. Hasil implementasi yang sudah diberikan pada kedua kasus dapat menurunkan tingkat kecemasan, pada kasus 1 pasien mengalami penurunan skor kecemasan dari pengkajian awal 39 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama empat hari menjadi 3, sedangkan pada kasus 2 pasien mengalami penurunan skor kecemasan dari pengkajian awal 30 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* menjadi 3. Perbedaan tersebut dikarenakan pada kasus 1 usia anak lebih muda dan pengalaman dirawat di rumah sakit lebih sedikit sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk pendekatan dan memberikan terapi bermain *puzzle*. Hal ini sesuai dengan pendapat [4] yang menyatakan bahwa anak dengan usia yang lebih muda akan mengalami tingkat kecemasan yang lebih tinggi, anak yang memiliki pengalaman hospitalisasi akan mengalami kecemasan yang

lebih rendah dibandingkan dengan anak yang belum memiliki pengalaman hospitalisasi.

Evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil tindakan keperawatan pada kasus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Hasil di dapatkan anantara An. D dan An.A menunjukkan adanya penurunan skor skala kecemasan PAS.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus penulis dapat menyimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di Ruang Sekar Jagad RSUD Bendan. Sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* pada kasus 1 skor skala PAS 39 dan pada kasus 2 skor skala PAS 30, setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama empat hari skor skala kecemasan pada kasus 1 turun menjadi 3. Sedangkan pada kasus 2 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama tiga hari turun menjadi 3.

Referensi

- [1] 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*. Diambil dari <http://conference.unsri.ac.id/index.php/SNK/article/download/783/412>
- [2] Badan Pusat Statistik, (2018). *Profil kesehatan ibu dan anak 2018*. BPS diambil dari <https://www.bps.go.id/publication/2018/11/15/23aade2096f222222b1d7b7a/profil-il-kesehatan-ibu-dan-anak-2018.html>.
- [3] Hariyadi., (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Elektronik Tunas-Tunas Kesehatan*. Diambil dari : <http://2trik.jurnalelektronok.com/index.php/2trik/article/view/2trik9414>
- [4] Saputro, H. (2017). *Anak sakit wajib bermain di rumah sakit*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES).
- [5] Suleman, T., K., A., Ismanto, Y., A., Amir, H., (2019). Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi di Ruang Anak Rsud Kota Kotamobagu. Diambil dari : <https://jurnal.stikesgrahamedika.ac.id/index.php/gmnj/article/view/42>
- [6] Khairani, A., I., Manarung, W., R., A., (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Jakarta: Trans Info Media
- [7] DPP. PPNI. (2017). *Standar diagnosa keperawatan Indonesia*. Jakarta Selatan, Indonesia : Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Nasional Indonesia.