

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK
YANG MENJALANI HOSPITALISASI
DI RUANG MADINAH RUMAH SAKIT ISLAM
SITI KHADIJAH PALEMBANG**

Septi Viantri Kurdaningsih

Program Studi D III Keperawatan STIKES ‘Aisyiyah Palembang

Email korespondensi : daning23@gmail.com

Abstrak

Dalam mengatasi dampak hospitalisasi pada anak, perawat memegang peran penting untuk membantu orang tua dan anak dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan perawatan anak di rumah sakit. Fokus intervensi keperawatan yang dilakukan adalah meminimalkan stresor dan memberikan dukungan psikologis pada anak, salah satunya dengan terapi bermain *puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang. *One Group Pre test - Post Test Design* digunakan sebagai rancangan dalam penelitian ini dan teknik *Purposive Sampling* digunakan sebagai teknik pengambilan sampelnya, dengan jumlah sampel sebanyak 35 responden yang merupakan anak yang menjalani hospitalisasi di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang. Pengambilan data dilakukan dengan cara melakukan observasi tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*, yang kemudian datanya dianalisis dengan menggunakan uji *Marginal Homogeneity*. Hasil dalam penelitian ini menunjukkan nilai $p = 0,000 < \alpha (0,05)$ bahwa ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi. Rekomendasi hasil penelitian ini adalah sebagai alternatif dalam mengatasi kecemasan anak pada saat dirawat di rumah sakit.

Kata Kunci : hospitalisasi, terapi bermain puzzle, tingkat kecemasan anak,

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perubahan perkembangan yang dimulai dari bayi hingga remaja (Hidayat, 2009). Anak yang sedang sakit mempunyai respon berbeda, salah satunya yaitu anak akan mengalami kecemasan serta tidak bisa berinteraksi dengan orang lain, hal ini disebabkan karena anak harus menjalani proses perawatan di rumah sakit yang dikenal dengan proses hospitalisasi.

Beragam perasaan dapat muncul pada anak sejalan dengan efek hospitalisasi, Nursalam (2008) menjelaskan perasaan-perasaan pada anak sebagai efek dari hospitalisasi meliputi cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah. Hospitalisasi bagi anak dan orang tua akan menimbulkan stres dan merasa tidak aman. Susilowati (2008) juga mengemukakan tentang efek stres tergantung pada persepsi anak dan orang tua terhadap penyakit dan pengobatan. Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2014 diketahui bahwa angka kesakitan anak di Indonesia pada daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-2 tahun sebesar 25,8%, usia 3-6 tahun sebanyak 14,91%, usia 7-11 tahun sekitar 9,1%, usia 12-18 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0-18 tahun apabila dihitung dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44%. Anak yang mendapatkan perawatan di rumah sakit akan berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologinya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2014).

Kecemasan yang terjadi pada anak tidak dapat dibiarkan, karena hal ini dapat berdampak buruk pada proses pemulihan kesehatan anak. Penatalaksanaan untuk mengurangi kecemasan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit sangat diperlukan, diantaranya dengan memberi

kesempatan pada anak untuk bermain, melibatkan orangtua, memberikan informasi, dan mendorong partisipasi orangtua (Wong, 2008).

Dalam mengatasi kecemasan ini salah satu hal yang dapat dilakukan ialah melalui terapi bermain. Terapi bermain merupakan terapi pada anak yang menjalani hospitalisasi. Permainan anak akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012).

Jenis permainan anak yang tepat dilakukan salah satunya adalah *cooperative play*, dimana jenis permainan ini sering dipilih oleh anak. Dalam *cooperative play*, salah satu yang diterapkan adalah dengan *puzzle*. Menurut Adenan (2008) dalam Mira (2013), dinyatakan bahwa *puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Katinawati (2011) dengan judul pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) yang mengalami hospitalisasi di RSUD (Rumah Sakit Umum Daerah) Tugurejo Semarang, didapatkan ada pengaruh yang signifikan pemberian terapi bermain dengan penurunan tingkat kecemasan yang dirasakan anak. Penelitian terkait lainnya adalah yang dilakukan oleh Barokah (2012) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara terapi bermain *puzzle* terhadap perilaku kooperatif anak usia prasekolah selama hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang.

Berdasarkan data yang diperoleh dari *Medical Record* Rumah Sakit Islam (RSI) Siti Khadijah Palembang pada tahun 2012 jumlah anak yang dirawat sebanyak 4.148 anak, tahun 2013 jumlah anak yang dirawat sebanyak 3.555 anak. Sedangkan pada tahun 2014 berjumlah 3.945 anak.

Dengan adanya indikasi kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi dan dari hasil survey pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti juga didapatkan keterangan bahwa belum ada program terapi bermain yang khusus dilakukan oleh petugas kesehatan di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang, terapi bermain hanya dilakukan oleh mahasiswa keperawatan yang melakukan praktik dan belum pernah dilakukan terapi bermain menggunakan *puzzle*.

Berdasarkan data dan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan *pra eksperimental* dengan *one group pre-post test design*. Tempat penelitian di ruang madinah RS Islam Siti Khadijah Palembang pada bulan Mei-Juni 2015. Populasi yang digunakan pada penelitian ini yaitu seluruh anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang yang berjumlah 329 anak. Sampel pada penelitian ini adalah anak yang mengalami hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang yang berjumlah 35 anak. Pengambilan sampel menggunakan non probability sampling dengan teknik purposive sampling. Instrumen pada penelitian ini adalah kuesioner kecemasan pada anak yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Alat yang digunakan pada penelitian ini adalah *puzzle* dengan jenis jigsaw puzzle. Analisis pada penelitian ini menggunakan uji *Marginal Homogeneity*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecemasan Sebelum Terapi Bermain Puzzle

Tabel 1.
Kecemasan Sebelum Terapi Bermain *Puzzle*

Tingkat Kecemasan	n	%
Kecemasan ringan	4	11,4
Kecemasan sedang	12	34,3
Kecemasan berat	19	54,3
Total	35	100

Berdasarkan tabel 1 memperlihatkan bahwa mayoritas kecemasan yang dialami oleh anak sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah kecemasan berat yaitu sebanyak 19 responden (54,3%).

Kecemasan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Tabel 2.
Kecemasan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Tingkat Kecemasan	n	%
Tidak ada cemas	5	14,3
Kecemasan ringan	19	54,3
Kecemasan sedang	11	31,4
Total	35	100

Berdasarkan tabel 2, kecemasan anak setelah bermain *puzzle* mengalami penurunan pada kecemasan berat yang dialami oleh anak yang menjalani hospitalisasi. Mayoritas kecemasan yang dirasakan oleh anak yaitu kecemasan ringan sebanyak 19 responden (54,3%).

Kecemasan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Tabel 3.
Kecemasan Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

Tingkat Kecemasan		Sesudah Terapi						Total	P	
		Tidak Cemas		Ringan		Sedang				
		n	%	n	%	n	%			
Sebelum Terapi	Ringan	1	2,8	3	8,6	0	0,0	4	11,4	0,000
	Sedang	2	5,7	7	20,0	3	8,6	12	34,3	
	Berat	2	5,7	9	25,7	8	22,8	19	54,3	
Total		5	14,2	19	54,3	11	31,4	35	100	

Berdasarkan tabel 3, hasil analisis data menggunakan uji *marginal homogeneity* didapatkan uji *p-value* $0,000 < \alpha (0,05)$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari seluruh responden yang berjumlah 35 anak, yang mengalami penurunan kecemasan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah cemas berat 19 anak menjadi 0 anak, cemas sedang 12 anak menjadi 11 anak, cemas ringan 4 anak meningkat menjadi 19 anak, sedangkan yang tidak mengalami kecemasan sebanyak 0 anak menjadi 5 anak.

Permainan yang terapeutik salah satunya adalah bermain dengan 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 dirumah sakit (Ahmadi, 2008).

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Katinawati (2011) dengan judul pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) yang mengalami hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang. didapatkan paling banyak responden berumur 3 tahun yaitu 7 (46,6%) responden. Sedangkan berdasarkan proporsi jenis kelamin pada 15 responden didapatkan 12 (80%) responden laki-laki dan 3 (20%) responden perempuan. Sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar responden mengalami cemas sedang 11 (73,33%) anak dan cemas berat 4 (26,66%) anak. Sedangkan kecemasan sesudah diberikan teapi bermain menurun yaitu cemas ringan 13 (86,6%) anak, dan cemas sedang 2 (13,3%) anak. Artinya ada pengaruh yang signifikan pemberian terapi bermain terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) yang mengalami hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang berdasarkan uji *Paired Sampel T-Test* diperoleh nilai $p = 0,000 (<0,05)$.

Penelitian lainnya yang sesuai dengan hasil penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Barokah (2012) tentang Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang, menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis uji *Wilcoxon* untuk terapi bermain *puzzle* dan tingkat kooperatif menunjukkan nilai $p = 0,000 (<0,05)$. Hal ini berarti tingkat signifikan 5% terbukti ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kooperatif anak usia prasekolah selama hospitalisasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini, penelitian terkait dan teori tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang tahun 2015, maka peneliti berasumsi bahwa terapi bermain *puzzle* adalah suatu kegiatan positif yang dapat memberikan rasa nyaman dan bahagia anak serta cara ini juga efektif untuk melupakan sejenak kecemasan - kecemasan anak atau mengistirahatkan pikiran anak yang menjalani hospitalisasi dengan cara menyalurkan kelebihan energi atau ketegangan (psikis) anak melalui suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat menurunkan kecemasan yang dirasakan. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori dimana bermain dapat mengurangi tekanan atau stres dari lingkungan. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan emosi dan ketidakpuasan akan sesuatu atas situasi sosial serta rasa takutnya yang tidak dapat diekspresikan di dunia nyata.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara sebelum dan sesudah dilakukannya terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi di ruang Madinah RSI Siti Khadijah Palembang. Dari hasil penelitian tersebut disarankan bagi pihak rumah sakit khususnya perawat di Ruang Madinah RSI Siti Khadijah agar dapat menggunakan 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

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Barokah. Ahmad. 2012. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang*. Semarang : Jurnal Keperawatan.
- Hidayat, A. A. A. 2009. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1*. Jakarta : Salemba Medika.
- Katinawati. 2011. *Pengaruh Terapi Bermain Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang*. Semarang : Jurnal Keperawatan.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2014. *Survey Kesehatan Nasional*. (<http://www.litbang.depkes.go.id/surkesnas>. Diakses tanggal 19 April 2015).
- Mira. 2013. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta. EGC.
- Nursalam, dkk. 2008. *Asuhan keperawatan bayi dan anak (cetakan ke II)*. Jakarta : Salemba Medika
- RSI Siti Khadijah Palembang. 2012 – 2014. *Rekam Medik*. Palembang
- Supartini, Y. 2012. *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Susilowati. 2008. *Penerapan Caring Perawat Pada Perawat Inap di RS Wiratanama Semarang*. Skripsi Universitas Diponegoro
- Wong, D., L. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Alih bahasa : Agus Sutarna, Neti. Juniarti, H.Y. Kuncoro. Editor edisi bahasa Indonesia : Egi Komara Yudha....[et al.]. Edisi 6. Jakarta : EGC.