

## LITERATURE REVIEW: PENGARUH PUZZLE TERHADAP KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI

**Amri priantiwi<sup>1</sup>**

*Politeknik Yakpermas Banyumas, Diploma III Keperawatan*

Email : [ningtyasrahaju@gmail.com](mailto:ningtyasrahaju@gmail.com)

**Puji Indriyani<sup>2</sup>**

*Politeknik Yakpermas Banyumas, Diploma III Keperawatan*

Email : [jurnalyakpermas@gmail.com](mailto:jurnalyakpermas@gmail.com)

**Rahaju Ningtyas<sup>3</sup>**

*Politeknik Yakpermas Banyumas, Diploma III Keperawatan*

Email : [jurnalyakpermas@gmail.com](mailto:jurnalyakpermas@gmail.com)

### ABSTRAK

*Latar belakang: Anak yang mendapatkan perawatan di rumah sakit akan berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologinya, hal ini disebut dengan hospitalisasi. Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecemasan adalah dengan terapi bermain puzzle. Tujuan: Mengetahui apakah ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) akibat hospitalisasi. Metode: Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, sumber data diperoleh dari data sekunder dimana peneliti memperoleh sumber utama dari literatur-literatur yang berkaitan dengan fokus kajian dari tahun 2010-2019 dengan menggunakan jurnal dan buku-buku yang membahas tentang konsep kecemasan, anak prasekolah dan hospitalisasi yang dijadikan sebagai referensi, hanya 2 jurnal yang dijadikan landasan teori. Hasil ulasan literatur: Tingkat kecemasan yang dialami pada anak usia prasekolah pada saat hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain puzzle mengalami kecemasan sedang-berat, dan setelah diberikan terapi bermain puzzle tingkat kecemasan anak mengalami penurunan menjadi kecemasan ringan. Kesimpulan Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh terapi bermain puzzle untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi.*

*Kata Kunci: Anak prasekolah; hospitalisasi; bermain puzzle.*

### ABSTRACT

*Background: A sick child can cause stress for both the child and the family. Children who get treatment in the hospital will affect the physical and psychological condition, this is called hospitalization. One thing that can be done to overcome anxiety is by playing puzzle therapy. Objective: Knowing whether there is an effect of puzzle playing therapy on anxiety levels in preschool children (3-6 years) due to hospitalization. Method: The design used in this study was library research, data sources were obtained from secondary data where researchers obtained the main source of literature relating to the focus of the study from 2010-2019 by using journals and books that discuss the concept of anxiety, preschool and hospitalization children are used as a reference, only 2 journals are used as a theoretical basis. Literature review results: The level of anxiety experienced in preschool children at the time of hospitalization before being given a puzzle play therapy experiences moderate-severe anxiety. Conclusion and after given a puzzle play therapy the anxiety level of a child has decreased to mild anxiety. This proves that the influence of puzzle play therapy to reduce anxiety levels in preschool children due to hospitalization.*

*Keywords: Preschool children; hospitalization; playing puzzle.*

## PENDAHULUAN

Masa anak prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal, yaitu berada pada usia 3-6 tahun, masa yang menyenangkan dan dipengaruhi dengan segala macam hal yang baru. Anak prasekolah sering menunjukkan perilaku yang aktif, dinamis, antusias, dan hampir seluruh hidupnya disertai oleh rasa ingin tahu terhadap apa yang didengar atau dilihatnya (Utami, 2014).

Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (Susenas) tahun 2015 diketahui bahwa angka kesakitan anak di Indonesia pada daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-2 tahun sebesar 15,14%, usia 3-6 tahun sebanyak 25,8%, usia 7-11 tahun sekitar 13,91%. Anak yang mendapatkan perawatan di rumah sakit akan berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologinya, hal ini disebut dengan hospitalisasi (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2014).

Hospitalisasi pada anak merupakan suatu proses karena suatu alasan yang direncanakan atau darurat mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai anak dapat dipulangkan kembali kerumah. Selama proses tersebut, anak dapat mengalami berbagai kejadian berupa pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan stress (Supartini, 2012). Reaksi anak terhadap hospitalisasi bersifat individual, dan sangat bergantung pada tahapan usia perkembangan anak. Masa usia prasekolah (3-6 tahun) dalam perawatan anak di rumah sakit memaksa anak untuk berpisah dari lingkungan yang dirasakannya aman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan, yaitu lingkungan rumah, permainan, dan teman sepermainannya. Reaksi terhadap

perpisahan yang ditunjukkan anak usia prasekolah adalah dengan menolak makan, kecemasan yang ditandai dengan sering bertanya, menangis walaupun secara perlahan, tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan, dan merasa takut. Ketakutan anak terhadap perlukaan muncul karena anak menganggap tindakan dan prosedurnya mengancam integritas tubuhnya (Supartini, 2012).

Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum dialami oleh pasien anak dengan hospitalisasi. Perawatan anak yang berkualitas tinggi akan dapat mengurangi kecemasan dan ketakutan yang terjadi karena bila kecemasan dan ketakutan tidak ditangani akan membuat anak menolak tindakan perawatan dan pengobatan yang diberikan sehingga akan mempengaruhi lamanya perawatan, memperberat kondisi anak bahkan menyebabkan kematian pada anak. Dampak dari anak sakit yang tidak ditangani juga akan menyebabkan kesulitan dan kemampuan membaca yang buruk, memiliki gangguan bahasa, menurunnya kemampuan intelektual dan sosial serta fungsi imun (Saputro, 2017).

Salah satu yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecemasan adalah dengan terapi bermain. Terapi bermain adalah terapi yang diberikan pada anak yang mengalami kecemasan, ketakutan, dan mengenal lingkungannya. Tujuan dari terapi bermain ini adalah menciptakan suasana aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka, memahami bagaimana sesuatu dapat terjadi, mempelajari aturan sosial serta memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berekspresi dan mencoba sesuatu hal yang baru, selain

itu dengan terapi bermain diharapkan anak dapat melanjutkan fase tumbuh kembangnya secara optimal, mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat beradaptasi lebih efektif terhadap stres (Saputro, 2017).

Terapi bermain yang diberikan pada anak usia prasekolah harus menyesuaikan dengan tahapan perkembangan sesuai usianya. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya, anak usia prasekolah mempunyai kemampuan motorik kasar dan halus yang lebih matang dari pada anak usia *toddler*. Anak juga sudah lebih aktif, kreatif dan imajinatif. Demikian juga kemampuan berbicara dan berhubungan sosial dengan temannya semakin meningkat. Untuk itu, jenis alat permainan yang tepat diberikan pada anak misalnya, bermain *puzzle*, membacakan cerita/dongeng, alat gambar dan permainan balok-balok besar. Pemilihan permainan *puzzle* di dalam terapi permainan ini karena *puzzle* merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. Bermain *puzzle* mengajarkan anak untuk bersabar dan melatih keterampilan anak dalam menyusun *puzzle* untuk kembali menjadi *puzzle* yang utuh. Menurut Soebachman (2012) bermain *puzzle* merupakan permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus di sesuaikan anak yang memainkannya. Bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar (Vernanda, Yunus, dan Rahmahttrisilvia, 2013).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Christina dan Hafsari (2017) tentang hubungan terapi bermain *puzzle* dengan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah (3-5 tahun) akibat hospitalisasi. Sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* di Ruang Kanak-Kanak RSUD Blambangan Banyuwangi di dapatkan sebagian besar responden yang mengalami kecemasan berat sebanyak 57% (17 responden). Setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* di Ruang Kanak-Kanak RSUD Blambangan Banyuwangi didapatkan sebagian besar responden yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 16 responden (53%). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Kaluas (2015) menunjukkan terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan untuk menurunkan respon kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi, skor kecemasan anak sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain *puzzle* didapatkan rata-rata sebelum penerapan 34,71 dan sesudahnya 28,71. Terapi bermain dengan *puzzle* sangat bermakna dalam mengurangi kecemasan pada anak karena membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya, lambat laun akan membuat mental anak terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menghadapi dan menyelesaikan sesuatu.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, serta konsep teori, maka penulis tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang “*literature review* atau studi kepustakaan pengaruh terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecemasan

anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*.

### METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan, waktu penelitian 26 November 2019 - 10 Mei 2020, sumber data penelitian yaitu data sekunder berupa literatur-literatur relevan seperti jurnal dan buku, metode pengumpulan data yaitu dokumentasi dan *study literature*, metode analisis data menggunakan metode analisis deskriptif, prosedur penelitian *organize, synthesize, identity*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

**Tabel 1**  
**Persamaan Dan Perbedaan Dari Kedua Jurnal**

Jurnal	Persamaan	Perbedaan
Helena, D. F., & Alvianda, V. W. (2020), Pengaruh terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah pada saat hospitalisasi di ruang anak RS Bhayangkara Sartika Asih.	1. Pemberian <i>puzzle</i> bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi	1. Desain Penelitian Jurnal 1: Menggunakan rancangan <i>Pra eksperimental</i> dengan <i>one group pre-post test design</i> . Jurnal 2: Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuasi eksperimental
Hariyadi (2019), Pengaruh terapi	2. Penatalaksanaan untuk mengurangi kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi yaitu dengan terapi bermain. Bermain	2. Sampel Penelitian atau Responden Jurnal 1: Anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang

bermain <i>puzzle</i> terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo	dapat membantu anak mengungkapkan emosi dan perasaan melalui proses bermainnya .	dirawat di ruang anak RS Bhayangkara Sartika Asih berjumlah 30 anak dengan kriteria inklusi: 1) anak yang mengalami kecemasan ringan, sedang, dan berat, 2) anak yang dirawat inap lebih dari 3 hari, 3) tingkat kesadaran anak baik ( <i>composmentis</i> ), 4) anak yang diizinkan orang tua menjadi responden.
	3. Penatalaksanaan terapi bermain yang dilakukan yaitu terapi bermain menggunakan <i>puzzle</i> .	Jurnal 2: Pasien anak usia prasekolah yang dirawat di ruang anak RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo yang berjumlah 19 anak.
	4. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu <i>purposive sampling</i> , pengambilan sampel yang berdasarkan atas suatu pertimbangan tertentu seperti sifat-sifat populasi ataupun ciri-ciri yang sudah diketahui sebelumnya .	3. Instrumen Penelitian Jurnal 1: <i>Facial Image Scale</i> (FIS) yang sudah baku untuk mengukur tingkat kecemasan
	5. Analisa data menggunakan analisa data univariat dan bivariat. Analisa univariat	

	<p>menggunakan distribusi frekuensi, sedangkan analisa bivariat dengan menggunakan uji <i>Wilcoxon</i>.</p>	<p>anak. Jurnal 2: Formulir observasi dan kuesioner.</p> <p>4. Karakteristik Responden Jurnal 1: Tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain <i>puzzle</i> pada jurnal 1 sebagian dari responden mengalami cemas ringan (50%) atau sebanyak 15 dari 30 responden. Jurnal 2: Tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain <i>puzzle</i> pada jurnal 2 sebagian dari responden mengalami cemas sedang (73,7%) atau sebanyak 14 dari 19 responden.</p> <p>5. Tempat Penelitian Jurnal 1: Di ruang anak RS Bhayangkara Sartika</p>			<p>Asih Jurnal 2: Di ruang anak RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo</p>
--	---	---	--	--	---

Anak usia prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal, yaitu berada pada usia 3-6 tahun (Potter & Perry, 2010). Anak prasekolah sering menunjukkan perilaku yang aktif, dinamis, antusias, dan hampir seluruh hidupnya disertai oleh rasa ingin tahu terhadap apa yang didengar atau dilihatnya (Utami, 2014). Anak yang sedang sakit mempunyai respon yang 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. Menurut Supartini (2012) hospitalisasi merupakan suatu kumpulan kejadian yang disebabkan karena adanya *traumatic* pada anak ketika berada di rumah sakit untuk mendapatkan terapi dan perawatan sampai anak dapat dipulangkan kembali kerumah.

Hasil penelitian yang diperoleh pada jurnal pertama oleh Helena, D. F., & Alvianda, V. W. (2020) dengan 30 anak sebagai responden. Responden tersebut adalah klien atau pasien anak dengan kecemasan akibat hospitalisasi; kecemasan ringan, kecemasan sedang, sangat cemas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi. Desain dari penelitian ini yaitu menggunakan rancangan *Pra eksperimental* dengan *one group pre-post test design*. Penggunaan sampel menggunakan teknik *non probability*

*sampling* yaitu *purposive sampling*. Instrumen pada penelitian ini menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) yang sudah baku untuk mengukur tingkat kecemasan anak. Analisa data menggunakan analisis univariat dan bivariat.

**Tabel 2**  
**Tingkat Kecemasan Sebelum dan Sesudah Terapi Puzzle**

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentase %
Sebelum terapi bermain		
Kecemasan ringan	15	50,0
Kecemasan sedang	9	30,0
Sangat cemas	6	20,0
Total	30	100
Sesudah terapi bermain		
Sangat tidak cemas	17	56,7
Tidak cemas	11	36,7
Cemas ringan	2	6,6
Total	30	100

Penelitian yang kedua oleh Hariyadi (2019) penelitian dilakukan dengan responden 19 anak yang dirawat di ruang anak RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo. Desain penelitian ini yaitu kuasi eksperimental. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah Formulir observasi dan daftar pertanyaan atau kuesioner.

**Tabel 3**  
**Tingkat Kecemasan Sebelum dan Sesudah Terapi Puzzle**

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentase %
Sebelum terapi bermain		
Kecemasan ringan	1	5,3
Kecemasan sedang	14	73,7
Kecemasan berat	4	21
Total	19	100
Sesudah terapi		

bermain		
Kecemasan ringan	15	78,9
Kecemasan sedang	4	21,1
Kecemasan berat	0	0
Total	19	100

Tingkat kecemasan yang dialami pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi berbeda-beda pada masing-masing individu, tentunya tingkat kecemasan ini berkaitan dengan faktor dari kecemasan yang ada. Tingkat kecemasan yang sering terjadi pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi yaitu kecemasan sedang-berat. Anak yang mengalami kecemasan sedang biasanya ditandai dengan mulut menjadi kering, tidak mau makan, mual, berkeriang setempat, rewel, susah tidur, dan gelisah. Menurut Stuart (2009) kecemasan sedang memungkinkan seseorang untuk memusatkan pada masalah yang selektif, namun dapat melakukan sesuatu terarah, kecemasan sedang juga dianggap respon normal terhadap stressor yang dialami individu, anak dengan kecemasan biasanya memperlihatkan sikap sangat mudah tersinggung, agresif, dan lebih sensitive.

Anak yang mengalami kecemasan selama dirawat di rumah sakit memerlukan media yang dapat mengekspresikan perasaan yang dialaminya, sehingga mampu bekerja sama dengan petugas kesehatan agar proses perawatan dan pengobatan berjalan dengan maksimal. Media yang paling efektif diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yaitu bermain. Dalam melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada

permainannya (distraksi). Menurut Hasyim (2013) bermain merupakan aktivitas yang sehat dan diperlukan untuk tumbuh kembang anak dan untuk mengekspresikan perasaan anak, sebagai aktivitas pengalihan, cara koping paling efektif, selain itu anak juga akan memperoleh kegembiraan dan lebih kooperatif terhadap tindakan keperawatan dan kegiatan bermain harus menjadi bagian integral dari pelayanan kesehatan anak dirumah sakit.

Pada penelitian di kedua jurnal yang ditelaah, Intervensi keperawatan yang diberikan yaitu terapi bermain untuk mengatasi kecemasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputro dan Fazrin (2017) bahwa, terapi bermain merupakan salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan salah satu alat paling efektif untuk mengatasi stress anak ketika dirawat di rumah sakit. Karena hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak dan sering disertai stress berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi stress. Kedua jurnal yang ditelaah menggunakan media bermain puzzle. *Puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat (Mira, 2013). Terapi bermain *puzzle* dilakukan dalam durasi waktu 10-15 menit, hal tersebut untuk menghindari kelelahan pada klien dan orang tua yang mendampingi. Menurut Suriadi & Rita (2010) bahwa prinsip bermain dirumah sakit yaitu tidak banyak mengeluarkan energy, diberikan secara singkat, kelompok usia sebaya, permainan tidak bertentangan dengan pengobatan, dan melibatkan orang tua atau keluarga.

Penulis beranggapan bahwa terapi bermain *puzzle* adalah intervensi yang tepat untuk diberikan kepada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi karena tidak hanya menarik namun dengan bermain *puzzle* juga mempunyai banyak manfaat diantaranya melatih kesabaran anak, melatih pola pikir anak atau kognitif, terjangkau dan tidak membutuhkan banyak tenaga sehingga anak yang sedang sakit bisa tetap terpenuhi kebutuhan bermainnya. Hasil penelitian oleh Kaluas (2015) menyatakan bahwa bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan pada anak. Hal ini karena saat bermain *puzzle* anak dituntut untuk sabar dan tekun dalam merangkainya. Lambat laun hal ini akan berakibat pada mental anak sehingga anak terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menghadapi sesuatu.

Berdasarkan tabel 2 memperlihatkan bahwa penelitian dari Helena, D. F., & Alvianda, V. W., (2020) mayoritas kecemasan yang dialami oleh anak sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah kecemasan ringan yaitu sebanyak 15 responden (50,0%). Setelah bermain *puzzle* mayoritas kecemasan yang dirasakan oleh anak yaitu sangat tidak cemas sebanyak 17 responden (56,7%).

Pada penelitian Hariyadi (2019) berdasarkan tabel 3 menunjukan bahwa sebagian besar responden sebelum melakukan terapi *puzzle* terdapat 14 pasien yang menderita kecemasan sedang . setelah dilakukan terapi *puzzle* terdapat 4 pasien yang mengalami cemas sedang.

Dari kedua jurnal diatas, keduanya mengalami penurunan kecemasan setelah dilakukan terapi

bermain *puzzle*. Penurunan ditandai dengan hilangnya efek dari kecemasan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian dari Christiana (2017) yang mengatakan bahwa tanda penurunan kecemasan dapat dilihat dari anak tidak lagi mudah menangis, ketakutan, gelisah, berontak, meronta, memeluk orang tua karena kondisi psikologis anak yang menjadi relatif stabil.

Dari hasil penelitian terjadi perbedaan respon kecemasan. Pada jurnal Helena, D. F., & Alvianda, V. W., (2020) dalam penelitiannya untuk mengukur tingkat kecemasan yaitu dengan menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) yang sudah baku untuk mengukur tingkat kecemasan anak. Sedangkan jurnal dari Hariyadi (2019) menggunakan lembar kuesioner serta lembar observasi. Alat yang digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah lebih tepat jika menggunakan lembar observasi karena jika menggunakan lembar kuesioner anak seusia prasekolah mungkin akan kebingungan dengan pertanyaan yang diajukan. Menurut hasil penelitian yang dilakukan Sarti (2017) kecemasan pada anak dapat diukur dengan menggunakan *Facial Image Scale* (FIS). Menurut Ardiansyah (2015), bahwa dengan menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) sebagai alat ukur kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain masih ditemukan responden dengan tingkat kecemasan dari sedang hingga sangat berat, namun setelah dilakukan terapi bermain tidak ditemukannya responden dengan tingkat kecemasan dari sedang hingga sangat berat.

Perbedaan hasil pada kedua jurnal dipengaruhi oleh beberapa faktor. Lama hari dirawat bisa mempengaruhi kecemasan anak.

Dengan melakukan pengukuran kecemasan pada waktu 12 jam setelah anak masuk kerumah sakit, 12 jam sebelum keluar dari rumah sakit, dan 10 hari setelah keluar dari rumah sakit menunjukkan bahwa lama dirawat mempengaruhi kecemasan anak (Purwandari, 2009). Peneliti lain menyebutkan bahwa anak pra sekolah yang dirawat dirumah sakit membutuhkan waktu dua hari untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit (Rahayu, 2009).

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Helena, D. F., & Alvianda, V. W., (2020) dan Hariyadi (2019) keduanya sama-sama menunjukkan bahwa dengan terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan anak secara signifikan. Berdasarkan penelitian Christiana (2017) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh terapi bermain *Puzzle* terhadap kecemasan anak selama hospitalisasi, dimana terjadi perubahan respon sebelum dan sesudah diberikannya terapi bermain.

## SIMPULAN

Tingkat kecemasan yang dialami pada anak usia prasekolah pada saat hospitalisasi sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* mengalami kecemasan sedang-berat, dan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan anak mengalami penurunan menjadi kecemasan ringan. Hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. Penurunan kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi dapat terjadi karena dengan bermain *puzzle*.

## SARAN

1. Bagi perawat dan rumah sakit



Diharapkan rumah sakit dapat memberikan fasilitas bermain diruang anak serta perawat dapat mengaplikasikan terapi non farmakologi terapi bermain *puzzle* untuk membantu mengurangi kecemasan anak akibat hospitalisasi.

2. Bagi peneliti selanjutnya Hasil penelitian ini dapat dijadikan data dasar untuk melakukan penelitian selanjutnya, diharapkan menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) sebagai instrument untuk mengukur tingkat kecemasan anak baik sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle*.
3. Bagi orang tua atau keluarga Diharapkan agar dapat memberikan fasilitas penunjang permainan kepada anak yang menstimulasi saraf motorik dan sensorik seperti *puzzle* sehingga perkembangan psikososial anak tetap berjalan meskipun sedang menjalani hospitalisasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini. Penulisan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Keperawatan pada Politeknik Yakpermas Banyumas. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak pada penyusunan proposal studi kasus ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu,

saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rahaju Ningtyas., S.Kp. M.Kep selaku Direktur Politeknik Yakpermas Banyumas serta menjadi pembimbing II penulis dalam menyusun karya tulis ilmiah studi kepustakaan.
2. Ns. Puji Indriyani S.Pd., M. Kep selaku dosen pembimbing I yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini dengan baik.
3. Orang tua penulis Bapak Sudiarto dan Ibu Sutinah serta keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral.
4. Sahabat penulis Saraswati yang sudah memberikan banyak bantuan, do'a dan waktunya untuk penulis.
5. Latifah Nuraini, dan Nurvika Widya Setiani yang telah membantu dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini.
6. Teman-teman angkatan 2017 khususnya kelas 3B yang penulis cintai, kasihi dan dukungannya semoga bisa menyelesaikan karya tulis ilmiah studi kepustakaan dengan baik pula.
7. Ismail fotocopy yang telah membantu menyelesaikan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini
8. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut serta memberi dukungan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini.

Semoga bantuan serta budi baik yang telah diberikan kepada penulis, mendapatkan balasan dari Allah

SWT. Penulis menyadari dalam penulisan karya tulis ilmiah studi kepustakaan ini jauh dari sempurna, penulis berharap hasilnya dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, (2015). *Perubahan Tingkat Kecemasan Anak Pada Perawatan Gigi dan Mulut Melalui Terapi Bermain*. Skripsi. Diakses melalui <http://eprints.ums.ac.id>
- Christiana, I., & Hafsari, R. *Hubungan Terapi Bermain Puzzle Dengan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-5 tahun) Akibat Hospitalisasi Di RSUD Blambangan Tahun 2017*.
- Hariyadi, H., (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo. *2-TRIK: TUNAS-TUNAS RISET KESEHATAN*, 9(4), 369-373
- Hasim, M. (2013). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi di Ruang Cendana RSUD Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Diakses melalui: <http://elibrary.almaata.ac.id/124/>
- 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.
- Kaluas, I., Ismanto, A. Y., & Kundre, R. M. (2015). Perbedaan Terapi Bermain Puzzle Dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi Di Ruang Anak RS TK. III. Rw Mongisidi Manado. *Jurnal Keperawatan*, 3(2).
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2014). *Survey Kesehatan Nasional*. Jakarta: Depkes RI.
- Mira. (2013). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Potter, A. & Perry, G. (2010). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik*. Jakarta: Salemba Medika.
- Purwandari, H. (2009). Terapi Bermain Untuk Menurunkan Kecemasan Perpisahan pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi. *Skripsi*. Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto.
- Rahayu, S., (2009). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Pada Masa Hospitalisasi*. Semarang
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya. *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)*.
- Sarti. (2017). Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggambar

dan Mewarnai Gambar Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Pra-Sekolah. KTI Stikes Muhammadiyah Gombang.

Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.

Stuart, G. W. (2009). *Principle and Practice of Psychiatric Nursing*. St Louis: Mosby.

Supartini, Y. (2012). *Buku Ajar Konsep Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.

Suriadi & Rita, Y. (2010). *Asuhan Keperawatan Pada Anak*. Jakarta: Sagung Setia.

Utami, Y. (2014). *Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Ilmiah WIDYA Volume 2 Nomor 2 Mei-Juli 2014.

Vernanda, G., Markis Yunus, Rahmahtrisilvia. (2013). Meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal melalui media puzzle bagi anak kesulitan belajar kelas ii di sdn 18 koto luar. *Jurnal ilmiah pendidikan khusus*, Vol 2 No 3.