

**SKRIPSI**

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN  
HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH  
DI RSUD SLEMAN**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Keperawatan



**Oleh:**

**Yongki Umbu Sebu Kuala**

**KP.19.01.403**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN (S1) DAN NERS  
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN WIRA HUSADA  
YOGYAKARTA**

**2023**



**SKRIPSI**  
**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN**  
**HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH**  
**DI RSUD SLEMAN**

Disusun Oleh :

Yongki Uumbu Sebu Kuala

KP.19.01.403

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal .....

**Susunan Dewan Penguji**

**Ketua Dewan Penguji**

**Ambarwati, S. Kep.,Ns., M. Kep**

**Penguji I / Pembimbing Utama**

**Agnes Erida Wijayanti S, Kep., Ns., M.Kep.,**

**Penguji II / Pembimbing Pendamping**

**Yuli Ernawati S. Kep., Ns., M.Kep.,**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Keperawatan

Yogyakarta, .....

**Ketua Program Studi Keperawatan (S1) dan Ners**

**Yuli Ernawati, S.Kep., Ns., M.Kep.**





## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yongki Uumbu Sebu Kuala  
NIM : KP 1901403  
Program Studi : Keperawatan S1 dan Ners  
Judul Penelitian : Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Rsud Sleman

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya dalam bentuk skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di STIKES Wira Husada maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh atas karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, .....

Yang membuat pernyataan,

Yongki Uumbu Sebu Kuala  
KP.1901403



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi tugas akhir dengan dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Sleman”.

Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana keperawatan program studi keperawatan S1 dan ners STIKES Wira Husada Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan moral dari berbagai pihak, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Dra. Ning Rintiswati, M. Kes., Selaku Ketua Stikes Wira Husada Yogyakarta yang memberikan izin penyusunan Skripsi Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah.
2. Yuli Ernawati S. Kep., Ns., M.Kep., selaku Ketua Program Studi Keperawatan dan Ners yang telah memeberikan izin Penyusunan dan sebagai pembimbing pendamping yang memberikan bimbingan, dukungan dan pengarahan kepada penulis selama Skripsi.
3. Agnes Erida Wijayanti S, Kep., Ns., M.Kep., selaku pembimbing utama yang memberikan bimbingan, dukungan dan pengarahan kepada penulis selama Penyusunan Skripsi.
4. Segenap Dosen dan karyawan Stikes Wira Husada Yogyakarta
5. Terimakasih untuk Bapak Yohanis Jati Runga dan ibu Yohana M.L. Day selalu dukung dalam doa, memberikan motivasi serta kasih sayang yang tak pernah pudar untukku.
6. Terimakasih banyak untuk kaka yang saya banggakan Melkianus Umbu L. Tagukoda, Jolly Rambu Dawi Ngana, Yumer Umbu Katausu Djawamara, dan adik-adikku Rambu Luba Nawu, Feby Rambu Y. katibi, Igus Umbu W. Sabatudung, Sarti Rambu, Ruben Umbu terimakasih untuk doa dan dukungannya.

7. Terimakasih juga buat Iska Goyi atas doa dan dukungannya
8. Terimakasih banyak untuk Virginia S. Wangge, Rivaldo Da Costa Dos Reis, Susanti Ngongo, Tidora Deraukin, Sumiati, Patricia Paeri terimakasih untuk doa dan dukungannya.
9. Terimakasih banyak untuk GKNF Babarsari sebagai rumah ke dua saya di Yogyakarta
10. Terimakasih banyak untuk bapak/ibu beserta teman-teman karyawan Tokoh “Aroma Parfum Selokan Mataram” yang selalu memberi dukungan dan doanya.
11. Teman-teman seperjuangan keperawatan Angkatan 2019 yang selalu memberi dukungan. Semoga kita sukses dan selesai kuliah tepat waktu.

Peneliti menyadari Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, Agustus 2023

Yongki Umbu Sebu Kuala

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN  
HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI RSUD  
SLEMAN.**

Yongki Umbu Sebu Kuala<sup>1</sup>, Agnes Erida Wijayanti<sup>2</sup>, Yuli Ernawati<sup>3</sup>

**INTISARI**

**Latar Belakang:** Anak usia pra sekolah adalah mereka yang masih kanak-kanak awal yaitu usia 3-6 tahun dan di usia tersebut, anak itu memandang hospitalisasi atau melihat rumah sakit itu suatu tempat yang menakutkan sehingga anak mengalami kecemasan. Apabila anak mengalami kecemasan tinggi saat dirawat di rumah sakit maka besar sekali kemungkinan anak akan mengalami disfungsi perkembangan. Terapi bermain adalah suatu metode psikoterapi untuk membantu anak usia 3 sampai 12 tahun mengekspresikan pikiran, perasaan, atau emosi mereka dengan lebih baik lewat beragam permainan.

**Tujuan penelitian:** Untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Sleman.

**Metode penelitian:** Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif *eksperimental*, menggunakan metode pra-eksperimental dengan rancangan *one-group pra-post test design*, yaitu jenis penelitian yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah diberikan intervensi. Pengujian sebab akibat dilakukan dengan cara membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak usia pra sekolah di RSUD Sleman ruang Melati.

**Hasil penelitian:** Terdapat pengaruh terapi bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah sebelum dan sesudah diberikan Intervensi Permainan *Puzzle* dengan P Value =  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga secara statistik dapat disimpulkan adanya pengaruh yang cukup signifikan pada pemberian terapi permainan *puzzle* terhadap kecemasan anak akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah di Rumah Sakit Umum Daerah Sleman.

**Kesimpulan:** Terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah

**Kata kunci:** *Terapi Permainan Puzzle, Kecemasan, Anak Usia Prasekolah*

---

<sup>1</sup>Mahasiswa Program Studi Keperawatan (S1) dan Ners STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>2</sup>Dosen STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>3</sup>Dosen STIKES Wira Husada Yogyakarta

# THE EFFECT OF PUZZLE PLAY THERAPY ON HOSPITALIZATION ANXIETY IN PRE-SCHOOL CHILDREN AT SLEMAN HOSPITAL

Yongki Umbu Sebu Kuala<sup>1</sup>, Agnes Erida Wijayanti<sup>2</sup>, Yuli Ernawati<sup>3</sup>

## ABSTRACT

**Background:** Preschool-age children are those who are still in early childhood, namely 3-6 years old, and at that age, the child views hospitalization or sees the hospital as a scary place, so that the child experiences anxiety. If a child experiences high anxiety while being treated in a hospital, it is very likely that the child will experience developmental dysfunction. Play therapy is a psychotherapy method to help children aged 3 to 12 years express their thoughts, feelings, or emotions better through various games.

**Research objective:** To determine the effect of playing puzzle therapy on hospitalization anxiety in preschool-aged children at Sleman Hospital.

**Research method:** This type of research is quantitatively experimental, using a pre-experimental method with a one-group pre-post test design, namely a type of research that reveals cause-and-effect relationships by involving one group of subjects. The subject group was observed before the intervention was carried out and again after the intervention was given. Cause-and-effect testing was carried out by comparing the results of the pre-test and post-test to determine the effect of providing puzzle play therapy on the anxiety of pre-school children in the Sleman Hospital Melati room.

**Research results:** There is an effect of puzzle play therapy on hospitalization anxiety in preschool-age children before and after being given puzzle game intervention with a P value of  $0.000 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so that statistically it can be concluded that there is a fairly significant influence of puzzle game therapy on children's anxiety due to hospitalization in preschool-age children at the Sleman Regional General Hospital.

**Conclusion:** There is an effect of puzzle therapy on hospitalization anxiety in preschool-aged children.

**Keywords:** Puzzle Game Therapy, Anxiety, Preschool Children

---

<sup>1</sup>Students of the Nursing Study Program (S1) and Nursing STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>2</sup>Lecturer at STIKES Wira Husada Yogyakarta

<sup>3</sup>Lecturers at STIKES Wira Husada Yogyakarta

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Ruang Lingkup.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Landasan Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kerangka Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Kerangka Konsep.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Hipotesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Jenis Dan Rancangan Penelitian....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Populasi dan sampel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Variabel Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Alat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Pengelolaan Dan Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Jalannya Pelaksanaan Penelitian ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
I. Etika Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Keterbatasan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	10
A. Kesimpulan.....	10
B. Saran.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	12

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 1 Keaslian Penelitian.....	8
Tabel 3 1 Rancangan One group pra - post test design	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3 2 Definisi operasional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3 3 Kisi – Kisi Kuesioner Stress hospitalisasi modifikasi dari DAS	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4 1 Distribusi frekuensi responden.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4 2 Distribusi tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4 3 Uji Paired Sample t Test .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 1 Kerangka Teori..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2 1 Kerangka Konsep ..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Jadwal Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2 Permohonan Menjadi Responden **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3 Surat Persetujuan Menjadi Responden .... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi Asisten **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5 Instrument Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 6 Standar operasional Prosedur Pemberian Terapi Bermain Puzzle  
..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 7 Dokumentasi Di RSUD Sleman Ruang Melati **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 9 Surat Etical Clearence ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 10 Uji Normalitas ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 11 Uji Paired t Test ..... **Error! Bookmark not defined.**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan merupakan bertambahnya fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam bidang motorik kasar, halus, kemampuan dalam berbahasa, bersosialisasi maupun kemandirian pada anak itu sendiri (Kusbiantoro,2015). Tumbuh kembang anak adalah suatu proses paling penting yang harus diperhatikan sejak dini, mengingat bahwa anak adalah generasi penerus bangsa, sehingga dibutuhkan anak dengan kualitas baik demi masa depan bangsa yang lebih baik. Golden age periode merupakan periode yang kritis yang terjadi satu kali dalam kehidupan anak dimana usia anak dimulai dari 0-5 tahun (Chamidah, 2018).

Anak adalah individu yang berada dalam suatu masa pertumbuhan dan perubahan perkembangan, dimana usia mulai dari saat masih bayi sampai dengan remaja (Suryani & Badi'ah, 2018). Masa kanak-kanak adalah masa paling penting bagi suatu bangsa yang mewakili harapan untuk bangsa, maka dari itu pertumbuhan dan perkembangan anak harus menjadi suatu prioritas bagi semua masyarakat (WHO, 2018).

Anak usia pra sekolah adalah mereka yang masih kanak-kanak awal yaitu usia 3-6 tahun dan di usia tersebut, anak itu memandang hospitalisasi atau melihat rumah sakit itu suatu tempat yang menakutkan. Pada masa usia pra sekolah anak biasanya sering melakukan semua aktivitas yang menurut mereka itu bagus padahal aktivitas-aktivitas itu menyebabkan anak itu mudah lelah, sehingga rentan terkena penyakit akibat daya tahan tubuh anak lemah dan di haruskan anak itu menjalani hospitalisasi (Wolling, Ismanto & Babakal,2014). Anak adalah bagian dari keluarga dan masyarakat. anak yang sakit dapat menimbulkan suatu stres pada anak itu sendiri dan ataupun pada keluarga (setiawan *et al*, 2014).

*World Health Organization* (2016) menjelaskan bahwa 80% anak-anak yang mengalami perawatan di rumah sakit merasakan kecemasan. Berdasarkan data dari Amerika Serikat diperkirakan lebih dari 5 juta anak pra sekolah mengalami hospitalisasi dan lebih dari 50% dari jumlah tersebut anak usia prasekolah mengalami kecemasan dan stress. Menurut UNICEF jumlah anak usia pra sekolah di 3 negara terbesar dunia mencapai 148 juta dan 958 anak dengan insiden anak yang dirawat di rumah sakit 57 juta anak setiap tahunnya dimana 75% mengalami trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat menjalani perawatan (Santoso et al., 2013).

Dari data Survei Ekonomi Nasional sebesar 72% dari jumlah total penduduk Indonesia diperkirakan 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi (Breving et al., 2015). Di Indonesia angka kesakitan anak usia 0-4 tahun sebesar 25,84%, usia 5-12 tahun sebanyak 14,91%, usia 13-15 tahun sekitar 9,1%, usia 16- 21 tahun sebesar 8,13% (Baharuddin, 2015). Prevalensi kecemasan anak di Indonesia yang menjalani hospitalisasi mencapai 75%. Kecemasan merupakan kejadian yang mudah terjadi atau menyebar namun tidak mudah diatasi karena faktor penyebabnya yang tidak spesifik. Anak yang cemas akan mengalami kelelahan karena terus menangis, menolak makan sehingga memperlambat proses penyembuhan dan jumlah hari rawat juga meningkat serta tidak kooperatif terhadap perawatan (Amaral et al., 2013).

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) provinsi Sumatera Barat, dapat dijelaskan bahwa angka kesakitan anak usia pra sekolah dari tahun ke tahun semakin meningkat. Tahun 2016 menunjukkan jumlah anak usia pra sekolah di Sumatera Barat 2.485.218 jiwa dengan angka kesakitan sebanyak 1.475.197 jiwa, serta mengalami kecemasan saat menjalani perawatan sebanyak 85% (Kemenkes, 2015). Tingginya angka kesakitan anak di dunia dan Indonesia tentunya akan berdampak terhadap rasa takut dan cemas pada anak jika anak dirawat di rumah sakit (Breving et al., 2015).

Beberapa anak tidak mampu mengungkapkan rasa sakit yang dialami secara terbuka dan pada anak yang pendiam biasanya kurang memiliki koping yang baik dalam mengatasi stress. Apabila anak mengalami kecemasan tinggi saat dirawat di rumah sakit maka besar sekali kemungkinan anak akan mengalami disfungsi perkembangan. Anak berisiko akan mengalami gangguan somatik, emosional dan psikomotor (Aisyah & Yultas, 2019). Terapi bermain diharapkan mampu menghilangkan batasan, hambatan dalam diri, stres, 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 untuk bekerja sama selama anak dirawat di rumah sakit (Mulyaman 2006 dalam Yusuf dkk, 2013).

Terapi bermain adalah suatu metode psikoterapi untuk membantu anak usia 3 sampai 12 tahun mengekspresikan pikiran, perasaan, atau emosi mereka dengan lebih baik lewat beragam permainan. Banyak jenis terapi bermain yang dapat mengalihkan perhatian anak terhadap kecemasan di rumah sakit. Namun dengan berbagai jenis terapi bermain seperti *puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak. Anak akan menjadi lebih fokus terhadap objek permainannya, seluruh perhatian akan tertuju dan tertuang sehingga anak akan mengabaikan hal-hal yang dapat membuat mereka takut (Panzilion et al., 2020).

Kelebihan dari terapi *puzzle* adalah dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah ini anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Ghazali et al., 2021). Saat anak bermain, maka perhatian anak teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya. Penggunaan metode bermain dengan menggunakan *puzzle* disamping manfaatnya yang banyak, juga dapat memberikan kesenangan kepada anak saat memainkannya sehingga kecemasan yang dirasakan oleh

anak dapat menurun. Bermain *puzzle* juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak (Panzilion et al., 2020). *Puzzle* juga dapat membantu perkembangan mental dan kreativitas pada anak usia pra sekolah (Kyle & Carman, 2017). Menurut Fitriani et al., (2017). Menjelaskan bahwa terdapat pengaruh bermain terapeutik (*puzzle*) terhadap tingkat kecemasan anak usia pra sekolah yang menjalani hospitalisasi di rumah sakit. Bermain terapeutik menggunakan *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang menjalani hospitalisasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syovia Sapardi (2021), rerata nilai kecemasan sebelum diberi terapi *puzzle* adalah 76,2 dan rerata nilai kecemasan setelah diberi terapi *puzzle* adalah 42,6 serta terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi *puzzle* pada. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aprina (2019), jika melihat dari analisis univariat dan bivariat skor kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah 64,30 dan sesudah diberikan terapi bermain peran *puzzle* adalah 48,60. Dan setelah di uji t dependent didapatkan nilai p-value 0,00 ( $<\alpha,05$ ). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hariyadi (2019), dapat diketahui bahwa permainan *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan anak secara signifikan dari sebelumnya yang mengalami kecemasan sebanyak 73,7%, sedangkan setelah dilakukan terapi tingkat kecemasan turun 21.1%.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada bulan Januari selama dua minggu di RSUD Sleman didapatkan data 43 pasien anak usia pra sekolah yang menjalani perawatan inap dan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap salah satu perawat di ruang anak Melati didapatkan bahwa terapi bermain sudah diterapkan, namun hanya terapi mewarnai. Berdasarkan data BPS (Badan Pusat Statistik) dari 5 kabupaten di provinsi D. I. Yogyakarta, yaitu kabupaten Sleman, Bantul, Kulon progo, Gunung kidul, Yogyakarta. Kabupaten Sleman merupakan urutan ke-2

dengan jumlah penduduk anak usia pra sekolah sebanyak 76.153 orang. RSUD Sleman merupakan rumah sakit rujukan Kabupaten/Kota Yogyakarta dengan jumlah rata-rata kunjungan anak usia pra sekolah sebanyak 14 orang. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian di RSUD Sleman karena terapi bermain *puzzle* belum di terapkan dan belum ada yang meneliti.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 5 orang tua anak usia prasekolah yang melakukan perawatan di bangsal Melati didapatkan bahwa anak mengalami kecemasan seperti rasa takut terhadap alat medis, ambulance, lingkungan rumah sakit, perawat dan ingin segera pulang ke rumah.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah. Pemberian terapi bermain *puzzle* mejadi salah satu cara strategis terapi bermain untuk mengurangi tingkat kecemasan hospitalisasi yang dialami oleh beberapa anak yang melakukan rawat inap.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Sleman?.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Sleman.

### **2. Tujuan Khusus**

- a) Untuk mengetahui karakteristik usia, jenis kelamin, jumlah saudara, pengalaman rawat inap, pendidikan dan pekerjaan.

- b) Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah selama proses perawatan sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di ruangan anak
- c) Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah selama proses perawatan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di ruangan anak

#### **D. Ruang Lingkup**

##### 1. Materi

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup keperawatan anak.

##### 2. Responden

Responden dalam penelitian ini adalah anak usia 3-6 tahun yang sedang menjalani perawatan inap di rumah sakit umum daerah sleman

##### 3. Tempat

Lokasi penelitian Di Rumah Sakit Umum Daerah Sleman Bangsal anak ruang melatih

##### 4. Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan November 2022 – Juli 2023

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

Secara teoritis diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan hasil yang baik dan manfaat yang besar bagi perkembangan ilmu keperawatan anak terkait dengan pemberian terapi bermain. khususnya pada anak usia pra sekolah usia (3-6) tahun, sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungan yang baru selama menjalani proses perawatan di rumah sakit.

##### 2. Manfaat praktis

###### a) Bagi anak.

Pada penelitian ini di harapkan dapat mengurangi kecemasan hospitalisasi dengan terapi bermain *puzzle*

- c) Bagi institusi pendidikan STIKES Wira Husada Yogyakarta  
Hasil penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan yang berguna bagi perkembangan ilmu pendidikan khususnya pendidikan dibidang keperawatan anak.
- d) Bagi perawat anak  
Hasil penelitian ini bermanfaat dalam memberikan alternatif terapi untuk anak usia pra sekolah yang mengalami kecemasan dalam proses perawatan anak.
- e) Bagi peneliti selanjutnya  
Hasil dari penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai data dasar dan sebagai bahan referensi untuk meneliti lebih lanjut terkait pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak usia pra sekolah selama melakukan proses perawatan di rumah sakit.
- f) Bagi orang tua dan pasien  
Hasil penelitian ini bermanfaat menurunkan stres dan kecemasan terhadap anak dan orang tua akibat proses perawatan selama di rumah sakit.

## F. Keaslian Penelitian

**Tabel 1 1 Keaslian Penelitian**

Penulis	Judul	Metode	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Vivi Syovia Sapardi, (2021)	Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah	<i>Quasi</i> eksperimen dengan menggunakan pendekatan <i>one gruop design</i>	Hasil penelitian menunjukkan rerata nilai kecemasan sebelum diberi terapi <i>puzzle</i> adalah mean 76,2 dan setelah diberi terapi <i>puzzle</i> mean 42,6. Perbedaan kecemasan sebelum dan setelah diberikan terapi <i>puzzle</i> rata-rata selisih kecemasan 33,6 dan standar deviasi 5,758, p value = 0,000.	Rancangan penelitian <i>quasi</i> ekperimen dengan menggunakan pendekatan <i>one gruop design</i> variabel bebas kecemasan sampel dalam penelitian anak usia prasekolah	Desain penelitian tempat, waktu, jumlah responden berbeda. metode penelitian
Aprina, (2019)	Terapi Bermain <i>Puzzle</i> pada Anak Usia 3-6 tahun terhadap Kecemasan Pra Operasi	Metode yang digunakan pada penelitian saat ini adalah penelitian <i>Quasy Experiment</i> dengan rancangan <i>one group pretest-posttest</i> Peneliti menggunakan uji <i>t dependent</i> .	Hasil menunjukkan rata-rata skor kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain <i>puzzle</i> adalah 64,30 dan sesudah diberikan terapi bermain peran <i>puzzle</i> adalah 48,60. Didapatkan p-value 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan skor kecemasan pra operasi sebelum dan sesudah mendapatkan terapi bermain <i>puzzle</i> .	Rancangan penelitian <i>one group pretest-posttest</i> Peneliti menggunakan uji <i>t dependent</i> . sampel dalam penelitian anak usia prasekolah	Desain penelitian tempat, waktu, jumlah responden berbeda.

---

Hariyadi, (2019)	Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo	<i>experimental research design.</i>	hasil penelitian dapat diketahui bahwa tingkat kecemasan anak yang semula di ukur dalam kategori sedang, setelah dilakukan intervensi maka menurun menjadi ringan. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon dengan derajat kemaknaan 95% diperoleh p-value = 0.000 ( $p < 0.05$ ) sehingga $H_0$ ditolak, yang berarti dengan kata lain, bahwa dengan permainan <i>puzzle</i> dapat menurunkan tingkat kecemasan anak secara signifikan dari sebelumnya yang mengalami kecemasan sebanyak 14 responden (73,7%), sedangkan setelah dilakukan terapi tingkat kecemasan turun menjadi 4 responden (21.1%).	Menggunakan terapi bermain <i>puzzle</i> variabel bebas kecemasan sasaran dalam penelitian anak usia prasekolah	Desain penelitian tempat, waktu, jumlah responden berbeda.
---------------------	--	--------------------------------------	---	---	--

---

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak usia pra sekolah yang dirawat di Ruang Melati RSUD Sleman rata-rata usia (3 – 4 tahun), dengan jenis kelamin perempuan memiliki jumlah saudara terbanyak 1 saudara dengan anggota keluarga sebanyak 3 orang dan merupakan pengalaman hospitalisasi pertama anak
2. Anak usia pra sekolah yang dirawat di Ruang Melati RSUD Sleman sebelum pemberian terapi bermain *puzzle rata – rata* mengalami tingkat kecemasan berat.
3. Anak usia pra sekolah yang dirawat di Ruang Melati RSUD Sleman setelah pemberian terapi bermain *puzzle rata – rata* mengalami kecemasan ringan.
4. Terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah

#### B. Saran

Ada beberapa saran yang penelitian ajukan berdasarkan hasil, pembahasan dan kesimpulan tentang pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Daerah Sleman, antara lain :

1. Bagi Pengembangan Ilmu Kesehatan  
Memberikan ilmu pengetahuan dibidang ilmu keperawatan anak serta menjadikan terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu alternatif pengobatan dalam bidang Kesehatan untuk menurunkan kecemasan anak.
2. Bagi RSUD Sleman  
Peneliti berharap pihak rumah sakit dapat menerapkan terapi bermain *puzzle* dalam memberikan asuhan keperawatan terutama dalam

penurunan kecemasan akibat hospitalisasi, sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.

3. Bagi Institusi STIKES Wira Husada Yogyakarta

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan atau sumber informasi serta dasar pengetahuan bagi para mahasiswa keperawatan.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Di harapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas berbagai bentuk terapi nonfarmakologi seperti terapi bermain lainnya dalam mengurangi kecemasan agar didapatkan terapi yang efektif dan dapat dikembangkan pada penulisan karya ilmiah selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alini, A., & Jannah, W. (2019). *Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kejadian Temper Tantrum pada Anak Usia Prasekolah di Kelompok Bermain Permata*. Jurnal Ners, 3(2), 1-10.
- Andini, Z.P.(2021). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada An. M Di Pmb Nuhidayah* (Doctoral dissertation, Poltekkes Tanjungkarang).
- Andryani, T. E., Darwis, D., Ningsih, L., Ervina, L., & Patroni, R. (2022). *Pengaruh Permainan Edukatif Puzvid (Puzzle Covid) Terhadap Perilaku Protokol Kesehatan Aanak Di SD Negeri 81 Kota Bengkulu* (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Bengkulu).
- Apriany, D. (2013). *Hubungan antara hospitalisasi anak dengan tingkat kecemasan orang tua*. Jurnal Keperawatan Soedirman, 8(2).
- Aprina, A., Ardiyansa, N., & Sunarsih, S. (2019). *Terapi Bermain Puzzle pada Anak Usia 3-6 tahun terhadap Kecemasan Pra Operasi*. Jurnal Kesehatan, 10(2), 291-297.
- Alfiyah, I. N., Badi'ah, A., & Suryani, E. (2018). *Pengaruh Terapi Murottal Ar-Rahman dan Terjemahnya Terhadap Kecemasan Pasien Pre Operatif dengan Sub Arachnoid Blok (SAB) di RS PKU Muhammadiyah Bantul Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas alat permainan edukatif (APE) berbasis media dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(1), 58-69.
- Aryani, D., & Zaly, N. W. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan Hospitaslisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi*, 10(1), 101-108.
- Chamidah, N., Tjahjono, E., Fadilah, A. R., & Lestari, B. (2018, September). Standard growth charts for weight of children in East Java using local linear

- estimator. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1097, No. 1, p. 012092). IOP Publishing.
- Erdianggara, L. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Clay Terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah* (Doctoral Dissertation, Universitas Dr. Soebandi).
- Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. (2017). *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Menjalani Kemoterapi Di Ruang Hematologi Onkologi Anak. Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 5(2), 65-74.
- Hartini, S., & Winarsih, B. D. (2019). *Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Saat Hospitalisasi Sebelum Dan Setelah Dilakukan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Di Ruang Bogenvile Rsu Kudus. Jurnal Keperawatan dan Kesehatan Masyarakat Cendekia Utama*, 8(1), 45-54.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52-64.
- Ivana, T., Martini, M., & Christine, M. (2021). *Pengaruh Pemberian Jus Mentimun Terhadap Tekanan Darah Pada Lansia Hipertensi Di Pstw Sinta Rangkang Tahun 2020. Jurnal Keperawatan Suaka Insan (JKSI)*, 6(1), 53-58.
- Jannah, N. I. (2016). *Gambaran Tingkat Stres pada Anak Usia Sekolah dengan Hostpitalisasi RI RSUD Labuang Baji* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negri Makassar).
- 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).
- 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).

- Karimah, D., Nurwati, N., & Basar, G. G. K. (2015). *Pengaruh Pemenuhan Kesehatan Anak Terhadap Perkembangan Anak. Prosiding Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1).
- Kay, R. R. (2021). *Strategi Meningkatkan Kesulitan Belajar bagi Anak Usia Dini melalui Bermain. Jurnal Panrita*, 2(1), 1-10.
- Khobir, A. (2009). *Upaya mendidik anak melalui permainan edukatif*. In Forum Tarbiyah (Vol. 7, No. 2).
- Masulili, F. (2011). *Pengaruh Metode Bimbingan Imajinasi Rekaman Audio Pada Anak Usia Sekolah Terhadap Stres Hospitalisasi Di Rumah Sakit Di Kota Palu. Program Studi Pasca Sarjana Keperawatan. Fakultas Ilmu Keperawatan. Depok. NPM, 906504751*.
- Mansur, A. R., & Andalas, U. (2019). *Tumbuh kembang anak usia prasekolah*. Andalas University Pres, 1(1).
- Masruroh, F., & Khulusinniyah, K. (2019). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Dengan Bermain. Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan dan Pedagogi Islam*, 3(2), 171-182.
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022). *Terapi Bermain (Puzzle) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stres Hospitalisasi: Literatur Review. Jnps: Journal of Nursing Practice and Science*, 1(1), 28-40.
- Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (4th ed). Jakarta:Salemba Medika.
- Noverita, Mulyadi, & Mudatsir, (2017). *Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia 3- 5 Tahun Yang Berobat Di Puskesmas. Jurnal Ilmu Keperawatan*.ISSN:2338-6371,e-ISSN 2550-018X
- Prastiwi, M. H. (2019). *Pertumbuhan Dan Perkembangan Anak Usia 3-6 Tahun. Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 8(2), 242-249.
- Pratiwi, W., Immawati, I., & Nurhayati, S. (2023). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Rsud Jend. Ahmad Yani Metro. Jurnal Cendikia Muda*, 3(4), 618-627.

- Purnamasari, P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 2027-2032.
- Pribadi, T., Elsanti, D., & Yulianto, A. (2018). *Reduction of Anxiety in Children Facing Hospitalization by Play Therapy: Origami and Puzzle in Lampung-Indonesia*. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 1(1), 29-35.
- Rahayu, F. S. (2018). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah Di Bangsal Dahlia Rsud Wonosari* (Doctoral Dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Ririn Saputri Rahayu, R. S. R. (2014). *Pengaruh Terapi Bercerita Terhadap Kualitas Tidur Anak Usia Pra Sekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Rawat Inp Rsam Bukittinggi Tahun 2014* (Doctoral Dissertation, Stikes Perintis Padang).
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi perkembangan anak usia dini: melalui permainan tradisional engklek*. Edu publisher.
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah*. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34-40.
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah*. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34-40.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). *Penurunan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain*. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1), 9-12.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017, August). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)*.
- Setiadi. (2013). *Konsep Dan Praktek Penulisan Riset Keperawatan (Ed.2)* Yogyakarta: Graha Ilmu

- Sari, F. S., & Batubara, I. M. (2017). *Kecemasan Anak Saat Hospitalisasi*. Jurnal Kesehatan Kusuma Husada, 144-149.
- Sari, R. S., & Afriani, F. (2019). *Terapi Bermain Clay Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun)*. Jurnal Kesehatan, 8(1), 51-63.
- Sukadana, G., Sukmandari, N. M. A., & Triana, Y. (2020). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Usia Toddler*. Journal Center of Research Publication in Midwifery and Nursing, 4(1), 40-44.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan: untuk pendidikan anak usia dini*. Deepublish.
- Utami, Y. (2014). *Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Ilmiah WIDYA, 2(2), 9-20.
- Widi Alvianda, V. I. N. N. Y. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih*.
- Widi Alvianda, V. I. N. N. Y. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih*.
- Wong, D.L. (2016). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2014). *Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi Di Ruangan Irina E Blu Rsup. Prof. Dr. RD Kandou Manado*. Jurnal Keperawatan, 2