

**IMPLEMENTASI PROGRAM BERMAIN PUZZLE PADA PENURUNAN KECEMASAN AKIBAT  
HOSPITALISASI YANG TERJADI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI  
RSUD LABUANG BAJI MAKASSAR**

*IMPLEMENTATION OF A PUZZLE PLAYING PROGRAM TO REDUCE ANXIETY  
DUE TO HOSPITALIZATION THAT OCCURS IN PRESCHOOL AGE  
CHILDREN IN LABUANG BAJI HOSPITAL MAKASSAR*

**RAPIQA SRI WAHYUNI**

POLTEKKES KEMENKES MAKASSAR

([rapiqasriwahyuni00@gmail.com](mailto:rapiqasriwahyuni00@gmail.com)) / 08975510159)

**ABSTRACT**

Hospitalization is where the child requires to stay in hospital and undergo treatment until he recovers. This process is an unpleasant thing for children where children will experience various kinds of trauma which can cause anxiety. Anxiety in children during hospitalization can be seen in behavior, whether the child is seen crying or even refusing medical treatment. Playing is an important aspect in children's lives, especially when they experience stressful situations such as hospitalization. Play programs are known to be an effective method in helping children overcome their emotional and behavioral problems. The purpose of this research is to determine the description of the puzzle playing program in reducing anxiety due to hospitalization in preschool children. This research method is a descriptive case study. The type of research that will be carried out is qualitative research. This research was conducted on May 21 2024 at Labuang Baji Regional Hospital. There were 2 subjects in this research, namely subject I (An.A) and subject II (An.M). The data obtained were obtained from interviews and observations. The research results obtained were that from the two research subjects there were changes in anxiety levels before and after the implementation of the puzzle playing program to reduce anxiety due to hospitalization in preschool aged children, before the implementation of the puzzle playing program the two research subjects were in the mild anxiety level category, to be precise, An.A with a total anxiety score of 29 and An.M with a total anxiety level score of 21 using the HARS anxiety level. Meanwhile, after implementing the puzzle playing program, the two research subjects were in the no anxiety category

**Keywords :** Hospitalization, Anxiety, Play program

**ABSTRAK**

Hospitalisasi yaitu dimana anak mengharuskan untuk tinggal di rumah sakit dan menjalani perawatan hingga pulih. Proses ini merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan bagi anak dimana anak akan merasakan berbagai macam yang membuat trauma tersendiri yang bisa menimbulkan kecemasan. Kecemasan pada anak selama hospitalisasi dapat terlihat dalam perilaku apakah anak terlihat menangis atau bahkan penolakan terhadap perawatan medis. Bermain adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan anak, terutama ketika mereka mengalami situasi stres seperti hospitalisasi. Program bermain memang dikenal sebagai metode yang efektif dalam membantu anak-anak mengatasi masalah emosional dan perilaku mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran program bermain puzzle pada penurunan kecemasan akibat hospitalisasi yang terjadi pada anak usia prasekolah. Metode penelitian ini ialah studi kasus deskriptif. Jenis penelitian yang akan dilakukan ialah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 di RSUD Labuang Baji. Terdapat 2 subyek pada penelitian ini yaitu subyek I (An.A) dan subyek II (An.M). Data yang diperoleh didapatkan dari hasil wawancara dan observasi hasil penelitian yang diperoleh yaitu dari kedua subyek penelitian terdapat perubahan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah dilakukan implementasi program bermain puzzle pada penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah, sebelum dilakukan implementasi program bermain puzzle kedua subyek penelitian berada dalam kategori tingkat kecemasan ringan tepatnya pada An.A dengan total skor kecemasan 29 dan An.M total skor tingkat kecemasan 21 dengan menggunakan tingkat kecemasan HARS. Sedangkan sesudah dilakukan implementasi program bermain puzzle kedua subyek penelitian berada dalam kategori tidak ada kecemasan

Kata kunci : Hospitalisasi, Kecemasan, Program bermain

**PENDAHULUAN**

Hospitalisasi yaitu dimana anak mengharuskan untuk tinggal di rumah sakit dan menjalani perawatan hingga pulih. Proses ini merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan bagi anak dimana anak akan merasakan berbagai macam yang membuat trauma tersendiri yang bisa menimbulkan kecemasan.(Tahir & Arniyanti, 2023)

Kecemasan pada anak selama hospitalisasi dapat terlihat dalam perilaku apakah anak terlihat menangis, ketidaktenangan, atau bahkan penolakan terhadap perawatan medis. Anak-anak sering kali merasakan kecemasan dan kekhawatiran karena beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan menghadapi perubahan dalam rutinitas dan kesehatan mereka.(Yuliyanto et al., 2023)

Menurut data World Health Organization (WHO) memaparkan bahwa 3% - 10% pasien anak yang dirawat diamerika serikat mengalami kecemasan selama hospitalisasi. Sekitar 37% dari anak usia sekolah yang dirawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5%-10% anak yang di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda kecemasan selama menjalani hospitalisas.(Munir, 2023)

Berdasarkan hasil observasi saat pengambilan data awal diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang implementasi program bermain puzzle dalam menurunkan tingkat kecemasan (ansietas) pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

## METODE

Metode penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode penelitian studi kasus deskriptif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh program bermain pada penurunan kecemasan akibat hospitalisasi, dengan teknik pengumpulan datanya yaitu observasi dan wawancara. Subjek pada penelitian ini sebanyak 2 responden.

## WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di ruang bayi minasa (ruang rawat inap anak) RSUD Labuang Baji di JL. DR. Ratulangi No.81, Labuang Baji, Kec. Mamajang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90132. pada hari/tanggal Selasa 21 Mei 2024.

## HASIL

### A. Karakteristik responden I (An.A) dan responden II (An.B)

An.A berumur 6 tahun, berjenis kelamin laki-laki, beragama islam, anak pertama dari dua bersaudara, dan beralamat di desa tarawang sedangkan An.M berumur 6 tahun, berjenis kelamin laki-laki, beragama islam, anak kedua dari dua bersaudara dan beralamat di Jl. Tanjung alang no10.

### B. Kondisi sebelum diberikan program bermain puzzle

#### 1. Respon dari responden

An.A terlihat An.A tidak kooperatif terhadap perawat atau petugas kesehatan lain, terlihat ketakutan ketika melihat perawat, dan menolak ketika diperiksa begitupun dengan An.M terlihat tidak kooperatif terhadap perawat atau petugas kesehatan yang lain, terlihat pendiam dan ketakutan ketika akan diperiksa.

#### 2. Gambaran tingkat kecemasan responden sebelum pemberian program bermain puzzle

sebelum diberinya program bermain puzzle responden I dan II sama-sama memiliki tingkat kecemasan ringan, dengan total skor HARS yaitu responden I An.A senilai 29 dan responden II An.M senilai 21.

### C. Pemberian program bermain puzzle

Kegiatan penelitian ini dilakukan selama 4 hari berturut-turut dengan waktu 30 menit memberikan program bermain puzzle pada pasien.

Pada hari pertama responden An.A tampak tidak tertarik untuk melakukan program bermain dan di hari kedua An.A mulai kooperatif terhadap peneliti.

Sedangkan pada responden An.M memiliki perubahan di hari pertama An.M tidak kooperatif ke peneliti dan di hari kedua An.M mulai kooperatif terhadap peneliti.

### D. Kondisi sesudah diberikan program bermain puzzle

#### 1. Respon dari responden

Respon dari responden pada kedua subyek terlihat An.A dan An.M sama sama mengalami perubahan setelah dilakukannya program bermain puzzle. An.A terlihat kooperatif terhadap perawat, An.A terlihat rileks dan lebih nyaman, An.A sudah tidak menangis lagi ketika perawat memeriksanya begitupun dengan An.M terlihat lebih ceria setelah diberikan program bermain, terlihat kooperatif terhadap perawat atau petugas kesehatan dan tindakan medis yang dilakukan.

#### 2. Gambaran tingkat kecemasan responden sesudah pemberian program bermain puzzle

Pada kedua subyek terlihat bahwa sesudah diberinya program bermain

puzzle responden I dan II sama-sama mengalami penurunan tingkat kecemasan.

#### PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengkajian dari kedua responden penelitian, didapatkan pada kedua responden mengalami gejala yang sama yaitu tidak kooperatif terhadap perawat atau tenaga medis dan tindakan medis yang dilakukan, nampak cemas, gelisah, mudah menangis, takut dan nafsu makan berkurang.

Berdasarkan penelitian (Yuliyanto, Nurrohmah, and Purnamawati 2023) bahwa kecemasan pada anak selama hospitalisasi dapat terlihat dalam perilaku apakah anak terlihat menangis, ketidaktenangan, atau bahkan penolakan terhadap perawatan medis. Anak-anak sering kali merasakan kecemasan dan kekhawatiran karena beradaptasi dengan lingkungan yang baru dan menghadapi perubahan dalam rutinitas dan kesehatan mereka. Oleh karena itu, penting bagi para orang tua dan tenaga medis untuk memberikan dukungan yang adekuat selama masa hospitalisasi agar anak dapat mengatasi stres tersebut dengan lebih baik (Yuliyanto et al., 2023).

Berdasarkan masalah yang diderita pada kedua responden, peneliti memberikan implementasi program bermain puzzle selama 2 hari. Dimana diperoleh hasil pada An.A yaitu terjadi penurunan kecemasan akibat hospitalisasi, dimana sebelum diberikan program bermain An.A mengalami kecemasan seperti tidak kooperatif terhadap perawat atau petugas kesehatan dan tindakan medis yang dilakukan, mudah menangis, tidak berselera makan, An.A mengalami peningkatan suhu tubuh 38,5°C, dan tampak lemas. Namun setelah diberikan program bermain puzzle An.A sudah kooperatif terhadap perawat atau petugas kesehatan, penurunan suhu tubuh, sudah tidak nampak lemas, tidak mudah menangis, dan tidak nampak gelisah.

Adapun pada An.M dimana sebelum diberikan program bermain puzzle didapatkan bahwa An.B mengalami kecemasan seperti tidak kooperatif, pendiam, nampak gelisah, dan mengalami peningkatan suhu 38,3°C dan muntah. Namun setelah diberikan program bermain puzzle An.M mulai nampak kooperatif, tidak pendiam lagi, terlihat lebih tenang, nyaman, dan mengalami penurunan suhu.

Pada kedua responden memiliki perbandingan hasil yang hampir sama, dimana pada responden I (An.A) dan responden II (An.M) sebelum diberikan program bermain puzzle sama-sama tidak kooperatif ke perawat atau petugas kesehatan dan tindakan medis yang dilakukan, mengalami

peningkatan suhu tubuh, terlihat gelisah, tegang, cemas, lemas, dan tidak berselera makan. Setelah diberikan program bermain puzzle An.A dan An.M pada hari kedua telah menunjukkan perubahan yaitu sama-sama kooperatif, tidak nampak cemas, tidak nampak tegang, tidak nampak gelisah, ceria dan sudah berselera makan.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang implementasi program bermain puzzle pada penurunan kecemasan akibat hospitalisasi yang terjadi pada anak usia prasekolah di RSUD Labuang Baji Makassar, maka peneliti menarik kesimpulan yaitu: Program bermain puzzle terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. Teknik ini membantu anak merasa lebih rileks dan nyaman selama dirawat di rs dan program bermain juga dapat memberikan dukungan psikologi yang signifikan dalam mengurangi rasa takut akibat hospitalisasi.

#### SARAN

##### 1. Bagi Institusi

Diharapkan temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam menyusun karya ilmiah dan memberikan referensi atau menambah pengetahuan tentang program bermain puzzle pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi

##### 2. Bagi Rumah Sakit

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dibentuk suatu standar operasional prosedur untuk perawat dalam memberikan program bermain kepada pasien anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadrat Allah SWT karena atas berkat limpahan rahmat dan taufiq-Nya, serta nikmat sehat sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal karya tulis ilmiah ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam yang selalu tucurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabatnya dan semoga kita selalu berpegang teguh pada sunnahnya. Ucapan terimakasih yang tak terhingga penulis ucapkan kepada orang tua penulis yang sudah selalu mendoakan, memberi dukungan, motivasi, dan membantu sangat banyak baik materi maupun non materi sehingga karya tulis ilmiah ini dapat penulis selesaikan dengan baik. Penyusunan karya tulis ilmiah ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan pada Prodi Diploma Tiga Keperawatan Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan

Kementrian Kesehatan Makassar. Dalam penulisan karya tulis ilmiah ini tentunya banyak hambatan yang penulis alami tetapi dapat selesai atas bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dan pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Drs. Rusli, Apt., Sp.FRS selaku Direktur Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.
2. Iwan S.Kp., M.Kes selaku Ketua Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.
3. Naharia Laubo, S.pd., S.Kep., Ns., M.Kes Selaku Ketua Program Studi D.III Jurusan Keperawatan Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.
4. Dr. Ruslan Hasani.S.Sit.S.Kep.Ns,M.Kes Selaku Pembimbing Utama yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis dalam penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini.
5. Hj.Simunati,S.Sit,SKM,S.Kep.,M.M.KesSelaku Pembimbing Pendamping yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada

penulis dalam penyusunan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini.

6. Yulianto, S.Kep.Ns.,M.Kep selaku Penguji Utama yang telah memberikan banyak saran dan arahan dalam mewujudkan kesempurnaan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini.
7. Ningsih Jaya, SKM,S.Kep, M.Kes selaku Penguji Pendamping yang telah memberikan banyak saran dan arahan dalam mewujudkan kesempurnaan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini.
8. Dosen dan Staf Politeknik Kesehatan Kementerian Kesehatan Makassar.
9. Keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan Proposal Karya Tulis Ilmiah Ini.
10. Dan kepada teman-teman yang telah membantu serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa penulisan Karya Tulis Ilmiah ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu masukan, kritik, serta saran sangat diharapkan dalam penulisan Proposal Karya Tulis Ilmiah ini. Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu Aamiin Ya Rabbal Alamin...

#### DAFTAR PUSTAKA

- Jumasing. (2020). Pengaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kecemasan Anak Hospitalisasi Di Rsud Haji Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Lindesi Yanti, D. (2021). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penurunan Kecemasan Pada anak Usia Pra Sekolah Selama Masa Hospitalisasi*. 10(2012), 1–8.
- Munir, Z. (2023). *Efektivitas Terapi Bermain Puzzle dan Lego terhadap Penurunan Ansietas pada Anak Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Rsud dr Abdoer Rahem Situbondo*. 4(3), 231–236.
- Rahayu. (2018). Penerapan terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada hospitalisasi anak usia prasekolah di bangsal dahlia RSUD wonosari. In *Karya Tulis Ilmiah Penerapan*. <http://poltekkesjogja.ac.id>
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit*.
- Sunarti, Padhila, N. I., & Qomariah, N. (2021). Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi di RSUD Labuang Baji Kota Makassar Sunarti. *Jurnal Penelitian Kesehatan Suara Forikes*, 12(7), 474–477.
- Tahir, C., & Arniyanti, A. (2023). Application of Play Therapy to Children's Anxiety Levels Due to Hospitalization. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 12(1), 33–39. <https://doi.org/10.35816/jiskh.v12i1.860>
- Yuliyanto, D., Nurrohmah, A., & Purnamawati, F. (2023). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah Di Ruang Anggrek RSUD Dr. Soeratto Gemolong. *Jurnal Ilmu Kesehatan Mandira Cendikia*, 2(9), 1–9. <https://journal-mandiracendikia.com/index.php/JIK-MC/article/view/504>

Contoh Tabel :

Tabel 4. 1 Karakteristik Responden

Responden	Umur	Jenis kelamin	Agama	Anak ke-	Alamat
An.A	6 thn	Laki-laki	Islam	Ke-1	Desa tarowang
An.M	6 thn	Laki-laki	Islam	Ke-2	Jl.tanjung ulang no 10

Tabel 4. 2 Respon dari responden sebelum diberikan program bermain puzzle

Responden	Respon
An.A	Negatif
An.M	Negatif

Tabel 4. 3 Gambaran Tingkat Kecemasan Responden Sebelum Pemberian Program Bermain Puzzle.

<b>RESPONDEN</b>	<b>TOTAL SKOR HARS</b>
Responden I An.A	29
Responden II An.M	21

Tabel 4. 4 Hasil implementasi pemberian program bermain puzzle pada An. A

<b>Pertemuan</b>	<b>Respon</b>	<b>Evaluasi</b>
Hari pertama Tanggal 21 mei 2024 pukul 13.50	- An.A tampak pendiam dan ketakutan - An.A tampak tidak kooperatif terhadap perawat.	Pukul 14.35 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.
Hari kedua Tanggal 22 mei 2024 Pukul 09.15	- An.A tampak sedang bermain game di handphone - An.A tampak takut dengan perawat.	Pukul 10.00 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.
Hari ketiga Tanggal 23 mei 2024 pukul 12.15	- An.A tampak sedang bermain puzzle yang telah di berikan di hari kedua - An.A tampak masih menolak ketika diberikan perawatan	Pukul 12.50 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.
Hari keempat Tanggal 24 mei 2024 Pukul 10.50	- An.A tampak sedang bermain puzzle yang telah di berikan di hari kedua - An.A tampak kooperatif terhadap perawat	Pukul 11.35 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi

		dengan perawat
--	--	----------------

Tabel 4. 5 Hasil implementasi pemberian program bermain puzzle pada An. M

<b>Pertemuan</b>	<b>Respon</b>	<b>Evaluasi</b>
Hari pertama Tanggal 21 mei 2024 pukul 14.50	- An.M tampak tidak ceria dan pendiam - An.M tampak tidak kooperatif terhadap perawat.	Pukul 15.35 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.
Hari kedua Tanggal 22 mei 2024 Pukul 10.15	- An.M tampak sedang menonton animasi di handphone - An.M tampak takut dengan perawat dan tindakan medis yang diberikan.	Pukul 11.00 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.

Hari ketiga Tanggal 23 Mei 2024 Pukul 13.15	- An.M tampak sedang bermain puzzle yang telah di berikan di hari kedua - An.M tampak masih menolak ketika diberikan perawatan	Pukul 13.50 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak tidak takut lagi dengan perawat - anak merasa senang.
Hari keempat Tanggal 24 Mei 2024 Pukul 11.50	- An.M tampak sedang bermain puzzle yang telah di berikan di hari kedua - An.M tampak kooperatif terhadap perawat	Pukul 12.35 - anak sudah dapat mengikuti program bermain dengan baik - anak sudah tidak takut lagi dengan perawat

Tabel 4. 6 Respon dari responden sesudah diberikan program bermain

Responden	Respon
An.A	Positif
An.M	Positif

Tabel 4. 7 Gambaran Tingkat Kecemasan Responden Sesudah Pemberian

Program Bermain Puzzle

RESPONDEN	TOTAL SKOR HARS
Responden I An.A	11
Responden II An.M	10