

PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENURUNKAN TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRA SEKOLAH YANG MENGALAMI HOSPITALISASI

Sarah Anzani Panjaitan¹, Eka Malfasari², Rina Herniyanti³, Nina Trisnawati⁴

¹Fakultas Keperawatan Institut Kesehatan Payung Negeri Pekanbaru,
Riau, Indonesia

Email : sarah.apj12@gmail.com, mizzeka18@gmail.com

Abstract

Hospitalization can cause tension and anxiety. Children are more susceptible to the effects of hospitalization. Puzzle play therapy can be an effective way to reduce anxiety levels in preschool children who are hospitalized. Providing this therapy helps children divert attention from fear and anxiety, and increases feelings of pleasure and comfort while in the hospital. The method of application is a case study. The implementation time was carried out for 3 days on March 24-26, 2025. Every day is done 1 time puzzle play therapy with different puzzles. The implementation time for each exercise is 10-15 minutes. The place of implementation is at Arifin Achmad Hospital. The subjects used in this case study were 2 preschool children with mild and moderate anxiety levels. Data collection techniques are: questionnaire sheets with a Visual Analogue Scale for Anxiety (VAS- A) measurement tool to reduce anxiety levels in preschool children. The results of the 3-day implementation, namely the pretest and posttest values of children's anxiety levels in the application of puzzle playing relaxation therapy using VAS-A, on the first day there was a decrease in anxiety levels in An.F and An.A to 3, on the second day there was a decrease in anxiety levels in An.F and An.A to 2, and on the third day there was a decrease in anxiety levels in An.F and An.A to 0. Based on the results, it is concluded that providing puzzle playing therapy can reduce the level of anxiety in children who are hospitalized.

Keywords: Hospitalization, Puzzle Therapy, Preschool

Abstrak

Hospitalisasi dapat menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Anak-anak lebih rentan terhadap efek hospitalisasi. Terapi bermain *puzzle* dapat menjadi cara efektif untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Pemberian terapi ini membantu anak mengalihkan perhatian dari rasa takut dan cemas, serta meningkatkan rasa senang dan nyaman selama di rumah sakit. Metode penerapan ini yaitu studi kasus. Waktu pelaksanaan dilakukan selama 3 hari

Article history

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism checker no 234

Doi : prefix doi :

10.8734/Nutricia.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Nutricia



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

tanggal 24-26 Maret 2025. Setiap hari dilakukan 1 kali Terapi bermain *puzzle* dengan *puzzle* yang berbeda . Waktu pelaksanaan setiap latihan yaitu 10 menit. Tempat pelaksanaan di RSUD Arifin Achmad. Subjek yang digunakan pada studi kasus ini adalah 2 orang anak usia prasekolah dengan Tingkat kecemasan ringan dan sedang. Teknik pengumpulan data adalah: lembar kuesioner dengan alat pengukuran *Visual Analogue Scale for Anxiety (VAS-A)* untuk menurunkan Tingkat kecemasan pada anak prasekolah. Hasil penerapan selama 3 hari yaitu nilai *pretest* dan *posttest* tingkat kecemasan anak pada penerapan terapi relaksasi bermain *puzzle* menggunakan *VAS-A*, pada hari pertama didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 3, pada hari kedua didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 2, dan hari ketiga didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 0. Berdasarkan hasil disimpulkan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* yang dapat menurunkan tingkat kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi.

Kata Kunci: Hospitalisasi, Terapi *Puzzle*, Pra Sekolah

PENDAHULUAN

Anak usia prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada perkembangan ini anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan, berupa pengalaman yang sangat traumatic dan penuh dengan stress. Hospitalisasi merupakan keadaan seseorang yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit menjalani perawatan serta pengobatan sampai anak sembuh dari sakit dan kembali pulang ke rumah. Reaksi anak pada saat mengalami hospitalisasi seperti menangis, menolak makan, cemas, gelisah serta tidak kooperatif (Anitasari et al., 2022).

Kecemasan merupakan keadaan emosi yang terjadi saat anak mengalami perawatan di rumah sakit (Oktamarina et al., 2021). Dampak kecemasan yang dialami anak saat hospitalisasi jika tidak ditangani akan mengakibatkan penolakan terhadap pengobatan sehingga berpengaruh terhadap lama rawat, dan kondisi anak yang semakin buruk (Y. Utami et al., 2022). Karena itu, penting untuk mencari cara yang efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak selama hospitalisasi agar proses penyembuhan dapat berjalan lebih lancar. Terapi bermain merupakan terapi yang diberikan dan digunakan untuk menghadapi ketakutan, kecemasan dan mengenal lingkungan (Kusumaningtyas1 et al., 2022). Terapi bermain *puzzle* berpengaruh terhadap kecemasan anak prasekolah karena terapi *puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu focus terhadap tindakan perawatan dan pengobatan yang dilakukan (Fajariyah et al., 2024)

Berdasarkan WHO (*World Health Organization*) tahun 2020 bahwa 4%- 12% pasien anak yang di rawat di Amerika Serikat mengalami stress selama hospitalisasi. Sekitar 3%-6% dari anak usia sekolah yang di rawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 4%-10% anak yang di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda stress selama di hospitalisasi.

Angka kesakitan anak di Indonesia mencapai lebih dari 58% dari jumlah keseluruhan populasi anak di Indonesia (Kemenkes RI, 2019). Menurut Data Badan

Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 angka rawat inap atau hospitalisasi anak di Indonesia naik sebesar 19% dibandingkan tahun 2019 (Badan Pusat Statistik, 2018). Penulis merangkum bahwa kecemasan adalah perasaan tidak nyaman yang timbul di dalam diri seseorang

seperti ketakutan, kegelisaan, kekhawatiran, bingung, dan takut terhadap hal-hal yang belum terjadi bahkan mengancam keselamatan fisik dan mental orang yang mengalaminya. Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di ruang rawat inap Anggrek RSUD Arifin Achmad pada 24 Maret 2025 didapatkan 6 anak usia dibawah 6 tahun yang mengalami kecemasan. Orangtua anak mengatakan bahwa anak mereka sering menangis, tidak mau ditinggal, takut, cemas ketika dilakukan tindakan keperawatan.

Kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi dapat diatasi dengan terapi bermain *puzzle* yang diberikan dalam jangka waktu pemberian 3 hari selama 10-15 menit saat dirawat di rumah sakit. Terapi bermain *puzzle* dipilih karena selain media distraksi pada anak saat hospitalisasi dapat mengasah kemampuan otak anak untuk menyelesaikan masalah penyakit.

METODE

Metode pelaksanaan yang dilakukan yaitu dengan teknik *eksperiment* (perlakuan) pada anak prasekolah. Keberhasilan pelaksanaan tindakan intervensi dilakukan dengan diukur sebelum dan sesudah dilakukan tindakan penerapan terapi bermain *puzzle*. Waktu pelaksanaan dilakukan selama 3 hari. Dimana setiap hari dilakukan 1 kali Terapi bermain *puzzle* dengan *puzzle* yang berbeda. Waktu pelaksanaan setiap latihan yaitu 10 menit. Tempat pelaksanaan di RSUD Arifin Achmad. Subjek yang digunakan pada studi kasus ini adalah 2 orang anak usia prasekolah dengan Tingkat kecemasan ringan dan sedang yang dirawat inap di RSUD Arifin Achmad. Pelaksanaan kegiatan intervensi EBN (*Evidence Based Nursing*) penerapan pemberian terapi bermain *puzzle*. Prosedur penelitian ini dilakukan selama 3 hari dengan terapi bermain *puzzle*. Sebelum dan setelah pemberian terapi kepada kedua responden, di observasi menggunakan kuesioner. Langkah- langkah pemberian terapi bermain *puzzle*.

HASIL

Tabel 1 Tingkat Kecemasan Anak Sebelum Dan Sesudah Dilakukan Penerapan Terapi Relaksasi Bermain *Puzzle*

Pasien	Senin, 24 Maret 2025		Selasa, 25 Maret 2025		Rabu, 26 Maret 2025	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
An.F	4	3	3	2	2	0
An.A	4	3	3	2	2	0

Pada tabel 1 didapatkan nilai *pretest* dan *posttest* tingkat kecemasan anak pada penerapan terapi relaksasi bermain *puzzle* menggunakan *VAS-A*, pada hari pertama didapatkan terjadi penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 3, pada hari kedua didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 2, dan hari ketiga didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 0. Berdasarkan hasil disimpulkan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* yang dapat menurunkan tingkat kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi.

PEMBAHASAN

1. Pengkajian Keperawatan

Pengkajian adalah tahap awal pada proses keperawatan yang dilakukan secara sistematis dalam mengumpulkan data tentang individu, keluarga, dan kelompok. Pengkajian harus dilakukan secara komprehensif yang meliputi aspek biologis, psikologis, sosial dan spiritual. Tahap ini mencakup tiga kegiatan yaitu pengumpulan data, analisa data, dan penentuan masalah keperawatan. Pengkajian keperawatan adalah proses sistematis yang dilakukan perawat untuk mengumpulkan data mengenai klien, dengan tujuan mengidentifikasi masalah kesehatan, kebutuhan, dan sumber daya klien. Proses ini merupakan tahap awal dari proses keperawatan dan melibatkan pengumpulan data subjektif dan objektif (Vonny & Nur, 2024).

Pada saat melakukan pengkajian keperawatan peneliti melihat keluhan pasien saat

ini, pada saat pengkajian orang tua pasien kooperatif sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menegakkan diagnosa keperawatan. Pengkajian menggunakan format pengkajian keperawatan anak, metode wawancara observasi dan pengkajian fisik pada anak untuk menambah data yang diperlukan sebagai data penunjang. Beberapa data yang didapat yaitu keluarga mengatakan bahwa anak pertama kali dirawat dirumah sakit. keluarga mengatakan anaknya sulit tidur dan pada saat melihat perawat anaknya menangis. Saat perawat menarik diri, tidak mau dilakukan tindakan, baik pemberian obat maupun pemeriksaan lainnya, saat dilakukan pengkajian anak tampak tegang, kontak mata kurang, tampak takut, nadi:114 kali/menit, cemas pada An.F di skala 3 (Sedang) menggunakan VAS -A, dan pada An.A Cemas di skala 4 (sedang) menggunakan VAS-A.

Hospitalisasi dapat menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Kondisi ini terjadi karena anak sedang berusaha beradaptasi dengan lingkungan baru dan asing, khususnya rumah sakit, sehingga kondisi tersebut menjadi stressor bagi anak dan keluarganya. Reaksi anak-anak terhadap rasa sakit fisik antara lain meringis, menangis, menggemeretakkan gigi, melebarkan mata, atau melakukan tindakan agresif seperti menggigit, menendang, memukul, atau melarikan diri (Rahmania *et.al* 2024). Rumah sakit adalah tempat yang menakutkan dari sudut pandang anak-anak. Suasana rumah sakit yang tidak biasa, wajah-wajah asing dan berbagai suara mesin dapat menimbulkan rasa cemas dan takut pada anak (Pulungan & Purnomo 2019).

Menurut asumsi peneliti pengkajian ini tidak ada kesenjangan dengan teori yang ada karena sesuai dengan teori yang didapatkan bahwa reaksi anak secara fisik ketika hospitalisasi salah satunya yaitu. menangis. Anak-anak lebih rentan terhadap efek hospitalisasi.

2. Masalah Keperawatan Yang Muncul

Diagnosis keperawatan adalah penilaian klinik tentang respon individu, keluarga, atau komunitas terhadap masalah kesehatan atau proses kehidupan yang aktual atau potensial. Diagnosis keperawatan adalah pernyataan yang menggambarkan respon manusia (keadaan sehat atau perubahan pola interaksi aktual/potensial) dari individu atau kelompok tempat perawat secara legal mengidentifikasi dan perawat dapat memberikan intervensi secara pasti untuk menjaga status kesehatan atau untuk mengurangi, menyingkirkan atau mencegah perubahan (Vonny & Nur, 2024).

Berdasarkan hasil analisa data pada pengkajian keperawatan pada anak didapatkan diagnosa keperawatan Ansietas. Penyusunan analisis data dan diagnosa keperawatan sesuai dengan teori yang ada, hal ini disebabkan karena berdasarkan data subjektif pada An.F yaitu keluarga mengatakan bahwa anak pertama kali dirawat dirumah sakit dan keluarga mengatakan anaknya sulit tidur dan pada saat melihat perawat anaknya takut. Data objektif yaitu saat perawat datang anak menarik diri, tidak mau dilakukan tindakan, baik pemberian obat maupun pemeriksaan lainnya, saat dilakukan pengkajian anak tampak tegang, kontak mata kurang, nadi:114 kali/menit, cemas di skala 3 (Sedang) menggunakan VAS -A. Data subjektif pada An.A Ibu klien mengatakan anak belum pernah dirawat dirumah sakit dan ibu klien mengatakan anaknya takut jika ada perawat atau dokter yang mengunjunginya. Data objektif yaitu saat perawat datang anak takut dan memeluk ibunya, saat dilakukan pengkajian anak tampak cemas, nadi 118 kali/ menit, kontak mata kurang, cemas di skala 4 (sedang) menggunakan VAS-A.

Data ini sesuai dengan karakteristik dari masalah keperawatan Ansietas. Menurut asumsi peneliti terhadap masalah yang muncul pada anak sangat berkaitan dengan masalah Ansietas.

3. Analisis Tindakan Keperawatan Sesuai Dengan Hasil Penelitian

Intervensi keperawatan atau rencana tindakan keperawatan adalah suatu proses di dalam pemecahan masalah yang merupakan keputusan awal tentang sesuatu apa yang akan dilakukan, bagaimana dilakukan, kapan dilakukan dan siapa yang melakukan dari semua

tindakan keperawatan. Intervensi keperawatan adalah rencana tindakan keperawatan tertulis yang menggambarkan masalah kesehatan pasien, hasil yang akan diharapkan, tindakan-tindakan keperawatan dan kemajuan pasien secara spesifik. Penyusunan intervensi keperawatan ini disesuaikan dengan SLKI (Standar Luaran Keperawatan Indonesia) dan SIKI (Standar Intervensi Keperawatan Indonesia) (Vonny & Nur, 2024).

Penyusunan intervensi keperawatan ini disesuaikan dengan SLKI (Standar Luaran Keperawatan Indonesia) dan SIKI (Standar Intervensi Keperawatan Indonesia). Diagnosa keperawatan yang muncul pada kasus yaitu Terapi Relaksasi dengan penerapan bermain *puzzle* yaitu identifikasi teknik relaksasi yang pernah digunakan, periksa ketegangan otot, frekuensi nadi, tekanan darah, dan suhu sebelum dan sesudah latihan, monitor respons terhadap terapi relaksasi, jelaskan tujuan, manfaat, batasan, dan jenis relaksasi yang tersedia (mis: terapi bermain *puzzle*), jelaskan secara rinci intervensi relaksasi yang dipilih, anjurkan mengambil posisi nyaman, demonstrasikan dan latih teknik relaksasi (mis: terapi bermain *puzzle*).

Terapi bermain *puzzle* bisa menjadi pilihan efektif untuk mengurangi kecemasan pada anak yang dirawat di rumah sakit. Penelitian menunjukkan bahwa terapi ini dapat membantu anak mengalihkan perhatian dari situasi yang menimbulkan kecemasan dan meningkatkan kemampuan koping (Islamiyah *et.al.*, 2024). Selain itu, *puzzle* juga dapat membantu perkembangan motorik halus dan kemampuan kognitif anak. Pada usia anak prasekolah biasanya emosionalnya tidak stabil dengan terapi bermain *puzzle* ini selain mengasah otak anak juga dapat melatih anak dalam mengontrol emosi (Putri & Miradwiyana 2024).

Menurut asumsi peneliti bahwa dengan dilakukan rencana tindakan melalui terapi relaksasi akan berdampak pada penurunan kecemasan pada anak dengan melakukan penerapan bermain *puzzle*.

4. Analisis Implementasi Keperawatan

Implementasi merupakan tahap dalam asuhan keperawatan dimana melaksanakan intervensi keperawatan guna membantu pasien dalam mencapai tujuannya. Implementasi keperawatan adalah penataan dan perwujudan dari intervensi keperawatan yang telah disusun (Vonny & Nur, 2024).

Implementasi terapi relaksasi bermain *puzzle* dilakukan selama 3 hari yaitu 24- 26 Maret 2025, dengan 2 orang anak. Waktu pelaksanaan setiap latihan yaitu 10 menit. Tempat pelaksanaan di RSUD Arifin Achmad. Sebelum penulis melakukan penerapan terapi bermain *puzzle* penulis melakukan kontrak waktu terlebih dahulu dengan kedua orang tua anak. Kemudian menyepakati waktu penerapan.

Pada hari pertama Senin, 24 Maret 2025 penulis mengidentifikasi relaksasi yang pernah digunakan oleh kedua orang tua anak, kedua orangtua anak mengatakan bahwa mereka tidak pernah melakukan teknik relaksasi kepada anaknya, orang tua juga mengatakan bawah tidak tahu jika bermain *puzzle* merupakan salah satu terapi untuk menurunkan kecemasan pada anak, kemudian menjelaskan tujuan, manfaat dari terapi relaksasi bermain *puzzle*, melakukan pengkajian VAS-A, memberikan terapi bermain *puzzle* kepada anak, dan memonitor respons terhadap terapi relaksasi bermain *puzzle*.

Pada hari kedua Selasa, 25 Maret 2025, penulis melanjutkan intervensi keperawatan terapi relaksasi bermain *puzzle*, sama seperti hari pertama penulis melakukan pendekatan kembali kepada anak, melakukan pengkajian VAS-A sebelum dilakukan penerapan terapi bermain *puzzle*, memberikan terapi bermain *puzzle* kepada anak, mengukur VAS-A setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* kepada anak dan memonitor respons terhadap terapi relaksasi bermain *puzzle*.

Pada hari ketiga Rabu 26 Maret 2025, penulis melakukan intervensi keperawatan terapi relaksasi bermain *puzzle* hari terakhir, melakukan pengkajian VAS-A sebelum dilakukan penerapan terapi bermain *puzzle*, memberikan terapi bermain *puzzle* kepada anak,

mengukur VAS-A setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* kepada anak dan memonitor respon terhadap terapi relaksasi bermain *puzzle*.

Penggunaan metode bermain dengan menggunakan *puzzle* disamping manfaatnya yang banyak, juga memberikan kesehatan kepada anak saat memainkan sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurunkan. Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak (Mulyanti *et.al.*, 2022). Bermain *puzzle* juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak. *Puzzle* juga dapat membantu perkembangan mental dan kreativitas pada anak usia prasekolah. Pemilihan *puzzle* sebagai terapi bermain juga dikarenakan bermain *puzzle* tidak memerlukan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak akan capek (Setiawati & Sundari 2019).

Menurut asumsi penulis, bahwa dengan dilakukannya implementasi terapi relaksasi bermain *puzzle* selama 3 hari untuk mengatasi masalah keperawatan Ansietas pada anak dan sangat efektif untuk menurunkan kecemasan anak.

5. Analisis Evaluasi Keperawatan

Evaluasi merupakan penilaian dengan membandingkan perubahan keadaan pasien berdasarkan yang diamati dengan tujuan dan kriteria hasil yang dibuat pada tahap perencanaan. Evaluasi keperawatan adalah mengkaji respon pasien setelah dilakukan tindakan keperawatan dan mengkaji ulang tindakan keperawatan yang telah diberikan (Vonny & Nur, 2024).

Terapi relaksasi bermain *puzzle* selama 3 hari dengan mengukur tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah penerapan, dari hasil evaluasi diperoleh bahwa masalah Ansietas teratasi. Hal tersebut dibuktikan pada Senin 24 Maret 2025 didapatkan data subjektif yaitu Ibu klien An.F dan An.A mengatakan anaknya masih takut jika ada perawat yang datang, ibu An.F dan An.A mengatakan mau anaknya dilakukan terapi relaksasi bermain *puzzle*. Data objektif yaitu pada An.F dan An.A didapatkan tingkat kecemasan 3 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*, kontak mata 2 klien masih kurang dan kedua klien masih tampak takut. Masalah belum teratasi sehingga intervensi terapi bermain *puzzle* masih dilanjutkan hari berikutnya.

Selasa, 25 Maret 2025 didapatkan data subjektif yaitu Ibu klien An.F dan An.A mengatakan anaknya sudah mau berinteraksi walaupun masih memeluk ibunya. Data objektif yaitu pada An.F dan An.A didapatkan tingkat kecemasan 2 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*, kontak mata 2 klien ada dan kedua klien sesekali mau diajak berbicara. Masalah belum teratasi sehingga intervensi terapi bermain *puzzle* masih dilanjutkan hari berikutnya.

Rabu, 26 Maret 2025 didapatkan data subjektif yaitu Ibu klien An.F dan An.A mengatakan anaknya sudah mau berinteraksi. Data objektif yaitu pada An.F dan An.A didapatkan tingkat kecemasan 1 setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*, kontak mata 2 klien ada, anak tampak sudah mau berinteraksi serta tidak menangis dan memeluk ibunya ketika terapi bermain *puzzle*, kedua anak tampak tersenyum dan sudah kooperatif. Masalah teratasi sehingga intervensi terapi bermain *puzzle* dihentikan.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian tentang Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah Yang Mengalami Hospitalisasi di RSUD Arifin Achmad Pekanbaru disimpulkan:

1. Pengkajian keperawatan, peneliti melihat keluhan pasien saat ini, pada saat pengkajian orang tua pasien kooperatif sehingga dapat memberikan informasi yang dibutuhkan untuk menegakkan diagnosa keperawatan. Pengkajian menggunakan format pengkajian keperawatan anak, metode wawancara observasi dan pengkajian fisik pada anak untuk

menambah data yang diperlukan sebagai data penunjang. Beberapa data yang didapat yaitu keluarga mengatakan bahwa anak pertama kali dirawat dirumah sakit. keluarga mengatakan anaknya sulit tidur dan pada saat melihat perawat anaknya menangis. Saat perawat datang anak menangis dan menarik diri, tidak mau dilakukan tindakan, baik pemberian obat maupun pemeriksaan lainnya, saat dilakukan pengkajian anak tampak tegang, kontak mata kurang.

2. Diagnosa keperawatan, Berdasarkan hasil analisa data pada pengkajian keperawatan pada anak didapatkan diagnosa keperawatan Ansietas. Penyusunan analisis data dan diagnosa keperawatan sesuai dengan teori yang ada.
3. Intervensi keperawatan, penyusunan intervensi keperawatan ini disesuaikan dengan SLKI (Standar Luaran Keperawatan Indonesia) dan SIKI (Standar Intervensi Keperawatan Indonesia). Diagnosa keperawatan yang muncul pada kasus yaitu Terapi Relaksasi dengan penerapan bermain *puzzle*.
4. Implementasi keperawatan, terapi relaksasi bermain *puzzle* dilakukan selama 3 hari yaitu 24-26 Maret 2025, dengan 2 orang anak. Waktu pelaksanaan setiap latihan yaitu 10 menit. Tempat pelaksanaan di RSUD Arifin Achmad. Sebelum penulis melakukan penerapan terapi bermain *puzzle* peneliti melakukan kontrak waktu terlebih dahulu dengan kedua orang tua anak. Kemudian menyepakati waktu penerapan.
5. Evaluasi keperawatan, didapatkan nilai *pretest* dan *posttest* tingkat kecemasan anak pada penerapan terapi relaksasi bermain *puzzle* menggunakan VAS-A, pada hari pertama didapatkan tidak terjadi penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A, pada hari kedua didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 2, dan hari ketiga didapatkan penurunan tingkat kecemasan pada An.F dan An.A menjadi 1. Berdasarkan hasil disimpulkan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* yang dapat menurunkan tingkat kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Afriliani, L., Kesuma Dewi, T., & Keperawatan Dharma Wacana Metro, A. (2023). Penerapan Terapi Mendongeng Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rsud Jenderal Ahmad Yani Kota Metro The Application Of Therapy Of Storyling In Pre-School Age Children(3-6 Years) Who Have Anxiety Due To Hospitalization In The Children's Room General Ahmad Yani Metro City. *Jurnal Cendikia Muda*, 3(3).
- Anitasari, M., Palupi, E., Ida Kusumawati, A., Stikes Bethesda Yakkum Yogyakarta, M., Stikes Bethesda Yakkum Yogyakarta, D., & Bethesda Yogyakarta, P. R. (2022). *Studi Kasus: Pengaruh Permainan Boneka Tangan Terhadap Kecemasan Anak B Akibat Hospitalisasi*.
- Ayu Fibiyaniti, M. S., Rahayu, D. A., & Hidayati, E. (2024). Efektifitas Terapi Bermain Puzzle Dalam Menurunkan Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi. *Ners Muda*, <https://doi.org/10.26714/Nm.V5i1.13987> Eva Dwi Laksita Sari, Anjar Nurrohmah, & Suciana Ratrinaningsih. (2024). Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Pra Sekolah Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal Flamboyan 9 Rsud Dr. Moewardi. *An-Najat*, 2(3), 346-353. <https://doi.org/10.59841/An-Najat.V2i3.1646>
- Fajariyah, Y., Mahfudah, Y., Mumpuni Yuniarsih, S., Bendan Kota Pekalongan, R., Tengah, J., Program Studi Keperawatan, I., & Ilmu Kesehatan, F. (2024). Terapi Bermain Dan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra- Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Dan Kebidanan*, 15, 230. <https://doi.org/10.26751/Jikk.V>
- Islamiyah, I., Novianti, A. D., & Anhusadar, L. (2024). Pengaruh terapi bermain puzzle untuk penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 87-98.
- Kemenkes, RI. 2019. Angka kesakitan dan Kematian anak. <http://kemenkes.go.id/> Kesehatan

- Manarang, J., Sartika Pulungan, Z. A., Purnomo, E., Purwanti, A. A., Keperawatan Poltekkes Kemenkes Mamuju, J., & Studi Sarjana Keperawatan Stikes Andini Persada Mamuju, P. (2021). *Hospitalisasi Mempengaruhi Tingkat Kecemasan Anak Toddler*. 3(2).
- Kusumaningtyas¹, W. N., Prajayanti², D., & Khotijah³, S. (2022). *Penerapan Terapi Bermain Clay Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Di Bangsal Anggrek Rsud Kota Salatiga*. <https://Journal-Mandiracendikia.Com/Jip-Mc>
- Mertajaya, I. M. (2019). Analisis Intervensi Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Di Ruang Cempaka Anak Rumah Sakit Pelni Jakarta. *Universitas Muhammadiyah Tangerang*, 4.
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022). Terapi Bermain (Puzzle) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stres Hospitalisasi: Literatur Review. *Journal Of Nursing Practice and Science*, 1(1), 28-40.
- Nopri Yanti, W., Eka Sudiarti, P., Pahlawan Tuanku Tambusai Riau, U., & Kota, B. (2023). *Sehat : Jurnal Kesehatan Terpadu Asuhan Keperawatan Pada An. K Dengan Terapi Bermain Plastisin Terhadap Kecemasan Anak Yang Menjalani Kemoterapi Diruang Poli Onkologi Anak Rsud Arifin Achmad Pekanbaru Tahun 2023* (Vol. 3).
- Oktamarina, L., Kurniati, F., Sholekhah, M., Nurjanah, S., Wahyuni Oktaria, S., & Apriyani, T. (2021). *Bharasumba : Jurnal Multidisipliner Gangguan Kecemasan (Axiety Disorder) Pada Anak Usia Dini*.
- PPNI. (2018). *Standar Luaran Keperawatan Indonesia (SLKI)* (1st ed.). Persatuan Perawat Indonesia.
- Pulungan, Z. S. A., & Purnomo, E. (2019). Hospitalisasi mempengaruhi tingkat kecemasan anak toddler. *Jurnal Kesehatan Manarang*, 3(2).
- Putri, C. S., & Miradwiyana, B. (2024). Analysis Of The Application Of Play Therapy: Puzzles To Overcome Anxiety Due To Hospitalization In Children At Hospital: Analisis Penerapan Terapi Bermain: Puzzle Untuk Mengatasi Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Di Rumah Sakit. *Journal of Health and Cardiovascular Nursing*, 4(2), 77-82.
- Rahmania, D. R., Apriliyani, I., & Kurniawan, W. E. (2024). Gambaran Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak dengan Tindakan Invasif. *Jurnal Penelitian Perawat Profesional*, 6(2), 625-634.
- Reski, M., Sri, S., Yunita, I., & Sri Reski, S. (2022). *Permainan Puzzle Menggunakan Media Gadget*
- Setiawati, E., & Sundari, S. (2019). Pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak sebagai dampak hospitalisasi di RSUD Ambarawa. *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, 2(1).
- Susanti, Masyudi, Gustini, & Rasima. (2023). *Faktor - Faktor Yang Berhubungan Dengan Tingkat Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Anak Rsud Yuliddin Away Tapaktuan*.
- Utami, D. S., & Lugina, D. S. (2024). Gambaran Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia 6-12 Tahun Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rsau Dr. M. Salamun. *Mahesa : Malahayati Health Student Journal*, 4(2), 718-724. <https://Doi.Org/10.33024/Mahesa.V4i2.13449>
- Utami, Y., Tinggi, S., & Kesehatan Binawan, I. (2022). *Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak*.
- Vonny Polopadang & Nur Hidayah. (2024). *Proses Keperawatan Pndekatan Teori dan Praktek* (Fitriani (ed.)). Yayasan Pemberdayaan Masyarakat Indonesia Cerdas Redaksi:
- WHO. 2020. Geneva : WHO Pers