

## LITERATURE REVIEW : PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI

Arif Apriliyanto<sup>1</sup>, Wahyu Tri Astuti<sup>2</sup>, Lis Nurhayati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Akper Karya Bhakti Nusantara Magelang

Telp. 081328409584 / E-mail : [liszein@yahoo.com](mailto:liszein@yahoo.com)

### ABSTRAK

**Latar Belakang:** Hospitalisasi merupakan suatu proses karena alasan berencana atau darurat yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi dan perawatan. Ketika anak menjalani perawatan di rumah sakit, biasanya akan dilarang untuk banyak bergerak dan harus beristirahat, hal tersebut tentunya akan mengecewakan anak sehingga dapat meningkatkan kecemasan. Dalam kondisi sakit di rumah sakit, aktifitas bermain dapat tetap dilaksanakan namun tidak boleh bertentangan dengan terapi dan pengobatan. Salah satu jenis permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah (3-5 tahun) adalah *puzzle* yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan halus serta mengontrol emosi tanpa mengeluarkan banyak tenaga. **Tujuan:** Mengetahui efektivitas penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi. **Metode:** Penelitian idesain *literature review* yang dilakukan tanggal 15 Juni sampai 25 Agustus 2020 dengan mengambil sumber-sumber dari *Google Scholar* yang sesuai dengan kata kunci dan kriteria diantaranya jurnal nasional dan naskah publikasi bahasa Indonesia, terbit 10 tahun terakhir, bukan merupakan jurnal asuhan keperawatan, jurnal yang tidak dapat diakses *full text*. **Hasil:** Terdapat 93 yang diidentifikasi dan dipublikasi dari tahun 2011-2020. Dari 93 artikel, terpilih 3 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi. **Simpulan:** Terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan tingkat kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi

Kata kunci: anak, kecemasan, terapi bermain puzzle

### ABSTRACT

**Background:** Hospitalization is a process for planning or emergency reasons that requires the child to stay in the hospital for therapy and treatment. When children undergo treatment in hospital, they will usually be prohibited from moving a lot and have to rest, this will certainly disappoint the child so that it can increase anxiety. In a sick condition in the hospital, play activities can still be carried out but must not conflict with therapy and medication. One type of game that is suitable for preschoolers (3-5 years) is a puzzle that aims to develop the ability to equalize and distinguish gross and fine motor coordination and control emotions without spending a lot of energy. **Objective:** To determine the effectiveness of the application of puzzle therapy on anxiety in preschool children due to hospitalization. **Methods:** Literature review design research conducted from 15 June to 25 August 2020 by taking sources from Google Scholar according to the keywords and criteria

including national journals and Indonesian language publication manuscripts, published in the last 10 years, not a nursing care journal, journals that cannot be accessed full text. **Results:** There were 93 identified and published from 2011-2020. From 93 articles, 3 articles were selected that met the inclusion and exclusion criteria. Some research results show that puzzle play therapy is effective in reducing anxiety in preschool children due to hospitalization. **Conclusion:** Puzzle therapy is effective in reducing anxiety levels in preschool children due to hospitalization.

---

Keywords: children, anxiety, puzzle therapy

## PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan suatu proses karena alasan berencana atau darurat yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi dan perawatan., hospitalisasi sering kali menjadi krisis yang harus dihadapi anak, stressor utama dari hospitalisasi antara lain perpisahan, kehilangan kendali, cedera tubuh dan nyeri.

Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (Susenas) tahun 2010 yang dikutip oleh Apriany (2013) angka kesakitan anak di Indonesia, di daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-4 tahun sebesar 25,8%, usia 5-12 tahun sebanyak 14,91%, usia 13-15 tahun sekitar 9,1%, usia 16-21 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0-21 tahun apabila dihitung dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44%.

Anak prasekolah yang sakit dan harus dirawat di rumah sakit dapat mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan. Respon yang paling umum pada anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi adalah kecemasan. Perasaan cemas dapat timbul karena menghadapi sesuatu yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya, rasa

tidak nyaman dan merasakan sesuatu yang menyakitkan (Supartini, 2004).

Reaksi terhadap kecemasan yang ditunjukkan anak usia prasekolah yaitu menolak makan, sering bertanya, menangis walaupun secara perlahan, dan tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan (Supartini, 2004). Dampak kecemasan karena hospitalisasi yang dialami anak usia prasekolah berisiko dapat mengganggu tumbuh kembang anak dan proses penyembuhan pada anak (Wong, 2004).

Dalam kondisi sakit atau anak dirawat di rumah sakit, aktifitas bermain tetap dilaksanakan namun permainan tidak boleh bertentangan dengan terapi dan pengobatan, tidak mengeluarkan energi yang banyak dan dilakukan secara singkat, karena dengan melakukan permainan anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya/distraksi dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan. (Katinawati, 2011).

Wong (2012) menyatakan jenis permainan yang cocok untuk anak usia prasekolah (3-5tahun) untuk mengembangkan

kemampuan menyamakan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan halus serta mengontrol emosi tanpa mengeluarkan banyak tenaga adalah bermain *puzzle*.

Riset yang dilakukan oleh Marasaoly (2009) tentang pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap dampak hospitalisasi pada anak usia prasekolah mendapatkan hasil penelitian, yaitu ada pengaruh yang bermakna antara intervensi terapi bermain *puzzle* dengan dampak hospitalisasi.

*Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang sangat dipercaya sebagai media yang bisa membantu mengembangkan kecakapan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan dan mata (Patmonodewo, 2003 dalam Lina & Fatiyah, 2016). Fungsi permainan *puzzle* antara lain memperkuat ingatan jangka pendek, melatih memecahkan masalah, meningkatkan ketrampilan spasial otak dan menunda demensia, mengembangkan ketrampilan motorik dan kognitif serta melatih kesabaran (Unik, 2017).

Penelitian yang dilakukan oleh Sulaeman, dkk (2019) menyatakan ada pengaruh yang signifikan antara terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah akibat hospitalisasi di RSUD Kota Kotamobagu dengan hasil *p-value* sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ).

Penelitian oleh Aprina, dkk (2019) juga menyatakan terdapat pengaruh terapi

bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di Ruang Bedah Anak RSUD Dr. H Abdul Moeloek Lampung, karena terapi *puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu fokus terhadap tindakan pembedahan yang dilakukan.

Penelitian dari Mertajaya, dkk (2019) menyatakan bahwa dengan pemberian terapi bermain *puzzle* kepada anak usia prasekolah yang diukur menggunakan kuesionar penelitian ZSRAS sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain *puzzle* hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan terapi bermain *puzzle* terbukti dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak prasekolah.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah studi literatur yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelola bahan penelitian. Telaah literatur digunakan untuk mengumpulkan data atau sumber yang berhubungan dengan penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi dari buku teks, jurnal yang diperoleh melalui internet maupun pustaka lainnya. Kegiatan pengambilan data dilakukan terhitung mulai tanggal 15 Juni sampai dengan 25 Agustus 2020.

Populasi dalam artikel ilmiah ini adalah jurnal nasional yang berkaitan dengan penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi.

Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan tujuan dan masalah dalam penelitian yang dikehendaki peneliti, sehingga sampel dapat mewakili karakteristik populasi yang telah diketahui sebelumnya (Nursalam, 2015).

Kriteria inklusi dalam karya ilmiah ini antara lain jurnal nasional terakreditasi dan belum terakreditasi yang berkaitan dengan penerapan terapi bermain *puzzle* dan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi, jurnal/publikasi penelitian terbit 10 tahun terakhir yaitu tahun 2011–2020 dan dilakukan dengan salah satu dari berbagai desain penelitian *quasi eksperiment*.

Kriteria eksklusi pada artikel ilmiah ini adalah jurnal yang terkait dengan jurnal yang tidak bisa ditampilkan secara *full texts*, laporan review dan laporan asuhan keperawatan dan jurnal yang tidak bisa diakses secara *full text*.

Sampel terdiri atas bagian populasi yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling yang memenuhi syarat representatif yaitu dapat mewakili populasi yang ada dan jumlahnya cukup banyak (Nursalam, 2015). Sampel dalam

penelitian ini adalah 3 jurnal nasional yang berkaitan dengan penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi.

Pengumpulan data dilakukan dengan pencarian data melalui *webbsite* portal-jurnal yang dapat diakses melalui *Google Scholar*. Kemudian dari sumber tersebut dilakukan skrining yaitu penyaringan atau pemilihan data yang bertujuan untuk memilih masalah penelitian yang sesuai dengan topik yaitu penerapan terapi bermain *puzzle* dan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi, ditemukan sekitar 662 jurnal sesuai dengan topik dan kata kunci yang diteliti yaitu terapi bermain *puzzle* dan kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi. Dilanjutkan dengan skrining berdasarkan bahasa sesuai dengan kriteria inklusi sehingga terpilih 612 jurnal bahasa Indonesia. Kemudian dilakukan skrining ulang berdasarkan tahun terbit dalam kurun waktu 2011-2020 ditemukan 93 jurnal, dari 93 jurnal tersebut yang termasuk dalam desain *Quasi Experiment*, ditemukan 32 jurnal, dari 32 jurnal dilakukan skrining berdasarkan jurnal yang bisa diakses secara *full text* ditemukan sejumlah 20 jurnal, selanjutnya dari 20 jurnal diseleksi berdasarkan kriteria eksklusi terdapat 16 jurnal. Dari 16 jurnal yang sesuai dengan kriteria inklusi diambil 3 jurnal tentang penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan.

Analisa data dilakukan setelah data

melewati tahapan skrining sampai dengan ekstraksi data maka analisa dengan menggabungkan semua data yang memenuhi persyaratan inklusi menggunakan teknik baik kuantitatif, kualitatif atau keduanya.

*Literature review* ini disintesis menggunakan metode naratif dengan mengelompokkan data hasil ekstraksi yang sejenis sesuai dengan hasil yang diukur untuk menjawab tujuan penelitian. Jurnal penelitian yang memenuhi kriteria inklusi dikumpulkan dan dibuat ringkasan jurnal meliputi nama peneliti, tahun terbit jurnal, negara penelitian, judul penelitian, metode dan ringkasan hasil atau temuan. Ringkasan jurnal penelitian tersebut dimasukkan ke dalam tabel.

Ringkasan jurnal kemudian dianalisis PICO (*population, intervention, comparison, outcome*) terhadap isi yang dalam tujuan penelitian dan hasil/temuan penelitian sehingga dapat dilihat bagaimana penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah akibat

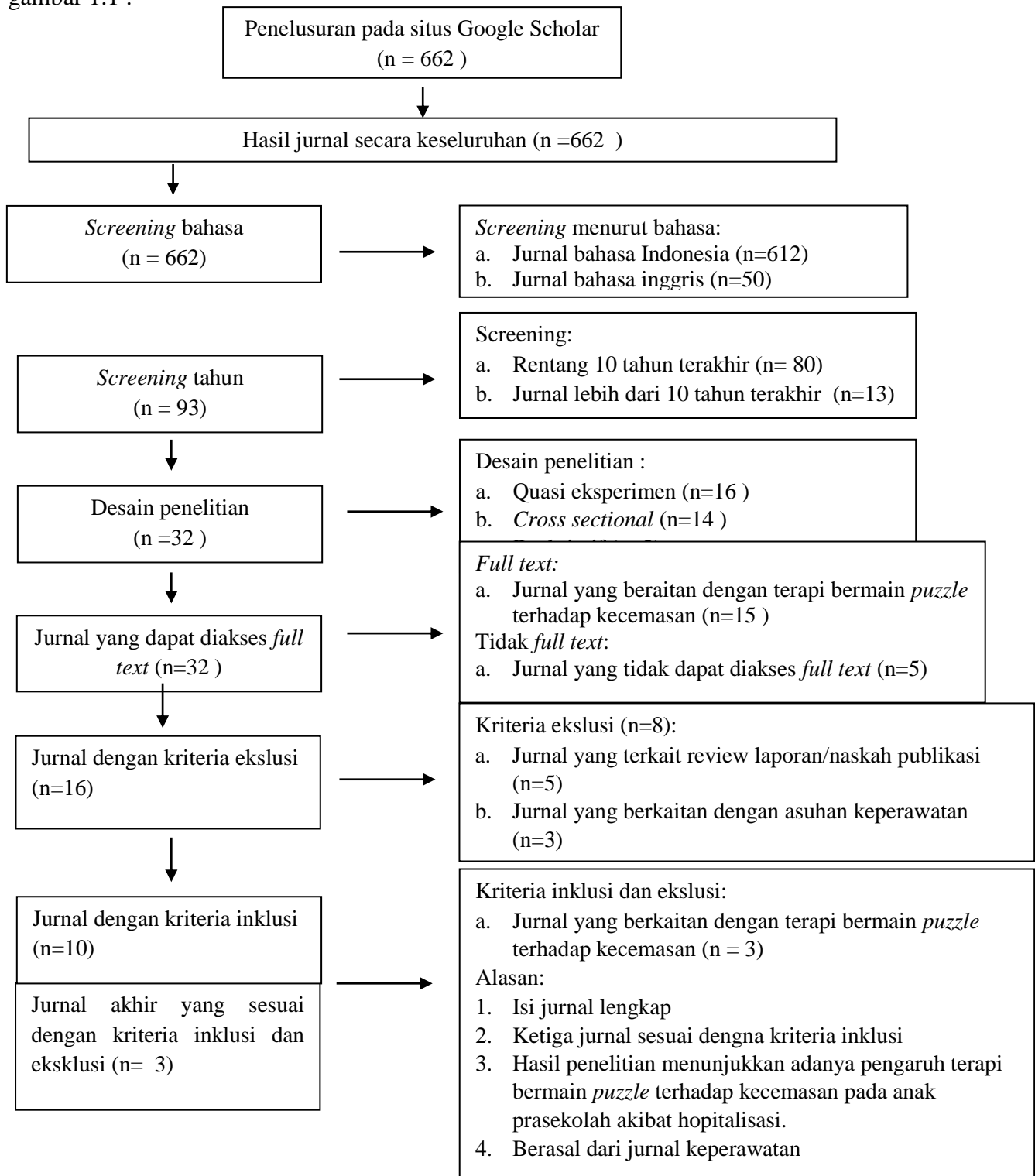
hospitalisasi. Hasil dari analisa data selanjutnya akan dibahas untuk menarik kesimpulan.

## HASIL

Penelitian *literature review* dengan judul “Penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi” telah dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2020.

Hasil pencarian atau penelusuran jurnal melalui *Google Scholar*, penelusuran sumber *literature review* dilakukan skrining sesuai dengan kriteria inklusi dan eklusi menggunakan diagram (*Preferred Reporting Items For Systematic Revuews and Meta-analyses*) PRISMA pada tahapan sistematik review.

Langkah-langkah penelusuran jurnal dengan diagram PRISMA sebagaimana dalam gambar 1.1 :



Gambar.4.1 : Diagram PRISMA

Hasil pencarian literatur yang akan dianalisis dan ditetapkan secara *literature review* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1 : Sistematik Review 2011-2020

Sumber Bahasa	Tahun	Database	n	Jenis Studi Penelitian/ Artikel			
				Skrining	<i>Cross sectional</i>	Desain Penelitian <i>Experiment</i>	Deskriptif kualitatif
Bahasa Indonesia	2011	Google Scholar	23	3	0	3	0
	2012		16				
	2013		13				
	2014		11				
	2015		10				
	2016		8				
	2017		7				
	2018		5				
	2019		4				
	2020		3				

Sumber : Data Google Sholar

## PEMBAHASAN

Pembahasan pada *literature review* difokuskan pada kajian yang sudah tertulis pada bab II ditambahkan dengan sumber pendukung yang ada. Pada bagian pembahasan, peneliti menuliskan atau mengumpulkan semua penemuan yang telah dinyatakan dalam hasil dan menghubungkannya dengan perumusan yang telah dinyatakan dalam hasil dan menghubungkannya dengan perumusan masalah dan hipotesis.

Pada bab ini yang bisa dilakukan adalah membandingkan penemuan tersebut dengan penemuan lain yang menunjukkan apakah hasil tersebut memperkuat, berlawanan atau sama sekali tidak sama dengan penemuan lain (baru).

1. Populasi *population* dari jurnal yang digunakan

Aprina, dkk (2019), populasi dalam penelitian ini yaitu 30 orang yang merupakan pasien yang akan menjalani operasi elektif di Ruang Bedah Anak RSUD Dr. H. Abdoel Moeloek Provinsi Lampung. Pengambilan sampel dengan cara *teknik accidental sampling*, dengan karakteristik usia pasien 3-6 tahun dari data 80% anak mengalami kecemasan ringan dan kecemasan sedang.

Sulaeman, dkk (2019), populasi dari penelitian ini adalah seluruh pasien anak usia pra sekolah (3-6 tahun) yang dirawat di ruang anak RSUD Kota Kotamobagu yaitu 110 pasien atau rata-rata 37 pasien bulan. Pengambilan sampel dengan cara *teknik accidental sampling* dengan mengambil responden responden yang tersedia di ruang rawat inap anak. Hasil observasi 9 anak didapatkan 5 anak mengalami kecemasan yang tidak mau

berpisah dengan orang tua/walinya, 3 anak menangis ketika akan dilakukan perawatan pemberian obat dan 1 anak yang selalu menangis terutama ketika melihat perawat serta tidak ada program bermain terapeutik.

Mertajaya, dkk (2019), penelitian secara intensif dengan pasien, keluarga, kelompok, komunitas, dan institusi, peneliti melibatkan populasi 2 orang anak yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi.

Asumsi dari ketiga penelitian ini dapat disimpulkan bahwa responden yang mendapatkan terapi bermain *puzzle* adalah anak usia pra sekolah (3-6 tahun). Hal ini diperkuat oleh Mertajaya, dkk (2019) sesuai dengan kemampuan akan lebih mudah untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak saat dilakukan tindakan invasive.

## 2. Intervensi (*intervention*) dari jurnal yang digunakan

Aprina, dkk (2019) intervensi keperawatan yang dilaksanakan dalam penelitian dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 domain dan 22 kategori, menggunakan alat ukur kecemasan MYPAS (*Modifiet Yale Preoperatif Anxiety Scale*) skor 23-100 < 30: tidak cemas, 30-53: cemas ringan, 53-77: cemas sedang, 78-100: cemas berat.

Sulaeman, dkk (2019) melakukan intervensi penelitiannya dengan analisis univariate. Data yang terdiri dari jenis kelamin dianalisis menggunakan distribusi frekuensi sedangkan untuk data numerik yaitu usia digunakan nilai mean atau rata-rata. Pada analisis bivariate dilakukan uji untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi diruang anak RSUD Kota Kotamobagu dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed rank* untuk mengetahui pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat dimana untuk menganalisa sebelum dan setelah perlakuan dengan tingkat kemaknaan  $\alpha=0,05$  dan tingkat kepercayaan 95%.

Mertajaya, dkk (2019) intervensi penelitian dilakukan pada pasien anak dengan mengobservasi adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* pada kedua anak terhadap penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan intervensi terapi bermain *puzzle*.

Asumsi ketiga penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan dapat menurun, penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Unik (2017) permainan *puzzle* memiliki manfaat memperkuat ingatan jangka pendek, menunda terjadinya dimensia,



melatih kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan ketrampilan fasial otak, cara permainan *puzzle* dilakukan dengan menggabungkan potongan *puzzle* berupa gambar animasi atau gambar tokoh.

### 3. Perbandingan (*Comparison*)

#### a. Populasi (*population*)

Sampel dari penelitian Aprina, dkk (2019), populasi yang digunakan dalam penelitian terapi bermain *puzzle* anak berjumlah 30 responden, Sulaeman, dkk (2019), subjek populasi penelitian dengan 30 anak usia pra sekolah (3-6 tahun) sebagai responden, Mertajaya, dkk (2019), pada penelitian ini peneliti melibatkan 2 orang anak yang sesuai kriteria inklusi dan eksklusi.

Sampel yang digunakan dalam penelitian memenuhi jumlah lebih dari 30 responden. Menurut Sugiyono (2012), bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500 responden, untuk penelitian eksperimen sederhana, yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol maka jumlah anggota sampel masing-masing antara 10-20 responden.

#### b. Intervensi (*intervention*)

Aprina, dkk (2019) intervensi keperawatan yang dilaksanakan dalam

penelitian dengan permainan yang terdiri atas keping-kepingan dari satu gambar tertentu. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 domain dan 22 kategori, menggunakan alat ukur kecemasan MYPAS (*Modifiet Yale Preoperatif Anxiety Scale*).

Sulaeman, dkk (2019) intervensi yang dilakukan dengan penelitiannya dilakukan dengan analisis univariate dan bivariat. Data yang terdiri dari jenis kelamin dianalisis menggunakan distribusi frekuensi sedangkan untuk data numerik yaitu usia digunakan nilai mean, pada analisis bivariate dilakukan uji untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi diruang anak RSUD Kota Kotamobagu dengan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank* untuk mengetahui pengaruh antar variabel bebas dan variabel terikat dimana untuk menganalisa sebelum dan setelah perlakuan dengan tingkat kemaknaan  $\alpha = 0,05$  dan tingkat kepercayaan 95%.

Mertajaya, dkk (2019) intervensi penelitian dilakukan pada pasien anak dengan mengobservasi adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* dengan alat ukur ZSRAS (*Zung self-*

*rating Anxiety Scale*) pada kedua anak, dilakukan selama tiga hari berturut-turut dimana kedua subjek peneliti sama-sama diberikan intervensi terapi bermain *puzzle*. Penurunan tingkat kecemasan disebabkan karena selama proses intervensi yang dilakukan pada subjek satu dan dua menunjukkan adanya perbedaan fisiologis, perilaku dan emosional serta kemampuan kognitif.

Asumsi dari ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi. Hal ini sesuai dengan Katinawati (2012) yang membuktikan bahwa pemberian terapi bermain dapat menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah.

c. Hasil (*outcome*)

Aprina, dkk (2019) hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor indeks kecemasan responden sebelum terapi bermain *puzzle* adalah 64,30. Pada pengukuran rata-rata skor kecemasan setelah bermain *puzzle* didapatkan rata-rata kecemasan adalah 48,60. Nilai perbedaan rata-rata indeks kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle* adalah 15,7.

Suleman, dkk (2019) diketahui nilai rata-rata tingkat kecemasan

sebelum terapi bermain *puzzle* adalah 2,67 dengan standar deviasi 0,606 sedangkan rata-rata tingkat kecemasan setelah terapi bermain *puzzle* adalah 1,73 dengan standar deviasi 0,450.

Mertajaya, dkk (2019) hasil penelitian pemberian terapi bermain *puzzle* kepada anak usia prasekolah yang diukur dengan menggunakan kuisioner penelitian ZSRAS sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle* hasilnya menunjukkan bahwa kegiatan terapi bermain *puzzle* terbukti dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah.

4. Hasil (*outcome*) penelitian dari ketiga jurnal yang digunakan

Hasil penelitian Aprina, dkk (2019), bahwa rata-rata skor kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah 64,30 dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* adalah 48,60. Didapatkan *p-value* = 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan skor kecemasan pra operasi sebelum dan sesudah mendapatkan terapi bermain *puzzle*.

Sulaeman, dkk (2019), menunjukan bahwa adanya pengaruh yang signifikan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi dengan

hasil *p-value* sebesar 0,000 atau  $< 0,05$ .

Mertajaya, dkk (2019) menunjukkan hasil penelitian bahwa setelah terapi bermain *puzzle* diberikan pada kedua subjek penelitian yaitu terjadi penurunan tingkat kecemasan yang dialami oleh kedua anak yaitu yang awalnya kedua subjek penelitian mengalami tingkat kecemasan berat dan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan menurun.

Asumsi dari ketiga jurnal tersebut dapat dilihat bahwa penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi mengalami penurunan. Hal ini diperkuat dengan penelitian Katinawati (2012) yang membuktikan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil review jurnal penelitian yang telah diteliti dengan adanya perbedaan *population*, *intervensi*, *comparation* dan *outcame* dapat disimpulkan bahwa penerapan terapi bermain *puzzle* efektif membantu terhadap kecemasan pada anak prasekolah akibat hospitalisasi, dapat

dilakukan pada anak prasekolah usia 3-6 tahun. Jenis terapi bermain menggunakan *puzzle* dapat berupa potongan *puzzle* berupa animasi atau gambar tokoh.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam hal ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur Akper Karya Bhakti Nusantara Magelang Ketua Yayasan Karya Bhakti Magelang dan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil dalam penyelesaian publikasi ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriany. 2013. *Angka Kesakitan Anak di Indonesia Survei Kesehatan Nasional* (Susenas) tahun 2013.
- Aprina dkk. 2019. Terapi Bermain *Puzzle* Pada Anak Usia 3-6 Tahun Terhadap Kecemasan Anak Pra Operasi di Ruang Bedah dr. H. Abdul Moeloek Lampung. *Jurnal Kesehatan*. Volume10. Nomor 2. Agustus 2019.
- Asmadi. 2008. *Konsep Dasar Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Breivik. 2018. *Penilaian Nyeri*. Jakarata : EGC.
- Buchanan. 2002. *Validasi Skala Wajah Pada Anak* . Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Carpenito. 2007. *Buku Saku Diagnosa keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Donsu. 2017. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta : Pustakabarupress.

- Fianza. 2014. *Intervensi Konseling Dalam Mengurangi Kecemasan*. Jakarta : EGC.
- Hockenberry & Wilson. 2011. *Buku Ajar Keperawatan Anak*. Jakarta : EGC.
- Humpris. 2000. *Skala Kecemasan Pada Gigi Yang Dimodifikasi*. Jakarta : EGC.
- Katinawati. 2011. Pengaruh Terapi Bermain Dalam menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5 tahun) Yang mengalami Hospitalisasi Di RSUD Tugurejo Semarang. *Jurnal Keperawatan* Volume 2. Nomor 2 Maret 2014.
- Kress. 2013. *Pengertian, Macam-Macam Dan Fungsi Permainan Puzzle*. Jakarta : EGC
- Lina & Fatiyah. 2016. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah (4-5 Tahun)*.
- Marasaoly. 2009. *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Dampak Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di Ruang Anggrek Rumah Sakit Polpus RS Sukanto*.
- Mertajaya dkk. 2019. Analisis Intervensi Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah di Ruang Cempaka Anak RS PELNI Jakarta. *Jurnal JKFT Universitas Muhammadiyah Tangerang*, p-ISSN 2502-0552. Volume 4. Nomor 1.
- Nevid dkk. 2005. *Psikologi Abnormal Edisi Kelima Jilid 2*. Jakarta : Erlangga.
- Notoatmojo. 2010. *Imu Perilaku Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nursalam. 2008. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta : Salemba Medika.
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Edisi 3. Jakarta : Salemba Medika.
- Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Potter, Perry. 2005. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan*. Jakarta : EGC.
- Rahmawati. 2017. *Pengembangan Media Terapi puzzle*. Bandung : Alfabeta.
- Samiasih dkk. 2007. Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Tindakan Keperawatan Di Ruang Lukman RS Roemani Semarang. *Jurnal Fikkes Unimus*. Volume 1. Nomor 1. Oktober 2007.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV. Alfaberta : Bandung.
- Sulaeman dkk. 2019. Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi di Ruang Anak RSUD Kota Kotamubagu. *Jurnal Kesehatan Masyarakat. Stikes Graha medika*. p-Issn 2655-0286. Volume 2. Nomor 2. September 2019.
- Suriadi. 2010. *Asuhan Keperawatan Pada Anak Edisi 2*. Jakarta : CV Sagung Seto.
- Supartini. 2004. *Buku Ajar konsep Dasar Keperawatan Pada Anak*. Jakarta : EGC.
- Unik. 2017. *Puzzle, Permainan Sederhana Namun Memiliki Banyak Manfaat*. Jakarta : EGC.

- Videbeck. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Jiwa*. Jakarta : EGC.
- Whaley & Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC.
- Wong, et al. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Edisi 6. Volume 2. Jakarta : EGC.
- Wong, et al. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Jakarta : EGC.
- Wong, et al. 2012. *Buku Ajar keperawatan pediatric*. Jakarta : EGC.
- Yekti, Susilo. 2011. *Cara Jitu Mengatasi Hipertensi*. Yogyakarta: CV Andi.
- Wijayaningsih. 2013. *Standar Asuhan Keperawatan*. Jakarta: TIM.
- Yessi, Harnani., dan Astri, Axmalia. 2017. Terapi Rendam Kaki Menggunakan Air Hangat Efektif Menurunkan Tekanan Darah Pada Lanjut Usia. *Jurnal Kesehatan Komunitas*. 3 (4): 129-132.
- Nopriani, Yora. 2019. Efektivitas Rendam Kaki Air Hangat terhadap Tekanan Darah Penderita Hipertensi. *Prosiding Seminar Nasional*, Hal 227-233.
- Zaenal., dan Siti, Nurbaya, Baco. 2018. Pengaruh Rendam Kaki terhadap Penurunan Tekanan Darah pada Penderita Hipertensi di PTSW Gau Mabaji Kabupaten Gowa. *JIKKJC*, 2 (2).