

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN
AKIBAT HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH 3-6
TAHUN DI RSUD AL-IHSAN PROVINSI JAWA BARAT**

I'tikafani Iskandar

201FK03094

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas keperawatan

Universitas Bhakti Kencana

ABSTRAK

Anak prasekolah (3-6 tahun) merupakan tahap mengembangkan kemandirian, seperti menggunakan toilet dan makan sendiri. Namun, ketika dirawat di rumah sakit, mereka seringkali mengalami stres dan kecemasan yang tinggi. Reaksi umum anak prasekolah saat dirawat adalah protes dan bahkan kembali ke perilaku anak lebih kecil (regresi). Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah 3-6 Tahun Di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat. Metode yang digunakan yaitu *preeksperimen* design dengan pendekatan *one group pretest posttest design*. Populasi pada penelitian ini anak prasekolah dengan jumlah 56 anak prasekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Depression Anxiety Stress Scale* (DASS) 42. Analisis yang digunakan yaitu univariat menggunakan distribusi frekuensi dan bivariat menggunakan uji normalitas yaitu *Kolmogorovsmirnov* menggunakan uji Wilcoxon yaitu nilai signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh p-value sebesar 0,00, yang berarti p-value. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan sebelum dilakukan intervensi permainan puzzle kategori berat 30 anak, sedang 21 anak, ringan 6 anak, dan setelah diberikan intervensi menjadi sedang 32 anak, ringan 25 anak, hasil penelitian tersebut terjadi penurunan kecemasan setelah dilakukan permainan puzzle selama 15 menit, anak yang bermain puzzle merasa tertarik akan dunia sekitar mereka, memiliki rasa keingintahuan dan anak sangat suka berimajinasi dan mengembangkan berbagai hal. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas sebagai bentuk terapi bermain yang lain dalam mengurangi kecemasan agar didapatkan terapi yang efektif dan dapat dikembangkan pada penulisan karya ilmiah selanjutnya.

Kata Kunci : Anak Prasekolah, Hospitalisasi, Kecemasan, Permainan *Puzzle*

Sumber : 23 Jurnal (2017-2024)

4 Buku (2013- 2020)

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN
AKIBAT HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRASEKOLAH 3-6
TAHUN DI RSUD AL-IHSAN PROVINSI JAWA BARAT**

I'tikafani Iskandar

201FK03094

Program Studi Sarjana Keperawatan Fakultas keperawatan

Universitas Bhakti Kencana

ABSTRACT

preschool children (3-6 years) are the stage of developing independence, such as using the toilet and eating alone. However, when hospitalized, they often experience high stress and anxiety. The common reaction of preschool children when treated is protesting and even returning to the behavior of younger children (regression). The purpose of this study was to analyze the effect of Puzzle Games on Anxiety Due to Hospitalization in Preschool Children Aged 3-6 Years at Al-Ihsan Hospital, West Java Province. The method was a pre-experimental design with a one-group pretest post-test design approach. The population in this study was preschool children with a total of 56 preschool children. The sampling technique used was purposive sampling. The instrument used in this study was the Depression Anxiety Stress Scale (DASS) 42. The analysis used was univariate using frequency distribution and bivariate using the normality test, namely Kolmogorov-Smirnov using the Wilcoxon test, namely a significance value of $\alpha = 0.05$ obtained a p-value of 0.00, which means the p-value. Based on the research that was done before the intervention of puzzle games, the heavy category was 30 children, medium 21 children, and light 6 children, and after the intervention was given to medium 32 children, light 25 children, the results of the study showed a decrease in anxiety after playing puzzles for 15 minutes, children who play puzzles feel interested in the world around them, have a sense of curiosity and children like to imagine and develop various things. It is hoped that further researchers can use this research as a source of information and compare the effectiveness as a form of other play therapy in reducing anxiety to obtain effective treatment and can be developed in writing further scientific papers.

Keywords : Preschool Children, Hospitalization, Anxiety, Puzzle Games

Source : 23 Journals (2017-2024)

4 Books (2013 – 2020)