

**PENGARUH PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP
TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH USIA
3 - 6 TAHUN DI RUANG RAWAT INAP
RSUD KOTA SERANG
TAHUN 2023**

SKRIPSI



**OLEH :
SULEHAH
183112420140190**

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2023**

**PENGARUH PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP
TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH USIA
3 - 6 TAHUN DI RUANG RAWAT INAP
RSUD KOTA SERANG
TAHUN 2023**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Keperawatan pada
Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Nasional
Jakarta



Oleh :
SULEHAH
183112420140190

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS NASIONAL
JAKARTA
2023**

**THE EFFECT OF APPLICATION OF PUZZLE PLAY THERAPY ON
ANXIETY LEVELS IN PRESCHOOL AGED CHILDREN
3 - 6 YEARS IN THE INPATIENT ROOM
SERANG CITY HOSPITAL
YEAR 2023**



**NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
NATIONAL UNIVERSITY
JAKARTA
2023**

**THE EFFECT OF APPLICATION OF PUZZLE PLAY THERAPY ON
ANXIETY LEVELS IN PRESCHOOL AGED CHILDREN
3 - 6 YEARS IN THE INPATIENT ROOM
SERANG CITY HOSPITAL
YEAR 2023**



**NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF HEALTH SCIENCES
NATIONAL UNIVERSITY
JAKARTA
2023**

SKRIPSI
PENGARUH PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP
TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 3 – 6 TAHUN
DI RUANG RAWAT INAP RSUD KOTA SERANG

TAHUN 2023


Oleh :
SULEHAH
183112420140190

Telah Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Sarjana Terapan Keperawatan Fakultas
Ilmu Kesehatan Universitas Nasional
Pada Tanggal 18 Agustus 2023

Pembimbing I


Ns. Diah Argarini, S.Kep., M.Kep

Pembimbing II


Prof. Dr. Retno Widowati, M.Si

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan


Prof. Dr. Retno Widowati, M.Si

Judul Skripsi : Pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023

Nama Mahasiswa : Sulehah

NPM : 183112420140190



Judul Tugas Akhir : Pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023

Nama Mahasiswa : Sulehah
NPM : 183112420140190

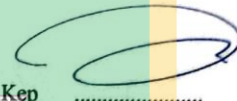
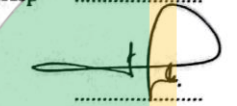
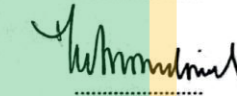


Menyetujui,

Penguji 1 : Ns. Tommy J.F. Wowor, S.Kep.MM., M.Kep

Penguji 2 : Ns. Diah Argarini, S.Kep., M.Kep

Penguji 3 : Prof. Dr. Retno Widowati, M.Si

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya :

Nama : Sulahah
NPM : 183112420140190
Judul Skripsi : Pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan yang lain atau di perguruan tinggi lain. Sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Jakarta, 18 Agustus 2023



Sulahah

KATA PENGATAR

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semua umat, Tuhan Seluruh alam dan Tuhan dari segala hal yang telah memberi rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun Di Ruang Rawat Inap RSUD Kota Serang Tahun 2023”

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya *Ridho Illahi*, dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini dengan rendah hati dan rasa hormat yang besar saya mengucapkan “*Alhamdulillahilalamin*” beserta terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof.. Dr. Retno Widowati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional Jakarta
2. Ns. Tommy J.F.Wowor, S.Kep.MM.,M.Kep Selaku Kepala Program Studi Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional.
3. Ns. Diah Argarini, S.Kep., M.Kep Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waku, fikiran, memberi dukungan, arahan, serta masukan kepada penulis selama menyusun Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Retno Widowati, M.Si Pembimbing 2 yang telah bersedia meluangkan waku, fikiran, memberi dukungan, arahan, serta masukan kepada penulis selama menyusun Skripsi ini.

5. Seluruh Staff dan Dosen Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional yang telah mendidik dan memfasilitasi proses pembelajaran di kampus.

6. Kepada Kedua Orangtua yang telah menjadi sosok yang kuat, yang sabar untuk anaknya, selalu jadi motivasi yang menjadi salah satu penyemangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

7. Kepada sahabat yang telah memberikan semangat dan sama-sama berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya saya sebagai mahluk yang tidak sempurna memohon maaf apabila ada kesalahan baik secara teknik, format ataupun isi dari skripsi saya. Harapan saya semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi institusi pendidikan, tempat penelitian, masyarakat dan adapun untuk peneliti selanjutnya.

Jakarta, 18 Agustus 2023



Sulehah

UNIVERSITAS NASIONAL

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK PRASEKOLAH USIA 3 – 6 TAHUN DI RUANG RAWAT INAP RSUD KOTA SERANG TAHUN 2023

Sulehah¹, Diah Argarini², Retno Widowati³, Tommy J.F. Wowor⁴

Latar Belakang : Anak-anak yang menjalankan hospitalisasi atau perawatan rawat inap akan mengalami masalah sosial, psikologis dan perkembangan disebabkan oleh diagnosa dan intervensi perawatan dan perubahan lingkungan social. Selama anak menjalani hospitalisasi banyak kejadian yang sering dialami anak dan keluarga seperti perasaan trauma dan stress sehingga menimbulkan perasaan cemas, marah, sedih, takut dan merasa bersalah

Tujuan : Untuk mengetahui pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023.

Metodologi : Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental with one group posttest design*. Dengan mengkaji perbandingan pengaruh pada penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak diruang Rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023 dengan sampel penelitian sebanyak 30 responden.

Hasil Penelitian : Gambaran tingkat kecemasan pada kelompok kontrol nilai mean pre tanpa puzzle yang diperoleh adalah sebanyak 7,93 dan mean untuk post tanpa puzzle yaitu 7,47. Nilai min max pada kelompok pre tanpa puzzle 7-9 dan kelompok post tanpa puzzle 7-8. pada kelompok intervensi nilai mean atau nilai rata-rata pre dengan puzzle yang diperoleh adalah sebanyak 7,93 dan mean untuk post setelah diberikan intervensi yaitu 5,40. Nilai min max sebelum diberikan bermain puzzle 6-9 dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle 3-7 Tidak ada perbedaan kecemasan Pada Kelompok Kontrol dengan nilai $P=0,006$ sedangkan pada kelompok intervensi ada perbedaan kecemasan dengan nilai $P=0,000$.

Simpulan : Tidak ada perbedaan kecemasan prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Pada Kelompok Kontrol dan pada kelompok intervensi ada perbedaan kecemasan prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang.

Saran : Disarankan hasil penelitian ini bermanfaat dalam memberikan alternatif terapi untuk anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan dalam proses perawatan

Kata Kunci : Tingkat Kecemasan, Anak Prasekolah, Hospitalisasi
Kepustakaan : 40 (2015 – 2022)

Abstract

THE EFFECT OF PUZZLE PLAYING IMPLEMENTATION THERAPY ON ANXIETY LEVELS AMONG PRESCHOOL CHILDREN AGED 3 – 6 YEARS IN THE INPATIENT ROOM OF SERANG CITY HOSPITAL IN 2023

Sulehah, Diah Argarini, Retno Widowati, Tommy J.F. Wowor

Background: Children undergoing hospitalization or outpatient treatment inpatients will experience social, psychological and developmental problems caused by diagnosis and treatment interventions and changes in the social environment. During child undergoing hospitalization, there are many incidents that children and families often experience, such as: feelings of trauma and stress, causing feelings of anxiety, anger, sadness, scared and feeling guilty.

Objective: To determine the effect of implementing puzzle play therapy on Anxiety levels in preschoolers aged 3 - 6 years in the City Hospital inpatient room Serang in 2023.

Methodology: The research design used in this research is quasi experimental with one group posttest design. By examining the comparison The influence of the application of puzzle playing therapy on anxiety levels in children in the inpatient ward of Serang City Hospital in 2023 with research samples which consisted of 30 respondents.

Results: Description of anxiety levels in the control group, mean value, the pre without puzzle obtained was 7.93 and the mean for post without puzzle which is 7.47. Min max value in pre group without puzzle 7-9 and group post without puzzle 7-8. in the intervention group the mean value or average pre score with the puzzle obtained was 7.93 and the mean for the post after given intervention, which was 5.40. Min max value before being given to play puzzle 6-9

and after being given puzzle play therapy 3-7 There was no difference in anxiety in the control group with a value of $P = 0.006$ while in the intervention group, there is a difference in anxiety with a value of $P = 0.000$.

Conclusion: There is no difference in the anxiety of preschool aged 3-6 years in the room hospitalization at Serang City Hospital in the Control Group and in the group intervention there are differences in preschool anxiety aged 3-6 years in the inpatient room Serang City Hospital.

Suggestion: It is suggested that the results of this study are useful in providing alternatives therapy for preschool-age children who experience anxiety in the treatment process

Keywords: anxiety level, preschool children, hospitalization.

References: 40 (2015-2022).

DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGATAR	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Bagi Pimpinan, Kepala Ruang Rawat Inap.....	6
1.4.2 Bagi Orang Tua Dan Keluarga	7
1.4.3 Bagi Perawat	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Konsep Anak Prasekolah.....	8
2.1.1 Definisi Anak Prasekolah	8
2.1.2 Tumbuh Kembang Anak Usia Prasekolah	8
2.2 Konsep Terapi Bermain.....	10
2.2.1 Definisi Terapi Bermain	10

2.2.2 Fungsi Bermain	11
2.2.3 Tujuan Bermain	12
2.2.4 Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Bermain.....	13
2.2.5 Prinsip Bermain Di Rumah Sakit.....	14
2.2.6 Keuntungan Bermain di Rumah Sakit	15
2.2.7 Frekuensi Terapi Bermain.....	15
2.3 Konsep Terapi Bermain Puzzle.....	16
2.3.1 Definisi Terapi Bermain Puzzle.....	16
2.4 Prosedur Terapi Bermain Puzzle.....	17
2.4.1 Persiapan.....	17
2.4.2 Cara Bermain	18
2.5 Konsep Kecemasan.....	20
2.5.1 Definisi Kecemasan	20
2.5.2 Tingkat Kecemasan.....	21
2.5.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecemasan Anak Prasekolah	24
2.5.4 Respon Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah.....	26
2.5.5 Alat Ukur Kecemasan.....	27
2.6 Kerangka Teori.....	28
2.7 Kerangka Konsep	28
2.8 Hipotesis	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Desain Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel	31
3.2.1 Populasi.....	31
3.2.2 Sampel.....	31
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.3.1 Tempat Penelitian.....	32
3.3.2 Waktu Penelitian	32
3.4 Variabel Penelitian	32
3.4.1 Variabel Independen	32

3.4.2 Variabel Dependen.....	32
3.5 Definisi Operasional	33
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Teknik Pengumpulan Data	34
3.7.1 Tahap Persiapan.....	34
3.7.2 Tahap Pelaksanaan.....	35
3.8 Pengolahan Dan Analisia Data.....	35
3.8.1 Pengelolaan Data	35
3.9 Analisis Data	36
3.10. Etika Penelitian	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.2 Pembahasan	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Simpulan.....	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Definisi Operasional.....	33
4.1 Tingkat Kecemasan Pada Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun Di Ruang Rawat Inap RSUD Kota Serang Pada Kelompok Kontrol.....	41
4.2 Tingkat Kecemasan Pada Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun Di Ruang Rawat Inap RSUD Kota Serang Pada Kelompok Intervensi.....	42
4.3 Perbedaan Kecemasan Prasekolah Usia 3 – 6 Tahun Di Ruang Rawat Inap RSUD Kota Serang Pada Kelompok Kontrol Dengan Kelompok Intervensi.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Puzzle</i> Belum Terpasang.....	18
2.2 <i>Puzzle</i> Terpasang.....	18
2.3 <i>Puzzle</i> Belum Terpasang.....	19
2.4 <i>Puzzle</i> Terpasang.....	19
2.5 <i>Puzzle</i> Belum Terpasang.....	19
2.6 <i>Puzzle</i> Terpasang.....	20
2.7 <i>Faces Anxiety Scale</i>	27
2.8 Kerangka Teori.....	28
2.9 Kerangka Konsep.....	29



DAFTAR SINGKATAN

- Depkes RI : Departemen Kesehatan Republik Indonesia
Kemenkes RI : Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
RISKESDAS : Riset Kesehatan Dasar
BPS : Badan Pusat Statistik



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Lembar Konsultasi Skripsi
- Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Pengantar Dinas Kesehatan Kota Serang
- Lampiran 4 : Surat Balasan Dari RSUD Kota Serang
- Lampiran 5 : Standar Operasional Bermain *Puzzle*
- Lampiran 6 : Lembar Kuesioner Penelitian *Faces Anxiety Scale*
- Lampiran 7 : Data Mentah Kelompok Tanpa Bermain *Puzzle*
- Lampiran 8 : Data Mentah Kelompok Bermain *Puzzle*
- Lampiran 9 : Output Analisis Univariat
- Lampiran 10 : Output Uji Normalitas
- Lampiran 11 : Output Analisis Bivariat
- Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian Kelompok Kontrol
- Lampiran 13 : Dokumentasi Penelitian Kelompok Intervensi

