

Edukom (Edukasi Komik) Kecemasan  
*Enhancing Play Therapy During Hospitalization for School Age Children*



Diajukan Oleh:

Leny Fadayu Astuti, S.Kep., Ns., M.N.Sc.

Kategori 9: *Customer Service, Marketing and Public Relation*

Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta  
2023

## I. Ringkasan

Prevalensi kecemasan hospitalisasi anak usia sekolah di *United States* sebesar 50-75 % sedangkan di Indonesia sesuai penelitian didapatkan data: kecemasan ringan: 43,3%, sedang: 36,7% dan berat: 20%. *Role Play* komik merupakan terapi bermain peran dengan komik yang memandu interaksi terapeutik antara pasien dengan perawat. Inovasi dilakukan di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta pada 30 anak usia sekolah. Instrumen kecemasan yang digunakan *Chinese Version State Anxiety Scale for Children* (CSAS). Hasil menunjukkan perbedaan rerata selisih skor *pre-post* kecemasan ( $p < 0,000$ ) yang berarti ada pengaruh inovasi *role play* komik terhadap penurunan kecemasan. *Play therapy: role play* komik secara klinis mempunyai pengaruh yang besar.

## II. Latar Belakang

### A. Pentingnya inovasi *play therapy: role play* komik antara lain:

1. Meningkatkan pemahaman tentang penggunaan *role play* komik dalam mengurangi kecemasan pada anak usia sekolah selama hospitalisasi.
2. Memberikan alternatif terapi yang lebih menyenangkan dan menarik bagi anak usia sekolah selama hospitalisasi untuk mengurangi kecemasan.
3. Meningkatkan kualitas perawatan dan pengalaman positif anak saat dirawat.
4. Memberikan panduan bagi para profesional kesehatan dalam merancang intervensi yang efektif untuk mengurangi kecemasan pada anak selama hospitalisasi.
5. Menyediakan informasi yang berguna bagi keluarga pasien, sehingga dapat membantu keluarga dalam mendukung dan menghadapi situasi hospitalisasi dengan lebih baik.

### B. Masalah dan tantangan yang harus dihadapi antara lain:

1. Tantangan dalam merekrut responden

Merekrut anak-anak usia sekolah yang sedang menjalani hospitalisasi sebagai partisipan penelitian dapat menjadi tantangan. Hal ini dikarenakan keterbatasan jumlah anak yang memenuhi kriteria dan kesulitan dalam

mendapatkan persetujuan dari orang tua atau wali untuk mengikutsertakan anak mereka dalam inovasi ini.

2. Tantangan dalam mengukur kecemasan

Mengukur tingkat kecemasan pada anak usia sekolah yang sedang menjalani hospitalisasi dapat menjadi tantangan. Anak-anak mungkin memiliki tingkat pemahaman dan ekspresi yang berbeda terkait dengan kecemasan, sehingga diperlukan instrumen pengukuran yang sensitif dan valid untuk mengukur kecemasan pada populasi ini.

3. Tantangan dalam mengimplementasikan terapi bermain *role play* komik

Mengimplementasikan terapi bermain *role play* komik dalam lingkungan rumah sakit dapat menjadi tantangan. Diperlukan kerjasama dan dukungan dari tenaga medis, perawat, dan keluarga pasien untuk melaksanakan terapi ini dengan baik. Selain itu, inovator juga perlu memastikan bahwa komik yang digunakan sesuai dengan konteks budaya dan pemahaman anak usia sekolah.

4. Tantangan dalam mengontrol faktor-faktor eksternal

Faktor-faktor eksternal yang dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak, seperti kunjungan keluarga, perubahan jadwal perawatan, atau kondisi kesehatan yang memburuk harus menjadi perhatian inovator. Sehingga inovator harus memperhatikan faktor-faktor ini dan mengontrolnya agar hasil inovasi yang dilakukan optimal.

III. Tujuan

Sebelum dilakukan inovasi ini, target yang ingin dicapai adalah:

A. Mengetahui pengaruh terapi bermain *role play* komik terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah. Tujuan ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas terapi ini dalam mengurangi kecemasan pada anak usia sekolah selama hospitalisasi.

B. Menyediakan bukti ilmiah yang mendukung penggunaan terapi bermain *role play* komik sebagai intervensi yang efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak usia sekolah selama hospitalisasi. Hal ini dapat memberikan dasar yang kuat bagi para profesional kesehatan dalam mempertimbangkan penggunaan terapi ini dalam praktik klinis mereka.

C. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya perawatan psikologis dan emosional pada anak usia sekolah selama hospitalisasi. Inovasi ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak kecemasan pada anak-anak dan pentingnya intervensi yang tepat untuk mengurangi kecemasan mereka.

D. Memberikan rekomendasi dan pedoman praktis bagi rumah sakit dan tenaga medis dalam mengimplementasikan terapi bermain *role play* komik sebagai bagian dari perawatan anak selama hospitalisasi. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas perawatan dan pengalaman pasien anak di rumah sakit.

E. Mendorong inovasi lanjutan dalam bidang ini untuk menggali lebih dalam tentang efektivitas terapi bermain *role play* komik dan potensi penggunaannya dalam mengurangi kecemasan pada anak usia sekolah selama hospitalisasi. Inovasi ini dapat menjadi landasan untuk penelitian masa depan yang lebih luas dan mendalam pada area ini.

#### IV. Langkah-Langkah

##### A. Persiapan

1. Persiapan inovasi antara lain mendapatkan ijin pelaksanaan inovasi di bangsal anak Ibnu Sina RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Komik yang digunakan sudah dilakukan uji keterbacaan komik sesuai perawakilan usia pada bulan April 2023.
3. Penentuan kriteria responden:
  - a. Kriteria Inklusi
    - Anak usia 7 sampai 12 tahun yang dirawat di bangsal anak.
    - Responden yang bersedia menjadi objek penelitian dan menandatangani *informed consent*.
    - Anak dalam kondisi sadar penuh, stabil, dan tidak membahayakan kesehatannya.
    - Anak dapat membaca
  - b. Kriteria Eksklusi
    - Anak tidak kooperatif
    - Anak dalam kondisi sangat lemah
    - Anak mengalami sesak nafas

- Anak mengalami penurunan kesadaran
  - Anak mengalami gangguan visual dan pendengaran
  - Anak dengan cacat mental
- c. Kriteria *drop out* apabila anak tidak mengikuti hingga selesai.

B. Pelaksanaan

1. Pelaksanaan inovasi dilakukan pada bulan 01 sampai 30 Mei 2023.

a. *Pretest*

*Pretest* dilakukan pada hari pertama atau satu hari sebelum intervensi.

b. Intervensi *Role play* Komik

Tabel 1. Protokol Inovasi *Role Play* Komik Durasi 60 Menit

No.	Kegiatan	Komponen	Waktu
1.	Pembukaan	- Memberikan salam, menyapa peserta - Perkenalan - Penjelasan singkat prosedur	5 menit
2.	<i>Play therapy</i> dengan <i>role play</i> komik	- Penjelasan inovasi kecemasan oleh pengajar menggunakan komik yang terdiri dari definisi kecemasan, jenis kecemasan dan manajemen kecemasan. - Pengajar melakukan <i>role play</i> dengan menggunakan komik bersama dengan pasien anak usia sekolah.	40 menit
3.	Tanya jawab	Pengajar memberikan kesempatan bertanya kepada pasien tentang proses <i>role play</i> komik yang sudah berlangsung.	5 menit
4.	<i>Sharing</i>	Pengajar memberikan kesempatan kepada pasien untuk berbagi pengalaman dengan <i>role play</i> komik yang sudah dilakukan.	5 menit
5.	Penutup	Pengajar menyimpulkan	5 menit

c. *Posttest*

*Posttest* pada kelompok intervensi pada hari ke 5 perawatan.

### C. Analisa data kuantitatif

Setelah data *pretest* dan *posttest* dikumpulkan, dilakukan uji beda skor kecemasan serta seberapa besar *effect size* inovasi dengan *role play* komik.

### V. Hasil

Hasil inovasi menunjukkan bahwa dengan perlakuan *role play* komik, rata-rata skor kecemasan *pretest* sebesar  $32,433 \pm 0,874$ . Setelah diberikan perlakuan, rata-rata skor kecemasan *posttest* mengalami penurunan yang signifikan ( $p\text{-value} = 0,000$ ) menjadi  $24,633 \pm 1,629$ .

Tabel 2. Hasil Uji Beda *Pretest* dan *Posttest*

Variabel Inovasi	Hasil pengukuran		
	Pretest	Posttest	p <sup>a</sup>
	<i>Mean</i> ± <i>SD</i>	<i>Mean</i> ± <i>SD</i>	
<b>Kecemasan</b>			
Intervensi	32,433 ± 0,874	24,633 ± 1,629	<b>0,000*</b>

Keterangan: <sup>a</sup> *Wilcoxon sign rank test*

Tabel 3. *Effect Size*

Variabel	<i>Effect size</i>	Kategori
Kecemasan hospitalisasi pada anak	1,29	<i>Effect size</i> besar

Tabel 3 menunjukkan nilai cohen sebesar 1,29 artinya secara klinis menandakan *effect size* besar. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terapi *role play* komik mempunyai dampak besar terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah.

Hasil inovasi *role play* komik memberikan perbaikan dalam mutu dan keselamatan pasien berupa meningkatkan kenyamanan pasien anak usia sekolah yang menjalani rawat inap, mencegah terjadinya cedera fisik dan psikis pada anak. Respon kecemasan dan manifestasi klinis kecemasan yang timbul pada kecemasan berat dan panik menimbulkan gejala berupa perasaan marah, perasaan tidak senang, gelisah, tidak tenang, tegang, khawatir, takut, tidak Bahagia, tidak gembira, merasa kesusahan, berdebar-debar, sesak nafas, pusing, sakit kepala, nyeri dada, sulit tidur, merasa lemah, sakit perut, merasa ingin muntah dan berkeringat. Reaksi tersebut

apabila tidak dikendalikan akan menimbulkan bahaya pada anak, sehingga *play therapy* dengan *role play* komik mampu menurunkan kecemasan anak dan meningkatkan kenyamanan anak selama anak dirawat di rumah sakit.

Perbaikan berkelanjutan yang dilakukan antara lain:

- A. Manajemen RS membuat prosedur operasional standar terapi bermain yang dimodifikasi dengan *role play* komik kecemasan.
- B. Perawat anak di bangsal anak dapat menerapkan *play therapy: role play* komik dalam mengatasi masalah kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah.
- C. Hasil inovasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai *evidence based practice* dalam keperawatan anak.

## LAMPIRAN

### Surat Pengesahan dari Direktur Rumah Sakit

#### HALAMAN PENGESAHAN

Edukom (Edukasi Komik) Kecemasan  
*Enhancing Play Therapy During Hospitalization for School Age Children*

Disusun Oleh :

Leny Fadayu Astuti, S.Kep., Ns., M.N.Sc.  
Disahkan Tanggal: 05 Oktober 2023

Menyetujui,

Penulis,



Leny Fadayu Astuti, S.Kep., Ns., M.N.Sc.

Direktur Utama



dr. H. Mohammad Komarudin. Sp.A.



## Instrumen Kecemasan

Selama saya dirawat di rumah sakit, saya merasa

1	<input type="checkbox"/> Sangat marah	<input type="checkbox"/> Marah	<input type="checkbox"/> Tidak marah
2	<input type="checkbox"/> Sangat senang	<input type="checkbox"/> Senang	<input type="checkbox"/> Tidak senang
3	<input type="checkbox"/> Sangat gelisah	<input type="checkbox"/> Gelisah	<input type="checkbox"/> Tidak gelisah
4	<input type="checkbox"/> Sangat tenang	<input type="checkbox"/> Tenang	<input type="checkbox"/> Tidak tenang
5	<input type="checkbox"/> Sangat santai/ relax	<input type="checkbox"/> Santai/relax	<input type="checkbox"/> Tidak santai/ tegang
6	<input type="checkbox"/> Sangat khawatir	<input type="checkbox"/> Khawatir	<input type="checkbox"/> Tidak khawatir
7	<input type="checkbox"/> Sangat takut	<input type="checkbox"/> Takut	<input type="checkbox"/> Tidak takut
8	<input type="checkbox"/> Sangat Bahagia	<input type="checkbox"/> Bahagia	<input type="checkbox"/> Tidak bahagia
9	<input type="checkbox"/> Sangat gembira	<input type="checkbox"/> Gembira	<input type="checkbox"/> Tidak gembira
10	<input type="checkbox"/> Sangat kesusahan	<input type="checkbox"/> Kesusahan	<input type="checkbox"/> Tidak kesusahan
11	<input type="checkbox"/> Sangat berdebar-debar	<input type="checkbox"/> Berdebar-debar	<input type="checkbox"/> Tidak berdebar-debar
12	<input type="checkbox"/> Sangat sesak nafas	<input type="checkbox"/> Sesak nafas	<input type="checkbox"/> Tidak sesak nafas
13	<input type="checkbox"/> Pusing berat	<input type="checkbox"/> Pusing	<input type="checkbox"/> Tidak pusing
14	<input type="checkbox"/> Sakit kepala berat	<input type="checkbox"/> Sakit kepala	<input type="checkbox"/> Tidak sakit kepala
15	<input type="checkbox"/> Nyeri dada berat	<input type="checkbox"/> Nyeri dada	<input type="checkbox"/> Tidak nyeri dada
16	<input type="checkbox"/> Sangat sulit tidur	<input type="checkbox"/> Sulit tidur	<input type="checkbox"/> Tidak sulit tidur
17	<input type="checkbox"/> Sangat lemah	<input type="checkbox"/> Lemah	<input type="checkbox"/> Tidak lemah
18	<input type="checkbox"/> Sakit perut berat	<input type="checkbox"/> Sakit perut	<input type="checkbox"/> Tidak sakit perut
19	<input type="checkbox"/> Sangat mual/ rasa ingin muntah	<input type="checkbox"/> Mual	<input type="checkbox"/> Tidak mual
20	<input type="checkbox"/> Banyak berkeringat	<input type="checkbox"/> Berkeringat	<input type="checkbox"/> Tidak berkeringat

**Foto Kegiatan Inovasi *Role Play* Komik**

*Role Play* bersama Responden Usia 8 tahun



*Role Play* dengan Dukungan Keluarga

