



## **CERIA (Cegah Resiko Anxiety) di Tengah Sakit: Inovasi Terapi Bermain Anak Pra Sekolah Selama Hospitalisasi**

**PERSI AWARD**

***K9 Customer Service, Marketing and Public Relation***



**QUEEN LATIFA**

**RSU QUEEN LATIFA YOGYAKARTA**

Jl. Siliwangi (Ringroad Barat) No. 118 Nogotirto

Gamping Sleman Yogyakarta 55292, Telp. (0274) 581402

☎ [rsu.queenlatifa.co.id](http://rsu.queenlatifa.co.id) ✉ [qlh\\_jogja@queenlatifa.co.id](mailto:qlh_jogja@queenlatifa.co.id) 📷 [queenlatifahospital](https://www.instagram.com/queenlatifahospital)

## DAFTAR ISI

|                                          |     |
|------------------------------------------|-----|
| DAFTAR ISI.....                          | I   |
| DAFTAR GAMBAR.....                       | II  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                     | III |
| KATA PENGANTAR .....                     | I   |
| INTISARI .....                           | II  |
| 1.LATAR BELAKANG.....                    | 6   |
| 2.TUJUAN.....                            | 10  |
| 3.LANGKAH-LANGKAH .....                  | 10  |
| 4.HASIL .....                            | 11  |
| a. Konsep Inovasi yang dikembangkan..... | 11  |
| b. Dampak Implementasi.....              | 12  |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Diagram <i>Fishbone</i> Penyebab kecemasan anak pra sekolah selama hospitalisasi..... | 9  |
| Gambar 2. Konsep terapi bermain .....                                                           | 13 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. <i>Media Terapi Bermain</i> .. .....                    | 11 |
| Lampiran 2. Kuesioner kepuasan pasien terapi bermain.....           | 12 |
| Lampiran 3. Foto dokumentasi keterlibatan dalam terapi bermain..... | 13 |
| Lampiran 4. Alat ukur kecemasan anak pra sekolah (FIS).....         | 14 |
| Lampiran 5. Lembar Observasi FIS .....                              | 15 |

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya dengan rahmat-Nyalah kami bisa menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul **“CERIA (Cegah Resiko Anxiety) di Tengah Sakit: Inovasi terapi bermain anak pra sekolah selama hospitalisasi”** ini dengan baik itepat pada waktunya.

Tidak lupa kami menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan banyak bimbingan serta masukan yang bermanfaat dalam proses penyusunan karya ilmiah ini. Rasa terima kasih juga hendak kami ucapkan kepada *civitas hospitalia* RS Queen Latifa Yogyakarta yang telah memberikan kontribusinya baik secara langsung maupun tidak langsung dan telah membantu proses pengambilan data sehingga karya ilmiah ini bisa selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Meskipun kami sudah mengumpulkan banyak referensi untuk menunjang penyusunan karya ilmiah ini, namun kami menyadari bahwa di dalam karya ilmiah yang telah kami susun ini masih terdapat kekurangan. Sehingga kami mengharapkan saran serta masukan dari para pembaca demi tersusunnya karya ilmiah lain yang lebih baik lagi. Akhir kata, kami berharap agar karya ilmiah ini bisa memberikan banyak manfaat demi terciptanya pelayanan rumah sakit yang lebih baik dan berkualitas.

Hormat Kami

Tim Penulis

## INTISARI

Hospitalisasi pada anak prasekolah (3–6 tahun) kerap memunculkan kecemasan akibat perpisahan dengan orang tua, lingkungan asing, dan paparan prosedur medis. Kecemasan yang tidak tertangani berdampak pada kooperasi anak, pengalaman nyeri, durasi perawatan, serta kepuasan keluarga.. Program CERIA menerapkan terapi bermain terstruktur selama tiga hari, memadukan dua aktivitas utama menyusun puzzle dan mewarnai yang dirancang untuk mengalihkan fokus, membangun rasa kendali, dan mengintegrasikan edukasi medis sederhana. Setiap sesi berdurasi 15-30 menit, difasilitasi oleh perawat dengan keterlibatan aktif orang tua. Penilaian kecemasan menggunakan FIS (*Facial Image Scale*), yaitu skala observasi sederhana berbasis ekspresi wajah anak (skor 1 = tenang, skor 5 = sangat cemas), dan disertai emoticon kepuasan orang tua. Hasil menunjukkan, rata-rata skor kecemasan (FIS) menurun dari 4 menjadi 1. Temuan kualitatif menunjukkan anak lebih kooperatif saat pengambilan darah dan pemasangan infus, serta orang tua merasa lebih tenang karena dilibatkan selama sesi. CERIA efektif sebagai intervensi non-farmakologis untuk menurunkan kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi. Aktivitas puzzle dan mewarnai mudah diimplementasikan, hemat biaya, serta meningkatkan kualitas interaksi anak–tenaga kesehatan–keluarga.

**Kata kunci:** Hospitalisasi, Terapi Bermain, Anak Pra Sekolah, Kecemasan, FIS, Kepuasan Orang Tua.

## 1. LATAR BELAKANG

Anak prasekolah usia 3-6 tahun, lebih sering mengalami sakit karena lebih berisiko terserang penyakit akibat sistem imun anak yang masih berkembang sehingga rentan terpapar penyakit (Melynda et al., 2020). Jumlah anak usia prasekolah di Indonesia sebesar 20,72% dari jumlah total penduduk Indonesia, berdasarkan data tersebut diperkirakan 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% diantaranya mengalami kecemasan (Titiaji et al., 2024). Pada perkembangan ini anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan, berupa pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan stress, respon yang paling umum selama anak prasekolah menjalani hospitalisasi salah satunya adalah kecemasan (Pramudita & Maryatun, 2023). Pada umumnya reaksi anak terhadap sakit adalah kecemasan karena perpisahan, kehilangan, perlukaan tubuh, dan rasa nyeri. Pada masa prasekolah usia 3-5 th reaksi anak terhadap hospitalisasi adalah menolak makan, sering bertanya, menangis perlahan, tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan (Pramudita & Maryatun, 2023).

Hospitalisasi merupakan suatu keadaan individu masuk ke rumah sakit untuk menjadi pasien dan menjalani berbagai prosedur seperti pemeriksaan kesehatan, pembedahan, perawatan medis, dan pemasangan infus hingga kembali ke rumah. Hospitalisasi ini berpengaruh terhadap respon anak pada saat sakit dan dirawat di rumah sakit (Pramudita & Maryatun, 2023). Hospitalisasi merupakan pengalaman penuh stres bagi anak dan keluarganya. Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang menyebabkan seorang anak harus tinggal di rumah sakit untuk menjadi pasien dan menjalani berbagai perawatan. Pada proses inilah terkadang anak mengalami berbagai pengalaman yang sangat traumatis dan penuh dengan stres. (Fatmawati et al., 2025).

Kecemasan yang dialami oleh anak akibat dirawat di rumah sakit dapat diatasi salah satunya dengan terapi bermain (Melynda et al., 2020). Terapi bermain merupakan kegiatan untuk membantu dalam proses penyembuhan anak dan sarana melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Terapi bermain diharapkan dapat menurunkan kecemasan anak sehingga anak dapat

kooperatif dengan petugas kesehatan dalam menjalani perawatan. (Fatmawati et al., 2025). Terapi bermain dapat membuat anak merasa lebih santai dan dapat mengekspresikan segala perasaan dengan bebas sehingga dapat diketahui permasalahan anak dan bagaimana mengatasinya, misalnya kecemasan saat hospitalisasi (Jannah et al., 2023). Terapi bermain Puzzle dan mewarnai menjadi salah satu yang dipilih di bangsal lantai 6.

Puzzle juga merupakan suatu permainan yang sangat membutuhkan kesabaran, konsentrasi, dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh sebab itu, diharapkan lambat laun mental (kontrol emosi) anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun serta sabar dalam menyelesaikan suatu hal, terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap kecemasan anak prasekolah karena terapi puzzle dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu fokus terhadap tindakan pembedahan dan pengobatan yang dilakukan (Apriliyanto et al., 2021). Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu, mode klasik terdapat permainan-permainan klasik seperti mencocokkan suara, gambar, menyempurnakan tulisan dan puzzle (Islamiyah et al., 2024). Bermain puzzle membuat seseorang secara tidak sadar telah mengekspresikan rasa sedih, tertekan, stres dan membuat kembali merasa bahagia dan serta bertujuan untuk menghadapi ketakutan, kecemasan dan mengenal lingkungan perawatan (Aryani & Nedra, 2021).

Menggambar atau mewarnai di rumah sakit merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (sebagai permainan penyembuh). Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan cara menggambar, ini berarti menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata. Dengan menggambar atau mewarnai gambar juga 19 dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak usia pra sekolah sudah sangat aktif dan imajinatif selain itu anak masih tetap dapat melanjutkan perkembangan kemampuan motorik halus dengan menggambar meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit. Permainan menggambar, melukis atau mewarnai

merupakan permainan yang sesuai prinsip bermain di rumah sakit dan dapat membantu mengekspresikan pikiran perasaan cemas, takut, sedih, tegang, dan nyeri. (Paat, 2010 dalam Purwanti, 2017). Dalam (Andi Akifa Sudirman, Dewi Modjo 2023).

Dengan demikian maka inovasi yang kami tulis dengan judul ***“CERIA ( CEGAH RESIKO ANXIETY) di Tengah Sakit”*** menarik untuk dipaparkan mengingat pelayanan kesehatan belum menyentuh aspek psikososial secara komprehensif untuk mengatasi kecemasan anak pra sekolah di rumahsakit

## **2. TUJUAN**

Tujuan dari inovasi CERIA ditargetkan dapat:

- a. Meningkatkan mutu layanan keperawatan
- b. Memberikan rasa aman dan nyaman bagi anak selama proses perawatan
- c. Meningkatkan kerjasama anak dalam menerima tindakan medis
- d. Menciptakan lingkungan rawat yang ramah anak

## **3. LANGKAH-LANGKAH**

- a. Identifikasi Masalah
  - Dilakukan observasi tingkat kecemasan anak pra sekolah saat dirawat inap menggunakan kuesioner FIS
- b. Penyusunan SOP Terapi Bermain
  - Menyusun prosedur baku pelaksanaan terapi bermain yang sesuai usia dan kondisi anak
- c. Penyediaan Media Bermain
  - Menyediakan alat bermain edukatif dan sesuai perkembangan anak (puzzle, mewarnai)
  - Memastikan alat aman dan mudah dibersihkan
- d. Pelatihan Petugas
  - Memberikan pelatihan kepada perawat dan tenaga kesehatan tentang pendekatan psikososial dan implementasi terapi bermain

- Simulasi pelaksanaan terapi bermain secara berkala
- e. Pelaksanaan Terapi Bermain
  - Terapi dilakukan secara rutin dan terjadwal (misalnya 1 kali sehari) selama 15–30 menit
  - Disesuaikan dengan kondisi fisik dan psikologis anak.
- f. Pemantauan dan Evaluasi
  - Mengukur tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi
  - Menggunakan lembar observasi dan umpan balik dari orang tua melalui google form
- g. Peningkatan dan Replikasi
  - Melakukan evaluasi berkala terhadap efektifitas inovasi
  - Menyusun laporan mutu dan menyebarluaskan ke unit lain untuk direplikasi

#### 4. HASIL

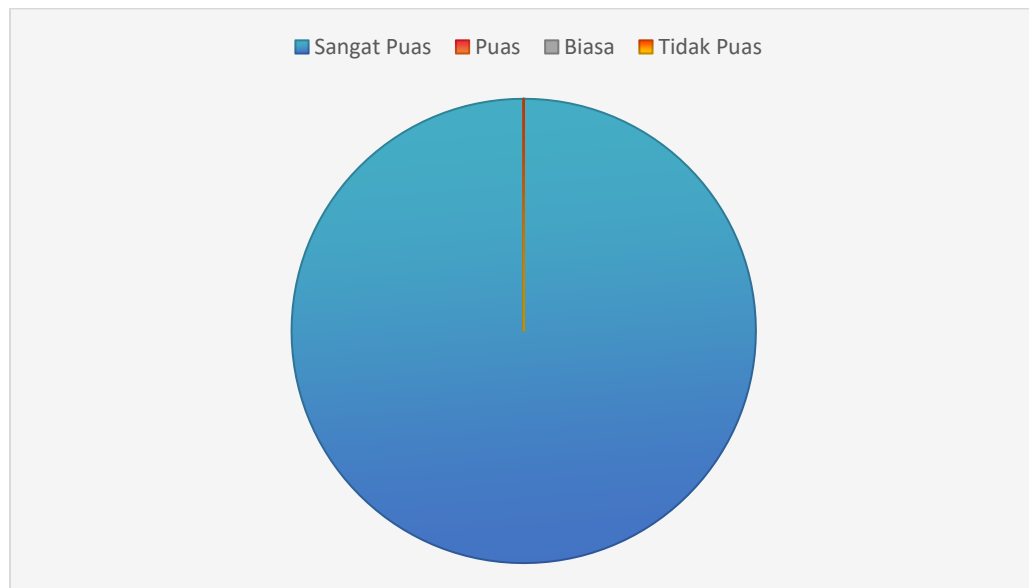
##### a. Konsep Inovasi yang dikembangkan



**Gambar 2.** *Konsep Terapi bermain*

## b. Dampak Implementasi

- Penurunan Skor FIS: Tingkat kecemasan anak menurun pasca intervensi
- Respons Positif Anak: Anak menjadi lebih kooperatif saat prosedur medis
- Keterlibatan Orang Tua: Meningkatnya partisipasi orang tua dalam sesi bermain
- Kepuasan orang tua terhadap layanan di RSUD Queen latifa 100% mengatakan sangat puas.



Gambar 1. Diagram Hasil Pelayanan Terapi Bermain

## Lampiran 1. Media Terapi Bermain



## Lampiran 2. Kuesioner Kepuasan Pasien Terapi Bermain

| KUISONER KEPUASAN PASIEN                                                          |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| No RM                                                                             |                                                                                   |                                                                                   | Tanggal Lahir                                                                     |
| Nama                                                                              |                                                                                   |                                                                                   | Tanggal Pelayanan                                                                 |
| Sangat Puas                                                                       | Puas                                                                              | Biasa Saja                                                                        | Tidak Puas                                                                        |
|  |  |  |  |

NB: Beri tanda (x) pada salah satu emoji

Kritik Dan Saran

| KUISONER KEPUASAN PASIEN                                                          |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| No RM                                                                             |                                                                                   |                                                                                   | Tanggal Lahir                                                                     |
| Nama                                                                              |                                                                                   |                                                                                   | Tanggal Pelayanan                                                                 |
| Sangat Puas                                                                       | Puas                                                                              | Biasa Saja                                                                        | Tidak Puas                                                                        |
|  |  |  |  |

NB: Beri tanda (x) pada salah satu emoji

Kritik Dan Saran

**Lampiran 3. Foto Dokumentasi Keterlibatan Orangtua dalam Terapi Bermain**



#### Lampiran 4. Alat Ukur Kecemasan Anak Prasekolah FACIAL IMAGE SCALE (FIS)

Petunjuk Penggunaan:

- Tunjukkan lima gambar wajah di bawah ini kepada anak.
- Katakan: 'Pilih gambar wajah yang mirip dengan perasaan kamu sekarang.'
- Catat skor sesuai gambar yang dipilih anak.
- Alat ini digunakan untuk anak usia 3–6 tahun yang sulit mengungkapkan emosi secara verbal.

| Skor | Gambar Wajah                                                                                       | Interpretasi         |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 1    |  Senyum lebar     | Tidak cemas (santai) |
| 2    |  Senyum ringan    | Cemas ringan         |
| 3    |  Netral           | Sedikit cemas        |
| 4    |  Sedih            | Cemas sedang         |
| 5    |  Menangis/tegang | Sangat cemas         |

Tabel 1.1 Skala FIS

Interpretasi Skor:

- Skor 1–2: Tidak cemas
- Skor 3: Cemas ringan (perlu dipantau)
- Skor 4–5: Cemas sedang–berat (perlu intervensi)