



JNPH

Volume 8 No. 1 (April 2020)

© The Author(s) 2020

PENGARUH TERAPI BERMAIN (*SKILL PLAY*) PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP TINGKAT KOOPERATIF SELAMA MENJALANKAN PERAWATAN PADA ANAK PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) DI RUANG EDELWEIST RSUD DR. M YUNUS BENGKULU

THE EFFECT OF PLAY THERAPY (*SKILL PLAY*) OF SNAKES AND LADDERS GAME ON THE LEVEL OF COOPERATION DURING TREATMENT IN PRESCHOOL CHILDREN (3-6 YEARS) IN THE EDELWEIST ROOM OF RSUD DR. M YUNUS BENGKULU

**VELLYZA COLIN, BUYUNG KERAMAN, DIAN DWIANA MAYDINAR, ECA
PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN STIKES TRI MANDIRI SAKTI BENGKULU**

Email: vellyzacolin7@gmail.com

ABSTRAK

Hospitalisasi merupakan peristiwa yang sering menimbulkan pengalaman traumatik, khususnya pada pasien anak yaitu kecemasan, ketakutan dan ketegangan atau stress hospitalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari pengaruh terapi bermain (*skill play*) permainan ular tangga terhadap tingkat kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ini menggunakan pendekatan rancangan pre eksperimen pre test-post test one group design. Populasi penelitian ini adalah anak pra sekolah (3-6 tahun) diambil dengan cara accidental sampling diperoleh 20 orang sampel. Pengumpulan data menggunakan data sekunder dan primer. Analisis data menggunakan analisis univariat dan bivariat. Hasil penelitian didapatkan: (1) Rata-rata tingkat kooperatif sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga adalah 44,55; (2) Rata-rata tingkat kooperatif sesudah dilakukan terapi bermain ular Tangga sebesar 70,15 dan (3) Hasil uji Wilcoxon Sign Rank didapat nilai $Z = -3,921$ dengan $p\text{-value} = 0,000 < 0,5$ artinya ada pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Diharapkan pada RSUD Dr. M. Yunus Bengkulu dapat melakukan pelatihan terapi bermain (*Skill Play*) permainan ular tangga pada perawat sehingga dapat meningkatkan skill individu dalam melakukan terapi bermain (*Skill Play*) permainan ular tangga pada anak yang dirawat.

Kata Kunci: Terapi Bermain, Tingkat Kooperatif, Anak Pra sekolah

ABSTRACT

Hospitalization is an event that often gives rise to traumatic experiences, especially in pediatric patients, namely anxiety, fear and tension or stress of hospitalization. This study aims to study the effect of play therapy (skill play) of snakes and ladders game on the level of cooperation during treatment in preschool children (3-6 years) in the Edelweist Room of RSUD dr. M Yunus Bengkulu. This study uses this type of research using a pre-experimental design approach pre-test post-test one group design. The study population was preschool children (3-6 years) taken by accidental sampling by 20 samples. Data collection uses secondary and primary data. Data analysis using univariate and bivariate analysis. The results showed: (1) The average level of cooperation before playing snakes and ladders was 44.55; (2) The average level of cooperation after playing snake ladder therapy is 70.15 and (3) the Wilcoxon Sign Rank test results obtained Z value = -3,921 with p-value = 0,000 <0.5 meaning that there is the effect of playing therapy (Skill Play) Game of Snakes and Ladders towards the Cooperative level during the treatment of Preschool children (3-6 years) in the Edelweist Room of RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Expected at Dr. M. Yunus Bengkulu can conduct training play therapy (Skill Play) game of snakes and ladders on nurses so as to improve individual skills in playing therapy (Skill Play) of snakes and ladders game on children who are treated.

Keywords: Play Therapy, Cooperative Level, Preschoolers

PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan peristiwa yang sering menimbulkan pengalaman traumatik, khususnya pada pasien anak yaitu kecemasan, ketakutan dan ketegangan atau stres hospitalisasi. Stress ini disebabkan oleh berbagai faktor diantaranya perpisahan dengan orang tua, kehilangan control, dan akibat dari tindakan invasif yang menimbulkan rasa nyeri. Akibatnya akan menimbulkan berbagai aksi seperti menolak makan, menangis, teriak, memukul, menyepak, tidak kooperatif atau menolaktindakankeperawatan yang diberikan (Syarif, 2013).

Pada anak usia prasekolah mempunyai kemampuan motorik kasar dan halus yang lebih matang dari pada usia toddler. Pada saat pertumbuhan dan perkembangannya anak usia prasekolah sudah lebih aktif, kreatif dan imajinatif (Supartini, 2012). Pada masa usia prasekolah ini aktifitas anak yang meningkat menyebabkan anak sering kelelahan sehingga menyebabkan rentan terserang penyakit akibat daya tahan tubuh yang lemah pula, hingga anak diharuskan untuk menjalani hospitalisasi. Hospitalisasi pada anak

merupakan proses yang dikarenakan suatu alasan yang berencana ataupun darurat, sehingga mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangan kembali kerumah. Pada saat proses inilah terkadang anak mengalami berbagai pengalaman yang sangat traumatis dan penuh dengan stres. Hospitalisasi ialah salah satu penyebab stres baik pada anak maupunkeluarganya, terutama disebabkan oleh cemas akibat perpisahan dengan keluarga, perlukaan tubuh dan rasa sakit (nyeri), serta kehilangan kendali (Nursalam, 2013).

Kecemasan yang terjadi pada anak tidak dapat dibiarkan, karena hal ini dapat berdampak buruk pada proses pemulihan kesehatan anak. Dalam mengatasi kecemasan ini salah satu hal yang dapat dilakukan ialah melalui terapi bermain. Terapi bermain merupakan terapi pada anak yang menjalani hospitalisasi. Permainan anak akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012). Salah satu terapi bermain

yang sesuai adalah terapi bermain dengan kelompok jenis usia, dimana salah satu kelompok usia adalah pada usia prasekolah, alat permainan yang tepat pada usia prasekolah yang memiliki manfaat selain untuk kebutuhan bermainnya juga dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar dan halus yang lebih matang dari anak usia toddler (Supartini, 2012).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meminimalkan pengaruh hospitalisasi pada anak yaitu dengan melakukan kegiatan bermain (Syarif, 2013). Bermain merupakan suatu tindakan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. Pada masa prasekolah jenis permainan salah satunya adalah skill play, dimana jenis permainan ini sering dipilih oleh anak, jenis permainan ini menggunakan kemampuan motoriknya. Salah satu permainan skill play adalah bermain ular tangga. Terapi bermain dengan menggunakan lilin sangat tepat karena lilin tidak membutuhkan energi yang besar untuk bermain, permainan ini juga dapat dilakukan di atas tempat tidur anak, sehingga tidak mengganggu dalam proses pemulihan kesehatan anak (Ngastiyah, 2015).

Bermain merupakan aktivitas yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dan merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial sehingga bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan dapat mengenal waktu, jarak serta suara (Setiono, 2013).

Aktivitas bermain merupakan salah satu stimulus bagi perkembangan anak. Sekarang banyak dijual macam-macam alat permainan, jika orang tua tidak selektif dan kurang memahami fungsinya maka alat permainan yang dibelinya tidak akan berfungsi efektif. Alat permainan hendaknya disesuaikan dengan jenis kelamin dan usia anak, sehingga dapat merangsang perkembangan anak dengan optimal. Dalam kondisi sakitpun

aktivitas bermain tetap perlu dilaksanakan namun harus disesuaikan dengan kondisi anak (Syarif, 2013).

Hasil yang dilakukan ditemukan sebanyak 16 anak yang menangis terutama saat dilakukan tindakan keperawatan. Anak juga tidak mau berpisah dengan ibunya dan menghindar ketika dilakukan tindakan perawatan. Hospitalisasi juga menyebabkan anak-anak menjadi susah makan, susah tidur dan susah untuk minum obat. Keadaan tersebut dapat juga menyebabkan proses penyembuhan anak menjadi terganggu, sehingga penatalaksanaan untuk mengurangi kecemasan pada pasien anak perlu dilakukan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Prasekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu.

Rumusan masalah penelitian adalah “apakah ada pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Prasekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu?”. Tujuan penelitian untuk mempelajari pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Prasekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan rancangan *pre eksperimen pre test-post test one group design*. populasi dalam penelitian ini adalah pada anak Prasekolah (3-6 tahun) sebelum dilakukan pemberian terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang. Teknik yang digunakan yaitu *accidental sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data

skunder dan primer. Analisa bivariat menggunakan uji *paired sampelt-test* pada sampel yang sama dengan data tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Prasekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu, jika data tidak normal digunakan uji statistik *wilcoxonsignrank test*.

HASIL PENELITIAN

1. Analisis univariat

Analisis univariat dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata tingkat kooperatif sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga pada pada anak Prasekolah (3-6 tahun) diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai Rata-Rata Tingkat Kooperatif Sebelum dan Sesudah Dilakukan Terapi Bermain Ular Tangga

Nyeri Persalinan	Mean
Tingkat Kooperatif sbml Terapi Bermain Ular Tangga	44,55
Tingkat Kooperatif ssdh Terapi Bermain Ular Tangga	70,15

2. Analisis Bivariat

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu dilakukan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat dilihat pada Table 2 di bawah ini:

Tabel 2. Pengaruh Terapi Bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu

Variabel	Rank	N	Mean Rank	Z	P
Tingkat Kooperatif ssdh Terapi Bermain Ular Tangga - Tingkat Kooperatif sbml Terapi Bermain Ular Tangga	Negatif	0			
	Positif	20	10,50	-3,921	0,00
	Ties	0			
Total		20			

Hasil uji *Wilcoxon Sign Rank* didapat nilai $Z = -3,921$ dengan $p\text{-value} = 0,000 < 0,5$ signifikan, artinya terdapat perbedaan tingkat kooperatif sebelum dan sesudah bermain ular tangga, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi Ada pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu.

PEMBAHASAN

1. Analisis Univariat

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat diketahui rata-rata tingkat kooperatif sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga adalah 44,55 dan rata-rata tingkat kooperatif sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga sebesar 70,15. Artinya terdapat peningkatan tingkat kooperatif sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga.

2. Analisis Bivariat

Berdasarkan Tabel 2 di atas dapat diketahui ini lain negatif ranks atau selisih negative adalah 0 artinya 0 orang yang terjadi penurunan tingkat kooperatif setelah bermain ular tangga. Hasil nilai positive rangks atau selisih positif adalah 20 dengan mean rank sebesar 10,50, artinya sebanyak 20 orang atau seluruh responden mengalami peningkatan tingkat kooperatif sebelum dan setelah dilakukan permainan ular tangga. Hasil nilai ties atau kesamaan nilai adalah 0, artinya terdapat 0 orang dengan tingkat kooperatif sama sebelum dan setelah dilakukan permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian dari 20

orang sampel terdapat 20 orang atau seluruh responden mengalami peningkatan tingkat kooperatif sebelum dan setelah dilakukan permainan ular tangga dengan rata-rata peningkatan sebesar 10,50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemberian terapi bermain ular tangga diantaranya membantu anak-anak menjadi lebih bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukannya dan mengembangkan solusi baru dan kreatif untuk masalah yang anak hadapi.

Hasil uji *Wilcoxon Sign Rank* di dapat nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,5$ signifikan, artinya ada pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu. Menurut Setiono (2013), bermain merupakan aktivitas yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak dan merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial sehingga bermain merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain anak-anak akan belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan dapat mengenal waktu, jarak serta suara.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Tedjasaputra (2013), bermain dapat dikatakan sebagai terapi dikarenakan selama proses bermain perilaku seorang anak akan tampil lebih bebas yaitu anak mengeluarkan segala bentuk ekspresi yang ada pada dirinya dan melupakan masalah yang terjadi pada dirinya. Bermain juga merupakan sesuatu yang secara alamiah sudah ada pada seseorang anak. Terapi bermain membantu anak-anak menjadi lebih bertanggung jawab atas perilaku yang dilakukannya, mengembangkan solusi baru dan kreatif untuk masalah yang anak hadapi, mengembangkan rasa hormat dan mengerti terhadap orang lain, belajar untuk mengekspresikan emosi, menumbuhkan empati dan rasa hormat terhadap pikiran dan perasaan orang lain, belajar melakukan keterampilan sosial baru dan keterampilan hubungan dengan keluarga,

mengembangkan keyakinan yang lebih baik tentang kemampuan yang anak miliki.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Noverita (2017), tentang terapi bermain terhadap tingkat kecemasan pada anak usia 3–5 tahun yang berobat di Puskesmas menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan anak antara sebelum dilakukan terapi bermain dengan sesudah dilakukan terapi bermain di Puskesmas Peukan Baro Kabupaten Pidie dengan nilai $p\text{-Value} 0,000$. Pada pengukuran pertama didapatkan nilai rata-rata sebelum dilakukan terapi bermain dengan mean 18,65 sedangkan pengukuran kedua didapatkan nilai rata-rata sesudah dilakukan terapi bermain dengan mean 13,77.

Hasil penelitian Rahma (2018), tingkat kooperatif anak usia pra sekolah (3 – 5 tahun) melalui terapi bermain selama menjalani perawatan di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta menunjukkan Tingkat kooperatif pada anak sebelum diberi terapi bermain kebanyakan termasuk dalam kategori kurang. Kedua, Tingkat kooperatif pada anak setelah diberi terapi bermain kebanyakan termasuk dalam kategori baik, sedangkan tingkat kooperatif kurang tidak ada. Ketiga, Ada perubahan tingkat kooperatif pada anak usia pra sekolah (3-5 tahun) sebelum dan sesudah diberi terapi bermain selama menjalani perawatan di Ruang CB2 Anak Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh therapy bermain (*Skill Play*) permainan ular tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada Anak Pra sekolah (3-6 Tahun) di ruang Edelweis RSUD Dr.M.Yunus Bengkulu

1. Rata-rata tingkat kooperatif sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga adalah 44,55.
2. Rata-rata tingkat kooperatif sesudah dilakukan terapi bermain ular tangga sebesar 70,15.

3. Ada pengaruh terapi bermain (*Skill Play*) Permainan Ular Tangga terhadap tingkat Kooperatif selama menjalankan perawatan pada anak Prasekolah (3-6 tahun) di Ruang Edelweist RSUD dr. M Yunus Bengkulu.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan, maka peneliti menyarankan pada beberapa pihak terkait sebagai berikut:

1. Bagi RSUD Dr. M. Yunus Bengkulu.

Diharapkan pada RSUD Dr. M. Yunus Bengkulu dapat melakukan pelatihan terapi bermain (*Skill Play*) permainan ular tanggapada perawat sehingga dapat meningkatkan skill individu dalam melakukan terapi bermain (*Skill Play*) permainan ular tangga pada anak yang dirawat. Pada perawat diharapkan dapat mengikuti pelatihan dan melakukan praktek terapi bermain (*Skill Play*) permainan ular tangga pada anak yang dirawat sehingga meningkatkan tingkat kooperatif pada anak yang dirawat.

2. Bagi Penelitian Lain.

Diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk masa yang akan datang dengan faktor lain yang lebih dominan yang dapat mempengaruhi tingkat kooperatif anak yang dirawat diantaranya dukungan keluarga dan komunikasi perawat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ngastiyah, 2015. *Asuhan Keperawatan Penyakit Dalam*. Edisi I. Jakarta: EGC
- Noverita. (2017). Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia 3–5 Tahun Yang Berobat Di Puskesmas. *Jurnal Ilmu Keperawatan Vol 5, No 2* ISSN: 2338-6371, e-ISSN 2550-018X diakses melalui <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id>
- Nursalam. 2013. *Konsep dan Penerapan*

Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta: Mediaka Salemba

- Rahma. 2018. Tingkat kooperatif anak usia pra sekolah (3-5 tahun) melalui terapi bermain selama menjalani perawatan di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta. *Jurnal Kesehatan Surya Medika Vol, 01, No, 2* diakses melalui <http://skripsistikes.file.wordpress.com>
- Setiono, 2013. *Terapi Alternatif dan Gaya Hidup Sehat*. Yogyakarta: Pradipta Publishing
- Sumadinata, 2012. *Psikologi Perawatan*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Supartini, 2014. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, Jakarta : EGC.
- Syarif, 2013. *Faktor-faktor Yang Berhubungan Dengan Perawat Dalam Melaksanakan Standar Prosedur Operasional*, Vol, 1 No, 3 <http://digilib.unimus.ac.id> diperoleh tanggal 30 Januari 2019
- Tedjasaputra, 2013. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia