



**PENGARUH TERAPI BERMAIN GAME (*PUZZLE*) TERHADAP TINGKAT
NYERI USIA PRA SEKOLAH PASCA TINDAKAN OPERASI TUTUP
STOMA HARI KETIGA DI RUANG ANAK LANTAI DASAR RSUP Dr.
KARIADI KOTA SEMARANG**

Manuscript

Oleh:

IRFAN KURNIAWAN

NIM : G2A216076

**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG
2018**

PERNYATAAN PERSETUJUAN

Manuskrip dengan judul

**PENGARUH TERAPI BERMAIN GAME (PUZZLE) TERHADAP TINGKAT NYERI USIA
PRA SEKOLAH PASCA TINDAKAN OPERASI TUTUP STOMA HARI KETIGA DI
RUANG ANAK LANTAI DASAR RSUP Dr. KARIADI KOTA SEMARANG**

Telah diperiksa dan disetujui untuk di publikasikan

Semarang, 26 Maret 2018

Pembimbing 1

Dr. Sri Rejeki, M.Kep., Sp. Mat

Pembimbing 2

Amin Samiasih, S.Kp., M.Si. Med., MCH



**PROGRAM STUDI S1 KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG**

Skripsi, Maret 2018

Irfan Kurniawan

Pengaruh terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP dr. Kariadi Kota Semarang

xii + 61 halaman + 11 tabel + 1 gambar + 2 skema + 8 lampiran

Abstrak

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk anak usia prasekolah (3-5 tahun) adalah *game* atau permainan yaitu jenis permainan yang menggunakan alat tertentu yakni *puzzle*. Hal ini menunjukkan perlu adanya tindakan tehnik nonfarmakologis bermain game (*puzzle*) di rumah sakit, tidak hanya memberikan rasa senang pada anak, tetapi juga akan membantu anak dalam membangkitkan rasa percaya diri anak dan menambah rasa aman pada anak, mengekspresikan perasaan, pikiran, cemas, takut, sedih, tegang dan menurunkan skala nyeri pasca tindakan operasi tutup stoma. Namun lebih kepada respon anak saat di ajak komunikasi dengan keluarga, perawat, dokter dan tenaga kesehatan lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh terapi bermain game (*puzzle*) terhadap skala nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga di Ruang Anak Lantai Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimental* dengan tingkat kepercayaan 95% dengan menggunakan metoda *pre-test* dan *post-test* grup. Jumlah sampel penelitian ini berjumlah 32 orang yang didapat melalui teknik *accidental sampling*. Teknik analisa data yang digunakan adalah analisa univariat yaitu distribusi median dan persentase, analisa bivariat menggunakan uji *Wilcoxon* yang sebelumnya telah diuji kenormalannya dengan menggunakan tehnik *Shapiro Wilk*. Hasil uji statistik didapatkan ada pengaruh positif dan signifikan terapi bermain game (*puzzle*) pada anak usia prasekolah terhadap skala nyeri pasca tindakan operasi tutup stoma, dengan hasil *p value* 0,000 ($<0,05$). Berdasarkan hasil penelitian tersebut diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan intervensi terapi bermain yang lainnya pada anak yang mengalami tindakan pasca pembedahan, khususnya anak usia prasekolah dalam mengatasi nyeri sebagai suatu respon pasca tindakan operasi.

Kata Kunci : Terapi Bermain game (*puzzle*), pasca tindakan operasi

Pustaka : 28 (2001 – 2016)

**UNDERGRADUATE PROGRAM IN NURSING
FACULTY OF NURSING AND HEALTH SCIENCES
UNIVERSITY OF MUHAMMADIYAH SEMARANG**

Undergraduate Thesis, March 2018

Irfan Kurniawan

The influence of puzzle game on the pain level of pre-school children in the third day after stoma covering operation at ground floor of pediatric room of RSUP Dr. Kariadi

Abstract

Instrumental game using puzzle is suitable for children in the pre-school period (3-5 years old). Play therapy using game is able to develop cognitive ability, also synchronizing and differentiating the coordination of gross motor and fine motor. It showed that non-pharmacological treatment such game for children is needed in the hospital. It doesn't only gives pleasure to the children, but also helps children in developing confidence and security, able to express feeling, thought, anxiety, fear, sadness, and nervousness, which reduces the post-surgical pain level of stoma covering operation. This research was aimed to find the influence of puzzle game on pain level of pre-school children in the third day after stoma covering operation at ground floor of pediatric room. It was quasi experimental research with 95% confidence level using pretest-posttest group design. 32 respondents were chosen as sample using accidental sampling technique. Univariate analysis using median and percentage, bivariate analysis using Wilcoxon test of which the normality had been tested using Shapiro Wilk were used as the method in analyzing the data. The statistical test found that there was positive and significant effect of puzzle game on the pain level of pre-school children in the third day after stoma covering operation with p value 0.000 (<0.05). The research result is expected to be able in providing reference for the other play therapy using games intervention for children during post-surgical period, especially for children in pre-school period in reducing the post-surgical pain level.

Keywords : play therapy using game (puzzle), post-surgical

References : 28 (2001 – 2016)

PENDAHULUAN

Banyak kasus yang menyebabkan anak-anak harus menjalani rawat inap di rumah sakit, karena kesehatan merupakan hal yang harus dimiliki dan dipelihara dengan baik oleh setiap orang terutama oleh anak-anak. Kesehatan anak harus benar-benar diperhatikan karena akan menunjang terhadap perkembangan anak selanjutnya dimasa yang akan datang, memperhatikan kesehatan anak sejak dini akan menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik maupun dari segi psikis.

Pasien anak yang menjalani rawat inap di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang pada bulan Agustus tahun 2017 ditemukan sebanyak 12 anak telah dilakukan tindakan operasi dengan berbagai jenis dan macam tindakannya. Pada bulan September tahun 2017 sebanyak 8 anak, sedangkan bulan oktober tahun 2017 sebanyak 15 anak. Artinya jumlah rawat anak dari bulan Agustus ke bulan Oktober mengalami sedikit peningkatan. Setelah anak diberikan tindakan bermain game (*puzzle*) di rumah sakit tidak hanya memberikan rasa senang pada anak, tetapi juga akan membantu anak mengekspresikan perasaan, pikiran, cemas, takut, sedih, tegang dan nyeri pasca tindakan operasi. Sehingga anak mau merespon saat di ajak komunikasi dengan keluarga, perawat, dokter dan tenaga kesehatan lainnya.

TINJAUAN TEORITIS

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk anak usia prasekolah (3-5 tahun) adalah *game* atau permainan yaitu jenis permainan yang menggunakan alat tertentu. Dengan skor atau perhitungan dan anak bisa bermain sendiri. Jenisnya merupakan permainanya ular tangga, congklak dan *puzzle* (dalam Supartini, 2012). Salah satu terapi bermain yang dapat digunakan pada anak prasekolah adalah *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat mengembangkan kognisi, kemampuan menyamakan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan motorik halus (Safriyani, 2011).

Nyeri merupakan pengalaman yang sangat individual dan subjektif yang dapat mempengaruhi semua orang di semua usia. Nyeri adalah fenomena kompleks yang melibatkan banyak komponen dan di pengaruhi oleh banyak faktor (Kyle & Carman, 2015).

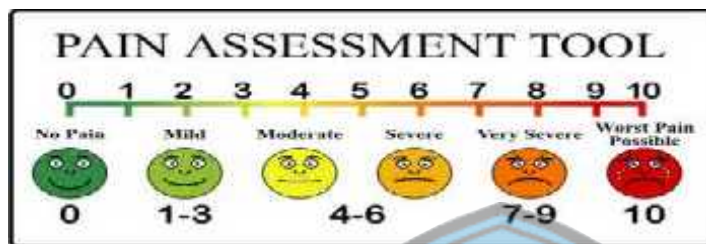
Penelitian tentang manfaat terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan nyeri pada anak pasca tindakan operasi belum banyak dikembangkan oleh perawat di rumah sakit. Hasil observasi lapangan ditemukan bahwa, perawat yang melakukan asuhan keperawatan pada anak pasca operasi yang mengalami nyeri umumnya memberikan terapi farmakologik dengan berkolaborasi dengan dokter dan hampir tidak pernah melakukan terapi komplementer seperti terapi bermain *puzzle*, perawat lebih sering melakukan relaksasi nafas dalam yang dapat menurunkan nyeri yang dialami oleh pasien.

Dari hasil observasi didapatkan data bahwa anak yang diobservasi semuanya tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan seperti saat disuntik, dipasang termometer, saat perawat datang dengan membawa obat, saat diambil darah untuk dicek laboratorium semua anak mengeluarkan respon seperti menangis, meronta-ronta, memeluk ibu, mengajak pulang, dan berteriak.

Peneliti belum menemukan penelitian maupun publikasi yang berkaitan dengan permainan game *puzzle* untuk mengurangi nyeri pada anak pasca tindakan operasi saat dirawat, oleh sebab itu peneliti akan melakukan penelitian tersebut. Disamping itu, masih jarang sekali di temukan tehnik nonfarmakologis untuk mengurangi rasa nyeri terhadap anak usia pra sekolah (3-5 tahun) pasca tindakan operasi dengan terapi bermain game (*puzzle*). Rata-rata tehnik bermin terapeutik yang digunakan untuk mengurangi nyeri pasca tindakan operasi adalah mewarnai dan menggambar. Pemilihan *puzzle* sebagai alat permainan edukatif (APE) karena dapat berperan dalam kecerdasan dan motorik halus pada anak. Melalui permainan game *puzzle* dapat digunakan sebagai relaksasi dan distraksi terhadap rasa nyeri pada anak. Perbedaaan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti

sebelumnya adalah terletak pada tempat dan waktu serta variabel bebas, yaitu pada alat penelitian dengan menggunakan game *puzzle*.

Peneliti menggunakan skala nyeri *Visual Analogue Scale (VAS)* dikarenakan responden dari peneliti merupakan kriteria eksklusi yakni usia prasekolah (3-5 tahun).



Cara penggunaannya sederhana, kita hanya meminta kepada pasien untuk menunjukkan seberapa tingkat nyerinya dengan menunjukan angka intensitas nyeri yang mereka rasakan. Semakin ke kanan artinya semakin tinggi nyeri yang dirasakan oleh pasien. Kemudian kita beritahu bahwa pasien termasuk dalam face interval kategori yang mana, dan mencatat sebagai bahan evaluasi hasil terapi yang kita lakukan nanti, dikutip dari (standard pada Pain Management Service di Louisiana State University Health Sciences Center, Shreveport (LSUHSC-S), USA, 2008).

Kerangka Konsep



Kerangka di atas menyatakan bahwa peneliti ingin mengetahui apakah ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak usia pra sekolah yang mengalami hospitalisasi di Ruang Perawatan Anak Rumah Sakit Umum Daerah Ciamis sebelum dan sesudah melakukan terapi bermain *puzzle*.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang akan digunakan adalah *Quasi Experiment*. Desain *quasi experiment* dengan metoda *one group pretest posttest design*. Didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 (dua) kali yaitu sebelum dan sesudah dilakukan tindakan terapi bermain game (*puzzle*). Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan (Sugiyono, 2011). Tujuan rancangan *quasi experiment* dengan *one-group pretest-posttest design*.

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah semua pasien anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga dan dirawat di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang. Sampel dalam penelitian ini diperoleh dari populasi anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga dan dirawat di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP dr. Kariadi Semarang.

C. Teknik Pengumpulan data

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan mengidentifikasi dan mencatat perubahan respon fisiologis dan psikologis pada responden sebelum dan sesudah melakukan terapi bermain (*puzzle*) terhadap skala nyeri pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga, dimana peneliti tinggal memberikan tanda check () pada lembar observasi yang telah disiapkan.

D. Instrumen penelitian

Variabel: tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga

Alat Ukur menggunakan Visual analog scale (VAS), pada anak usia 3-5 dengan skala nyeri <3 .

Hasil Ukurnya berupa :

Skala nyeri Ringan 0-3

Skala nyeri Sedang 4-6

Skala nyeri Berat 7-10

Variabel: terapi bermain game (*puzzle*)

Alat ukurnya bahwa responden mampu melakukan terapi bermain game (*puzzle*) secara mandiri. Dengan hasil ukur berupa SOP terapi bermain terapeutik (*puzzle*) dengan penurunan skala nyeri.

HASIL PENELITIAN

1. Karakteristik responden

Karakteristik responden disajikan dalam bentuk distribusi berdasarkan data numerikal dan data kategorikal yakni usia dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Karakteristik responden berdasarkan usia di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel (tahun)	Karakteristik responden berdasarkan usia		
	Median	SD	Min – Maks
Usia	4,0	0,751	3 – 5

Tabel 4.1 menunjukkan hasil bahwa rata-rata usia responden pada penelitian ini adalah 4 tahun. Umur termuda adalah 3 tahun dan tertua berumur 5 tahun.

Tabel 4.2
Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel	Kelompok Intervensi	
	N	%
Jenis kelamin		
Laki-laki	24	75
Perempuan	8	25
Total	32	100

Tabel 4.2 menunjukkan hasil bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin untuk kelompok terbanyak adalah laki-laki sebesar 24 orang (75%) dan terendah adalah perempuan sebesar 8 orang (25%).

2. Tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

Tabel 4.3
Karakteristik responden berdasarkan tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel	N	Min	Maks	Median	SD
Nyeri sebelum diberikan tindakan	32	3	5	3,00	0,621

Tabel 4.3 menunjukkan hasil bahwa rata-rata tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga tertinggi adalah skor nyeri 5 dan terendah adalah skor nyeri 3, dimana median atau nilai tengahnya adalah 3,00.

Tabel 4.4
Karakteristik responden berdasarkan tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel	F	%
Nyeri ringan	17	53,12
Nyeri sedang	15	46,88
Total	32	100

Tabel 4.4 menunjukkan hasil bahwa tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebagian besar responden yaitu sebanyak 17 responden (53,12%) berada pada skala nyeri ringan dan sebanyak 15 responden (48,88%) berada pada skala nyeri sedang.

3. Tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

Tabel 4.5
Karakteristik responden berdasarkan tingkat nyeri setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel	N	Min	Maks	Median	SD
Nyeri setelah diberikan tindakan	32	2	4	3,00	0,701

Tabel 4.5 menunjukkan hasil bahwa rata-rata tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga tertinggi adalah skor nyeri 4 dan terendah adalah skor nyeri 2, dimana median atas nilai tengahnya adalah 3,00.

Tabel 4.6
Karakteristik responden berdasarkan tingkat nyeri setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Variabel	F	%
Nyeri ringan	28	87,5
Nyeri sedang	4	12,5
Total	32	100

Tabel 4.6 menunjukkan hasil bahwa tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebagian besar responden yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) berada pada skala nyeri ringan dan sebanyak 4 responden (12,5%) berada pada skala nyeri sedang.

PEMBAHASAN

Peneliti akan menganalisa pengaruh tingkat nyeri sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

1. Karakteristik responden

a. Usia

Sebagian besar usia responden dalam penelitian ini adalah 3,88 tahun. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Patmawati, R (2016) bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun karena anak lebih cepat mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga dengan cara mengajarkan anak mengenal bentuk geometri melalui bermain yaitu bermain *puzzle*. Anak adalah individu yang masih memiliki ketergantungan pada orang dewasa dan lingkungan sekitarnya. Anak memerlukan lingkungan yang dapat memfasilitasi dalam kebutuhan dasar serta belajar mandiri. Anak akan mulai belajar hidup mandiri sejak usia pra sekolah. Anak usia prasekolah merupakan masa anak-anak awal yaitu usia 3-5 tahun. Pada usia prasekolah, anak sudah mampu mengembangkan kreativitas dan sosialisasinya untuk berinteraksi dengan orang lain (Hidayat, 2008).

Masa anak - anak terjadi pada rentang 3-5 tahun, masa ini sekaligus merupakan masa pra sekolah dimana anak umumnya masuk kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Anak usia taman kanak-kanak dalam rentangan usia 3-5 tahun berada dalam masa usia emas (*golden age*) segalanya sangat berharga, baik fisik, emosi dan intelektualnya (Kyle & Carman, 2015).

Bermain merupakan salah media yang dapat membantu anak untuk melanjutkan tugas perkembangan. Melalui permainan anak dapat mengembangkan kreativitas dan pengalamannya, anak akan mudah untuk beradaptasi terhadap stress yang disebabkan oleh nyeri (Wong, 2000 dalam Supartini, 2012).

b. Jenis kelamin

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jenis kelamin terbanyak adalah laki-laki sebanyak 24 orang (75%). Penelitian ini sejalan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri, (2014) yang menyatakan bahwa pasien malformasi anorektal terbanyak adalah laki-laki sebanyak 23 kasus (67,65%), sedangkan perempuan sebanyak 11 kasus (32,35%). Dalam berbagai studi epidemiologi, malformasi anorektal lebih sering ditemukan pada laki-laki dari pada perempuan.

Faktor jenis kelamin ini dalam hubungannya dengan faktor yang mempengaruhi nyeri adalah bahwasannya laki-laki dan wanita tidak mempunyai perbedaan secara signifikan mengenai respon mereka terhadap nyeri namun di beberapa penelitian terkait laki-laki lebih dominan dibandingkan perempuan. Masih diragukan bahwa jenis kelamin merupakan faktor yang berdiri sendiri dalam ekspresi nyeri. Misalnya anak laki-laki harus berani dan tidak boleh menangis dimana seorang wanita dapat menangis dalam waktu yang sama.

2. Tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) adalah sebanyak 28 responden (87,5%) berada pada skala nyeri ringan, sedangkan sebanyak 4 responden (12,5%) berada pada nyeri sedang.

Penelitian ini sejalan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larasati, I. M (2008) yang menyatakan bahwa Dari 10 responden saat dilakukan *posstest* pada kelompok intervensi sebagian besar responden yaitu sebanyak 6 responden (60,0%) menyatakan skala nyeri 4, sebanyak 3 responden (30,0%) menyatakan skala nyeri 3 dan 1 responden (10,0%) menyatakan skala nyeri 1.

Nyeri merupakan pengalaman yang sangat individual dan subjektif yang dapat mempengaruhi semua orang di semua usia. Nyeri adalah fenomena kompleks yang melibatkan banyak komponen dan dipengaruhi oleh banyak faktor (Kyle & Carman, 2015). Nyeri merupakan suatu pengalaman yang dialami seseorang dan bersifat subjektif. *Stressor* nyeri dapat berdampak menimbulkan trauma pada anak (Wong, 2009)

3. Tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) adalah sebagian besar responden yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) berada pada skala nyeri ringan, sedangkan sebanyak 4 responden (12,5%) berada pada nyeri sedang.

Penelitian ini sejalan hasil penelitian yang dilakukan oleh Larasati, I. M (2008) yang menyatakan bahwa hasil uji *Chi-Square* di peroleh $value = 0,002$, artinya $0,002 < (0,05)$,

maka Ho ditolak berarti terapi bermain game (*puzzle*) efektif menurunkan nyeri selama pengambilan darah intravena pada anak usia prasekolah di RSI PKU Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan.

Penelitian ini membuktikan bahwa terapi bermain game (*puzzle*) dapat menurunkan skala nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga. Pada permainan aktif, anak akan terlibat secara aktif terhadap permainan, mereka dapat mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Anak-anak akan mencurahkan apa yang mereka rasakan lewat permainan dan anak akan terhibur sehingga nyeri yang mereka rasakan akan berkurang.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan terapi bermain game (*puzzle*), antara lain: pendekatan terhadap anak dan waktu pemberian terapi bermain game (*puzzle*). Pada saat dirawat, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan, seperti marah, takut, cemas, sedih, dan nyeri. Untuk itu, dengan melakukan tehnik distraksi dengan melakukan permainan anak (bermain *puzzle*) maka akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya. Karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan.

Dengan demikian, permainan adalah media komunikasi antar anak dengan orang lain, termasuk dengan perawat atau petugas kesehatan di rumah sakit. Perawat dapat mengkaji perasaan dan pikiran anak melalui ekspresi nonverbal yang ditunjukkan selama melakukan permainan atau melalui interaksi yang ditunjukkan anak dengan orang tua dan teman kelompok bermainnya (Larasati, I. M, 2008).

Dengan bermain game (*puzzle*), anak akan belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah., tentunya bentuk permainan dari game (*puzzle*) yang digunakan lebih sederhana dan mempunyai warna yang lebih mencolok. Memasang kepingan game (*puzzle*) berarti mengingat

gambar utuh, kemudian menyusun komponennya menjadi sebuah gambar ataupun benda. Permainan ini dapat berguna meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah sederhana (Larasati, I. M, 2008).

4. Pengaruh tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum dan setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan uji *Shapiro Wilk* untuk tingkat nyeri sebelum dan setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga didapatkan hasil nilai *p value* 0,000 ($<0,05$) yang artinya ada pengaruh sebelum dan setelah pemberian terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga.

Dapat terlihat dari nilai median sebelum dan sesudah pemberian terapi. Nilai median sebelum pemberian terapi bermain game (*puzzle*) adalah 3,00 dimana rata-rata skala tingkat nyeri berdasarkan VAS yang dialami anak usia pra sekolah adalah berada pada kategori nyeri ringan dengan skala nyeri 3, dan nilai median setelah pemberian terapi bermain game (*puzzle*) adalah 3,00 dimana rata-rata skala tingkat nyeri berdasarkan VAS yang dialami anak usia prasekolah adalah berada pada kategori nyeri ringan dimana skala berubah skor menjadi skala nyeri 2.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Larasati, I.M (2008) yang menyatakan bahwa hasil uji *Chi-Square* di peroleh *value* = 0,002, artinya $= 0,002 < (0,05)$, maka H_0 ditolak berarti terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan nyeri selama pengambilan darah intravena pada anak usia prasekolah di RSI PKU Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan.

Teknik terapi nonfarmakologi bermain game (*puzzle*) dapat dilakukan di rumah sakit untuk membantu menurunkan skala nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup

stoma hari ketiga. Permainan yang dilakukan anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (*distraksi*) (Supartini, 2012). Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan/kepuasan.

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi (Supartini, 2012). Jenis permainan yang dapat digunakan untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun) adalah *associative play*, *dramatic play*, *skill play*, *games* atau permainan, *unoccuiped behaviour* dan *dramatik paly*.

Salah satunya adalah game atau permainan yaitu jenis permainan yang menggunakan alat tertentu. Dengan skor atau perhitungan dan anak bisa bermain sendiri. Jenisnya merupakan permainanya ular tangga, congklak dan *puzzle* (Supartini, 2012).

Puzzle merupakan permainan yang dapat mengembangkan kognisi, kemampuan menyamakan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan motorik halus dalam mengontrol emosi. Sehingga pada permainan ini anak akan dapat mengalihknkan rasa nyerinya terhadap permainan (Safriyani, 2011). Pada permainan aktif, anak akan terlibat secara aktif terhadap permainan, mereka dapat mengekspresikan apa yang mereka rasakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dengan judul pengaruh terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga yang di rawat di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Karakteristik responden berdasarkan usia rata-ratanya adalah 3,88 tahun. Usia tersebut berada pada umur 3- 5 tahun, yang dimana termasuk kategori usia pra sekolah. karakteristik

responden berdasarkan jenis kelamin untuk kelompok terbanyak adalah laki-laki sebesar 24 orang (75%) dan terendah adalah perempuan sebesar 8 orang (25%).

2. Pengaruh tingkat nyeri sebelum diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebagian besar responden yaitu sebanyak 17 responden (53,12%) berada pada skala nyeri ringan.
3. Pengaruh tingkat nyeri setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) pada usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebagian besar responden yaitu sebanyak 28 responden (87,5%) berada pada skala nyeri ringan.
4. Adanya pengaruh pemberian terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga, dengan nilai *p value* 0,000 ($<0,05$)

SARAN

Berdasarkan hasil dan kesimpulan dalam penelitian ini maka peneliti memberikan saran untuk kemanfaatan dan penyempurnaan penelitian ini, yakni :

1. Bagi Pelayanan Keperawatan.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan teknik penanganan dalam mengurangi rasa nyeri yang dialami oleh anak usia prasekolah pasca operasi tutup stoma hari ketiga dengan pemberian terapi bermain game (*puzzle*).

2. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan ilmu/wawasan mengenai penanganan dalam mengurangi rasa nyeri pada anak usia prasekolah pasca operasi tutup stoma ketiga dengan pemberian terapi bermain game (*puzzle*)

3. Bagi Penelitian Keperawatan

Mahasiwa dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya dengan modifikasi yang lebih baik dari penelitian sebelumnya yakni dapat mengontrol respon dari responden, sehingga hasil dari penelitian ini bisa lebih baik. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian sejenis namun ditempat yang berbeda.



DAFTAR PUSTAKA

- Azari, Safri & Woferst. 2015, 'Gambaran skala nyeri pada anak dengan menggunakan skala nyeri Flacc Scale saat Tindakan Invasif', Jom Vol 2 No 2, dilihat tanggal 4 April dari <http://download.portalgaruda.org/>.
- Berman, A., Snyder, S.J., Kozier, B., Erb, G. 2009. *Buku Ajar Praktik keperawatan Klinis Kozier Erb*. Jakarta: EGC.
- Dharma, K. 2011. *Metodologi Penelitian Keperawatan Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian*. CV. Jakarta: Trans Info Media.
- Hidayat, A. 2008. *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika.
- Imam, Saeful. (2008). *Jelaskan Prosedur Medis Agar Anak Tidak Lagi Menangis*, Diambil pada tanggal 22 Februari 2008 dari <http://www.tabloid-nakita.com>
- Jovan. (2007). *Hospitalisasi*, Diambil pada tanggal 25 Februari 2008, dari <http://jovandc.multiply.com>
- Kyle, T & Susan, C. 2015. *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*, vol.1, edisi ke 2 editor. Penerjemah. Jakarta: EGC.
- _____. 2015. *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*, vol.2, edisi ke 2 editor. Penerjemah. Jakarta: EGC.
- Larasati, I. M. 2008. *Efektifitas terapi bermain puzzle terhadap penurunan nyeri anak usia prasekolah selama pengambilan darah intravena di RSI PKU Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan*. Diunduh pada tanggal 25 Januari 2017.
- Nakita, Mulyani. 2005. *Pilih permainan edukatif agar si kecil tekun*. Jakarta: Gramedia
- Notoatmodjo, S. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmawati, R. 2016. *Hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun Di tk dharma wanita persatuan sukarama*. Diunduh pada tanggal 23 Januari 2017 Bandar Lampung
- Potter, Patricia A. 2005. *Buku ajar Fundamental: Konsep, proses dan praktek*. Jakarta: EGC.
- Priyoto. 2014. *Konsep Manajemen Stres*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Putri, G. Y. 2014. *Angka keberhasilan posterosagittal anorectoplasty (psarp) yang dinilai dari skor klotz pada pasien malformasi anorektal dibangsal bedah rsud arifin achmad provinsi riau, jom FK volume 1*. Diunduh pada tanggal 23 Januari 2017
- Ridwan. 2003. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Safriyani, H. 2011. *Persiapan Baca Tulis Hitung Untuk Anak Usia Dini 0-4 Tahun*. Jakarta Selatan: Indocamp.
- Situmorang, Mulkan Andika. 2012. *Meningkatkan kemampuan memahami wacana Melalui media pembelajaran puzzle*. Diambil dari <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index>. diakses pada tanggal 26 Februari 2014.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supartini, Yupi. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Standard pada Pain Management Service di Louisiana State University Health Sciences Center. 2008. USA: Shreveport (LSUHSC-S)

- Smeltzer, Suzanne C. 2001. *Keperawatan Medikal Bedah Brunner dan Suddart. Edisi 8, Vol 2.* Jakarta: Buku kedokteran.
- _____. 2002. *Keperawatan Medikal Bedah Brunner dan Suddart. Edisi 8, Vol 2.* Jakarta: Buku kedokteran.
- Tamsuri Anas. 2007. *Konsep dan Penatalaksanaan Nyeri.* Jakarta: EGC.
- Wong, Donna L. 2009. *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik.* Alih Bahasa Monica Ester. Jakarta: EGC.
- _____. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik.* editor Egi KY, et al, Jakarta: EGC.

