

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

**LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT
TERAPI BERMAIN PADA ANAK PRA-SEKOLAH UNTUK
MENURUNKAN TINGKAT KECEMASAN SAAT HOSPITALISASI DI RS
AHMAD YANI**



Disusun Oleh :

Ketua : Seri Wardah (8813523419)
Anggota : Iwan Tri Bowo (0209069502)

**PROGRAM STUDI SARJANA KEPERAWATAN DAN
PRNDIDIKAN PROFESI NERS
FAKULTAS KESEHATAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU
TAHUN 2023**

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

1. Identitas PkM

A. Judul PkM

Terapi Bermain Pada Anak Pra-Sekolah Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Saat Hospitalisasi Di RS Ahmad Yani

B. Waktu PkM


Tahun Usulan	Tahun Pelaksanaan	Semester	Lama Penelitian
2022	2023	Ganjil	6 bulan

C. Mata Kuliah

Kode MK	Mata Kuliah
2035251	
2033230	

D. Dasar alqur'an

Surah dan ayat	QS. Al-Baqarah: 286
Ayat alquran	<p>لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ رَبَّنَا لَا تُؤَاخِذْنَا إِنْ نَسِينَا أَوْ أَخْطَأْنَا رَبَّنَا وَلَا تَحْمِلْ عَلَيْنَا إَصْرًا كَمَا حَمَلْتَهُ عَلَى الَّذِينَ مِنْ قَبْلِنَا رَبَّنَا وَلَا تُحَمِّلْنَا مَا لَا طَاقَةَ لَنَا بِهِ وَاعْفُ عَنَّا وَاعْفِرْ لَنَا وَارْحَمْنَا أَنْتَ مَوْلَانَا فَانصُرْنَا عَلَى الْقَوْمِ الْكَافِرِينَ ﴿٢٨٦﴾</p>
Artinya	<p>Dia-lAllah tidak membebani seseorang, kecuali menurut kesanggupannya. Baginya ada sesuatu (pahala) dari (kebajikan) yang diusahakannya dan terhadapnya ada (pula) sesuatu (siksa) atas (kejahatan) yang diperbuatnya. (Mereka berdoa,) “Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau hukum kami jika kami lupa atau kami salah. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau bebani kami dengan beban yang berat sebagaimana Engkau bebani kepada orang-orang sebelum kami. Wahai Tuhan kami, janganlah Engkau pikulkan kepada kami apa yang tidak sanggup kami memikulnya. Maafkanlah kami, ampunilah kami, dan rahmatilah kami. Engkaulah pelindung kami. Maka, tolonglah kami dalam menghadapi kaum kafir.”</p>
Hadis	

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

2. Identitas pelaksana PkM

Nama	Peran	Tugas
Seri Wardah	Ketua Penelitian	Mengkoordinir pelaksanaan penelitian
Iwan Tri Bowo	Anggota 1	Mengkoding dan mengolah data
HADID RAMADHAN	Mahasiswa 1	Membantu mengumpulkan data dan mengkoding data
DESY NURHALIZAH	Mahasiswa 2	Membantu mengumpulkan data dan mengkoding data

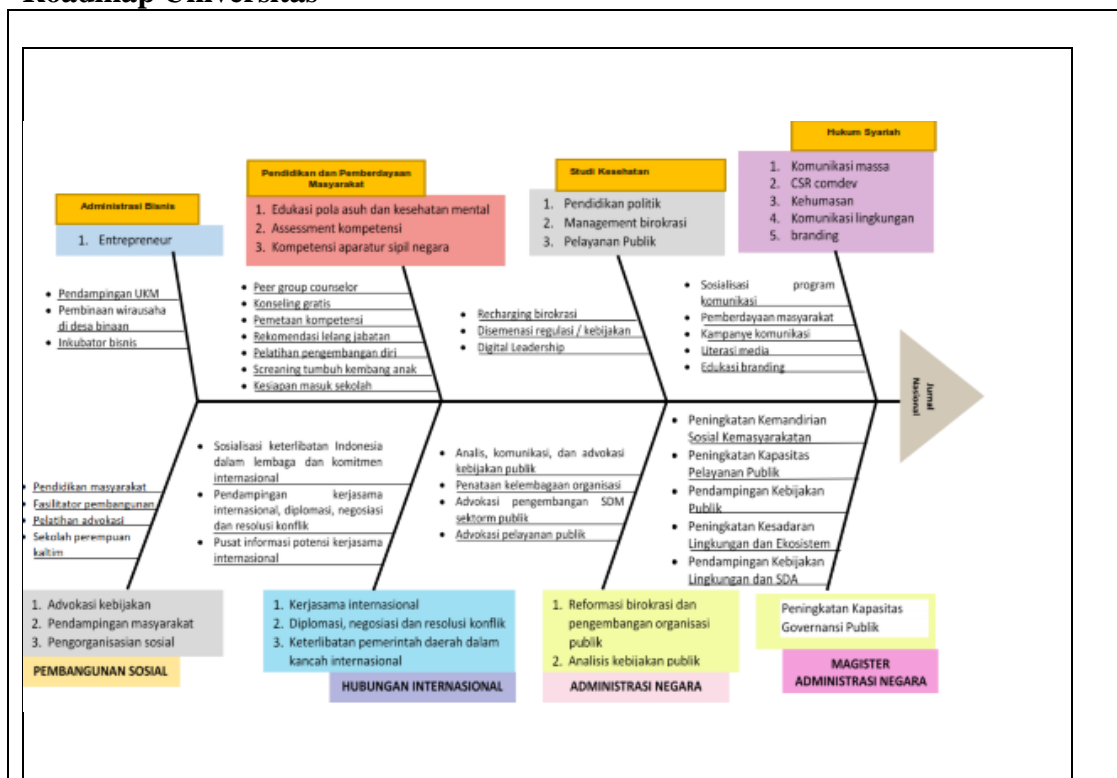
3. Mitra PkM

Institusi	Nama mitra	Kepakaran	e-mail dan no WA
RS Ahmad Yani			-

4. Luaran dan Target capaian

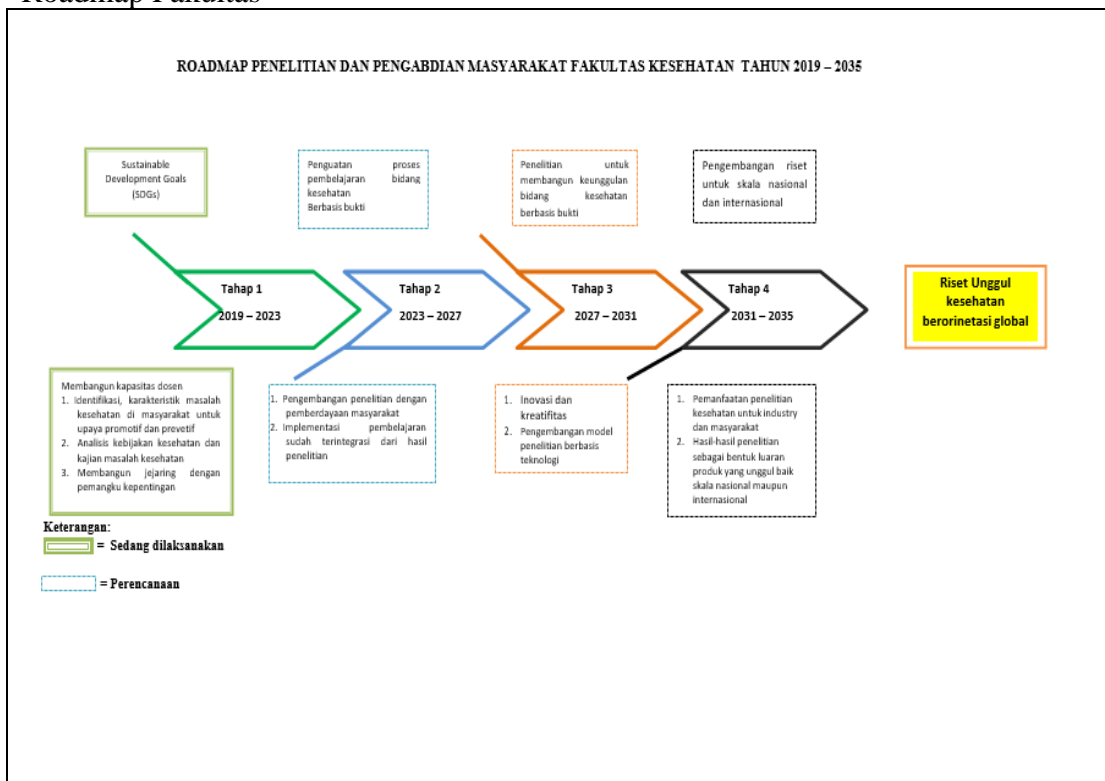
Tahun	Jenis Luaran
1	Jurnal nasional (sinta 1-4)
1	HKI
1	Youtube

5. Roadmap Universitas

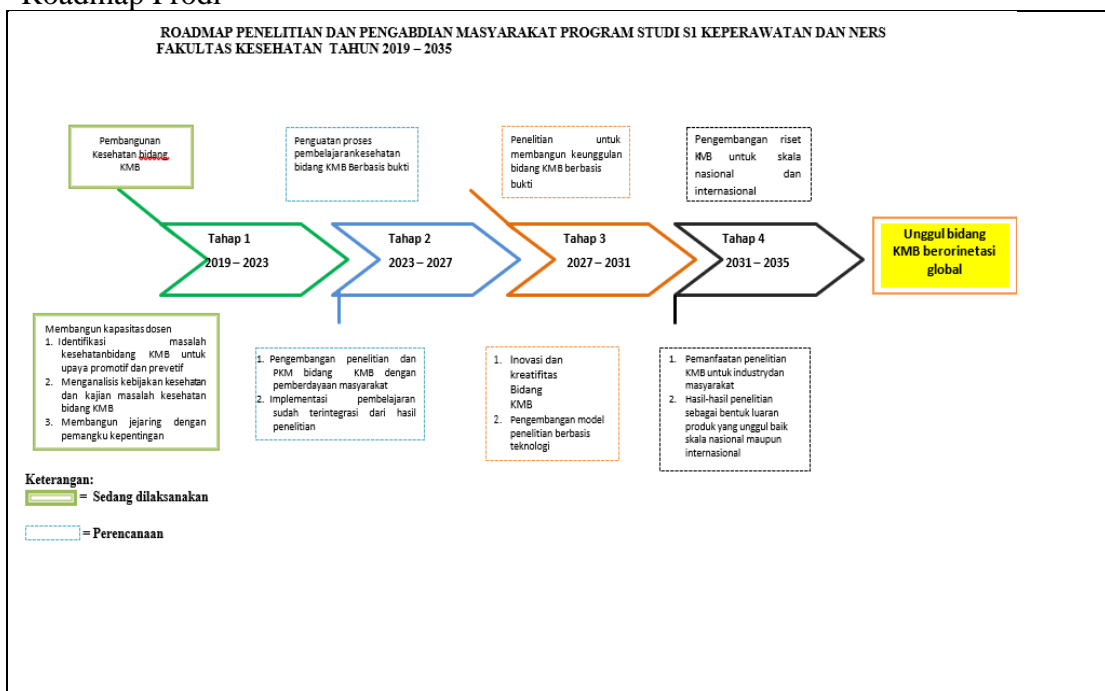



	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

6. Roadmap Fakultas

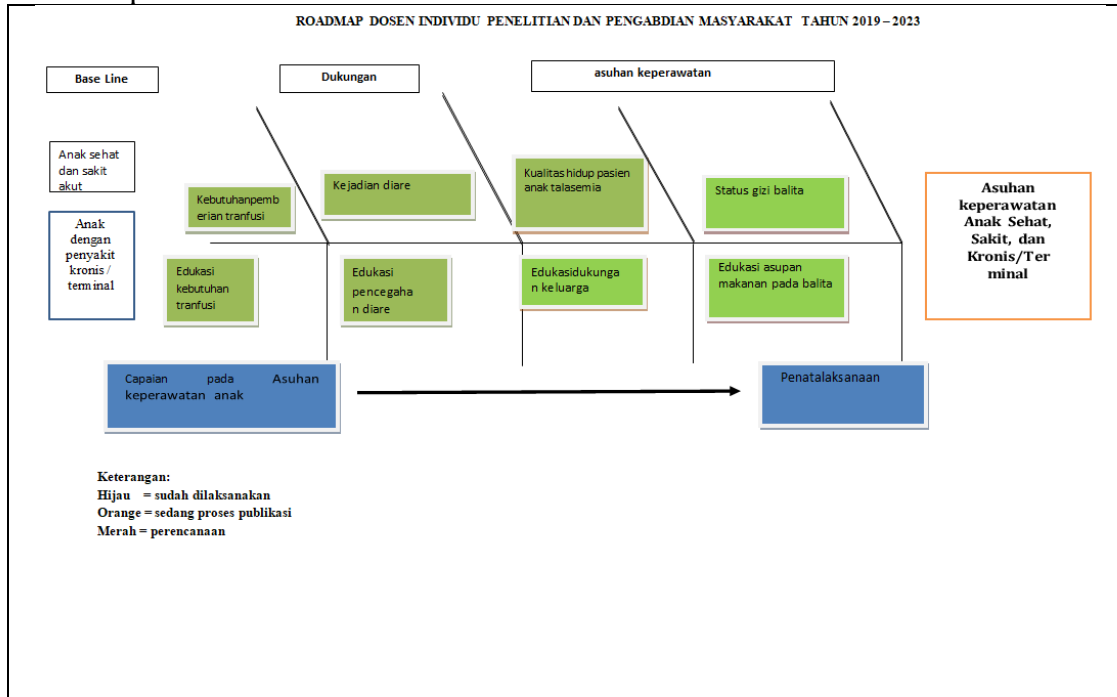


7. Roadmap Prodi




	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

8. Roadmap dosen





9. Anggaran PkM

NO	URAIAN	SATUAN	VOLUME	JUMLAH
1	Honor peneliti	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.000.000,00
2	Belanja barang habis pakai	1	Rp 3.000.000,00	Rp 1.500.000,00
3	Biaya perjalanan (survey, ambil data, transpot)	5	RP 300.000,00	Rp 1,500,000,00
4	Publikasi	1	Rp 1.000,000,00	Rp 500,000,00
5	Lain-lain	1	Rp 1.000.000,00	Rp 500.000,00
	Jumah			Rp 5.000.000,00

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15


10. Halaman pengesahan

HALAMAN PENGESAHAN	
Judul Penelitian	: Terapi Bermain Pada Anak Pra-Sekolah Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Saat Hospitalisasi Di Rs Ahmad Yani
1. Bidang Penelitian	: Kesehatan/Keperawatan
2. Ketua Peneliti	
a. Nama lengkap	: Seri Wardah, S.Kep., M.Kep.
b. NIDN	: 8813523419
c. Jabatan /golongan	: Lektor/III d
d. Program Studi	: S1 Keperawatan
e. No Hp	: 081317894210
3. Anggota Peneliti 1	
a. Nama lengkap	: Iwan Tri Bowo, S.Kom., M.T.I.
b. NIDN	: 0209069202
5. Lokasi Peneliti	: RS AHMAD YANI METRO
6. Jumlah biaya yang diusulkan	: Rp.10.000.000
7. Jumlah biaya yang diusulkan	: Rp.5.000.000
Pringsewu, Desember 2023 Mengetahui	
Dekan FKes,  Elha Nuryati, M.Epid, Ph.D NIDN. 0215117601	Kepala LPPM UMPRI  Bofwan Adiputra, M.Pd., Kons. NIDN 0213108601

4. Isi PkM

a. Abstrak

Program bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan sehingga anak akan menemukan kekuatan

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

ataupun kelemahannya sendiri, minatnya, dan cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain. Kegiatan bermain merupakan salah satu upaya untuk mengurangi kecemasan anak selama masa hospitalisasi. Pengabdian ini bertujuan untuk mengespresikan perasaan dan menurunkan kecemasan pada anak usia pra-sekolah selama mendapatkan perawatan di RS Ahmad Yani Metro dengan menggunakan metode ceramah, implementasi, dan diskusi yang melibatkan 7 responden anak usia pra-sekolah. Analisis yang digunakan dengan menggunakan analisis situasional. Hasil yang didapatkan anak menjadi kooperatif selama dirawat dan kecemasan berkurang

b. Key word

sakit, hospitalisasi, cemas, anak usia prasekolah

c. Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang karena suatu alasan yang berencana atau darurat, mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali ke rumah.[1] Berbagai perasaan yang sering muncul pada anak, yaitu cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah. Perasaan tersebut dapat timbul karena menghadapi sesuatu yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya, rasa tidak aman dan tidak nyaman, perasaan kehilangan dan sesuatu yang dirasakan menyakitkan. Sehingga perilaku yang dapat ditimbulkan dari anak selama terjadi respon kecemasan ialah; reaksi agresif dengan marah dan berontak, ekspresi verbal dengan mengucapkan kata-kata marah, tidak mau bekerja sama dengan perawat, dan ketergantungan pada orang tua.[1] Program bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan.[1] Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti halnya makanan, perawatan dan cinta kasih. Dengan bermain anak akan menemukan kekuatan serta kelemahannya sendiri, minatnya, cara menyelesaikan tugas-tugas dalam bermain.[2] Untuk mengurangi kecemasan anak selama masa hospitalisasi ini dibutuhkan upaya – upaya yang dapat menurunkan kecemasan, salah satunya melalui kegiatan bermain. Guna mencegah dan mengatasi terjadinya masalah tersebut, maka diperlukan program yang mampu menjawab tantangan permasalahan pada anak hospitalisasi. Dengan alasan menekankan tema tentang bermain pada anak selama masa hospitalisasi di karenakan, ruang Bogenvile RS Ahmad Yani Metro sudah mempunyai ruang bermain yang belum dapat dimanfaatkan anak dalam masa perawatan di rumah sakit karena kurangnya sarana. Permasalahan ini merupakan bukan suatu halangan dalam memberikan bentuk pelayanan yang holistik pada anak selama dirawat. Kami sengaja menentukan pengabdian masyarakat yang spesifik tentang bermain mewarnai gambar, karena aktivitas terapi bermain ini dapat disesuaikan dengan kondisi anak selama sakit dan tempat dapat disesuaikan dengan keterbatasan sarana maupun prasarana yang ada di RS Ahmad Yani Metro. Kegiatan mewarnai gambar pada anak selama masa hospitalisasi ini diharapkan anak dapat melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan yang normal pada saat sakit anak mengalami gangguan dalam

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15


pertumbuhan dan perkembangannya, selama anak dirawat di rumah sakit, kegiatan stimulasi pertumbuhan dan perkembangan masih harus tetap dilanjutkan untuk menjaga kesinambungannya, mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi serta ide-idenya, mengembangkan kreativitas dan kemampuannya memecahkan masalah, dapat beradaptasi secara efektif terhadap stress karena sakit dan dirawat di rumah sakit.[2] Terapi bermain tentang mewarnai gambar sangat sesuai dengan tahap perkembangan anak usia prasekolah, sehingga kondisi ini jika dilaksanakan selama anak berada pada masa perawatan sangat sesuai untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak. Selama masa perawatan anak di rumah sakit dapat diketahui rasa cemas, takut dapat muncul secara berlebihan bahkan dapat muncul respon penolakan pada anak, sehingga berpengaruh dan mengganggu pada proses perawatan dan pengobatan selama di rumah sakit. Sehubungan dengan fenomena ini kami meyakini bahwa salah satu solusi dalam meringankan dan menurunkan tingkat kecemasan anak adalah dengan mengajak mereka bermain sesuai dengan tahap pertumbuhan atau perkembangan yang sesuai dengan kondisi anak. Menggambar atau mewarnai sebagai suatu permainan yang nondirective memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat therapeutic (sebagai permainan penyembuhan atau therapeutic play). Mengekspresi feelingnya dengan menggambar atau mewarnai gambar, berarti memberikan pada anak suatu cara untuk berkomunikasi, tanpa menggunakan kata.[3] Ketika seorang anak belajar menggambar, akan terjadi sebuah aktivitas atau sebuah proses pembelajaran yang mencakup indera penglihatan, pikiran, mental dan fisik anak. Masing – masing proses berhubungan dengan perkembangan ketrampilan dan mental anak. Salah satu fungsi bermain tersebut merupakan nilai terapeutik, terapi bermain sangat sesuai dalam penerapannya pada anak selama proses hospitalisasi atau perawatan di rumah sakit. Masa hospitalisasi ini anak merupakan tahap yang paling menentukan terhadap proses penyembuhan selama perawatan dan pengobatan di rumah sakit.

d. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan diskusi.. Pengabdian ini dilakukan pada bulan Agustus 2017 dan lokasi pengabdian dilakukan di RS Ahmad Yani Metro.


e. Hasil dan Pembahasan

Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Aktivitas bergerak (moving) dan bersuara (noise) menjadi sarana dan proses belajar yang efektif buat anak, proses belajar yang tidak sama dengan belajar secara formal di sekolah.[4] Bisa dianalogikan bahwa bermain sebagai sebuah praktik dari teori sosialisasi dengan lingkungan anak. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia. Rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru Memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya.

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

Karena itu, banyak manfaat dari bermain untuk mengoptimalkan perkembangan anak, di antaranya :

1. **Learning by planning.** Bermain bagi anak dapat menyeimbangkan motorik kasar seperti berlari, melompat atau duduk, serta motorik halus seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain. Keseimbangan motorik kasar dan halus akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak. Secara tidak langsung, permainan merupakan perencanaan psikologis bagi anak untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya.
2. **Mengembangkan otak kanan.** Dalam beberapa kondisi belajar formal, seringkali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui permainan, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya seringkali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran. Hal ini sangat berguna untuk menguji kemampuan diri anak dalam menghadapi teman sebaya , serta mengembangkan perasaan realistis anak akan dirinya. Artinya, ia dapat merasakan hal-hal yang dirasa nyaman dan tidak nyaman pada dirinya dan terhadap lingkungannya, serta dapat mengembangkan penilaian secara objektif dan subjektif atas dirinya.
3. **Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.** Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial. Dalam permainan anak berhadapan dengan berbagai karakter yang berbeda, sifat dan cara berbicara yang berbeda pula, sehingga ia dapat mulai mengenal heterogenitas dan mulai memahaminya sebagai unsur penting dalam permainan. Anak juga dapat mempelajari arti penting nilai keberhasilan pribadi dalam kelompok; serta belajar menghadapi ketakutan, penolakan, juga nilai baik dan buruk yang akan memperkaya pengalaman emosinya. Dengan kata lain, bermain membuat dunianya lebih berwarna, perasaan kesal, marah, kecewa, sedih, senang, bahagia akan secara komplit ia rasakan dalam permainan. Hal ini akan menjadi pengalaman emosional sekaligus belajar mencari solusi untuk menanggulangi perasaan-perasaan tersebut di kemudian hari.
4. **Belajar memahami nilai memberi dan menerima.** Bermain bersama teman sebaya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini. Melalui permainan, nilai-nilai sedekah dalam bentuk sederhana bisa diterapkan. Misalnya berbagi makanan atau minuman ketika bermain, saling meminjam mainan atau menolong teman yang kesulitan. Anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekali pun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Proses belajar seperti ini tidak akan diperoleh anak dengan bermain mekanis atau pasif, karena lawan atau teman bermainnya adalah benda mati.
5. **Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (self confidence), mempercayai orang lain (trust to people), kemampuan bernegosiasi (negotiation ability) dan memecahkan masalah (problem solving).** Ragam permainan dapat mengasah kemampuan bersosialisasi, kemampuan bernegosiasi, serta memupuk kepercayaan diri anak untuk diakui di lingkungan sosialnya. Anak juga akan belajar menghargai dan mempercayai orang lain, sehingga timbul rasa aman dan nyaman ketika bermain. Rasa percaya diri dan kepercayaan terhadap orang lain dapat menimbulkan efek positif pada diri anak, ia akan lebih mudah belajar

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15


memecahkan masalah karena merasa mendapat dukungan sekalipun dalam kondisi tertentu ia berhadapan dengan masalah dalam lingkungan bermainnya. Pengaruh bermain di rumah sakit bagi perkembangan anak menurut Supartini (2004) adalah meningkatkan hubungan antara klien (anak dan keluarga) dan perawat, perawatan di rumah sakit akan membatasi kemampuan anak untuk mandiri. Aktivitas bermain yang terprogram akan memulihkan perasaanman diri pada anak, permainan pada anak di rumah sakit tidak hanya memberikan rasa senang pada anak, tetapi juga akan membantu anak mengekspresikan perasaan dan pikiran cemas, takut, sedih tegang dan nyeri, permainan yang tera peutukakan dapat 52 meningkatkan kemampuan anak untuk mempunyai tingkah laku yang positif. Hasil otentinya sebagai berikut: adanya hak kekayaan ilmu yang didapat oleh anak tentang perkembangan, terbentuknya kader mahasiswa praktik maupun perawat setempat yang diharapkan menjadi role model positif di ruangananak,danadanya program terapi bermain secara berkelanjutan serta SOP dan SAP yang baku.

f. Kesimpulan

Masa hospitalisasi ini anak merupakan tahap yang paling menentukan terhadap proses penyembuhan selama perawatan dan pengobatan di rumah sakit. Ketika seorang anak belajar menggambar, akan terjadi sebuah aktivitas atau sebuah proses pembelajaran yang mencakup indera penglihatan, pikiran, mental dan fisik anak. Masing – masing proses berhubungan dengan perkembangan ketrampilan dan mental anak. Salah satu fungsi bermain tersebut merupakan nilai terapeutik, terapi bermain sangat sesuai dalam penerapannya pada anak selama proses hospitalisasi atau perawatan di rumah sakit.

g. Daftar Pustaka


1. Supartini. 2004. Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak. Jakarta: EGC.
2. Soetjiningsih. 2005. Tumbuh kembang anak. Jakarta: EGC.
3. Whaley & Wong. 2009. Buku ajar keperawatan pediatrik, edisi 6. Jakarta: EGC.
4. Kartono. 2007. Psikologi anak – psikologi perkembangan, Edisi 6. Bandung: Mandar Maju.

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

h. Dokumentasi



5. Publikasi PkM

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PRINGSEWU LAMPUNG	Kode/No	UMPRI/LPPM/FORM/05/02
		Tanggal Berlaku	10 Agustus 2020
	FORMULIR SPMI	Revisi	01
		Halaman	1 dari 15

Jenis Publikasi	Nama Jurnal	Link
Jurnal online		
HKI	HKI	Setifikat HKI
Youtube		