

**PENERAPAN TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR UNTUK MENURUNKAN
TINGKAT KECEMASAN HOSPITALISASI ANAK USIA PRA SEKOLAH
(3-6 TAHUN)
(Study kasus pada an “S” dan “A” di RSUD. R. Syamsudin, SH Kota Sukabumi)**

¹Asmarawanti, ²Siska Lustyawati
Program Studi Diploma III Keperawatan STIKes Sukabumi

ABSTRAK

Kecemasan hospitalisasi pada anak adalah bentuk stressor individu yang berlangsung selama individu di rawat di rumah sakit, hospitalisasi sering kali menjadi menjadi krisis yang harus di hadapi anak, stresor utama dari hospitalisasi adalah perpisahan, kehilangan kendali, cedera tubuh dan nyeri dan reaksi anak terhadap krisis tersebut di pengaruhi oleh usia perkembangannya. Terapi bermain adalah bentuk pengalaman bermain yang di rencanakan sebelum anak menghadapi tindakan keperawatan untuk membantu coping mereka terhadap kecemasan dan mengajarkan tentang tindakan keperawatan yang di lakukan selama di rawat. Mewarnai gambar merupakan terapi yang membangkitkan emosi dan suasana hati, dengan mewarnai gambar anak dapat menuangkan ide dan menghasilkan sebuah kreasi seni karena dengan mewarnai gambar bagi anak adalah cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata dan memberkan rasa senang. Jenis studi kasus ini deskriptif dengan menggunakan pendekatan, subyek dalam studi kasus ini terdiri dari dua orang pasien dengan diagnosa medis kejang demam dengan kriteria sudah kooperatif, dan instrumen penilaian alat ukur kecemasan menggunakan FIS *facial image scale* hasil analisis dapat terlihat dari bentuk ekspresi wajah anak. Hasil studi kasus menunjukan bahwa terapi mewarnai gambar ini dapat menurunkan tingkat kecemasan anak, akan tetapi tidak semua anak mendapatkan nilai akhir yang sama seperti yang di harapkan pada alat ukur FIS adalah skor 1, karena bagi setiap anak kegemarannya berbeda.

Kata Kunci: Terapi Mewarnai, Hospitalisasi, FIS (*Facial Image scale*)

ABSTRACT

The anxiety of hospitalization in children is a form of stressor individuals that took place during the individual being treated in hospital, hospitalization often become into a crisis that must be faced children, stressors principal of hospitalization is separation, loss of control, bodily injury and pain and the child's reaction terhadap the crisis influenced by the age of its development. Play therapy is a form of beman experience that is planned before the child faces a nursing action to help their coping of anxiety and teach about nursing actions that are done during the care. Picture coloring is an emotionally and emotionally stimulating therapy, coloring children's images can pour ideas and produce an artistic creations because coloring a picture for a child is a way to communicate without using words and giving pleasure. The case study was descriptive using an approach, the subjects in this case study of two patients with medical diagnoses of febrile seizures with criteria were co-operative, and the assessment instrument of the anxiety apparatus using FIS facial image scale analysis results can be seen from the form of facial expression of the child. The case study results show that coloring therapy of this image can decrease the anxiety level of the child, but not all children get the same final value as expected in the FIS measuring instrument is score 1, because for each child the different penchant.

Keywords: Coloring Therapy, Hospitalisai, FIS (Facial Image scale)

A. PENDAHULUAN

Kecemasan hospitalisasi pada anak dapat membuat anak menjadi susah makan, tidak tenang, takut, gelisah, cemas, tidak mau bekerja sama dalam tindakan medikasi sehingga mengganggu proses penyembuhan anak, masa hospitalisasi pada anak prasekolah juga dapat menyebabkan post traumatic stres disorder (PSTD) yang dapat menyebabkan trauma hospitalisasi berkepanjangan bahkan setelah anak beranjak dewasa (Perkin, 2013).

Hospitalisasi adalah bentuk stressor individu yang berlangsung selama individu dirawat di rumah sakit, penyakit hospitalisasi sering kali menjadi krisis yang harus dihadapi anak, stressor utama dari hospitalisasi antara lain perpisahan, kehilangan kendali, cedera tubuh, dan nyeri. Reaksi anak terhadap krisis-krisis tersebut dipengaruhi oleh usia pengembangannya. (Wong, 2009). Berdasarkan data Perhimpunan Nasional Rumah Sakit Anak di Amerika, sebanyak 6,5 juta anak/tahun yang menjalani perawatan di rumah sakit dengan usia kurang dari 17 tahun (McAndrews, 2007, dalam Roberts, 2010, dalam Yuni Utami, 2016). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aida Rusmana 2013 anak mengalami perubahan suasana hati (*mood*) dari sedih menjadi senang, setelah diberi terapi bermain termasuk didalamnya terapi bermain dengan menggambar dan mewarnai gambar (Aida 2013).

Terapi bermain adalah bentuk-bentuk pengalaman bermain yang direncanakan sebelum anak menghadapi tindakan keperawatan untuk membantu coping mereka terhadap kecemasan, ketakutan, dan mengajarkan kepada mereka tentang tindakan keperawatan yang dilakukan selama hospitalisasi (Alfianti, 2007). Bermain dapat dilakukan oleh anak sehat

maupun sakit. Walaupun anak sedang dalam keadaan sakit tetapi kebutuhan akan bermainnya tetap ada. Melalui kegiatan bermain, anak dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Evism, 2012, dalam Sarti 2017).

Bermain dan anak sangat erat kaitannya dan menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas bermain pada anak menggunakan seluruh emosi, perasaan, dan pikirannya, melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak bisa menjadi lebih sehat dan cerdas (Adriana, 2013). Melalui bermain akan semakin mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik anak, kemampuan kognitifnya, melalui kontak dengan dunia nyata, menjadi eksis di lingkungannya, menjadi percaya diri, dan masih banyak lagi manfaat lainnya, (Martin, 2008). Bentuk permainan yang sesuai dengan anak usia 3-6 tahun yaitu menggambar dan mewarnai gambar.

Menurut Olivia (2013: 14) mewarnai merupakan suatu bentuk kegiatan kreativitas, dimana anak diajak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau pola gambar, sehingga terciptalah sebuah keasi seni. Dengan mewarnai dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak dengan warna yang di hasilkan, menurunkan tingkat kecemasan anak selama perawatan dengan mengajak mereka bermain menggunakan alat permainan yang tepat. Sementara gambar merupakan sebuah media yang dapat merangsang otak. Dengan menggambar, anak akan berpikir dan melakukan analisa terhadap segala pengalaman yang mungkin pernah dilihat dan diamatinya. (As'adi Muhammad, 2009).

Hasil penelitian Yuli Utami 2016 dampak hospitalisasi terhadap anak cukup signifikan, terlihat dari respon anak yang mengalami hospitalisasi mereka mengalami kecemasan akibat dari perpisahan dengan orang tua, lingkungan baru rumah sakit, kehilangan kendali dan cedera tubuh dan nyeri. Hospitalisasi merupakan proses yang menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan anak, jika tidak di tangani dengan serius tepat dan terencana akan mengarah pada disfungsi perkembangan yang mengancam kehidupan anak. Menurut hasil penelitian Fricilia, 2017 menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Kraton Kabupaten Pekalongan menunjukkan bahwa tingkat kecemasan yang dialami anak usia pra sekolah mengalami penurunan sesudah melakukan terapi bermain. Hal ini berarti bahwa terapi bermain menggambar dan mewarnai gambar merupakan salah satu teknik yang dapat mengalihkan perhatian anak akan suatu objek yang mencemaskannya.

Upaya perawat sebagai salah satu penyedia pelayanan kesehatan dituntut untuk memberikan pelayanan kesehatan yang bermutu dan dapat memberi kepuasan pasien dalam batas standar pelayanan profesional yang dapat dipertanggung jawabkan. Merawat anak di rumah sakit tidak hanya mendapatkan pengobatan yang canggih dan keahlian perawat dalam memberikan asuhan keperawatan, tetapi seorang perawat perlu membina hubungan saling percaya melalui ketrampilan komunikasi secara efektif dengan anak dan keluarganya yang didapatkan melalui kegiatan bermain. Seorang anak mungkin dapat sembuh total dari penyakit yang dideritanya, tetapi pengalaman traumatik di

rumah sakit dapat menghambat perkembangan anak.

B. MATERIAL DAN METODE

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah dua orang pasien anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang Tanjung RSUD. R. Syamsudin, SH dengan kriteria subjek :Anak usia pra sekolah (3-6 tahun) yang di rawat di ruang Tanjung RSUD. R. Syamsudin, SH kota Sukabumi, Anak yang baru menjalani perawatan di rumah sakit selama 2-3 hari , Anak dengan observasi febris kejang demam saat di diagnosa awal masuk Rumah Sakit , Anak yang di berikan injeksi intravena minimal 3x1 hari dan yang akan menjalani tindakan medis , Anak yang menunjukkan sikap cemas akibat tindakan medis

C. TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR

Terapi bermain adalah permainan yang diberikan dan digunakan anak untuk menghadapi ketakutan, kecemasan dan untuk mengenal lingkungan, belajar mengenal perawatan dan prosedur yang dilakukan serta staf rumah sakit yang ada (Wong, 2009).

Kecemasan atau ansietas merupakan respon individu terhadap suatu keadaan yang tidak menyenangkan dan dialami oleh semua makhluk hidup dalam kehidupan sehari-hari. Kecemasan beda dengan rasa takut, karakteristik rasa takut adalah adanya objek atau sumber yang spesifik dan dapat dijelaskan serta diidentifikasi oleh individu. Rasa takut terbentuk dari proses kognitif yang melibatkan penilaian intelektual terhadap stimulus yang mengancam, ketakutan oleh hal-hal bersifat fisik dan psikologis

ketika individu dapat mengidentifikasi dan menggambarkannya (Sulistiawati, 2014)

D. INSTRUMEN PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan lembar pengukuran kecemasan FIS (*Facial Image scale*) yang berupa *checklist* sebanyak 13 item. FIS merupakan skala pengukuran berjenis likert. Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial yang ditunjukkan melalui respon sangat setuju hingga sangat tidak setuju (Rita Amaliah, 2014).

1. Pengolahan dan Analisis Data

Pengolahan data menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan data yang terkumpul untuk membuat suatu keputusan (Natoatmojo, 2016). Pengolahan data ini dilakukan untuk mengetahui adanya perubahan tingkat kecemasan setelah dilakukan intervensi keperawatan dengan menggunakan terapi menggambar dan mewarnai gambar. Adapun cara menilai perubahan tingkat kecemasan klien berdasarkan aspek FIS .

E. HASIL PENELITIAN

1. Terapi Bermain Mewarnai Gambar

Dalam studi kasus ini dipilih 2 orang sebagai subyek studi kasus yaitu subyek I dan II. Kedua subyek dengan kriteria yang di terapkan.

a. Subyek I

Subyek I anak berusia 4 tahun 4 bulan, jenis kelamin laki-laki, masuk ruang perawatan pada

tanggal 6 April 2018, dengan alasan demam sejak tanggal 5 April 2018 dan di sertai dengan durasi kejang kurang lebih 5 menit. Klien pernah di rawat sebelumnya pada saat usia 2 tahun dengan alasan kejang demam di rumah sakit kartika cibadak. Klien merupakan anak pertama, status imunisasi klien lengkap, status nutrisi klien baik dengan kriteria >90% dengan nilai 100, berat badan saat sakit adalah 16kg, panjang badan 110cm. Saat ini klien terlihat murung, ekspresi wajah cemberut, dan terlihat gelisah serta menolak di lakukan tindakan keperawatan.

b. Subyek II

Subyek II berusia 4 tahun 3 bulan, jenis kelamin laki-laki, masuk perawatan pada tanggal 15 April 2018 dengan alasan kejang demam durasi kurang lebih 10 menit. Klien pernah dirawat sebelumnya pada saat usia 8 bulan dengan alasan kejang demam di RSUD R.Syamsudin, S.H. Klien merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara status imunisasi lengkap, status nutrisi baik dengan kriteria >90% dengan nilai 100, berat badan saat ini 17kg, panjang 112cm. Saat ini klien terlihat murung, ekspresi wajah cemberut dan bertanya terus menerus tentang keberadaan orang tuanya.

F. HASIL PENGUKURAN KECEMASAN SEBELUM DAN SESUDAH DILAKUKAN KEGIATAN TERAPI BERMAIN MEWARNAI GAMBAR

1. Subyek I

Pada saat sebelum dilakukan terapi bermain klien berada di rentang respon kecemasan 3 (FIS) dengan jumlah *ceklist* di kolom YA berjumlah 12 dari 13 poin penilaian, selanjutnya respon kecemasan klien mengalami peningkatan setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar, subyek I mengalami peningkatan dan berada di rentang respon kecemasan 2 (FIS) dengan jumlah *ceklist* di kolom Ya berjumlah 3 dari 13 poin penilaian.

2. Subyek II

Pada saat sebelum dilakukan terapi bermain klien berada di rentang respon kecemasan 3 (FIS) dengan jumlah *ceklist* di kolom YA berjumlah 11 dari 13 poin penilaian, selanjutnya respon kecemasan klien mengalami peningkatan setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar, subyek II mengalami peningkatan dan berada di rentang respon kecemasan 1 (FIS) dengan jumlah *ceklist* di kolom Ya berjumlah 1 dari 13 poin penilaian.

G. PEMBAHASAN

Studi kasus ini diambil di ruang tanjung RSUD. R. Syamsudin, SH, dimana ruang tanjung adalah ruang perawatan khusus anak, di ruang tanjung terbagi menjadi beberapa kelas dan penulis menggunakan ruang perawatan kelas II, ruang tanjung tidak terdapat ruang atau tempat khusus untuk bermain bagi anak sehingga dalam studi kasus ini penulis dan klien menggunakan ruang perawatan di

atas tempat tidur pasien untuk melakukan terapi bermain mewarnai gambar.

Dari hasil studi kasus tentang tingkat kecemasan hospitalisasi anak usia pra sekolah (3-6 tahun) diperoleh hasil adanya perubahan respon kecemasan hospitalisasi pada klien sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar.

Subyek I, anak N usia 4 tahun 4 bulan jenis kelamin laki-laki, masuk perawatan pada tanggal 06 April 2018 bertempat tinggal di cibadak kabupaten sukabumi, subyek I merupakan anak pertama, status imunisasi klien lengkap, status nutrisi klien baik dengan kriteria >90% dengan nilai 100, berat badan saat sakit adalah 16kg, panjang badan 110cm. Telah menjalani perawatan hari ke 3 dengan diagnosa medis kejang demam dengan durasi 5 menit, subyek I terpasang infus yang sudah di vemplon di tangan kanan, subyek I pada saat di kaji terlihat di temani oleh kedua orang tuanya ekspresi wajah murung dan merengek ingin cepat pulang. Hasil observasi di dapatkan hasil tingkat kecemasan hospitalisasi klien berada di rentang kecemasan 3 (FIS). Setelah pembeian terapi bermain mewarnai gambar selama kurang lebih 20-30 menit, respon kecemasan klien berada di rentang cemas 2 (FIS). Hal ini terjadi karena mewarnai kurang diminati oleh klien subyek I ini, akan tetapi subyek I mau mewarnai gambar sebab gambar yang di warnai merupakan gambar bus, subyek I pun menyukai gambar transportasi tetapi lebih cenderung suka bermain dengan obyek langsung yaitu bermain mobil-mobilan dan subyek I memilih mewarnai gambar dengan warna hijau sebab warna hijau adalah warna kesukaan subyek I.

Subyek II, anak R dengan usia 4 tahun 3 bulan, jenis kelamin laki-laki, masuk perawatan tanggal 15 April 2018 bertempat tinggal di ciandam kota sukabumi, anak ke

3 dari 3 bersaudara. Telah menjalani perawatan hari ke 3 dengan diagnosa medis kejang demam dengan durasi kejang 10 menit, status imunisasi lengkap, status nutrisi baik dengan kriteria >90% dengan nilai 100, berat badan saat ini 17kg, panjang 112cm. Subyek II pada saat di kaji terlihat sedikit murung dengan terus menanyakan keberadaan orang tuanya terutama ayahnya, subyek II tidak terpasang influ pada tangannya. Hasil observasi di dapatkan hasil tingkat kecemasan hospitalisasi klien berada di rentang kecemasan 3 (FIS). Setelah pemberian teapi bermain mewarnai gambar selama kurang lebih 20-30 menit, respon kecemasan klien berada di rentang cemas 1 (FIS). Hal ini terjadi karena mewarnai sangat di sukai oleh subyek II, pada saat di berikan terapi bermain mewarnai gambar subyek I dengan senang memilih warna dan menggoreskan pensil warna di atas kertas yang telah di persiapkan, subyek I menggambar dengan memilih warna biru karena warna biru merupakan warna kesukaan dan warna tokoh kartun kesayangannya, pada saat dilakukan terapi bermain mewarnai gambar, ada dua warna yang menjadi pilihan subyek II warna biru dan hitam.

Menggambar dan mewarnai sebagai salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik. Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan cara menggambar. Menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata, dengan menggambar atau mewarnai gambar juga dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak usia sekolah sudah sangat aktif dan imajinatif. Selain itu anak masih tetap dapat melanjutkan perkembangan kemampuan

motorik halus meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit (Suparto, 2013).

Menurut Soedarso,2007 menggambar adalah suatu pengucapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensional dengan garis warna. Dengan demikian menggambar merupakan bahasa visual dan merupakan salah satu media komunikasi yang diungkapkan melalui garis, bentuk, warna dan tekture. Menggambar juga merupakan curahan isi jiwa seseorang yang bernuansa estetis, kreatif, harmonis, dan ekspresif, yang tidak terlepas dari sensitivitas, mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada orang lain yang melihatnya, dan hal ini dapat menimbulkan sesuatu.

Pengaruh warna secara kejiwaan ini berbeda dengan pengaruh warna secara inderawi karena hal itu merupakan cita rasa masing-masing individu. Pengaruh warna secara inderawi relatif sama untuk setiap individu, misalnya warna orange dan kuning yang dapat menyilaukan atau warna hijau yang menyejukkan. Terapi warna dinyatakan bisa membantu menyeimbangkan gangguan fisik, emosional dan spiritual. Setiap warna bergema ke frekuensi berbeda, dan membawa sifat penyembuhan yang spesifik. Warna digunakan untuk menenangkan pikiran dan jiwa adalah hijau dan biru. Warna biru melambangkan ketenangan dan kesedihan. Selain itu, warna biru juga membantu mengatasi peradangan, menghentikan perdarahan, meredakan demam, meredakan stress, rasa nyeri serta menenangkan agresi dan histeria. Warna hijau dapat dikatakan penyembuh yang luar biasa. Hijau digunakan untuk menyeimbangkan dan menstabilisasi energi tubuh. Warna kuning dapat menstimulasi konsentrasi. Warna kuning dapat digunakan untuk mengurangi keluhan penyakit yang berhubungan

dengan stress. Warna merah untuk memulihkan pasien dengan amarah (Turana, 2010).

Mewarnai pada anak usia pra sekolah bertujuan untuk melatih keterampilan, kerapian serta kesabaran. Keterampilan diperoleh dari kemampuan anak untuk mengolah tangan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga semakin lama anak bisa mengendalikan serta mengarahkan sesuai yang dikehendaki. Kerapian dilihat dari bagaimana anak memberi warna pada tempat-tempat yang telah ditentukan semakin lama anak akan semakin terampil untuk menggoreskan media pewarnanya karena sudah terbiasa. Kesabaran diperoleh melalui kegiatan memilih dan menentukan komposisi yang tepat sesuai pendapatnya, seberapa banyak warna yang digunakan untuk menentukan komposisi warnanya. Usaha yang dilakukan secara terus-menerus akan melatih kesabaran anak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan di atas dapat disimpulkan bahwa mewarnai merupakan kegiatan yang sangat cocok diterapkan untuk anak usia pra sekolah, karena mewarnai merupakan kegiatan yang menyenangkan. Selain itu, melalui kegiatan mewarnai dapat melatih keterampilan, kerapian dan kesabaran serta mengekspresikan keinginannya untuk memberi atau membuat warna pada obyek gambar menggunakan pewarna dan alat yang digunakan untuk mewarnai.

Menurut Choirunnisa Rizakiah (2016), ada faktor usia yang mempengaruhi aktivitas mewarnai pada anak pra sekolah sesuai tahapan usianya :

1. Usia 3 tahun

Usia 3 tahun anak baru dapat menggerakkan tangannya membentuk sebuah garis kecil-kecil karena pada fase usia 3 tahun ini anak baru dapat

memegang pensil warna dan masih harus di dampingi orang tua.

2. Usia 4 tahun

Usia 4 tahun anak sudah bisa memegang pensil dengan jarinya, kemudian anak sudah bisa menggerakkan tangannya membentuk sebuah garis panjang dan sudah dapat di perintah untuk mengikuti lekuk garis pada sebuah gambar, dan anak sudah mampu memilih warna kesukaan untuk di jadikan warna dalam menggambar, akan tetapi harus tetap di dampingi orang tua sebab, bagi anak usia 4 tahun rentan akan perubahan suasana sehingga orang terdekat harus selalu mendampingi

3. Usia 5 tahun

Usia 5 tahun anak sudah dapat melukis warna dan mampu memilih beberapa warna, biasanya anak usia 5 tahun ini cenderung sudah memiliki warna kesukaan dan akan di campurkan dengan warna lain sehingga pada akhir mewarnai akan lebih cenderung lebih dari satu warna yang di pilih.

4. Usia 6 tahun

Usia 6 tahun anak sudah lebih bisa memilih warna dan sudah dapat membuat gambar yang di perintahkan, pada usia ini akan terlihat anak dengan bakat menggambar atau pun melukis, sebab anak di usia 6 tahun ini sudah memiliki ide-ide baru untuk di tuangkan, dan jika anak yang cenderung lebih menyukai menggambar dan mewarnai akan terlihat pada goresan warna pada gambar cenderung lebih rapi.

Menurut limeric (2015) untuk lebih mengetahui minat dan bakat anak dapat dilakukan:

- a. Biarkan Anak Mengeksplorasi Kemampuannya
Berikan kebebasan pada anak untuk mencoba berbagai hal. Cara ini bisa membantu anak mencaritahu sebenarnya apa yang dia sukai. Dari cara ini anak bisa terlihat bakat dan minatnya.
- b. Mengamati Kebiasaan dan Kesenangan Anak apa yang menjadi kesenangan anak dalam aktivitas kesehariaannya? Dengan mengamati hal apa yang disenangi anak bisa berarti anak memiliki bakat dan minat lebih pada hal tersebut.
- c. Membiarkan anak bersosialisasi dengan teman sebayanya.
Banyak orangtua yang lebih memilih “mengurung” anak di rumah dibandingkan bermain bersama teman sebayanya. Padahal kegiatan bermain ini bisa membantu anak lebih berkembang lagi. Anak pun bisa lebih mengeksplor minatnya dan tentu saja mengasah keterampilannya dalam bersosialisasi.
- d. Bangun Komunikasi Positif dengan Anak
Berikan perhatian pada anak merupakan hal yang penting. Namun jangan terlalu memanjakannya tapi jangan juga mengabaikannya. Berikan anak perhatian yang selayaknya, salah satunya dengan selalu berkomunikasi positif

H. KESIMPULAN

Berdasarkan paparan fokus studi dan pembahasan tentang tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah setelah dilakukan intervensi keperawatan terapi menggambar dapat

disimpulkan bahwa: dari hasil tingkat kecemasan hospitalisasi pada kedua subyek diketahui ada perubahan kemampuan menjadi lebih baik (menurun):

1. Pre Terapi Bermain:

Subyek I: Sebelum di lakukan terapi bermain subyek I skor tingkat kecemasan adalah 3 melalui FIS *Facial image Scale*

Subyek II: Sebelum dilakukan terapi bermain subyek II skor tingkat kecemasan adalah 3 melalui FIS *Facial Image scale*

2. Post Terapi Bermain:

Subyek I: Setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar subyek I mengalami penurunan tngkat kecemasan dengan skor tingkat kecemasan 2 . Subyek II: Setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar subyek I mengalami penurunan tngkat kecemasan dengan skor tingkat kecemasan 1. Terapi bermain mewarnai gambar untuk menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah teruji dapat menurunkan tingkat kecemasan anak, akan tetapi tidak semua anak mendapatkan hasil akhir yang sama seperti yang di harapkan dari instrumen alat ukur FIS *Facial Image Scale* yaitu 1, karena bagi setiap anak memiliki kegemaran atau hobi yang berbeda dan harus di latih untuk menentukan minat dan bakat anak.

I. DAFTAR PUSTAKA

1. Ardiana Dian,2013. *Tumbuh Kembang dan Terapi bermain pada Anak*. Salemba Medika : Jakarta
2. Artilah Rangi.2015.*Color Of Art (Relaksasi Warna Pengobat Stres)*. Huta Paint: Jakarta

3. Dohora Putri.2017. *Penerapan Terapi Musik Untuk Meningkatkan Kemandirian Pasien Menarik Diri Dalam Aktivitas Sehari-hari Di Rs Malang*. KTI Stikes Mudamadiah. Gombong
4. Dona Lee Wong & Connie Morain Baker .2010. Pain in Childeren: Comparison of Asestment Scales. *Jurnal Pediatrik Nursing* Vol.14 No. 1 diakses pada tanggal 5 maret 2018 Pukul 11.00WIB.
5. Data rekam medis ruang Tanjung RSUD R.Syamsudin,S.H. Data Rawat Inap Anak Periode Januari-Februari2018
6. Elza Sri pratiwi & Deswita .2016. Perbedaan Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar dengan Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia pra sekolah di IRNA Anak RSUP Dr.M.Djamil Padang. *Jurnal of Nuring* Vol.9 No 1 diakses tanggal 28 februari 2018.
7. Lilis Maghfuroh,Kiki Chyaning Putri.2017.*Pengaruh Finger Painting Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah Di TK Sartika 1 Sumurgenk Kecamatan Babat Lamongan. Jurnal Ilmiah Kesehatan*. Vol 10 No 1 hal 36-43, diakses pada tanggal 26 februari 2018
8. Nursalam.2016. *Metodelogi Penelitian Ilmu Keperawatan* .Jakarta: Salemba Medika
9. Rizakiah Choirunisa.2016. Faktor Mempengaruhi Aktivitas Anak Sesuai Usia Anak Pra Sekolah. e-jurnal Vol 6. Diakses tanggal 6 desember 2016 pukul 17.00 Wib
10. Rita Amaliah Simon.2014. Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak terhadap Tindakan Ekstraksi dan Non Ekstrasi Di Bagian Kedokteran Gigi Anak, RSGMP Kande, Makassar. e-jurnal, vol 5, Hal 9. Mks261010 diakses tanggal 2 Maret 2018 pukul 09.00 WIB
11. Sarti. 2017. Penerapan Terapi Bermain Dengan Menggambar Dan Mewarnai Gambar Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Pra-Sekolah. KTI Stikes Muhammadiyah Gombong.
12. Sri Angriani, Andi Wahid Kahar, & Nurdiyah .2014. Pengaruh Progam Terapi Bermain Terhadap Respon Penerimaan Pemberian Obat Pada Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis* Vol. 5 No 4. ISSN: 2302-1721 diakses tanggal 1 Maret 2018 pukul 15.10 WIB
13. Sri Ramdanianti,Susy Hermanigsih,Muryati. 2016. *Comprasion Study Of Art Terapy And Play Therapy in Reducing Anxiety of Pre-School Chlidren Who Experience Hospitalization. Jurnal Of Nursing* Vol.6 No 1.46-52,diakses pada tanggal 1 Maret 2018 pukul 13.10 WIB
14. Sysnawati, Helena, N & Setiawan, A .2016. Menurunkan Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi Dengan Teapi Bermain *All Tangled Up. Jurnal Of Islamic Nursing* Vol 1 No 1, diakses pada tanggal 12 februari 2018 pukul 17.00WIB
15. Solikhah, U .2013. Efektifitas Lingkungan Terapeutik Terhadap Reaksi Hospitalsasi Pada Anak, Vol 1, Hal 3. jurnal.unimus. Diakses pada 14 februari 2018 pukul 16.00 WIB