

**PENGARUH TERAPI GAME ONLINE *PUZZLE* BERBASIS ISLAMI  
 TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA SEKOLAH DI  
 RSUD INCHE ABDOEL MOEIS SAMARINDA**

Alia Wardani<sup>1</sup>, Ni Wayan Wiwin Asthiningsih<sup>2</sup>, Fatma Zulaikha<sup>3</sup>

Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Keperawatan, Universitas  
 Muhammadiyah, Kalimantan Timur

Jl. Ir. H. Juanda No.15 Sidodadi, Kampus 1 Samarinda 75124, Telp: 0811-553-901  
 email : [2211102411065@umkt.ac.id](mailto:2211102411065@umkt.ac.id)

**ABSTRAK**

Hospitalisasi bisa mengakibatkan kecemasan pada anak usia sekolah karna lingkungan yang tidak familiar serta prosedur medis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi game online *puzzle* berbasis Islami terhadap tingkat kecemasan pada anak usia sekolah di RSUD Inche Abdoel Moeis Samarinda. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental *one group pretest-posttest* dengan sampel sebanyak 16 anak usia 7-12 tahun yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Tingkat kecemasan diukur menggunakan kuesioner *the short from Chinese Version of the State Anxiety Scale for Children (CSAS-C)* dan dianalisis menggunakan uji *Paired t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata tingkat kecemasan menurun dari 37.13 sebelum intervensi menjadi 26.00 setelah intervensi, dengan nilai  $p = 0.001 (<0.05)$ , yang menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan secara bermakna setelah pemberian intervensi.

**Kata Kunci** : Anak usia sekolah, Hospitalisasi, Kecemasan, Terapi game online *puzzle*

**ABSTRACT**

*Hospitalization can lead to anxiety in school-aged children due to unfamiliar environments and medical procedures. This study aimed to examine the effect of Islamic-based online puzzle game therapy on anxiety levels among school-aged children at RSUD Inche Abdoel Moeis Samarinda. This study employed a pre-experimental one-group pretest-posttest design with a sample of 16 children aged 7–12 years, selected using purposive sampling techniques. Anxiety levels were measured using the Short Form Chinese Version of the State Anxiety Scale for Children (CSAS-C) questionnaire and analyzed using a paired t-test. The results showed that the mean anxiety score decreased from 37.13 before the intervention to 26.00 after the intervention, with a p-value of 0.001 ( $p < 0.05$ ), indicating a statistically significant reduction in anxiety levels following the intervention.*

**Keywords:** Anxiety, Hospitalization, Online puzzle game therapy, School-aged children

**PENDAHULUAN**

Anak merupakan individu yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung secara bertahap serta berkesinambungan. Rentang usia 7-12 tahun dikategorikan sebagai usia sekolah, yaitu fase ketika anak mengalami perkembangan kognitif, emosional, dan sosial yang cukup pesat (Dewi & Suryono, 2024).

Hospitalisasi adalah kondisi ketika anak harus menjalani perawatan di rumah sakit, baik dalam situasi terencana maupun darurat, hingga dinyatakan diperbolehkan pulang. Proses ini sering

kali menimbulkan krisis psikologis pada anak karena mereka dihadapkan pada lingkungan baru, tindakan medis, serta keterpisahan sementara dari orang tua. Handayani & Daulima (2020), menyatakan bahwa situasi tersebut dapat memicu perubahan emosional yang signifikan, salah satunya berupa kecemasan yang berpotensi berdampak pada kondisi psikologis anak, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Kecemasan merupakan respon emosional yang muncul ketika individu menghadapi situasi yang dianggap

mengancam, melibatkan aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Anak-anak cenderung lebih rentan mengalami kecemasan karena kemampuan coping yang belum matang serta sensitivitas terhadap lingkungan yang asing. Manifestasi kecemasan pada anak dapat berupa kegelisahan, menangis, perilaku menolak, hingga menarik diri dari interaksi sosial (Apriliyanto *et al.*, 2021). Kondisi ini sering berdampak pada sikap tidak kooperatif terhadap tindakan perawatan, seperti menolak makan, minum obat, atau menunjukkan ketakutan berlebihan saat menjalani prosedur medis (Damayanti *et al.*, 2023).

Dampak besar hospitalisasi terlihat dari berbagai laporan global maupun nasional. Organisasi kesehatan dunia (WHO) mengestimasi bahwa ada 3-10% anak di Amerika Serikat, 3-7% di Jerman, serta 5-10% di Kanada dan Selandia Baru mengalami kecemasan selama menjalani perawatan di rumah sakit. Indonesia sendiri, diperkirakan sekitar 35% anak memerlukan hospitalisasi dan hampir separuhnya menunjukkan tanda-tanda kecemasan selama proses perawatan (Supartini *et al.*, 2022).

Dari hasil studi pendahuluan didapatkan data pasien anak yang mengalami hospitalisasi 3 bulan terakhir dari bulan Juni hingga Agustus 2025 di RSUD Inche Abdoel Moeis Samarinda ruangan rawat inap Karang Mumus, menunjukkan terdapat 65 anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi dari total 494 pasien anak. Jumlah tersebut terbagi atas 21 anak pada bulan Juni, meningkat menjadi 23 anak pada bulan Juli, dan 21 anak pada bulan Agustus. Berdasarkan hasil stupen sebanyak 7 pasien anak mengatakan mengalami kecemasan pada saat menghadapi prosedur medis seperti pemasangan infus dan pengambilan darah. Selain itu, mereka juga mengatakan mengalami kecemasan dan rasa takut pada saat orang tua mereka meninggalkan ruangan dan anak juga memperlihatkan kecemasan

sosial, yaitu enggan berbicara dengan tenaga kesehatan maupun pasien lain.

Menurut Ernawati *et al* (2025), cara nonfarmakologis yang bisa diterapkan untuk menurunkan kecemasan anak selama hospitalisasi ialah terapi bermain. Terapi ini berfungsi sebagai sarana distraksi positif yang membantu anak mengekspresikan emosi, mengurangi ketegangan, serta meningkatkan rasa nyaman. Aktivitas ini bisa mengalihkan perhatian dari situasi yang menimbulkan kecemasan (Sari *et al.*, 2023).

Permainan *puzzle* merupakan bentuk terapi yang dinilai efektif karena bersifat sederhana, mudah diterapkan, serta tidak memerlukan peralatan khusus. Selain itu, aktivitas menyusun *puzzle* mampu meningkatkan konsentrasi, koordinasi, serta memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sehingga anak menjadi lebih kooperatif selama perawatan (Mulyanti *et al.*, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, terapi bermain dapat dikombinasikan dengan media digital melalui penggunaan game online *puzzle* berbasis Islami. Terapi ini tidak hanya memberikan hiburan, tapi juga memuat unsur edukatif berupa pengenalan huruf hijaiyah dan nilai moral Islami yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif serta spiritual anak. Tampilan visual yang menarik dan interaktif memungkinkan anak lebih mudah terlibat dalam permainan, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan dan menenangkan.

Berdasarkan uraian, penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh terapi game online *puzzle* berbasis Islami terhadap tingkat kecemasan anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi di RSUD Inche Abdoel Moeis Samarinda.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimental dengan pendekatan *one group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di RSUD Inche

Abdoel Moeis Samarinda. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi di ruang perawatan anak. Sampel penelitian berjumlah 16 responden yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi anak usia 7-12 tahun, menjalani hospitalisasi, dan bersedia menjadi responden.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kuesioner *the short form of Chinese Version of the State Anxiety Scale for Children (CSAS-C)* untuk mengukur tingkat kecemasan anak sebelum dan setelah intervensi. Intervensi yang diberikan berupa terapi game online *puzzle* berbasis Islami yang dilakukan sesuai prosedur yang telah ditetapkan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji *Paired t-test* untuk mengetahui perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan setelah intervensi.

## HASIL

Hasil penelitian digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik mengenai data demografi diantaranya usia, jenis kelamin, urutan anak, riwayat hospitalisasi, lama perawatan :

**Tabel 1. Karakteristik Responden**

Karakteristik responden	f	%
<b>Usia</b>		
7-8 Tahun	6	37.5
9-10 Tahun	5	31.3
11-12 Tahun	5	31.3
Total	16	100.0
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	10	62.5
Perempuan	6	37.5
Total	16	100.0
<b>Urutan Anak</b>		
Anak Ke 1	6	37.5
Anak Ke 2	6	37.5
Anak Ke 3	4	25.0
Total	16	100.0
<b>Riwayat Hospitalisasi</b>		
Pertama	4	25.0
Berulang	12	75.0
Total	16	100.0
<b>Lama Perawatan</b>		

Hari Pertama	7	43.8
Hari Kedua	5	31.3
Hari Ketiga	4	25.0
Total	16	100.0

Berdasarkan pada Tabel 1, diketahui karakteristik responden terbanyak berada di rentang usia 7-8 tahun sebanyak 6 responden (37.5%). Berdasarkan jenis kelamin, responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 10 responden (62.5%), sedangkan responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 6 responden (37.5%). Dari urutan anak dalam keluarga, responden terbanyak berstatus sebagai anak ke 1 dan anak ke 2 yang masing-masing berjumlah 6 responden (37.5%). Berdasarkan riwayat hospitalisasi, responden dengan riwayat hospitalisasi berulang yaitu sebanyak 12 responden (75.0%), dan responden dengan riwayat hospitalisasi pertama kali berjumlah 4 responden (25.0%). Dan berdasarkan lama perawatan responden terbanyak berapa pada hari pertama perawatan yaitu sebanyak 7 responden (43.8%).

**Tabel 2. Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi**

Kecemasan	f	(%)
Ringan	1	6,3
Sedang	12	75,0
Berat	3	18,8
<b>Total</b>	16	100,0

Berdasarkan pada Tabel 2, dapat diketahui sebelum diberikan intervensi game online *puzzle* berbasis Islami, kebanyakan responden mengalami tingkat kecemasan kategori sedang sebanyak 12 responden (75.0%), selain itu sebanyak 3 responden (18.8%) mengalami tingkat kecemasan kategori berat, dan 1 responden (6.3%) mengalami tingkat kecemasan kategori ringan.

**Tabel 3. Tingkat Kecemasan Setelah Intervensi**

Tingkat Kecemasan	f	(%)
Ringan	16	100,0
<b>Total</b>	16	100,0

Berdasarkan Tabel 3, diketahui setelah diberikan intervensi game online *puzzle* berbasis Islami, seluruh responden (100.0%) di tingkat kecemasan kategori ringan, tidak terdapat responden yang mengalami tingkat kecemasan kategori sedang, berat, maupun panik.

**Tabel 4. Pengaruh Terapi Game Online Puzzle Berbasis Islami Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Sekolah**

Kece- masan	f	Mean	Selisih	Lower	Upper	Std. Devia- tion	Sig. (2- tailed)
<i>Pre test</i>	16	37.13				3.50	
			11.13	9.56	12.69		0.001
<i>Post test</i>	16	26.00				2.097	

Berdasarkan hasil analisis bivariat tingkat kecemasan sebelum serta setelah intervensi, diperoleh nilai mean pada *pre test* sebesar 37.13 dengan standar deviasi sebesar 3.50. Pada *post test*, nilai mean menurun menjadi 26.00 dengan standar deviasi yang lebih rendah yaitu 2.097. Perubahan nilai mean ini memperlihatkan terdapat penurunan tingkat kecemasan anak usia sekolah setelah diberikan intervensi game online *puzzle* berbasis Islami. Selisih nilai mean antara *pre test* dan *post test* sebesar 11.13 menunjukkan adanya perubahan yang cukup besar pada tingkat kecemasan responden setelah intervensi diberikan. Hasil uji *Paired T-Test* memperlihatkan nilai  $p = 0.001$ , yang menunjukkan bahwa ada pengaruh terapi game online *puzzle* berbasis Islami terhadap tingkat kecemasan.

## PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Dari hasil penelitian, karakteristik responden memperlihatkan variasi yang dapat memengaruhi tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi. Dari segi usia, responden terbanyak berada pada usia 7-8 tahun yaitu 37.5%, diikuti usia 9-10 tahun dan 11-12 tahun yang masing-masing sebesar 31.3%. Usia 7-8 tahun berada di tahap perkembangan kognitif

dan emosional yang masih belum matang sehingga lebih rentan mengalami kecemasan ketika menghadapi situasi baru seperti hospitalisasi. Hal ini sesuai dengan penelitian Dewi & Suryono (2024), yang mengatakan bahwa anak usia sekolah awal memiliki kemampuan coping yang masih terbatas dalam menghadapi stresor lingkungan rumah sakit.

Selain usia, karakteristik responden juga ditinjau berdasarkan jenis kelamin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebesar (62.5%) responden berjenis kelamin laki-laki, sedangkan sebesar (37.5%) merupakan responden perempuan. Perbedaan jenis kelamin diketahui dapat memengaruhi respons emosional anak selama hospitalisasi. Menurut Apriliyanto *et al* (2021), anak laki-laki cenderung mengekspresikan kecemasan melalui perilaku aktif seperti gelisah, menolak tindakan, atau agresif, sedangkan anak perempuan lebih sering menunjukkan perilaku pasif seperti menangis atau menarik diri.

Ditinjau dari urutan anak di dalam keluarga, hasil penelitian menunjukkan bahwa responden yang berstatus sebagai anak ke-1 dan anak ke-2 masing-masing berjumlah (37.5%), sedangkan anak ke-3 sebesar (25.0%). Urutan kelahiran anak berpengaruh terhadap kemampuan penyesuaian diri, terutama dalam situasi stres seperti hospitalisasi. Menurut Zulaikha & Wiwin (2021), anak dengan urutan lahir awal cenderung memiliki ikatan emosional yang lebih kuat dengan orang tua, sehingga perubahan pola perhatian atau perpisahan sementara saat perawatan di rumah sakit dapat memicu kecemasan.

Karakteristik selanjutnya adalah riwayat hospitalisasi. Dari hasil penelitian, sebagian besar responden memiliki riwayat hospitalisasi berulang yaitu (75.0%), sedangkan responden yang menjalani hospitalisasi pertama kali sebesar (25.0%). Secara teori, pengalaman hospitalisasi sebelumnya

dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Namun, apabila pengalaman tersebut bersifat negatif atau traumatis, maka hospitalisasi berulang justru dapat meningkatkan kecemasan. Sejalan dengan penelitian Damayanti *et al* (2023), menyatakan bahwa pengalaman perawatan sebelumnya tanpa pendekatan psikologis yang memadai dapat memperkuat persepsi negatif anak terhadap rumah sakit.

Selanjutnya, berdasarkan lama perawatan, responden terbanyak berada pada hari pertama perawatan yaitu sebesar (43.8%), diikuti hari kedua sebesar (31.3%) dan hari ketiga sebesar (25.0%). Hari pertama hospitalisasi merupakan fase adaptasi awal yang paling berat bagi anak karena harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang tidak familiar, rutinitas rumah sakit, serta prosedur medis yang dijalani. Menurut Nursalam (2020), kecemasan anak cenderung lebih tinggi pada awal hospitalisasi dan akan menurun seiring dengan proses adaptasi serta pemberian intervensi keperawatan yang tepat.

### **Tingkat Kecemasan Anak Usia Sekolah Sebelum Intervensi**

Dari hasil penelitian, sebelum dilakukan intervensi terapi game online *puzzle* berbasis Islami, kebanyakan responden mengalami kecemasan dalam kategori sedang yaitu sebesar (75.0%), dan sebagian lainnya berada pada kategori kecemasan berat sebesar (18.8%). Temuan ini menunjukkan bahwa anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi umumnya mengalami kecemasan yang cukup signifikan sebelum diberikan intervensi non-farmakologis. Kecemasan tersebut dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain prosedur medis yang harus dijalani, lingkungan rumah sakit yang tidak familiar, serta ketakutan terhadap rasa nyeri. Anak usia sekolah belum sepenuhnya memiliki kemampuan koping yang matang untuk mengelola

stres akibat hospitalisasi, sehingga situasi perawatan di rumah sakit sering dianggap sebagai pengalaman yang menakutkan dan mengancam (Habibi, 2022).

Selain itu, tindakan medis seperti pemasangan infus, injeksi obat, pengambilan darah, maupun kemungkinan tindakan operasi seringkali menjadi sumber kecemasan utama bagi anak. Ketidakhahaman anak terhadap prosedur medis yang akan dilakukan serta pengalaman tidak menyenangkan sebelumnya dapat memperkuat respons kecemasan. Kondisi ini menyebabkan anak menunjukkan berbagai reaksi emosional dan perilaku, seperti gelisah, menangis, menolak tindakan, hingga menarik diri.

### **Tingkat Kecemasan Anak Usia Sekolah Setelah Intervensi**

Dari hasil penelitian, setelah diberikan terapi game online *puzzle* berbasis Islami, seluruh responden (100%) berada pada kategori kecemasan ringan. Penurunan tingkat kecemasan ini menunjukkan bahwa terapi game online *puzzle* berbasis Islami efektif digunakan sebagai metode distraksi positif bagi anak usia sekolah selama hospitalisasi. Terapi bermain, khususnya melalui game online *puzzle*, mampu mengalihkan perhatian anak dari stresor hospitalisasi seperti prosedur medis, rasa nyeri, dan lingkungan rumah sakit yang tidak familiar, sehingga bisa membantu menurunkan respons kecemasan.

Menurut Mulyanti *et al* (2022), terapi game online *puzzle* dapat meningkatkan rasa nyaman, memperbaiki suasana hati, serta membuat anak bisa mengekspresikan emosi secara positif melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Selain itu, integrasi nilai-nilai Islami dalam permainan memberikan efek menenangkan secara spiritual, yang dapat memperkuat rasa aman dan ketenangan pada anak. Rahayuningrum *et al* (2020), juga menyatakan bahwa game

edukasi Islami efektif dalam menurunkan kecemasan anak usia sekolah karena mengombinasikan unsur hiburan, edukasi, dan nilai religius yang mampu menciptakan suasana psikologis yang lebih tenang dan kondusif.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa setelah diberikan intervensi, anak-anak menyampaikan perasaan lebih tenang, tidak gelisah, dan berkurangnya rasa khawatir terhadap tindakan medis yang akan dijalani. Responden juga menilai bahwa game online *puzzle* merupakan aktivitas yang menyenangkan dan mudah dimainkan, sehingga membantu mereka merasa lebih santai dan fokus pada permainan. Kondisi ini membuat perhatian anak teralihkan dari prosedur medis seperti pemasangan infus, injeksi obat, pengambilan darah, tindakan operasi, serta lingkungan rumah sakit yang sebelumnya menimbulkan kecemasan.

#### **Pengaruh Terapi Game Online *Puzzle* Berbasis Islami terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Sekolah**

Hasil penelitian menunjukkan, sebelum intervensi diberikan, tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi didominasi oleh kategori kecemasan sedang sebanyak 12 responden (75.0%), diikuti kecemasan berat sebanyak 3 responden (18.8%), dan kecemasan ringan sebanyak 1 responden (6.3%). Kondisi ini menggambarkan bahwa pada fase awal hospitalisasi, sebagian besar anak mengalami kecemasan yang cukup signifikan. Kecemasan tersebut muncul sebagai respons terhadap berbagai stresor hospitalisasi, terutama ketakutan terhadap rasa nyeri dan tindakan medis seperti pemasangan infus, injeksi obat, pengambilan darah, serta kemungkinan tindakan operasi. Prosedur medis yang dianggap mengancam serta lingkungan rumah sakit yang asing dapat meningkatkan persepsi bahaya pada anak, sehingga memicu respon

kecemasan pada tingkat sedang hingga berat.

Setelah diberikan intervensi terapi game online *puzzle* berbasis Islami, terjadi perubahan yang sangat jelas pada tingkat kecemasan responden. Seluruh responden (100%) berada di kategori kecemasan ringan, dan tidak terdapat lagi responden dengan kecemasan sedang maupun berat. Perubahan ini menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan mampu membantu anak mengurangi rasa cemas, gelisah, dan takut terhadap tindakan medis serta lingkungan rumah sakit. Secara kuantitatif, efektivitas intervensi ini diperkuat oleh hasil pengukuran skor kecemasan, di mana nilai rata-rata tingkat kecemasan menurun dari mean 37.13 sebelum intervensi menjadi mean 26.00 setelah intervensi, dengan selisih penurunan sebesar 11.13 poin. Penurunan ini menunjukkan adanya perubahan kondisi psikologis anak yang cukup bermakna setelah diberikan terapi.

Hasil uji statistik menggunakan uji *Paired T-Test* menunjukkan nilai  $p = 0.001 (< 0.05)$ , yang mengindikasikan bahwa penurunan tingkat kecemasan tersebut bermakna secara statistik. Dengan demikian, terapi game online *puzzle* berbasis Islami terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap penurunan kecemasan anak usia sekolah selama hospitalisasi. Temuan ini menguatkan bahwa intervensi non-farmakologis berbasis terapi game online dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam membantu anak menghadapi stres akibat perawatan di rumah sakit.

Penurunan skor kecemasan yang cukup besar menunjukkan bahwa terapi bermain berbasis digital berfungsi efektif sebagai distraksi kognitif. Game *puzzle* menuntut konsentrasi, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif anak, sehingga fokus anak teralihkan dari stimulus yang menyebabkan kecemasan seperti prosedur medis, lingkungan rumah sakit, dan rasa takut terhadap

nyeri. Mekanisme ini sesuai teori distraksi yang mengatakan pemusatan perhatian pada aktivitas yang menyenangkan dapat menurunkan persepsi ancaman serta respon kecemasan (Nursalam, 2020).

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Apriliyanto *et al* (2021), yang memaparkan adanya penurunan signifikan tingkat kecemasan anak setelah diberikan terapi bermain, di mana sebagian besar responden yang awalnya berada pada kecemasan kategori sedang menjadi kecemasan dalam kategori ringan. Penelitian Mulyanti *et al* (2022), juga menunjukkan bahwa permainan *puzzle* efektif dalam menurunkan kecemasan anak usia sekolah karena mampu menciptakan suasana rileks, meningkatkan rasa kontrol, serta memberikan pengalaman bermain yang positif selama hospitalisasi.

Keunikan penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media game online yang dipadukan dengan nilai-nilai Islami. Selain berfungsi sebagai distraksi, muatan religius dalam permainan memberikan efek psikologis tambahan berupa rasa aman, ketenangan batin, dan kenyamanan spiritual. Pendekatan spiritual diketahui berperan dalam meningkatkan coping adaptif serta membantu anak menghadapi kondisi stres, khususnya selama menjalani hospitalisasi (Rahayuningrum *et al.*, 2020).

Oleh karena itu, penurunan tingkat kecemasan hingga seluruh responden berada pada kategori ringan menunjukkan bahwa terapi game online *puzzle* berbasis Islami tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga memiliki nilai terapeutik yang mendukung pendekatan asuhan keperawatan holistik dengan memperhatikan aspek psikologis dan spiritual anak.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh terapi game online *puzzle* berbasis Islami terhadap tingkat kecemasan anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi, dapat disimpulkan bahwa sebelum pelaksanaan intervensi, mayoritas responden berada pada tingkat kecemasan sedang hingga tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses perawatan di rumah sakit berpotensi menimbulkan tekanan psikologis yang cukup besar pada anak.

Setelah diberikan terapi game online *puzzle* berbasis Islami, terjadi perubahan yang nyata terhadap kondisi emosional responden, di mana seluruh anak mengalami penurunan kecemasan hingga berada pada kategori ringan. Hasil analisis statistik mengonfirmasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan sebelum dan sesudah intervensi, yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi  $p < 0,001$ .

Dengan demikian, terapi game online *puzzle* berbasis Islami terbukti memberikan dampak positif dalam menurunkan kecemasan pada anak usia sekolah selama masa hospitalisasi, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif intervensi keperawatan nonfarmakologis yang efektif dan aplikatif.

### **1. Saran**

Terapi game online *puzzle* berbasis Islami direkomendasikan untuk diterapkan sebagai salah satu bentuk intervensi keperawatan nonfarmakologis dalam upaya menurunkan kecemasan anak usia sekolah selama menjalani perawatan di rumah sakit. Pihak rumah sakit diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pelaksanaan terapi bermain berbasis digital yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak serta memperhatikan nilai budaya dan spiritual.

Hasil penelitian ini juga bisa dijadikan sebagai bahan rujukan dalam pembelajaran keperawatan berbasis

pendekatan holistik. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi media permainan edukatif lainnya serta mengevaluasi dampak jangka panjang dari terapi bermain digital terhadap kondisi psikologis anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyanto, A., Astuti, W. T., & Nurhayati, L. (2021). Literature Review : Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Kecemasan pada Anak Prasekolah akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 7(2), 72–84. <https://doi.org/10.56186/jkbb.96>
- Damayanti, A. C., Ernawati, N., Supono, & Sulastyawati. (2023). Hubungan Komunikasi Terapeutik Perawat Dengan Kecemasan Anak Saat Hospitalisasi ( Literature Review ). *Jik : Jurnal Ilmu Kesehatan*, 4(1), 9–18.
- Dewi & Suryono, R. D. C. & S. (2024). Komunikasi Kesehatan dan Interpersolan Skill Tenaga Kesehatan. In *CV. Green Publisher Indonesia*.
- Fatma Zulaikha, & Ni Wayan Wiwin. (2021). *Pola Asuh Dan Stimulasi Terhadap Perkembangan*. 6(2), 427–435.
- Habibi, M. M. (2022). Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 156–162. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.297>
- Handayani, A., & Daulima, N. H. C. (2020). Parental presence in the implementation of atraumatic care during children's hospitalization. *Pediatric Reports*, 12, 11–14. <https://doi.org/10.4081/pr.2020.8693>
- Irawan, W. A., & Zulaikha, F. (2020). *engaruh Terapi Mendongeng Terhadap Kecemasan pada Anak Akibat Hospitalisasi di Ruang Melati RSUD Abdul Wahab Sjahranie Samarinda*. 1(3), 1752–1760.
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022). Terapi Bermain (*Puzzle*) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stres Hospitalisasi : Literatur Review. *Journal Of Nursing Practice and Science*, 1(1), 28–40.
- Nursalam. (2020). *Metodologi Penelitian dalam Keperawatan* (2021st ed.).
- Nurul Anisha, R. F. L. (2022). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Untuk Mengatasi Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Saat Hospitalisasi*. 8, 124–132.
- Rahayuningrum, L. M., Gustomi, M. P., Wahyuni, D. S., & Aziza, Y. D. A. (2020). Bermain Game Edukasi Islami Dapat Menurunkan Kecemasan Anak Usia 6-12 Tahun Pada Waktu Sirkumsisi Islamic Education Game Therapy Decreased The Level Of Anxiety Among School Age Childern Undergoing Circumcision. *Journals of Ners Community*, 11(1), hal. 97.
- Rini Ernawati, Fatma Zulaikha, Milkhatun, P. F. (2025). *Terapi bermain untuk meningkatkan kemampuan emosional anak di sekolah luar biasa ( slb ) untung tua samarinda 1- 4*. 4, 9–17.
- Sari, P. I., Pordaningsih, R., Erwinsyah, E., & Prasetya, R. D. (2023). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia 3-6 Tahun: Studi Kasus. *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia*, 4(1), 109–115. <https://doi.org/10.22437/jini.v4i1.25069>