

BERMAIN TERAPEUTIK *PUPPET PLAY* SEBAGAI INTERVENSI UNTUK MENURUNKAN KECEMASAN PADA ANAK SAAT HOSPITALISASI

Devi Tirta Ningrum¹, Dessie Wanda²
Universitas Indonesia^{1,2}
devi.tirta@ui.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan berbagai jenis *puppet play* dalam mengurangi tingkat kecemasan anak yang didapatkan anak saat menjalani hospitalisasi. Metode yang digunakan adalah menggunakan systematic review melalui database proquest, scopus, science direct, google scholar. Artikel terpilih dilakukan penilaian kualitasnya dengan panduan Joanna Briggs Intitutes (JBI), Hasil penelitian menunjukkan dari 11 artikel review menunjukkan bahwa bermain pupet play efektif mengurangi kecemasan anak pada saat hospitalisasi dan diperoleh rentang anak yang diberikan strategi penurunan nyeri adalah 3-19 tahun. Simpulan, bermain terapeutik *puppet play* dapat efektif menurunkan kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi.

Kata Kunci : Anak, Bermain Boneka, Hospitalisasi

ABSTRACT

This study aims to analyze various types of puppet play to reduce children's anxiety levels while hospitalized. The method used is a systematic review through the Proquest database, Scopus, Science Direct, and Google Scholar. The selected articles were assessed for quality with the guidance of the Joanna Briggs Institutes (JBI). The results showed that from 11 review articles, it was revealed that playing puppet play effectively reduced children's anxiety during hospitalization, and the range of children given pain reduction strategies was 3-19 years. In conclusion, therapeutic puppet play can effectively reduce stress in children who experience hospitalization.

Keywords: Children, Playing with Puppets, Hospitalization

PENDAHULUAN

Ketika seorang anak masuk dan dirawat di rumah sakit hal ini merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan (Sarman & Günay, 2023). Anak-anak sering kali memahami rumah sakit sebagai suatu tempat baru dan bertemu orang-orang baru yang harusnya menakutkan dimana di rumah sakit anak akan memikirkan takut disuntik atau dilakukan tindakan-tindakan yang menyakitkan (Dewi et al., 2021). Bermain terapeutik dengan *puppet play* adalah satu teknik bermain terapeutik yang dapat membuat anak mengekspresikan perasaannya, kenyamanannya serta meningkatkan perkembangan diri, sosial dan emosional anak (Daro et al., 2021).

Pengaruh dari permainan terapeutik dapat menurunkan kecemasan, kehilangan kontrol dan ketakutan pada anak yang di rawat di rumah sakit (Larasaty & Sodikin, 2020; Hale & Tjahjono, 2018). Pada pasien yang dirawat di rumah sakit, bermain terapeutik dengan *puppet play* akan membantu mengembangkan kontrol terhadap perasaan dan kepercayaan diri anak sehingga anak akan lebih mudah untuk meningkatkan coping (Kostak et al., 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh Pawiliyah & Marlenis (2019) menyatakan terdapat pengaruh terapi bermain mendongeng terhadap skor kecemasan anak usia pra sekolah. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Padila et al., (2019) yang menyatakan bahwa terapi storytelling enam kali lebih cepat menurunkan kecemasan pada anak pra sekolah di masa hospitalisasinya.

Selain itu *puppet play* juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi antara terapis, orang tua dan anak (Drewes et al., 2018). Dari penelitian sebelumnya tentang efek bermain terapeutik pada anak usia 6 – 12 tahun sebanyak 72 sampel anak laki-laki (63%) dan perempuan (25%) yang dirawat di rumah sakit setelah dilakukan prosedur transplantasi hati didapatkan bahwa terdapat perbedaan pada tingkat kecemasan anak setelah dilakukan terapi bermain boneka jari ($R = 0,098$; $R^2 = 0,010$; $P = .439$) (Kostak et al., 2021).

Selanjutnya menurut penelitian yang dilakukan oleh Suzan et al., (2019) menyatakan bahwa efek bermain terapeutik *puppet show* pada anak yang mengalami hospitalisasi untuk operasi sirkumsisi menunjukkan bahwa terjadi penurunan kecemasan pada anak usia tujuh sampai dengan sebelas tahun yang menjalani sirkumsisi, dengan jumlah sampel 40 anak dan kontrol 40 anak ($P = 0.000$). Selanjutnya penelitian di Indonesia sendiri tentang penggunaan bermain terapeutik boneka jari yang dikombinasikan dengan kompres dingin dalam mengatasi nyeri dan kecemasan pada prosedur medis pemasangan infus pada anak usia prasekolah sebanyak 76 orang anak usia tiga sampai dengan lima tahun, laki-laki (42.1%) dan perempuan (57,9%) dengan metode quasi eksperimen, didapatkan hasil yang signifikan pada penurunan nyeri dan kecemasan pada anak yang dilakukan kompres dingin dan bermain terapeutik boneka jari ($P = 0,001$) dibanding yang dilakukan prosedur standar (Daro et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Pada *systematic review* ini digunakan metode menggunakan model dan strategi pendekatan pertanyaan klinis PICO, proses merumuskan masalah berdasar akar masalah yang akan diangkat, yaitu terdiri dari : (1) population ; (2) intervention ; (3) outcome, selanjutnya dilakukan telusur literature dengan pencarian di databased online. Meliputi proquest, science direct, clinical key, clinical key nursing, ebsco host dan google scholar. Pemilihan artikel selanjutnya menggunakan flowchart PRISMA.

Desain

Jurnal penelitian dalam *systematic review* ini menggunakan jurnal penelitian yang diterbitkan dalam bahasa inggris periode Januari 2012 sampai dengan Desember 2023. Literatur yang tidak jelas, dan artikel review dikecualikan.

Partisipan

Partisipan yang didapatkan dalam penelusuran literatur merupakan anak-anak usia 3- 12 tahun, usia ini dipilih karena sesuai dengan penggunaan *puppet play* yang sesuai untuk anak yang berusia diatas 3 tahun. Selanjutnya partisipan adalah anak-anak yang dirawat inap di rumah sakit yang mengalami kecemasan saat dirawat di rumah sakit. kriteria inklusi yang digunakan dalam strategi pencarian literatur ini adalah artikel jurnal dengan sampel anak dan remaja, berbahasa inggris, rentang tahun publikasi hingga tahun 2023. Sementara untuk yang di eksklusi adalah artikel review, dan artikel yang tidak dapat diakses secara *full text*. Selain strategi yang telah disebutkan diatas, penulis juga melakukan *hand searching* dari artikel yang telah didapatkan.

Strategi Pencarian

Dalam sistematik review ini pertanyaan klinis yang dilakukan dengan menggunakan format PICO. Formulasi pertanyaan klinisnya adalah : “Apakah bermain terapeutik permainan boneka dapat mengurangi kecemasan anak pada hospitalisasi ?” Pertanyaan klinis ini dimasukkan dalam istilah atau kata kunci pencarian (MeSH terms) meliputi : *Ebsco-host, Embasse, Google scholar, Proquest, Science Direct, Scopus, Springerlink, Clinical key nursing, dan Wiley Online*. Istilah atau kata kunci yang digunakan adalah *(child OR children) AND therapeutic play AND finger puppet AND Hospitalized anxiety , child OR children) AND play therapies AND puppet play AND hospital anxiety, (child OR children) AND therapeutic play AND Puppetry AND hospitalized anxiety*.

Awal pencarian dengan memasukkan keyword pada berbagai database ditemukan 16.406 artikel, hand searching juga dilakukan melalui identifikasi dari daftar referensi artikel yang relevan berjumlah 2 artikel. Artikel yang sama dalam daftar pencarian dibuang sehingga menghasilkan 1 artikel. *Screening* judul dan abstrak diperoleh sebanyak 20 artikel. *Screening* selanjutnya dilakukan pada artikel yang tersisa dan diperoleh 12 artikel, 1 artikel dieksekusi karena tidak tersedia dalam full text. Selanjutnya 11 artikel yang tersisa diperiksa apakah sesuai dengan kriteria inklusi atau tidak. Kriteria inklusi terdiri dari : (a) apakah sampel artikel adalah anak ? (b) artikel bukan merupakan hasil review, (c) apakah fokus artikel pada variabel kecemasan ?d.artikel yang tidak fokus pada kecemasan.

Langkah selanjutnya adalah dari 11 artikel yang tersisa dilakukan penilaian kritis untuk mengetahui kualitasnya. penulis menggunakan panduan checklist Joanna Bridge Institution (JBI) untuk memeriksa kualitas artikel.

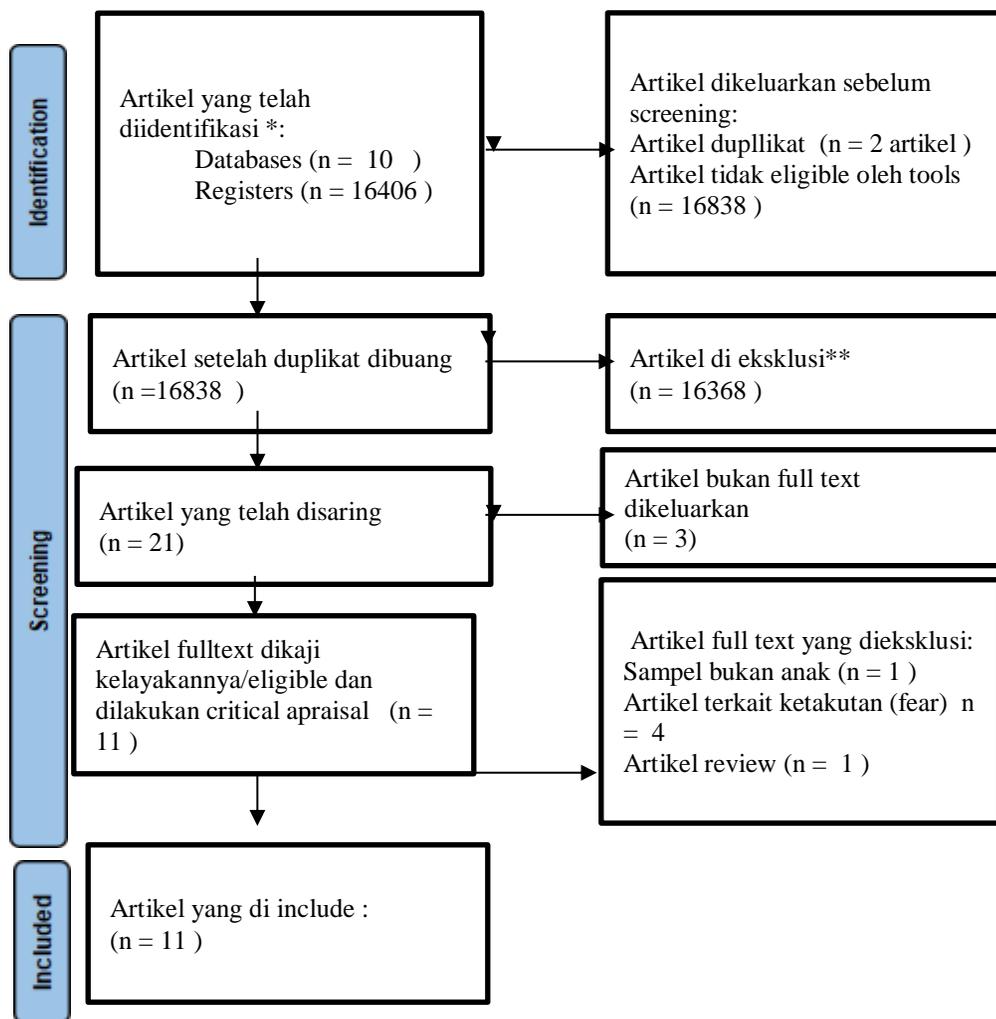
Tempat dan Tipe Jurnal

Dari tabel 2 didapatkan penelitian dilakukan di beberapa negara, satu (1) penelitian dilakukan di Brazil, satu (1), penelitian dilakukan di Australia, tiga(3) penelitian dilakukan di India, selanjutnya tiga (3) penelitian dilakukan di Turki, dan tiga (3) penelitian dilakukan di Indonesia. satu penelitian dilakukan di Australia.

Berdasarkan review dari 11 artikel sebanyak delapan (8) artikel menggunakan kuasi eksperimen, Randomized Controlled Trial (RCT) sebanyak satu (1) artikel, true eksperimen satu (1) artikel, riset kualitatif satu (1) artikel dan (1) artikel kuantitatif eksploratif.

Ekstraksi Data

Ekstraksi data yang dilakukan secara independen oleh penulis melalui penilaian kritis artikel dengan menggunakan format JBI untuk penelitian (Placeholder1) RCT dan eksperimen. Proses ekstraksi data dijelaskan dalam diagram PRISMA untuk menggambarkan prosedur sistematis review (gambar 1). Data yang diekstrak mencakup semua karakteristik studi, rincian *puppet play* yang digunakan, ukuran hasil dan hasil.



Gambar. 1 Diagram Prisma

HASIL PENELITIAN

Tabel. 2 Rangkuman Artikel yang di Review dalam *Systematic Review*

No	Identitas Jurnal	Desain penelitian	Hasil
1.	Behera, K., Tripathi, A., Basu, A., Sethy, P. R., Manju, M., & Pani, K. (2020) Effect of Puppet Therapy on Reduction of Anxiety among Childrens (6-12 Years) Suffering from Leukemia in	Quasi-experimental non-randomized controlled group	Dengan menggunakan skala pengukuran Hamilton Anxiety Scale, kecemasan kecemasan Rata rata usia anak adalah 6,5 tahun dan kelompok kontrol umur 6 tahun. 75% anak adalah laki laki di kedua grup. Rata rata skor kecemasan sebelum

	Selected Hospitals of Odisha.		adalah 14±4.94 dan sesudah dilakukan 8.95±2.87 <i>puppet therapy</i> . Rata rata perbedaan yang ditemukan sangat signifikan. Hasil post test skor terhadap kecemasan pada anak yang menderita leukemia adalah 8.95±2.87 dan kontrol 12.4±3.97 Sehingga ditemukan hasil yang signifikan Terdapat hubungan yang positif ($p < 0.001$) antara usia, jenis kelamin anak, hari dirawat di rumah sakit, pendapatan keluarga, tindakan pengobatan dan riwayat hospitalisasi sebelumnya dengan pre test skor kecemasan.
2	Zengin, M., Yayan, E. H., & Duken, M. E. (2020) The Effects of a Therapeutic Play/Play Therapy Program on the Fear and Anxiety Levels of Hospitalized Children After Liver	Quasi experiment	Nilai mean dan pre test and post test STAIC-level scores adalah 49.1±8.5 dan 31.5±4.9, terdapat penurunan yang signifikan pada nilai skor mean kecemasan. Dan terdapat perbedaan yang signifikan ($P < 0.001$). Skor pre test dan post test adalah 69.7±13.5 dan 38.9±7.1, Nilai rata rata skor post tes menurun setelah program <i>puppet therapy</i> dan berubah secara signifikan
3	Kostak, M. A., Kutman, G., & Semerci, R. (2020) The Effectiveness of Finger Puppet Play in Reducing Fear of Surgery in Children Undergoing Elective Surgery: A Randomized Controlled Trial	A Prospective, Randomized Controlled Study	Dengan menggunakan <i>Children Fear Scale</i> Skor Kecemasan pada anak tidak menunjukkan perbedaan pada masing masing kelompok ($p > 0.05$). Anak yang dilakukan tindakan <i>finger puppet</i> mengalami penurunan kecemasan dari pada kelompok kontrol ($p < 0.001$), Laporan proksi orang tua dan perawat juga lebih rendah untuk anak-anak dalam kelompok <i>boneka jari</i> ($p < 0,05$).
4	Sulpat, E., Mardhika, A., Fadliyah, L., Tyas, A. P. M., Harianto, S., & Ilhami, Y. I. (2022). The Effect of Puppet Show on Hospitalization in Preschool Children (3-6 Years)	Quasi experiment dengan satu kali grup pre test dan post test design.	Hasil uji T test pada sebelum dan sesudah terapi bermain menunjukkan hasil nilai hitung $t = 3.133$ lebih besar dari t tabel = 2.086 dan p value = 0 lebih kecil dari tingkat signifikansi (0.05) yang berarti bahwa ada efek positif terhadap tindakan bermain terapeutik <i>puppet show</i> pada anak yang mengalami dampak hospitalisasi.
5	Daro, Y. A., Safitri, A., & Sulahyuningsih, E. (2021). The Effect of Hand Puppet Game and Cold Compress on the Reduction of Pain and Anxiety Levels in Preschool Age Children Undergoing Infusion in the Pediatric Care Room at Sumbawa Hospital.	Quasi-experimental dengan tipe non-equivalent control group posttest-only design	Berdasar hasil uji Mann whitney terdapat perubahan tingkat nyeri ($p < 0.001$) dan tingkat kecemasan ($p < 0.001$) setelah dilakukan permainan <i>hand puppet</i> dan kompres dingin
6	Suzan, O. K., Sahin, O. O., & Baran, O. (2020). Effect of Puppet Show on	Randomized Controlled	Dari uji Mann Whitney ditemukan hasil bahwa terdapat perbedaan signifikan pada nilai

	Children's Anxiety and Pain Levels During the Circumcision Operation: A Randomized Controlled Trial	Experiment	rata rata skor kecemasan . Berdasarkan uji Friedman terdapat perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. ($p < 0.05$). Berdasarkan level tingkat kecemasan selama dan sesudah dilakukan uji pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, secara signifikan kecemasan menurun pada setelah dilakukan tindakan puppet show pada kelompok eksperimen dan kecemasan meningkat pada kelompok kontrol. ($p < 0,05$)
7	Santoso, S. D. R. P., & Nurjanah, S. (2021). The Effect of Storytelling Using Finger Puppets on Anxiety in Hospitalized Preschool Children	Desain kuasi eksperimen pada satu grup post test dan pre test dengan kontrol grup desain.	Menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan adanya perbedaan antara kecemasan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam post test ($p=0.023$), dan hasil wilcoxon menunjukkan z counts $-3.827 < Z$ table -1.96 value asymp sig. (2-tailed) dimana Z hitung \leq tabel Z tabel yang berarti ada pengaruh atau nilai probabilitas $p=0.000$ ($p < \alpha = 0,05$) dimana H_1 diterima.
8	John, M. J., & Rajesh, B. (2022). A Study to Evaluate the Effectiveness of Puppet Play on Reduction of Anxiety Among Hospitalized Children in Selected Hospitals of Badrachalam	Kuantitatif dengan Pendekatan True Eksperimen, Desain Pre Test dan Post Test	Hasil dari penelitian in ditemukan pada pre test kelompok eksperimen level kecemasan 80% kecemasan bert, 1% kecemasan ringan dan 8% kecemasan sedang. Pada tahap post test ditemukan 12% mengalami kecemasan ringan, 20% kecemasan sedang, dan 12% kecemasan ringan. Pada kelompok kontrol pre test ditemukan 84% anak mengalami kecemasan berat, 8% kecemasan ringan, 8% kecemasan sedang. Selanjutnya pada post test kelompok eksperimen 96% memiliki kecemasan berat, 4% kecemasan sedang, dan 0% kecemasan ringan, selanjutnya Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan boneka efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak yang dirawat di rumah sakit.
9	Reid-searl, K., Quinney, L., Dwyer, T. A., & Vieth, L. (2016). Puppets in an acute paediatric unit: Nurse's experiences	Riset kualitatif dengan fokus grup diskusi	Tema mengoptimisasi perawatan dalam <i>focus group discussion</i> adalah tentang "cara mengedukasi, bermain dan distraksi, mencapai kontrol, memecahkan hambatan dan mengurangi ketakutan dan kecemasan".
10	Anandhkrishnan, T. G., Anjali, S., Baiju, K. D., Lavanya, R. R., Sangeetha S., Saritha, S., Betsy, J. K. (2018). Effectiveness of Play o Anxiety among Hospitalized Children	Riset kuantitatif dengan kuasi eksperimen pretest dan posttest pada grup kontrol desain.	Tiap grup eksperimen Grup diberikan terapi bermain sebanyak 30 menit setiap hari selama 3 hari. Sedangkan pada kelompok kontrol tidak. Post test dilakukan pada hari ketiga dengan tool yang sama pada kedua grup.

		Hasil menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen 38% anak mengalami kecemasan ringan dan 12% mengalami kecemasan sedang dan 6% anak memiliki 6% kecemasan berat. Dari hasil uji T-tes menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Yang menunjukkan bahwa bermain terapeutik dengan permainan boneka efektif dalam mengurangi kecemasan.
11	Fontes, C. M. B., Mondini, C. C. S. D., Moraes, M. C. A. F)..., & Bachega, M. I. (2010). Using Therapeutic Toys in Care with Hospitalized Childrens	Kuantitatif Eksploratori Desain
		Dari hasil penelitian didapatkan bahwa Mc neymar test mendapatkan signifikansi ($p < 0.05$). dimana bermain interaktif permainan boneka dapat membantu anak untuk berinteraksi dengan lingkungan rumah sakit sehingga dengan mengekspresikan perasaan dan emosi dan berkontribusi positif dengan staf medis.

Pencarian yang dilakukan menghasilkan 16406 artikel jurnal termasuk 2 artikel yang telah dihapus dan 16838 artikel jurnal yang dikecualikan. Judul dan abstrak disaring untuk 21 artikel jurnal dilakukan peninjauan teks lengkap. Setelah ulasan teks lengkap 11 artikel jurnal dimasukkan dalam pembahasan selanjutnya. Dari sebelas artikel yang telah dibaca secara mendalam dan termasuk dalam review dirangkum dalam tabel 2. Kemudian artikel tersebut dilakukan review dimana dari 11 artikel kemudian ditinjau secara mendalam dan dikaji secara adil terhadap kualitas dari masing-masing artikel jurnal.

Skala Pengukuran Kecemasan

Pada 11 artikel jurnal didapatkan pengukuran skala kecemasan pada anak untuk menjadi alat ukur bagi tingkat kecemasan pada anak. Dari artikel jurnal pada tabel 2 terdapat satu (1) artikel terdapat artikel yang menggunakan skala kecemasan *Hamilton anxiety scale* dua (2) artikel jurnal menggunakan *Spielberg State Trait Anxiety Inventory Scale Children Fear Scale* satu artikel menggunakan *Child Anxiety and Pain Scale (CASP)* satu artikel menggunakan *Face Anxiety Scale* satu artikel menggunakan *Modified Short State Trait Anxiety Inventory*

Berdasarkan Instrumen kecemasan yang digunakan dalam artikel review ini menggunakan *Children fear scale (CFS)*, yang telah digunakan sebagai alat ukur kecemasan yang *gold standart*, *Children fears scale (CFS)* adalah instrumen yang sesuai untuk dilakukan tindakan pada saat kecemasan anak dilakukan prosedur tindakan. Skala ini dapat digunakan baik secara verbal maupun observasi.

Selanjutnya adalah Penelitian menggunakan *Hamilton Anxiety Scale*. *Hamilton Anxiety Scale* "Hamilton Anxiety Rating Scale (HARS), pertama kali dikembangkan oleh Max Hamilton pada tahun 1956, untuk mengukur semua tanda kecemasan baik psikis maupun somatik. HARS terdiri dari 14 item pertanyaan untuk mengukur tanda adanya kecemasan pada anak dan orang dewasa. Skala HARS penilaian kecemasan terdiri dari 14 item, meliputi:

Penelitian selanjutnya menggunakan *State-Trait Anxiety Inventory for Children* adalah instrumen yang dibuat oleh Charles Spielberger pada tahun 1973 adalah adaptasi dari STAI yang dirancang khusus untuk studi kecemasan pada anak-anak usia sekolah. terdiri dari 20 item penilaian Item karakteristiknya adalah 'Saya merasa ... sangat gugup, gugup atau tidak gugup', dan 'Saya merasa sangat gugup, gugup atau tidak gugup.' dan 'Saya merasa sangat santai, santai atau tidak santai.' Penelitian telah menunjukkan bahwa skala STAIC-State sensitif terhadap situasi stres. Selanjutnya saat ini sudah terdapat *modified short state anxiety* yang terdiri dari lima (5) pertanyaan yang lebih singkat yang mewakili dan dapat lebih memudahkan peneliti untuk mengkaji kecemasan anak.

Skala pengukuran kecemasan yang akurat sangat penting mengingat hal ini merupakan salah satu indikator dalam menentukan tingkat kecemasan dari anak, sehingga akan dapat dilakukan langkah-langkah yang tepat sesuai dengan tingkat kecemasan yang dialami.

Manfaat Puppet Play untuk Menurunkan Kecemasan Anak yang Dirawat di Rumah Sakit

Dalam penelusuran ini didapatkan satu jurnal menggunakan riset kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif adalah suatu teknik penelitian kualitatif dimana artikel ini membuka secara naratif tentang bagaimana *permainan boneka* berpengaruh terhadap anak-anak yang dirawat di rumah sakit. Selanjutnya ditinjau mengenai teknik bagaimana cara menggunakan *puppet* sebagai salah satu intervensi menghadapi kecemasan anak yang dirawat di rumah sakit didapatkan bahwa dari jurnal didapatkan bahwa digunakan teknik *story telling* dengan boneka (*puppet*), *puppet show*, dan menggunakan boneka jari. Pendekatan pada penelitian ini yang didapatkan yang menggunakan pendekatan kualitatif didapatkan bahwa tema yang muncul adalah bahwa *puppet play* dalam mengoptimalkan perawatan terkandung tema sebagai berikut: Mengoptimalkan perawatan dalam penelitian ini adalah a. menjadi salah satu cara untuk mendidik. b. bermain dan mengalihkan perhatian c. mendapatkan kendali d. menghilangkan batasan e. mengurangi rasa takut dan kecemasan

Selanjutnya terkait dengan hasil dari penelusuran terhadap hasil riset kuantitatif sebanyak 10 artikel menunjukkan adanya hubungan yang positif antara upaya intervensi bermain terapeutik permainan boneka terhadap kecemasan anak saat hospitalisasi dan dilakukannya tindakan prosedur yang menyakitkan. Dari hasil penelitian didapatkan hubungan yang bermakna ($P < 0.05$) terhadap penurunan kecemasan anak setelah dilakukan tindakan bermain menggunakan boneka (*puppet play*).

PEMBAHASAN

Bermain terapeutik dapat menjadi bagian yang efektif yang dapat mendukung coping dan kemampuan anak dalam mengatasi masalah yang timbul karena hospitalisasi (Godino-Iáñez et al., 2020). Salah satu teknik bermain terapeutik yaitu *puppet play* dari berbagai artikel yang telah dibahas bahwa penerapan terapi bermain dengan *puppet play* dapat menjadi salah satu pilihan intervensi untuk menurunkan kecemasan anak, kelebihan dari *puppet play* dibanding teknik distraksi lain disebutkan bahwa *puppet play* mampu membantu anak untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan kognitif dengan menggunakan dan meningkatkan imajinasi, mengembangkan kemampuan kreatif dan mencari solusinya (John & Rajesh, 2021).

Pandangan tentang keefektifan bermain terapeutik *puppet play*, dan penyesuaian yang dilakukan anak dengan bermain terapeutik *puppet play* dalam mengurangi kecemasan anak saat dirawat di rumah sakit semakin berkembang, setelah pencarian yang mendalam didapatkan bahwa terdapat tiga jurnal yang dengan jelas menjelaskan keefektifan bermain terapeutik *puppet play* dan bagaimana anak beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit dengan menggunakan bermain terapeutik *puppet play*. *Puppet play* menjadi sebuah media bagi anak untuk mengembangkan komunikasi, baik bagi dirinya ataupun dengan orang lain di sekitarnya, bermain *puppet* akan membuat anak menciptakan santai dan menciptakan komunikasi yang nyaman dimana anak akan lebih mudah mengekspresikan dirinya dalam berkomunikasi dengan menggunakan *puppet* (Kröger & Nuppenon, 2019).

Dari review didapatkan beberapa strategi menggunakan *puppet play* dalam beberapa penelitian tersebut yaitu prosedur boneka jari, berdasarkan strategi *puppet play* yang digunakan seperti digunakannya *story telling* dengan menggunakan boneka jari, *story telling*, memadukan *story telling* dengan memadukan *boneka jari* dengan cerita yang disukai anak secara atraktif yang akan membawa anak berimajinasi dan membuka diri terhadap terapis (Santoso & Nurjanah, 2021). *Puppet play* adalah sebuah bentuk teknik permainan yang terkenal yang akan membantu anak mengekspresikan perasaan, mengurangi kejadian yang mencemaskan, berani mencoba hal baru mampu mengembangkan perilaku adaptif anak. Menggunakan *puppet* menimbulkan perasaan yang lebih nyata dan menarik bagi anak dibanding boneka biasa, Strategi menggunakan boneka jari akan juga merangsang motorik halus, sensori dan taktil anak saat memegang dan berinteraksi dengan boneka jari berbagai karakter.

Penelitian yang lain menggunakan teknik bermain dengan *puppet show*, *puppet show* adalah terapi bermain dengan menggunakan beberapa *puppet* dan menggunakannya sebagai sebuah pertunjukan atau drama. Pada aktivitas bermain dengan *puppet show* anak akan diajak

masuk dalam bermain peran dan drama yang meningkatkan kemampuan anak mengekspresikan diri, berinteraksi dan meningkatkan coping terhadap kecemasan anak (Sulpat et al., 2022; Suzan et al., 2020).

Saat anak mengalami kecemasan akibat stress hospitalisasi atau setelah prosedur yang menyakitkan, *puppet play* dapat menjadi media pengalih atau dalam mempersiapkan anak menghadapi kecemasan dan nyeri karena prosedur medis. *Puppet play* akan menjadi alternatif bagi anak untuk menyampaikan kepada dokter atau staf medis lain tentang perasaannya atau ketakutannya (Karaolis, 2023; Tilbrook et al., 2017).

Evaluasi terhadap Intervensi Bermain Terapeutik *Puppet Play*

Intervensi bermain terapeutik pada anak-anak yang dirawat di rumah sakit dipengaruhi oleh faktor usia dimana pada anak usia 3-6 tahun terdapat hasil signifikan ($p=0,05$) terhadap perlakuan memberikan terapi bermain boneka (*puppet play*) selama pelaksanaan tindakan keperawatan. Dimana anak-anak usia pra sekolah cenderung mudah menerima *puppet play* sebagai media bermain dan menurunkan kecemasan selama tahap hospitalisasi (Sulpat et al., 2022).

Keterlibatan orang tua merupakan selanjutnya merupakan bagian yang penting dalam keberhasilan bermain terapeutik *puppet play*, dalam setiap proses bermain anak yang didampingi orang tua saat bermain terapeutik mendapatkan dukungan yang membantu menurunkan kecemasan dan ketakutan anak menjelang prosedur operasi ($p < 0,001$) (Kostak et al., 2020).

SIMPULAN

Dari pemaparan di atas tampak bahwa efek hospitalisasi apalagi jangka waktu lama pada anak terjadi karena anak mengalami situasi yang tidak menyenangkan saat masuk ke rumah sakit, berbagai prosedur tindakan dan staf medis yang silih berganti akan menimbulkan suasana kecemasan bagi anak. Untuk itu diperlukan bermain terapeutik permainan boneka, dalam mengatasi dampak hospitalisasi. Suasana yang nyaman di rumah sakit dan bersahabat akan membantu anak beradaptasi. Dari penelitian di atas sebagian besar menunjukkan adanya hubungan yang positif antara penggunaan permainan boneka dengan penurunan tingkat kecemasan saat hospitalisasi. Maka dengan ini perlu rasanya rumah sakit terutama unit rawat inap untuk dapat mulai mengembangkan terapi bermain permainan boneka untuk menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak.

SARAN

Inovasi untuk melaksanakan bermain terapeutik permainan boneka dapat dilakukan secara berkala bagi pasien anak di unit rawat inap hal ini akan membantu anak menurunkan kecemasan

DAFTAR PUSTAKA

- Daro, Y. A., Safitri, A., & Sulahyuningsih, E. (2021). The Effect of Hand Puppet Game and Cold Compress on the Reduction of Pain and Anxiety Levels in Preschool Age Children Undergoing Infusion in the Pediatric Care Room at Sumbawa Hospital. *Journal of Health Policy and Management*, 6(2), 148–153. <https://doi.org/10.26911/thejhpm.2021.06.02.07>
- Dewi, M. M., Nurhaeni, N., & Hayati, H. (2021). The Effect of Storytelling on Fear in School-Age Children During Hospitalization. *Pediatrica Medica e Chirurgica*, 43(s1), 43–48. <https://doi.org/10.4081/pmc.2021.269>
- Drewes, A., Henderson, J., & Mouza, C. (2018). Professional Development Design Considerations in Climate Change Education: Teacher Enactment and Student Learning. *International Journal of Science Education*, 40(1), 67-89. <https://doi.org/10.1080/09500693.2017.1397798>
- Godino-Iáñez, M. J., Martos-Cabrera, M. B., Suleiman-Martos, N., Gómez-Urquiza, J. L., Vargas-Román, K., Membrive-Jiménez, M. J., & Albendín-García, L. (2020). Play Therapy as an Intervention in Hospitalized Children: A Systematic Review. *Healthcare (Switzerland)*, 8(3), 1–12. <https://doi.org/10.3390/healthcare8030239>
- John, M. J., & Rajesh, B. (2021). *A Study to Evaluate the Effectiveness of Puppet Play on Reduction of Anxiety Among Hospitalized Children in Selected Hospitals of Badrachalam*. <https://www.researchgate.net/publication/359790120>

- Karaolis, O. (2023). Being with a Puppet: Literacy Through Experiencing Puppetry and Drama with Young Children. *Education Sciences*, 13(3), 291. <https://doi.org/10.3390/educsci13030291>
- Kostak, M. A., Kutman, G., & Semerci, R. (2021). The Effectiveness of Finger Puppet Play in Reducing Fear of Surgery in Children Undergoing Elective Surgery: A Randomised Controlled Trial. *Collegian*, 28(4), 415–421. <https://doi.org/10.1016/j.colegn.2020.10.003>
- Kröger, T., & Nupponen, A. M. (2019). Puppet as a Pedagogical Tool: A Literature Review. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(4), 393–401. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019450797>
- Larasaty, F. D., & Sodikin, S. (2020). Pengaruh Terapi Bermain Storytelling dengan Media Hand Puppet terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Dr. R. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 96-102. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/5581>
- Padila, P., Agusramon, A., & Yera, Y. (2019). Terapi Story Telling dan Menonton Animasi Kartun terhadap Ansietas. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 51-66. <https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.514>
- Pawiliyah, P., & Marlenis, L. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Mendongeng dengan Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 271-280. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.788>
- Santoso, S. D. R. P., & Nurjanah, S. (2021). The Effect of Storytelling Using Finger Puppets on Anxiety in Hospitalized Preschool Children. *Babali Nursing Research*, 2(3), 120-127. <https://doi.org/10.37363/bnr.2021.2357>
- Sarman, A., & Günay, U. (2023). The Effects of Goldfish on Anxiety, Fear, Psychological and Emotional Well-Being of Hospitalized Children: A Randomized Controlled Study. *Journal of Pediatric Nursing*, 68, e69–e78. <https://doi.org/10.1016/j.pedn.2022.11.012>
- Sulpat, E., Mardhika, A., Fadliyah, L., Pangestu, A., Tyas, M., Harianto, S., & Ilhami, Y. I. (2022). The Effect of Puppet Show on Hospitalization in Preschool Children (3-6 Years). In *Journal of Vocational Nursing*, 3(1), 59-64. <https://e-journal.unair.ac.id/JoViN/article/view/34824/21186>
- Suzan, Ö. K., Şahin, Ö. Ö., & Baran, Ö. (2020). Effect of Puppet Show on Children's Anxiety and Pain Levels During the Circumcision Operation: A Randomized Controlled Trial. *Journal of Pediatric Urology*, 16(4), 490.e1-490.e8. <https://doi.org/10.1016/J.JPUROL.2020.06.016>
- Tilbrook, A., Dwyer, T., Reid-Searl, K., & Parson, J. A. (2017). A Review of the Literature - The Use of Interactive Puppet Simulation in Nursing Education and Children's Healthcare. *Nurse Education in Practice*, 22, 73–79. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2016.12.001>