

LAMPIRAN 1

SOP BERMAIN PUZZLE

1. Tujuan :
 - a. Mengurangi kecemasan pada anak prasekolah
 - b. Membantu mempercepat kesembuhan anak
 - c. Sarana untuk mengekspresikan perasaan anak prasekolah
2. Persiapan Pasien
 - a. Pasien dan keluarga diberikan informasi mengenai tujuan bermain
 - b. Melakukan kontrak waktu
 - c. Pasien tidak mengantuk dan tidak rewel
 - d. Keadaan umum mulai membaik
 - e. Posisi pasien dengan supinasi atau duduk
3. Peralatan
 - a. Alat bermain sesuai dengan umur dan jenis kelamin
4. Prosedur Pelaksanaan
 - a. Tahap Pra Interaksi
 - 1) Melakukan kontrak waktu
 - 2) Memastikan kesiapan anak
 - 3) Menyiapkan alat

b. Tahap Orientasi

- 1) Memberikan salam kepada pasien dan menyapa nama pasien
- 2) Menjelaskan tujuan dan prosedur tindakan
- 3) Menanyakan persetujuan dan kesiapan klien sebelum kegiatan dilakukan

c. Tahap Kerja

- 1) Memberi petunjuk pada anak cara bermain
- 2) Mempersilahkan anak untuk melakukan permainan sendiri atau dibantu orangtuanya
- 3) Memotivasi keterlibatan klien dan orangtua
- 4) Memberi pujian kepada anak jika anak mampu melakukan
- 5) Meminta anak menceritakan apa yang diperbuat atau dilakukannya
- 6) Menanyakan perasaan anak setelah bermain
- 7) Menanyakan perasaan dan pendapat keluarga tentang permainan

d. Tahap Terminasi

- 1) Melakukan evaluasi sesuai dengan tujuan
- 2) Berpamitan dengan pasien
- 3) Membereskan dan merapikan alat
- 4) Mencuci tangan

5) Mencatat respon pasien serta keluarga dalam lembar catatan dan kesimpulan hasil bermain.

LAMPIRAN 2

SATUAN ACARA BERMAIN “MENYUSUN *PUZZLE*” DI RUANG MELATI BLUD RSUD KOTA BANJAR

1. Pokok bahasan : Terapi Bermain
2. Sub pokok bahasan : Menyusun *puzzle*
3. Sasaran : 2 Anak Usia 3-6 Tahun Di Ruang Melati BLUD RSUD Kota Banjar
4. Pelaksana : Nina Risnawati
5. Tujuan

- a. Tujuan Instruksional Umum

Setelah mendapatkan terapi bermain selama 10-15 menit, anak diharapkan bisa merasa tenang selama perawatan di Rumah Sakit dan tidak takut lagi terhadap perawat sehingga anak bisa merasa nyaman selama dirawat di Rumah Sakit.

- b. Tujuan Instruksional Khusus

Setelah dilakukan Terapi Bermain *puzzle* selama 10-15 menit diharapkan tingkat kecemasan anak usia 3-6 tahun dapat berkurang dengan tanda-tanda:

- 1) Bisa merasa tenang selama dirawat
- 2) Anak bisa merasa senang dan tidak takut lagi dengan petugas kesehatan (dokter dan perawat)

- 3) Anak menjadi kooperatif pada perawat dan tindakan keperawatan
- 4) Dapat mengekspresikan keinginan, keinginan, perasaan, dan fantasi anak terhadap suatu permainan
- 5) Agar anak dapat beradaptasi lebih efektif terhadap stress karenasakit
- 6) Menurunkan tingkat kecemasan pada anak

6. Waktu : pada pertemuan Pertama- ketiga selama 10-15 menit

7. Tempat : Kamar pasien di Ruang Melati BLUD RSUD Kota Banjar

8. Sarana dan Media

a. Sarana

Tempat tidur pasien di Ruang Melati BLUD RSUD Kota Banjar

b. Media

Permainan *puzzle* 4 kotak

9. Rencana pelaksanaan

No.	Waktu	Kegiatan Bermain	Kegiatan peserta
1.	3 Menit	Pembukaan : 1. Perawat membuka kegiatan dan mengucapkan salam 2. Perawat memperkenalkan diri 3. Perawat menjelaskan	Menjawab salam Mendengarkan dan memperhatikan

		<p>tujuan dan peraturan kegiatan</p> <p>4. Perawat menjelaskan media yang akan dijadikan media permainan</p> <p>5. Kontrak waktu</p>	
2.	10 menit	<p>Pelaksanaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perawat mengatur posisi klien 2. Perawat membagikan <i>puzzle</i> 3. Perawat memotivasi klien (anak) untuk menyusun <i>puzzle</i> 4. Memulai menyusun <i>puzzle</i> dengan didampingi oleh peneliti dan orangtua 5. Perawat memberi semangat pada anak selama proses bermain. 	<p>Berpindah posisi</p> <p>Menerima <i>puzzle</i></p> <p>Klien menyusun <i>puzzle</i> Orangtua atau keluarga mendampingi anak saat bermain</p>
3.	2 menit	<p>Evaluasi dan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan tentang perasaan anak setelah diberi terapi bermain <i>puzzle</i> 2. Menilai ekspresi wajah 3. Mengukur tanda-tanda vital anak 4. Memberikan salam penutup 	<p>Menjawab pertanyaan</p> <p>Bersedia diukur tandatanda vitalnya</p>

10. Evaluasi

- a. Anak bisa menyelesaikan menyusun *puzzle*
- b. Merasa senang, tenang terkait hospitalisasi
- c. Terjadi perubahan ekspresi wajah sebelum dan sesudah terapi bermain dari sedang sampai tidak ada cemas
- d. Terjadi penurunan tanda-tanda vital pada klien.

LAMPIRAN 3

LEMBAR KUISIONER KECEMASAN

SPENCE CHILDREN'S ANXIETY SCALE PRE SCHOOL

(PARENT REPORT)

Berikut adalah daftar item yang menggambarkan anak-anak. Untuk setiap item harap (V) jawaban yang paling tepat menggambarkan anak Anda. Tolong (V) 4 jika itemnya sangat sering benar, 3 jika itemnya cukup sering benar, 2 jika item itu kadang benar, 1 jika item itu jarang benar atau jika tidak benar pada semua 0. Total 112 skor dan dengan rentang skor kecemasan sebagai berikut : ringan (skor < 28), sedang (skor 28-56), berat (skor 57-84), dan sangat berat atau panik (skor >85).

pertanyaan	Tidak pernah	jarang	Kadang-kadang	sering	Sangat sering
1. Apakah anak sulit untuk mengendalikan cemas	0	1	2	3	4
2. Takut dan cemas di depan banyak orang	0	1	2	3	4
3. Keluar masuk melihat anda di luar kelas	0	1	2	3	4
4. Mudah tersinggung, menggerutu, gelisah saat anda meninggalkannya di sekolah	0	1	2	3	4
5. Apakah dia takut pada guru dan teman baru di sekolah	0	1	2	3	4
6. Apakah dia tidak bisa tidur tanpa anda menemani	0	1	2	3	4
7. Apakah dia takut pada ketinggian	0	1	2	3	4
8. Selama dia cemas apakah dia susah tidur	0	1	2	3	4
9. Saat cemas apakah dia mondar – mandir tidak bisa duduk tenang	0	1	2	3	4
10. Apakah dia takut di tempat yang tertutup dan gelap	0	1	2	3	4
11. Apakah dia takut bertemu dan berbicara dengan orang lain yang belum dikenalnya	0	1	2	3	4
12. Apakah dia takut jauh dari orang tua	0	1	2	3	4
13. Apakah dia takut pada suara keras	0	1	2	3	4
14. Setiap hari selalu mencemaskan beberapa hal yang kecil (misal saat bermain takut jatuh, takut temannya jahat padanya dll.)	0	1	2	3	4

15. Apakah takut berbicara atau bercerita di depan kelas	0	1	2		4
16. Apakah dia menangis saat dia tidak melihatmu di PAUD menunggunya	0	1	2	3	4
17. Apakah dia takut saat melakukan aktivitas berenang	0	1		3	4
18. Selalu bersikap perfectionist dalam melakuan suatu hal dan harus selalu benar / berpikir panjang sebelum melakukan tindakan	0	1	2	3	4
19. Takut ditertawakan orang banyak di depan banyak orang	0	1	2	3	4
20. Apakah dia takut pada hewan atau serangga	0	1	2	3	44
21. Selalu berpikiran takut terus menerus	0	1	2	3	4
22. Menjadi marah, mengamuk, menangis, berteriak bahkan hanya berdiam diri saat ditinggal tanpa orang tua	0	1	2	3	4
23. Apakah takut untuk melakukan aktivitas sendiri saat di PAUD	0	1	2	3	4
24. Apakah dia takut pada kambing/sapi	0	1	2	3	4
25. Apakah dia mengompol di malam hari saat tahu anda tidak ada disampingnya	0	1	2	3	4
26. Apakah dia takut pada kegelapan	0	1	2	3	4
27. Selalu bersikap berhati-hati dalam bertindak sesuatu	0	1	2	3	4
28. Menolak sesuatu yang dianggapnya tidak perlu baginya (misal tidak mau berbicara dengan orang yang tidak dikenal)	0	1	2	3	4



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS GALUH CIAMIS**

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Nina Risnawati
Pembimbing I : Siti Rohimah,S.Kep.,Ners., M.Kep
Judul : Penerapan terapi bermain *puzzle* dalam asuhan keperawatan anak dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia pra sekolah di Ruang Melati BLUD RSUD Kota Banjar.

No	Hari/Tanggal	Saran	Paraf



**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS GALUH CIAMIS**

LEMBAR KONSULTASI

Nama Mahasiswa : Nina Risnawati
Pembimbing II : Yoga Ginanjar, S.Kep.,Ners., M.Kep
Judul : Penerapan terapi bermain *puzzle* dalam asuhan keperawatan anak dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia pra sekolah di Ruang Melati BLUD RSUD Kota Banjar.

No	Hari/Tanggal	Saran	Paraf

DOKUMENTASI TERAPI BERMAIN FUZZLE PADA ANAK A



DOKUMENTASI TERAPI BERMAIN FUZZLE PADA ANAK D

