
Pengaruh Pemberian Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Trauma Pada Anak Prasekolah Pasca Bencana Banjir Bandang Di Kota Batu Jawa Timur

The Effect Of Puzzle Play Therapy On Trauma To Preschool Children After The Flash Flood Disaster In East Java Batu City

Lilis Sulistiya Nengrum ^{1*}

Dimas Aldi Ramadhani ^{2*}

¹Institut Teknologi Kesehatan Malang
Widya Cipta Husada, Indonesia

*email: lilissulistiya01@gmail.com

Abstrak

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan atau faktor *non* alam bencana dapat menyebabkan beberapa perubahan psikis pada anak. Untuk menurunkan tingkat trauma pada anak pasca bencana diberikan terapi bermain *puzzle*. Bermain merupakan stimulasi yang tepat bagi anak. Bermain dapat meningkatkan daya pikir anak sehingga anak mendayagunakan aspek emosional, social, serta fisiknya.

Kata Kunci:

Bencana, *Trauma healing*, Metode bermain *puzzle*

Keywords:

Disaster, *Trauma healing*, Puzzle playing method

Abstract

Disasters are events or series of events that threaten and disrupt people's lives and livelihoods caused by natural factors and/or non-natural factors, disasters can cause some psychological changes in children. To reduce the level of trauma in post-disaster children, puzzle play therapy is given. Play is the right stimulation for children. Playing can improve children's thinking power so that children utilize their emotional, social, and physical aspects.

PENDAHULUAN

Bencana adalah peristiwa atau rangkaian peristiwa yang mengancam dan mengganggu kehidupan dan penghidupan masyarakat yang disebabkan oleh faktor alam dan atau faktor *non* alam termasuk manusia itu sendiri (karena konflik maupun teror) yang mengakibatkan timbulnya korban jiwa manusia, kerusakan lingkungan, kerugian harta benda dan dampak psikologis. Indonesia termasuk salah satu negara yang mempunyai tingkat risiko bencana tinggi di dunia karena menurut *World Risk Index* 2017, Indonesia menempati peringkat ke-33 dunia dibanding dengan negara lain. Kejadian bencana alam di Indonesia ada sekitar 5.186 kejadian bencana banjir yang menyumbang 45,5% dari total bencana alam, data indeks rawan bencana tahun 2011 menyebutkan bahwa provinsi Jawa Timur berada pada urutan ketiga setelah Jawa Barat dan Sumatra, ketiga wilayah ini adalah wilayah yang masuk kategori rawan bencana yang ada di Indonesia. (Kementerian Kesehatan, 2017).

Sarwono (2001), menyatakan bahwa korban dari kelompok anak-anak merupakan kelompok paling rentan yang menjadi korban dan paling menderita daripada orang dewasa. Mereka belum bisa menyelamatkan dan memulihkan diri dari rasa trauma, sehingga peluang menjadi korban lebih lanjut menjadi besar. Sebagai akibatnya mereka mengalami trauma fisik dan psikis (psikososial) karena kehilangan salah satu orangtua atau keluarganya. Akumulasi trauma psikososial itu bisa berupa reaksi fisik maupun gejala-gejala psikis seperti rasa mual, murung, pendiam, mimpi buruk, kecemasan, merasa terancam, serta hilangnya harapan hidup.

Play therapy menurut Dzulfaqori (2017) ialah sebuah teknik yang mampu menangani anak pasca trauma bencana untuk menghibur dan mengatasi masalah yang diderita anak melalui bermain. Masykur (2006) mengatakan bahwa anak-anak yang terkena korban bencana memiliki berbagai

intervensi yang selaras dengan karakteristik dan perkembangan anak agar gangguan trauma dapat menurun.

Terapi yang digunakan untuk mengurangi trauma pada anak dalam pasca bencana adalah dengan terapi bermain *puzzle*, Terapi bermain *puzzle* merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah ini anak senang bermain dengan anak lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Fitriani, Santi, Rahmayanti, 2017).

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di desa bulukerto kecamatan bumiaji pada 10 ibu dan anak usia prasekolah (3-6 tahun) dengan wawancara, diperoleh hasil bahwa, ibu mengatakan belum pernah di lakukan terapi bermain pada anak yang mengalami trauma pasca bencana desa bulukerto kecamatan bumiaji.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *quasi eksperiment* dengan pendekatan *control group pre-test post-test*. pengambilan sampel dilakukan berdasarkan karakteristik atau ciri-ciri tertentu sampai jumlah yang diinginkan. Pemilihan sampel dengan kriteria anak usia prasekolah pasca bencana banjir yang berusia 3-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini merupakan penelitian *Quasy-Experiment* rancangan *two group pre-post test design* yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) Pasca Bencana Banjir bandang di desa bulukerto kecamatan bumiaji. Setelah dilakukan pengumpulan dan analisa data, maka hasil penelitian ditampilkan sebagai berikut :

A. Data Khusus

Data hasil *pre test* sebelum di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok B maka tidak ada perbedaan tingkat trauma pada kelompok A dan B.

	Mean	Median	Min	Max	N
Pre-test A	34.5	34.0	30	40	25
Pre-test B	33.2	34.0	26	38	25

karakter yang khas, sehingga sangat dibutuhkan bentuk-bentuk

1. Data hasil Post-test setelah di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan pada kelompok B tidak di berikan terapi bermain *puzzle*.

	Mean	Min	Max	P-Value	N
Post-test A	13.0	22.0	26.0	0.000	25
Post-test B	00.0	4.73	47.0		

Berdasarkan tabel diatas didapatkan rata-rata (*mean*) dari post-test kelompok A (eksperimen) adalah 13.0, sedangkan Rata – Rata (*mean*) dari kelompok B (kontrol) *Post-test* adalah 00.0, pada Nilai *p-value* $0.000 < 0.05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan rerata yang signifikan pada *Post-test* kelompok A dan *Post-test* kelompok B. dari kelompok eksperimen *pre-test* B adalah 33.2. Dalam hasil tersebut

2. Hasil analisis perbedaan data dari pengaruh pemberian terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok yang tidak di berikan terapi bermain *puzzle*.

Varia bel	Kelompok	N	Me an	P-Value
Terap i Berm ain	Kelompok A	2	34.5	0,000
		5	0	
	Kelompok B	2	36.3	
		5	0	
Jumlah		5	100.	
		0	0	

Tabel 6 dapat dilihat Mean pada kelompok A 34,50 dan kelompok B 36,30 Dari hasil analisa uji *Mann Whitney* pada table 4.6 diketahui bahwa *P Value* sebesar 0,000 ($P < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_0 diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* pada kelompok eksperimen lebih baik di gunakan dari pada tidak di berikan terapi bermain *puzzle*.

1. Hasil *pre-test* sebelum di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok B

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A dan kelompok B nilai rata-rata (*mean*) dari *pre-test* kelompok eksperimen A adalah 34.4, sedangkan rata – rata (*mean*) dari kelompok eksperimen *pre-test* B adalah 33.2. dari data tersebut hasilnya tidak ada perubahan sebelum di berikan terapi bermain *puzzle* pada kelompok A (eksperimen) dan kelompok B (kontrol). Penelitian ini sejalan dengan Dhito Dwi Pramardika, (2020). Tentang Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Trauma Healing Pada Anak Korban Bencana Alam dengan rata-rata sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* yaitu 17.6. Hal itu sesuai dengan analisis pada kelompok kontrol yang menyatakan tidak terjadi penurunan nilai kuesioner pada trauma *healing*.

PEMBAHASAN

2. Hasil Post-test sesudah di berikan terapi bermain puzzle pada kelompok A dan kelompok B

Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan terapi bermain puzzle pada kelompok A dan kelompok B selisih nilai rata-rata yaitu (13.0) dan untuk nilai p -value $0.000 < 0.005$ nilai p -value lebih kecil dari nilai 0.005 sehingga hasilnya yaitu ada perubahan yang signifikan sesudah di berikan terapi bermain puzzle pada kelompok A (eskperimen) dan kelompok B (kontrol).

Penelitian ini sejalan dengan Muhamad Idris dkk, (2018) dengan judul "Efektifitas Terapi Bermain (puzzle) Terhadap Penurunan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di Ruang Melati Rsud Kota Bekasi". Subjek penelitian adalah anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di Ruang Melati RSUD dr. Chasbullah Abdulmadjid Kota Bekasi. Jumlah responden 15 anak. Hasil penelitian uji hipotesis didapatkan dengan menggunakan uji *Paired T-test* dengan nilai p -value = $0.009 < \alpha = 0.05$ (5%) dengan hitung sebesar 3.006 yang berarti tolak H_0 dan Terima H_1 . Kesimpulan terapi bermain (puzzle) efektif terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) di ruang melati RSUD dr. Chasbullah Abdulmadjid Kota Bekasi.

Hasil ini seperti analisis pada kelompok eksperimen yang menyatakan terjadi penurunan nilai kuesioner pada trauma healing. Permainan Puzzle yang disukai anak akan membuat anak merasa senang melakukan permainan tersebut. Sementara itu, jika anak kurang menyukai terhadap jenis permainan tertentu mereka tidak akan menikmati permainan yang mereka lakukan. Selama penelitian, peneliti menemukan anak yang mendapatkan terapi bermain mengalami penurunan skor trauma karena mungkin mereka tidak menikmati permainan yang dikerjakan.

3. Perbedaan sebelum dan sesudah di berikan terapi bermain puzzle pada kelompok A dan kelompok B

Hasil analisa uji *Mann Whitney* ditabel 4.6 diketahui bahwa P Value sebesar 0,000 ($P < 0,05$), hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima artinya ada perbedaan yang signifikan antara 2 kelompok pada terapi bermain. Dari tabel diatas juga dapat dilihat bahwa rata-rata kelompok A sebesar 34,50 dan kelompok B 36,30 jadi dapat disimpulkan bahwa terapi pemeberian bermain puzzle lebih efektif digunakan untuk menurunkan tingkat Trauma anak pasca bencana banjir bandang.

Bermain merupakan stimulasi yang tepat bagi anak.bermain dapat meningkatkan daya pikir anak sehingga anak mendayagunakan aspek emosional, social, serta fisiknya. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembangnya keseimbangan menta anak (Andriana, 2017). Salah satu terapi yang digunakan untuk menurunkan tingkat trauma anak yaitu dengan

terapi bermain puzzle, Puzzle merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak lain sehingga Puzzle dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain puzzle merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. Puzzle merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah ini anak senang bermain dengan anak lain sehingga puzzle dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Fitriani, Santi, Rahmayanti, 2017). Berdasarkan fakta dan teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian terapi bermain puzzle dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun), tetapi pemberian terapi bermain puzzle lebih efektif menurunkan tingkat trauma anak karena dengan diberikannya terapi bermain puzzle anak dapat meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus, meningkatkan ketrampilan sosial, melatih logika dan dapat melatih kesabaran pada anak. Selain itu dengan kedua terapi bermain tersebut anak dapat mengkespresikan perasaan cemas, takut, tegang dan sedih yang dialaminya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di Desa Bulukerto Kecamatan Bumiaji Kota Batu tahun 2022 dengan 50 responden dapat disimpulkan, ada pengaruh dalam menurunkan tingkat trauma sesudah diberikan terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah. Terapi bermain puzzle dapat menurunkan tingkat trauma karena dengan diberikannya terapi bermain puzzle anak dapat meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus, meningkatkan ketrampilan sosial, melatih logika dan dapat melatih kesabaran pada anak. Pemberian terapi bermian di tujukan pada anak usia prasekolah pasca bencana karena anak – anak rentan mengalami gangguan psikis. Memori-memori traumatis saat bencana datang niscaya mengendap di alam bawah sadar mereka. Melalui terapi bermain puzzle anak akan mendapatkan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2013. Characterization of Flash Flood Disaster in Indonesia (Karakterisasi Bencana Banjir Bandang di Indonesia). *Jurnal Sains Dan Teknologi Indonesia*, 15(1), 42–51.
- Amin,M. 2017. *Post Traumatic Stress Disorders Pasca Bencana: Literature Review*
Jurnal Kesehatan Al-Irsyad (JKA),Volume. 10, Halaman 68-69.

- Arikunto, 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ari, 2015. *Deteksi Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : Salemba Medika.
- Budiarto, E. 2012. *Biostatistika untuk Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta : EGC.
- Dahlan, Sopiudin., 2011 *Statistik Untuk Kedokteran dan Kesehatan Edisi 5*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dian, A.2011. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta : Salemba
- Djaeni.2014. *Ilmu Gizi dan Profesi Edisi Kelima*. Jakarta : Gramedia.
- Dony, S. 2014. *Keperawatan Anak dan Tumbuh Kembang (pengkajian dan pengukuran)*. Yogyakarta : Nuha Medika.
- Dewandaru, S. A., Sunaryo, D. K., & Darpono, A. 2012. Key Words : Multi Bencana , Banjir , Kekeringan , SIG , Malang Raya. 1–6
- Fitriani, W, 2017. *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Menjalani Kemoterapi Di Ruang Hematologi Onkologi Anak*. Jurnal ilmu keperawatan fakultas kedokteran. Universitas Universitas Lambung Mangkurat. Diakses 2 Januari 2019 (16.30)
- Halgin, R . 2012. *Psikologi Abnormal Perspektif Klinis pada Gangguan Psikologis Edisi 6 Buku 1*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Hastanti, B. 2020. Analysis of Vulnerability Levels to the Flash Flood Based on Social Economic and Institutional Factors in Wasior, Teluk Wondama, West Papua. *Jurnal Wasian*, 7(1), 25–38. <https://doi.org/10.20886/jwas.v7i1.4785>
- Saxe G, Douglas V, Barry Z. PTSD research quarterly: traumatic stress in injured and ill children. The National Center for PTSD 2003;14:1-3.
- Sumiati, S., & Sulianti, A. 2016. Pendekatan Bermain untuk Menurunkan Perilaku Menghindar pada Anak yang Mengalami Trauma Pengobatan. *Psychiatric: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 3(1), 113–120. <https://doi.org/10.15575/psy.v3i1.1099>
- hoyibah, Z., Dwiyanti, M., Mulianingsih, M., Nurmayani, W., & Wiguna, R. I. 2019. Gambaran Dampak Kecemasan dan Gejala Psikologis pada Anak Korban Bencana Gempa Bumi di Lombok. *Holistic Nursing and Health Science*, 2(1), 31–38. <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.1.2019.31-38>
- Oktiawati, dkk. 2017. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*. Tegal : CV Trans Info Media
- Fricke, Z. 2015. *Mengenali dan Memahami Tumbuh Kembang Anak*. Jogjakarta : Kahatar.
- Khoirul Amin, M. 2017. POST TRAUMATIC STRESS DISORDERS PASCA BENCANA: LITERATURE REVIEW Post Traumatic Stress Disorders Post-Disaster: Literature Review. *Jurnal Kesehatan Al-Irsyad (JKA)*, X(1), 67–73. <http://stikesalirsyadclp.ac.id/jka/index.php/jka/article/view/74>
- Hanifah, U. N., & Pratiwi, A. 2020. Gambaran kecemasan anak dengan post traumatic stress disorder sebagai dampak bencana alam angin puting beliung. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 3(2), 173–184. <https://core.ac.uk/download/pdf/327188763.pdf>
- Saputra, D. P., Alfaritdizi, R. M., & Kriswibowo, A. (2020). Model Manajemen Bencana Gunung Meletus Di Gunung Kelud. *Public Administration Journal of Research*, 2(2), 109–126. <https://doi.org/10.33005/paj.v2i2.41>
- Fauziyah, R. 2016. *Efektivitas Penggunaan Modul untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Boga Dasar Kelas X di SMK Negeri 1 Kalasan Yogyakarta (Issue 2)*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/boga/article/view/3164>
- Kusumaningtyas. 2020. Pengaruh Terapi Bermain Tebak Gambar Untuk Menurunkan Kecemasan Pada Pasien Anak Usia Toddler Akibat Hospitalisasi Di Rumah Sakit the Effect of Image Playing Therapy To Reduce Hospitalization Anxiety in Toddler Age Patients At Hospital. *JPP Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang*, 15(2), 2654–3427. <https://doi.org/10.36086/jpp.v15i1.564>
- Amalia, A., Oktaria, & Ktavani, D. 2018. Pengaruh Terapi Bermain terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah selama Masa Hospitalisasi. *Majority*, 7(2), 219–225.
- Ernawati, D., Mustikasari, & Panjaitan, R. U. 2020. Gambaran Post Traumatic Stress Disorder pada Korban Bencana Alam Post Erupsi Merapi Satu Dekade. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 03(02), 101–112.
- Putri, D., & Bayhakki. 2016. Pengaruh Terapi Relaksasi Otot Progresif Terhadap Perubahan Tingkat Insomnia Pada Mahasiswa Keperawatan. *Jurnal Ners Indonesia*, 6(1), 19–26.
- Notoadmojo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nurjannah, S. 2013a. *Menejemen Bencana*. Alfabeta.
- Nurjannah, S. 2013b. *Menejemen Bencana*. Alfabeta.
- Nursalam. 2013. *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis, Dan Instrumen (2nd Ed.)*. Salemba Medika.
- Nursalam, 2016, *Metode Penelitian*. 2016. Nursalam, 2016. *Journal Of Chemical Information And Modeling*.

Nursalam. 2017. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pendekatan Praktis*. (P.P. Lestari, Ed.) (4th ed.). Jakarta : Salemba Medika.

Rosyidie, A. 2013a. *Banjir: Fakta Dan Dampaknya , Serta Pengaruh Dari Perubahan Guna Lahan*. 24(3).

Rosyidie, A. 2013b. *Banjir: Fakta Dan Dampaknya , Serta Pengaruh Dari Perubahan Guna Lahan*. 24(3).

|