



PERUBAHAN TINGKAT KECEMASAN ANAK YANG MENDAPAT IMUNISASI INJEKSI SETELAH DILAKUKAN PERMAINAN PRIMA

Sevia Kurnia Fitri¹, Nurul Pujiastuti², Lucia Retnowati³

¹Program Jurusan Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Malang, Kota Malang, Indonesia

INFORMASI

Korespondensi:
nurul_pujiastuti@poltekk
es-malang.ac.id



Keywords: early
childhood, injection,
maze game, anxiety,
coping mechanism

ABSTRACT

Objective: Children who are undergoing treatment after injection often experience problems, so that these conditions often cause feelings of anxiety in themselves and their families. The emergence of these feelings of anxiety can spur children to use negative and positive coping mechanisms in overcoming anxiety so that it affects child development. Efforts were made to reduce children's anxiety by providing a PRIMA game (Maze Game for Anxiety). The purpose of the study was to determine changes in the level of anxiety of children who were given immunization injections after being given the PRIMA game.

Methods: The research method uses case studies. The technique of collecting data is a questionnaire using the MYPAS scale. Sampling using purposive sampling technique as many as 4 respondents.

Results: The results showed that the subjects who were given the PRIMA game intervention experienced a decrease in the level of anxiety in the post test results. Meanwhile, those who were not given the intervention experienced an increase in anxiety.

Conclusion: It is hoped that health workers and parents can use this PRIMA game to reduce anxiety in children after injection, especially during the DPT booster I immunization. Further research can be carried out on more respondents and evaluated before and after giving the PRIMA game.

PENDAHULUAN

Dewasa ini, anak-anak dihadapkan dengan masalah kecemasan yang muncul akibat adanya perubahan sosial yang memungkinkan mereka sering berhadapan dengan orang lain dan lingkungan. Anak adalah individu yang masih bergantung pada orang dewasa dan lingkungan untuk memenuhi kebutuhan belajar mandiri. Anak yang sedang menjalani perawatan setelah injeksi seringkali mengalami masalah, sehingga kondisi tersebut seringkali menimbulkan perasaan cemas pada diri anak maupun keluarga. Timbulnya perasaan cemas tersebut dapat memacu anak menggunakan mekanisme koping negatif maupun positif dalam mengatasi kecemasan sehingga memengaruhi perkembangan anak (Sutrisno & Widodo, 2017). Anak yang dirawat di rumah sakit seringkali merasakan nyeri, terutama ketika dilakukan injeksi. Rasa nyeri tersebut dapat menimbulkan trauma pada anak termasuk dapat menyebabkan kecemasan dan stres. Nyeri memerlukan penanganan yang tepat yaitu dengan manajemen nyeri (Zahra & Agustin, 2020). Hasil penelitian Fatmawati, et al (2019) menunjukkan bahwa terdapat 3 (30%) anak mengalami kecemasan sedang, 5 (50%) anak mengalami kecemasan berat, dan 2 (20%) anak mengalami kecemasan ringan. Data tersebut menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecemasan berat di ruang rawat inap masih cukup banyak.

Anak yang mengalami hospitalisasi dapat mengalami kecemasan ringan sekitar 10% dan sekitar 2% mengalami kecemasan berat. Penelitian dilakukan untuk melihat respon hospitalisasi terjadi anak usia 3-12 tahun didapatkan bahwa 77% anak mengatakan nyeri serta takut saat dilakukan pengambilan darah dan injeksi, 63% anak mengalami kekakuan otot, 63% anak menangis sampai berteriak (Nasbar, 2017). Pengalaman nyeri pada saat anak dilakukan imunisasi atau dilakukan injeksi, dikhawatirkan akan menimbulkan dampak jangka panjang yaitu perasaan trauma anak tentang pengalaman nyeri. Apabila hal tersebut tidak segera ditangani dengan baik, maka dapat menyebabkan dampak psikologis pada anak yang dapat mengganggu perkembangan anak (Susanti et al., 2020).

Kecemasan yang dialami oleh anak berisiko dapat mengganggu pertumbuhan serta perkembangannya.

Reaksi anak terhadap sakit ialah kecemasan karena perpisahan, kehilangan, perlukaan tubuh, dan rasa nyeri yang dirasakan. Tindakan keperawatan pada pasien anak umumnya memerlukan tindakan invasif seperti injeksi, meskipun tindakan ini disarankan untuk dihindari, tetap saja prosedur ini memiliki kelebihan dalam fungsinya yaitu memasukkan substansi tertentu ke dalam tubuh pasien. Anak yang mengalami nyeri akibat prosedur tindakan akan menunjukkan reaksi perilaku negatif seperti lebih agresif, tidak kooperatif, dan bermusuhan. Apabila prosedur ini terus berlanjut, maka akan mengganggu proses tumbuh kembang anak (Sureskiarti & Brutu, 2017).

Untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak, anak juga perlu bermain. Bermain merupakan cara anak belajar tentang apa saja yaitu belajar tentang objek, kejadian, situasi, dan konsep misalnya membedakan benda halus, kasar, dan lain-lain. Mereka juga berlatih koordinasi berbagai otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu, melalui bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan dan berusaha mendapatkan sesuatu. Anak-anak belajar melalui bermain. Pengalaman bermain yang menyenangkan pada anak baik melalui bahan, benda, dengan anak lain, dan dukungan orang dewasa dapat membantu anak-anak berkembang secara optimal (Hidayah, 2020). Salah satu permainan yang dapat diberikan untuk menstimulasi tumbuh kembang anak dan mengurangi kecemasan pada anak adalah permainan labirin. Permainan labirin adalah sebuah permainan mencari jalan keluar melalui jalan yang bercabang dan berliku-liku. Permainan labirin bertujuan untuk menentukan jalur yang tepat dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Permainan ini dapat meningkatkan kreativitas serta melatih konsentrasi anak (Yulistari et al., 2018).

Menurut Riri (2016) mengatakan bahwa bermain labirin pada anak membantu anak untuk mengenali ruang-ruang yang ada pada labirin dan melatih anak untuk mencari jalan keluar sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak dan dapat menstimulasi motorik halus anak. Permainan labirin dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak karena permainan tersebut dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan permainan labirin diantaranya yaitu mencari jalan keluar dari jalan yang berliku-liku, mencapai suatu titik tujuan yang

telah ditentukan dalam permainan dari jalan yang berliku-liku dan lain sebagainya.

Selain itu, solusi yang dapat diberikan kepada anak yang mengalami kecemasan saat injeksi adalah dengan memberikan intervensi distraksi audiovisual. Distraksi audiovisual merupakan teknik pengalihan perhatian anak terhadap nyeri saat diberikan prosedur injeksi menggunakan komponen suara dan gambar (Zahra & Agustin, 2020). Namun dari sudut pandang ilmu kesehatan jiwa, penggunaan gadget untuk anak usia dini sangat tidak disarankan karena dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak secara alami, terbatasnya kesempatan anak untuk belajar dikarenakan gadget hanya berkomunikasi satu arah yaitu merespon (Puspita, 2020). Untuk itu penulis memilih permainan labirin untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak atau disingkat PRIMA yang dilakukan saat prosedur injeksi imunisasi. Sebagian anak akan merasakan trauma dan cemas setelah dilakukan injeksi. Dengan diberikan intervensi bermain, khususnya dengan permainan PRIMA diharapkan kecemasan anak menurun. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Perubahan Tingkat Kecemasan Anak yang dilakukan Injeksi Imunisasi setelah diberikan Permainan PRIMA di Puskesmas Pembantu (Pustu) Desa Mulyoarjo Kecamatan Lawang Kabupaten Malang”.

METODE

Desain Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus merupakan rancangan penelitian yang mencakup pengkajian satu unit penelitian secara intensif (Nursalam, 2016). Studi kasus termasuk dalam penelitian analisis deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan terfokus pada suatu kasus tertentu untuk diamati dan dianalisis secara cermat sampai tuntas. Pada studi kasus ini mendeskripsikan tentang perubahan tingkat kecemasan anak yang dilakukan injeksi setelah diberikan permainan PRIMA di Puskesmas Pembantu (Pustu) Desa Mulyoarjo Kecamatan Lawang.

Populasi dalam penelitian sudi kasus ini adalah balita di Pustu Desa Mulyoarjo Kecamatan Lawang. Penentuan sampel penelitian ini peneliti menggunakan teknik purposive sampling. Menurut Nursalam (2016), purposive sampling yaitu suatu teknik penetapan sampel dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan yang

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Lokasi penelitian bertempat di Puskesmas Pembantu (Pustu) Desa Mulyoarjo Kecamatan Lawang. Sedangkan waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November sampai Desember 2021.

Fokus studi adalah batas penelitian yang ditetapkan dengan tujuan agar tidak menimbulkan kebingungan dalam memverifikasi, mereduksi dan menganalisa data (Supriyanto, Djohan, 2011). Fokus studi pada penelitian ini adalah perubahan tingkat kecemasan pada anak yang dilakukan injeksi imunisasi khususnya imunisasi DPT setelah diberikan permainan PRIMA.

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berasal dari sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan. Sumber data primer penelitian ini merupakan hasil kuisisioner skala Modified Yale Preoperative Anxiety Scale (MYPAS), hasil wawancara free talk dan hasil observasi pada saat penelitian. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan di lapangan. Sumber data sekunder didapatkan dari hasil kajian pustaka tentang anak, kecemasan anak saat injeksi dan permainan labirin.

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk pengumpulan data, instrumen ini dapat berupa angket atau kuisisioner, formulir observasi, ataupun formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data (Notoatmodjo, 2012). Alat atau instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar kuisisioner berupa skala Modified Yale Preoperative Anxiety Scale (MYPAS). Skala MYPAS adalah alat ukur kecemasan untuk mengevaluasi tingkat kecemasan pada anak yang akan dilakukan tindakan operasi maupun tindakan medis yang terdiri dari 22 poin dan 5 kategori dengan reabilitas dan validitas yang tinggi (Nugraha et al., 2021). Responden diminta untuk mengisi kuisisioner sebelum dilakukan tindakan injeksi atau imunisasi (pre-test) dan setelah dilakukan tindakan injeksi atau imunisasi (post-test).

Analisa data merupakan hal penting dalam penelitian sebagai bahan pengambilan keputusan untuk memecahkan masalah penelitian. Dalam arti luas yaitu interpretasi yang berguna untuk mencari makna hasil penelitian dan tidak hanya menjelaskan atau menganalisis tetapi juga melakukan inferensi

(generalisasi) dengan teori yang relevan dengan hasil penelitian (Setiadi, 2013). Dalam penelitian studi kasus ini, setelah peneliti mengumpulkan data maka data tersebut selanjutnya dianalisis dengan cara analisis naratif, dimana hasil kesimpulan dari observasi, wawancara dan pengisian kuisioner akan dijelaskan dalam bentuk narasi.

Untuk dapat memberikan penilaian terhadap pengaruh permainan PRIMA terhadap tingkat kecemasan pada anak saat diberikan injeksi, diberikan kuisioner berupa skala MYPAS. Pada kuisioner tersebut terdapat 22 pernyataan dengan 5 kategori yaitu kegiatan, pernyataan, luapan emosi, keadaan ingin tahu dan peranan orangtua.

Pada penilaian kegiatan terdapat 4 poin, pada penilaian pernyataan terdapat 6 poin, pada bagian luapan terdapat 4 poin, pada bagian keadaan ingin tau terdapat 4 poin, dan pada bagian peranan orangtua terdapat 4 poin. Pada masing-masing kategori, responden diminta untuk melingkari nomor yang paling mendekati dengan kondisi situasi anak. Apabila responden memilih angka 1, maka sama dengan kategori tersebut memiliki poin 1.

Setelah semua kuisioner diisi, skor total dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$(A/4 + B/6 + C/4 + D/4 + E/4) \times 100/5 =$$

Dari perhitungan rumus tersebut dapat disimpulkan tingkat kecemasan anak dengan skor yang telah ditetapkan, yaitu:

Total Skor :

- <30 = tidak cemas
- 30-53 = cemas ringan
- 54-77 = cemas sedang
- 78-100 = cemas berat

Selain menggunakan rumus tersebut, pada saat pengisian kuisioner pre-test dan post-test juga dilakukan perhitungan denyut nadi anak.

HASIL

Pemaparan Fokus Studi Kasus

Fokus studi kasus ini adalah perubahan tingkat kecemasan pada anak yang dilakukan injeksi imunisasi DPT booster I setelah diberikan permainan PRIMA. Pemaparan studi kasus ini didapatkan dari hasil pengisian kuisioner skala MYPAS (Modified Yale Preoperative Anxiety Scale) oleh orangtua keempat subjek, wawancara free talk dan berdasarkan observasi peneliti. Pengisian kuisioner dilakukan sebanyak dua kali

yaitu saat sebelum dilakukan tindakan injeksi imunisasi sebagai pre test dan setelah dilakukan injeksi imunisasi sebagai post test. Pada studi kasus ini dibagi menjadi dua bagian yaitu subjek I dan III diberi intervensi dengan permainan PRIMA sedangkan subjek II dan IV tidak diberi intervensi apapun.

Subjek yang Diberi Intervensi Permainan PRIMA

Subjek I

Hasil kuisioner (pre test) skala MYPAS subjek I sebelum diberi intervensi dengan permainan PRIMA yaitu berjumlah 75 yang berarti An. F mengalami kecemasan sedang. Denyut nadi An. F pun cukup cepat yaitu 162x/menit. Kegiatan yang dilakukan subjek yaitu, An. F tampak bergerak tanpa aktivitas yang jelas, menggeliat dan memegang ibunya. An. F tidak berbicara atau menanggapi orang sekitarnya, melainkan hanya menangis dan berteriak keras terus menerus. An. F meluapkan emosinya dengan menangis dan menjadi sangat marah. An. F tidak memiliki ketertarikan atau keingintahuan terhadap lingkungan sekitar, An. F tampak panik, merengek, menangis dan mendorong orang sekitarnya. Pada kondisi seperti ini, orangtua memiliki peran yang sangat penting bagi An. F karena An. F tidak bisa jauh dari ibunya dan akan marah/menangis apabila berpisah dengan ibunya, An. F memeluk erat ibunya dan tidak melepaskannya. Ibu An. F juga mengatakan bahwa An. F setiap imunisasi memang selalu menangis dan menarik diri.

Sedangkan hasil kuisioner (post test) skala MYPAS subjek I setelah diberi intervensi dengan permainan PRIMA yaitu berjumlah 40 yang berarti An. F mengalami kecemasan ringan. Denyut nadi An. F menurun yaitu 137x/menit. Kegiatan yang dilakukan An. F yang sebelumnya hanya bergerak tanpa aktivitas yang jelas, menjadi memperhatikan sekeliling sambil bermain permainan PRIMA. An. F menanggapi orang dewasa yang berbicara hanya dengan menganggukkan kepala atau menggelengkan kepala. Emosi An. F tampak netral, tidak ada emosi yang berarti pada wajah An. F. Namun An. F masih merasa waspada melihat sekitarnya dan terkadang terkejut dengan suara-suara orang dewasa yang tidak dikenalnya. An. F mencari perlindungan dan kenyamanan kepada ibunya dengan bersandar dan tetap berada di gendongan ibunya. Setelah An. F berhasil menyelesaikan permainan PRIMA dan juga selesai imunisasi, peneliti memberikan reward kepada An. F sehingga An. F tampak sangat senang.

Berdasarkan observasi peneliti, An. F tampak lebih tenang setelah diberi permainan PRIMA.

Subjek III

Hasil kuisioner (pre test) skala MYPAS subjek III sebelum diberi intervensi dengan permainan PRIMA yaitu berjumlah 78 yang berarti An. S mengalami kecemasan berat. Denyut nadi An. S yaitu 155x/menit. Kegiatan yang dilakukan subjek yaitu An. S bergerak tanpa aktivitas yang jelas dan memegang ibunya. An. S sejak datang hanya merengek, mengerang dan merintih. Emosi An. S tampak sedih dan wajah tampak tegang. An. S tidak memiliki ketertarikan atau keingintahuan terhadap lingkungan sekitar, An. S tampak panik, merengek dan menangis. An. S tidak ingin berhubungan dengan orang lain, An. S hanya mau melakukan perintah ibunya jika ia tetap berada di gendongan ibunya. Ibu An. S mengatakan sejak pagi memang An. S sudah rewel tanpa alasan yang jelas, namun menjadi bertambah parah setelah datang ke Pustu untuk imunisasi.

Sedangkan hasil kuisioner (post test) skala MYPAS subjek III setelah diberi intervensi dengan permainan PRIMA yaitu berjumlah 32 yang berarti An. S mengalami kecemasan ringan. Denyut nadi An. S menurun yaitu menjadi 128x/menit. Kegiatan yang dilakukan An. S yang sebelumnya hanya bergerak tanpa aktivitas yang jelas, menjadi memperhatikan sekeliling sambil bermain permainan PRIMA. An. S menanggapi orang dewasa yang berbicara hanya dengan menganggukkan kepala atau menggelengkan kepala. Emosi An. S tampak netral, tidak ada emosi yang berarti pada wajah. An. S memiliki keingintahuan pada sekitar, An. S tampak berjaga-jaga dan memerhatikan sekeliling. An. S tampak sibuk bermain dan duduk dengan tenang. Setelah An. S berhasil menyelesaikan permainan PRIMA dan juga selesai imunisasi, peneliti memberikan reward kepada An. S sehingga An. S tampak sangat senang. Berdasarkan observasi peneliti, An. S tampak jauh lebih tenang dan senang setelah diberi permainan PRIMA.

Subjek yang Tidak Diberi Intervensi Apapun

Subjek II

Hasil kuisioner (pre test) skala MYPAS subjek II yaitu berjumlah 57 yang berarti An. A mengalami kecemasan sedang. Denyut nadi An. A yaitu 136x/menit. Kegiatan yang dilakukan subjek yaitu An. A memperhatikan sekelilingnya. An. A tidak menanggapi orangtuanya maupun tenaga kesehatan namun hanya merengek dan merintih

saja. Ekspresi An. A tampak sedang ketakutan dan tubuhnya menegang. Mata An. A tampak waspada melihat sekelilingnya terutama melihat tenaga kesehatan dikarenakan An. A takut dengan jarum suntik. Disaat seperti ini, An. A mencari perlindungan dan kenyamanan kepada orangtuanya dengan bersandar kepada ayahnya. Orangtua An. A mengatakan bahwa biasanya An. A ketika imunisasi memerlukan sesuatu untuk mengalihkan perhatiannya, biasanya dengan menonton film di HP. Namun ketika An. A dijadikan subjek studi kasus dan tidak diberi intervensi apapun, membuat An. A merasa lebih cemas dari biasanya.

Sedangkan hasil kuisioner (post test) skala MYPAS subjek II setelah imunisasi tanpa diberi intervensi apapun yaitu berjumlah 68 yang berarti An. A mengalami kecemasan sedang namun terjadi peningkatan nilai kecemasan pada An. A. Denyut nadi An. A pun juga meningkat menjadi 144x/menit. Kegiatan yang dilakukan An. A sebelumnya memperhatikan sekitar, namun kini menjadi bergerak tanpa aktivitas yang jelas dan memegang ayahnya. An. A tidak menanggapi orang lain yang berbicara namun hanya merengek saja dan meminta untuk pulang. An. A tampak sedih dan wajahnya seperti sedang ketakutan akibat jarum suntik. An. A tetap terlihat waspada dengan sekitarnya dan mencari perlindungan dengan bersandar pada ayahnya. Berdasarkan observasi peneliti, An. A terlihat lebih cemas setelah diimunisasi, An. A juga terus menerus ingin merebut HP ayahnya dan meminta untuk pulang, orangtua An. A mengatakan bahwa biasanya An. A tidak seperti ini karena biasanya An. A diberi HP untuk menonton film sebagai pengalih perhatiannya.

Subjek IV

Hasil kuisioner (pre test) skala MYPAS subjek IV yaitu berjumlah 71 yang berarti An. P mengalami kecemasan sedang. Denyut nadi An. P yaitu 134x/menit. Kegiatan yang dilakukan An. P yaitu An. P bergerak tanpa aktivitas yang jelas sambil memegang ayahnya. An. P tidak menanggapi orangtuanya maupun tenaga kesehatan, namun An. P berteriak "tidak mau disuntik". An. P terlihat sedih dan ketakutan. Keingintahuan An. P terhadap sekitarnya, An. P terlihat waspada melihat sekitarnya dan badan menjadi menegang. An. P mencari perlindungan dan kenyamanan dengan bersandar kepada ayahnya. Kader Desa Mulyoarjo dan asisten bidan mengatakan memang biasanya An. P setiap hendak diimunisasi selalu lari dan sulit dibujuk, terkadang An. P juga hanya fokus bermain. Namun dikarenakan pada imunisasi kali ini An. P tidak diberi intervensi apapun termasuk permainan,

sehingga lebih rewel dari biasanya.

Sedangkan hasil kuisisioner (post test) skala MYPAS subjek IV setelah imunisasi tanpa diberi intervensi apapun yaitu berjumlah 96 yang berarti An. P mengalami kecemasan berat. Denyut nadi An. P pun mengalami peningkatan yaitu menjadi 160x/menit. Kegiatan yang dilakukan An. P menghindari tenaga kesehatan dan tidak mau melakukan aktivitas apapun, An. P hanya ingin digendong ayahnya saja dan tidak mau terpisah dengan ayahnya. An. P tidak menanggapi orang lain, hanya menangis dan berteriak terus menerus. An. P meluapkan emosinya dengan menangis dan berteriak keras terus menerus. An. P tampak waspada melihat sekitarnya dan badannya menegang. Pada saat seperti ini peran ayahnya menjadi sangat penting karena An. P hanya menatap ayahnya, tidak ingin berhubungan dengan orang lain dan selalu ingin ada di gendongan ayahnya. Berdasarkan observasi peneliti, An. P terlihat sangat cemas setelah diimunisasi dibanding sebelum diimunisasi.

Tabel 1. Rekap Hasil Kuisisioner Pre Test dan Post Test

Subjek	Jenis Kelamin	Diberi Intervensi Permainan PRIMA	Hasil Pre Test skala MYPAS	Hasil Post Test skala MYPAS
Subjek I	Laki-laki	Ya	A3 + B6 + C4 + D4 + E4 = 75 (Cemas sedang)	A1 + B2 + C2 + D3 + E2 = 40 (Cemas ringan)
Subjek II	Laki-laki	Tidak	A1 + B5 + C3 + D3 + E2 = 57 (Cemas sedang)	A3 + B4 + C3 + D3 + E2 = 68 (Cemas sedang)
Subjek III	Perempuan	Ya	A3 + B4 + C3 + D4 +	A1 + B2 + C2 + D1 +

E3 = 78 (Cemas berat)	E1 = 32 (Cemas ringan)
A3 + B5 + C3 + D3 + +E2 = 71 (Cemas sedang)	A4 + B6 + C4 + D3 + E3 = 96 (Cemas berat)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata laki-laki mengalami kecemasan lebih rendah dibanding perempuan. Rata-rata nilai *pre test* laki-laki yaitu 66 poin, sedangkan perempuan 74 poin, terdapat perbedaan 8 poin pada rata-rata nilai *pre test* antara laki-laki dan perempuan. Begitu pula dengan rata-rata hasil *post test* laki-laki yaitu 54 poin, sedangkan perempuan 64 poin, terdapat perbedaan 10 poin pada rata-rata nilai *post test* antara laki-laki dan perempuan. Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa subjek yang diberi intervensi dengan Permainan PRIMA mengalami penurunan tingkat kecemasan yang cukup signifikan, sedangkan subjek yang tidak diberi intervensi apapun justru mengalami peningkatan tingkat kecemasan setelah dilakukan injeksi imunisasi. Rata-rata nilai *pre test* subjek yang diberi intervensi yaitu 76 poin, sedangkan subjek yang tidak diberi intervensi apapun yaitu 64 poin. Rata-rata nilai *post test* subjek yang diberi intervensi yaitu 36 poin, sedangkan subjek yang tidak diberi intervensi apapun yaitu 82 poin. Terdapat perbedaan 46 poin rata-rata hasil *post test* subjek yang diberi intervensi permainan PRIMA dan subjek yang tidak diberi intervensi apapun.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil studi kasus keempat subjek dua laki-laki dan dua perempuan, secara umum semua subjek mengalami kecemasan ketika dilakukan injeksi imunisasi. Setiap orangtua subjek juga memiliki kebiasaan yang berbeda-beda untuk menangani kecemasan anaknya. Subjek I memiliki kebiasaan setiap imunisasi selalu menangis dan menarik diri, namun orangtua subjek I biasa mengatasi kecemasan anaknya dengan dekapan dan memberinya minum susu. Subjek II sangat takut melihat jarum suntik, subjek II selalu membutuhkan sesuatu yang digunakan untuk mengalihkan

perhatiannya, orangtua subjek II biasa mengalihkan perhatiannya dengan memberi tontonan melalui HP. Subjek III merupakan pribadi yang tenang dan tidak mudah cemas, biasanya ketika imunisasi ia hanya menangis sebentar kemudian tenang lagi terutama apabila diberi camilan atau mainan. Namun dikarenakan pada hari dilakukannya imunisasi DPT booster yang pertama ini, sejak pagi subjek III rewel tanpa alasan yang jelas, sehingga memengaruhi kecemasannya saat hendak dilakukan injeksi imunisasi. Sedangkan pada subjek IV memiliki kebiasaan saat hendak dilakukan injeksi imunisasi ia selalu berlari dan menarik diri, ia juga terbiasa terlalu fokus bermain dan sulit dibujuk, sehingga ketika ia tidak diberi permainan atau intervensi apapun, membuat kecemasannya semakin meningkat. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa peran orangtua juga sangat penting dalam mengatasi kecemasan anak. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2018) tentang terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi anak, dikatakan bahwa keterlibatan orangtua sangat memengaruhi tingkat kecemasan anak, orangtua yang kooperatif dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan anak.

Berdasarkan hasil kuisioner skala MYPAS, wawancara free talk dan hasil observasi peneliti, terdapat penurunan tingkat kecemasan pada subjek yang diberi intervensi Permainan PRIMA, sedangkan subjek yang tidak diberi intervensi apapun justru mengalami peningkatan kecemasan setelah dilakukan injeksi imunisasi. Subjek yang diberi intervensi PRIMA memperoleh nilai rata-rata pada pre test sejumlah 76 poin (cemas sedang) dan nilai rata-rata post test sejumlah 36 poin (cemas ringan). Sedangkan subjek yang tidak diberi intervensi apapun memperoleh nilai rata-rata pada pre test sejumlah 64 poin (cemas sedang) dan rata-rata hasil post test sejumlah 82 poin (cemas berat). Menurut opini peneliti, selain dipengaruhi kebiasaan subjek dan orangtua subjek dalam mengatasi kecemasan subjek, juga dipengaruhi oleh teknik distraksi yang diberikan kepada subjek salah satunya dengan Permainan PRIMA ini yang dapat mengatasi kecemasan anak saat dilakukan injeksi imunisasi. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Pitriana, 2019), anak yang diberi permainan puzzle mengalami penurunan tingkat kecemasan yang signifikan dibanding anak yang tidak diberi intervensi apapun dalam menghadapi hospitalisasi. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hariyadi, 2019) bahwa permainan puzzle dapat

menurunkan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi secara signifikan dari sebelumnya yang mengalami kecemasan sebanyak 73,7% turun menjadi 21,1% setelah diberi terapi bermain puzzle.

Sedangkan berdasarkan jenis kelamin, perempuan mengalami tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan laki-laki. Subjek berjenis kelamin laki-laki memperoleh nilai rata-rata pada pre test sejumlah 66 poin (cemas sedang) dan nilai rata-rata post test sejumlah 54 poin (cemas sedang). Sedangkan subjek yang berjenis kelamin perempuan memperoleh nilai rata-rata pada pre test sejumlah 74 poin (cemas sedang) dan rata-rata hasil post test sejumlah 64 poin (cemas sedang). Terdapat perbedaan 8 poin pada rata-rata hasil pre-test laki-laki dan perempuan. Sedangkan rata-rata hasil post test laki-laki dan perempuan terdapat perbedaan 10 poin. Meski perbedaan nilai kecemasan laki-laki dan perempuan tidak terlalu jauh berbeda, namun perempuan mengalami kecemasan yang lebih tinggi dibanding laki-laki ketika dilakukan injeksi imunisasi. Menurut pendapat peneliti, perempuan lebih mudah merasa cemas atau stres dikarenakan perempuan memiliki perasaan yang lebih sensitif dibanding laki-laki. Sedangkan menurut Pulungan & Purnomo, 2017, anak perempuan lebih cemas daripada anak laki-laki karena anak perempuan lebih sensitif dan mendapat stressor lebih intensif dibanding anak laki-laki yang eksploratif.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil studi kasus dan pembahasan mengenai perubahan tingkat kecemasan anak yang dilakukan injeksi imunisasi setelah diberikan Permainan PRIMA, dapat disimpulkan bahwa semua subjek mengalami kecemasan setiap hendak dilakukan injeksi imunisasi. Subjek I dan III yang diberi intervensi dengan Permainan PRIMA mengalami penurunan tingkat kecemasan yang cukup signifikan dengan nilai rata-rata pre test 76 poin (cemas sedang) dan nilai rata-rata post test sejumlah 36 poin (cemas ringan). Sedangkan subjek II dan IV yang tidak diberi intervensi apapun justru mengalami peningkatan kecemasan setelah dilakukan injeksi imunisasi dengan rata-rata hasil pre test sejumlah 64 poin (cemas sedang) dan rata-rata hasil post test sejumlah 82 poin (cemas berat). Jika berdasarkan jenis kelamin, tingkat kecemasan perempuan subjek III dan IV lebih tinggi dengan nilai rata-rata pada pre test sejumlah 74 poin (cemas sedang) dan rata-rata hasil post test sejumlah 64 poin (cemas sedang) dibandingkan laki-laki subjek I dan III dengan nilai rata-rata pada pre test sejumlah 66

poin (cemas sedang) dan nilai rata-rata post test sejumlah 54 poin (cemas sedang).

SARAN

Diharapkan tenaga kesehatan di fasilitas pelayanan kesehatan dasar menerapkan permainan PRIMA pada balita yang akan dilakukan imunisasi khususnya imunisasi dalam bentuk injeksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 12(2), 15–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/jhs.v12i02.996>
- Hariyadi. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo. *Tunas-Tunas Riset Kesehatan*, 9(4), 369–373. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33846/2trik9414>
- Hidayah, R. N. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Labirin di RA Imama Mijen Semarang [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12920/1/1603106010_Rifka_Nur_Hidayah_Lengkap_Tugas_Akhir_-_Nona_Teh.pdf
- Nasbar, C. (2017). Pengaruh Penerapan Atraumatic Care: Medical Play terhadap Respon Kecemasan Anak Usia Prasekola yang Hospitalisasi di Ruang Rawat Inap Anak RSUP Dr. Zein Painan [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/29846/2/%281%29cover-abstrak.pdf>
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nugraha, D., Bisri, D. Y., & Halimi, R. A. (2021). Perbandingan Penggunaan Masker Anestesi Berpewangi dengan Masker Anestesi Tidak Berpewangi terhadap Tingkat Kecemasan Anak pada Induksi Inhalasi. *Jurnal Anestesi Perioperatif*, 9(1), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.15851/jap.v9n1.2387>
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (Edisi 3)*. Salemba Medika.
- Pitriana, L. (2019). Efektivitas Pemberian Terapi Bermain Puzzle dan Terapi Bermain Menggambar terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah dalam Menghadapi Hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo [STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun]. <http://repository.stikes-bhm.ac.id/683/1/1.pdf>
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Umam (ed.); 1st ed.)*. Cipta Media Nusantara.
- Rahayu, F. S. (2018). Penerapan Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Bangsal Dahlia RSUD Wonosari [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/2121/1/KTI_UTUH_FARIDA_-_Copy.pdf
- Riri. (2016). *Seru dan Asyik Bermain Maze Kata (Alf. Yogi S (ed.); 1st ed.)*. PT. Bhuana Ilmu Populer (BIP).
- Setiadi. (2013). *Konsep & Praktik Penulisan Riset Keperawatan (2nd ed.)*. Graha Ilmu.
- Supriyanto, Djohan, A. . (2011). *Metodologi Riset Bisnis dan Kesehatan*. PT. Grafika Wangi Kalimantan.
- Fatmawati, L., Syaiful, Y., & Ratnawati, D. (2019). Pengaruh Audiovisual Menonton Film Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Saat Prosedur Injeksi Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 12(2), 15–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/jhs.v12i02.996>
- Hariyadi. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Pra Sekolah (3-6 Tahun) di RSUD Dr. Harjono Kabupaten Ponorogo. *Tunas-Tunas Riset Kesehatan*, 9(4), 369–373. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33846/2trik9414>
- Hidayah, R. N. (2020). Upaya Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Labirin di RA Imama Mijen Semarang [Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/12920/1/1603106010_Rifka_Nur_Hidayah_Lengkap_Tugas_Akhir_-_Nona_Teh.pdf
- Nasbar, C. (2017). Pengaruh Penerapan Atraumatic Care: Medical Play terhadap Respon Kecemasan Anak Usia Prasekola yang Hospitalisasi di Ruang Rawat Inap Anak RSUP Dr. Zein Painan [Universitas Andalas]. <http://scholar.unand.ac.id/29846/2/%281%29cover-abstrak.pdf>

- Notoatmodjo, S. (2012). Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan. Rineka Cipta.
- Nugraha, D., Bisri, D. Y., & Halimi, R. A. (2021). Perbandingan Penggunaan Masker Anestesi Berpewangi dengan Masker Anestesi Tidak Berpewangi terhadap Tingkat Kecemasan Anak pada Induksi Inhalasi. *Jurnal Anestesi Perioperatif*, 9(1), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.15851/jap.v9n1.2387>
- Nursalam. (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis (Edisi 3). Salemba Medika.
- Pitriana, L. (2019). Efektivitas Pemberian Terapi Bermain Puzzle dan Terapi Bermain Menggambar terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah dalam Menghadapi Hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo [STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun]. <http://repository.stikes-bhm.ac.id/683/1/1.pdf>
- Puspita, S. (2020). MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Umam (ed.); 1st ed.). Cipta Media Nusantara.
- Rahayu, F. S. (2018). Penerapan Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Bangsal Dahlia RSUD Wonosari [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. [http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/2121/1/KTI UTUH FARIDA - Copy.pdf](http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/2121/1/KTI%20UTUH%20FARIDA%20-%20Copy.pdf)
- Riri. (2016). Seru dan Asyik Bermain Maze Kata (Alf. Yogi S (ed.); 1st ed.). PT. Bhuana Ilmu Populer (BIP).
- Setiadi. (2013). Konsep & Praktik Penulisan Riset Keperawatan (2nd ed.). Graha Ilmu.
- Supriyanto, Djohan, A. . (2011). Metodologi Riset Bisnis dan Kesehatan. PT. Grafika Wangi Kalimantan.
- Sureskiarti, E., & Brutu, M. M. N. K. (2017). Perbedaan Kecemasan Anak Usia Prasekolah pada Tindakan Injeksi dengan Diterapkan dan Tanpa Diterapkan Pemakaian Rompi Bergambar di Ruang Melati RSUD Abdul Wahab Sjahranie Samarinda. *Jurnal Ilmiah Manuntung*, 3(1), 106–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.51352/jim.v3i1.98>
- Susanti, D., Sari, R. P., & Novita, D. (2020). Pengaruh Family Triple Support terhadap Nyeri pada Bayi saat Imunisasi Measles Rubella di Wilayah Kerja Puskesmas Pauh Kota Padang Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 9(1), 29–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.25077/jka.v9i1S.1152>
- Sutrisno, & Widodo, G. G. (2017). Kecemasan Anak Usia Sekolah Sebelum dan Sesudah Mendapatkan Informasi Saat Pemberian Obat Injeksi. *Herry Susanto*, 2(2), 99–106.
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 125–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpppau.d.v5i2.4700>
- Zahra, S. I., & Agustin, D. A. (2020). LR: Distraksi Audiovisual dapat Menurunkan Intensitas Nyeri Pemasangan Infus pada Anak Usia Sekolah. *Sentani Nursing Journal*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.52646/snj.v3i2.110>