



PENERAPAN TERAPI BERMAIN "HEALTHIES STACKO" DALAM MENINGKATKAN PERILAKU KOOPERATIF PADA ANAK THALASEMIA USIA SEKOLAH

Adilah Rosna Putri¹, Lia Herliana², Dini Mariani³

^{1,2,3}Program studi DIV Keperawatan, Poltekkes Kemenkes Tasikmalaya

Kata Kunci :

Thalasemia, Perilaku kooperatif, Healthies stacko

ABSTRAK

Latar belakang: Pada anak perilaku kooperatif sangat dibutuhkan saat anak menjalani hospitalisasi. *Healthies stacko* merupakan salah satu terapi bermain yang inovatif dan edukatif yang bisa diberikan pada anak yang menjalani hospitalisasi.

Tujuan penelitian: Mengetahui gambaran penerapan terapi bermain *healthies stacko* dalam meningkatkan perilaku kooperatif anak thalasemia.

Metodologi: Kuantitatif dengan eksperimental semu (*quasi experimental*), yaitu dengan rancangan *one group pre test post-test design*. Responden penelitian ini berjumlah 2 orang usia sekolah yang dilakukan selama 3 hari penelitian.

Hasil penelitian: Pasien 1 mendapatkan skor awal 18 dan setelahnya dengan skor 25. Kemudian, pasien 2 mendapatkan skor awal 24 dan setelahnya dengan skor 27. Keduanya setelah dilakukan terapi bermain memiliki nilai skor >23, sehingga lebih kooperatif dalam melakukan perawatan thalasemia.

Keywords: *Thalassemia, Cooperative behavior, Healthies Stacko*

ABSTRACT

Background: *Cooperative behavior is essential for children undergoing hospitalization. Play therapy has been proven effective, and one innovative form of play therapy is Healthies Stacko, an educational.*

Research Objective: *To determine the implementation of Healthies Stacko play therapy in improving cooperative behavior in children with thalassemia.*

Methodology: *A quantitative case study involving two respondents with nursing issues related to anxiety. Data collection techniques included interviews and observations.*

Research results: *Patient 1 scored 18 (62.1%) before the intervention and 25 (86.2%) afterward. Patient 2 scored 24 (82.8%) before the intervention and 27 (93.1%) afterward, indicating a score >23, meaning they became more cooperative in receiving care.*

Email penulis: Adilarosna-puri@gmail.com

PENDAHULUAN

Thalasemia merupakan penyakit kelainan pembentukan hemoglobin, sehingga kualitas sel darah merah pun juga terganggu [1]. Hemoglobin tidak terbentuk sempurna akibat adanya kegagalan pembentukan salah satu rantai asam amino pembentuk hemoglobin [2]. Kurangnya kualitas sel darah merah menyebabkan sel darah merah mudah pecah atau hemolisis, sehingga umur sel darah merah atau eritrosit lebih pendek dari eritrosit normal, yaitu kurang dari 120 hari [3].

Anak dengan thalasemia tentunya akan mengalami hospitalisasi karena diperlukannya transfusi darah secara terus menerus. Hospitalisasi merupakan keadaan yang mengharuskan anak tinggal di rumah sakit, menjalani terapi, dan perawatan karena suatu alasan yang berencana maupun kondisi darurat [4]. Reaksi yang ditunjukkan oleh anak yang menjalani hospitalisasi umumnya tidak kooperatif saat dilakukan perawatan. Hal tersebut dapat terjadi karena anak menghadapi sesuatu yang belum pernah dialami, rasa tidak aman, tidak nyaman, dan sesuatu yang dirasakan menyakitkan [5].

Berbagai pendekatan intervensi telah dikembangkan untuk meningkatkan perilaku kooperatif pada anak dengan penyakit kronis, salah satunya adalah pendekatan terapi bermain. Terapi bermain terbukti efektif dapat mengalihkan perhatiannya dari rasa tidak nyaman akibat dirawat [6]. Salah satu bentuk terapi bermain yang inovatif adalah *Healthies Stacko*, sebuah media edukatif berbasis permainan balok (*stacko*) yang dimodifikasi untuk menyisipkan pesan-pesan kesehatan dan penguatan perilaku positif.

Healthies Stacko tidak hanya dirancang untuk memberikan hiburan, tetapi juga untuk menstimulasi anak agar lebih terbuka, mampu bekerjasama, dan memahami pentingnya perawatan diri. Selain itu, dapat meningkatkan kreatifitas anak dan meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal mengetahui perbedaan warna, angka, dan bentuk pada balok [7]. Terapi bermain tersebut juga bisa dijadikan terapi bermain untuk menggantikan aktivitas yang hilang pada anak thalasemia. Dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, terapi ini berpotensi membantu anak-anak thalasemia dalam membentuk perilaku kooperatif secara bertahap dan alami.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 26 Mei 2025 dengan perawat RSUD dr. Soekardjo Kota Tasikmalaya, didapatkan bahwa RSUD dr. Soekardjo Kota Tasikmalaya menempatkan urutan kedua rujukan pasien thalasemia, yaitu 94 pasien yang didominasi oleh anak-anak sebanyak 71 penyandang. Berdasarkan hal tersebut, belum adanya penerapan mengenai terapi bermain *healthies stacko* dalam meningkatkan perilaku kooperatif anak thalasemia. Sehingga, peneliti tertarik untuk melakukan penerapan terapi bermain *healthies stacko* di RSUD dr. Soekardjo Kota Tasikmalaya dengan judul "Pengaruh Terapi Bermain *Healthies Stacko* Dalam Meningkatkan Perilaku Kooperatif Pada Anak Thalasemia Usia Sekolah".

METODE

Studi kasus ini menggunakan eksperimental semu (*quasi experimental*), yaitu dengan rancangan *one group pre test post-test design*. Implementasi terapi bermain dilakukan selama 3 hari dari tanggal 27 s.d 29 Mei 2025. Pada kunjungan pertama, implementasi dilakukan dirumah sakit pada saat melakukan perawatan kunjungan transfusi darah. Pada kunjungan hari kedua dan ketiga dilakukan kunjungan kerumah responden dengan melihat tingkat kooperatif anak dalam pengecekan kadar hemoglobin dan kepatuhan dalam meminum obat. Terapi bermain *healthies stacko* dilakukan selama 15 menit. Lembar instrumen observasi tingkat kooperatif yang dipakai pada karya tulis ini bersumber dari Subandi [8]. Tingkat kooperatif anak selama tiga hari diniai pada kooperatifnya anak saat melakukan perawatan dirumah sakit seperti pemasangan infus, pemasangan transfusi darah, kepatuhan dalam meminum obat, dan lainnya.

Pengisian lembar observasi tersebut diisi pada hari pertama dan hari ketiga pertemuan. Lembar instrumen yang dipakai meliputi tentang perilaku anak pada saat perawat mengajak berbicara, perilaku anak saat perawat datang dengan membawa alat perawatan, perilaku anak saat perawat melakukan tindakan invasif, dan perilaku anak saat perawat memerintah sesuatu saat prosedur tindakan invasif. Pengisian lembar observasi diisi pada hari pertama dan hari ketiga pertemuan.

HASIL

Selama melakukan implementasi pada 2 pasien selama 3 hari tentunya terdapat perubahan dalam tingkat kooperatif anak. Terdapat respon yang berbeda antara kedua pasien dalam melakukan perawatan. Berikut respon yang dihasilkan dalam melakukan terapi bermain healthies stacko, diantaranya:

Table 1. Perubahan Skor Perilaku Kooperatif Pasien 1 dan 2

No	Nama	Sebelum Dilakukan Terapi Bermain		Sesudah Dilakukan Terapi Bermain		Nilai Normal
		Skor	%	Skor	%	
1	An. R	18	62.1	25	86.2	Perilaku Kooperatif skor > 23
2	An. F	24	82.8	27	93.1	

Table 2. Perubahan Respon Perilaku Kooperatif Pasien 1 dan 2

Tindakan	An. R	An. F
Sebelum Dilakukan Terapi Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak tidak menjawab ketika diberikan pertanyaan - Tidak adanya kontak mata dengan perawat - Selalu ingin dekat dengan orang tuanya 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak takut dengan perawat - An. F mengatakan terkadang cemas dengan kondisinya yang selalu transfusi darah.
Sesudah Dilakukan Terapi Bermain	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak sudah bisa berinteraksi dengan perawat - Tampak ada kontak mata - Tampak mampu berkonsentrasi dalam melakukan terapi bermain - Ekspresi tidak murung 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak mampu berkonsentrasi dalam melakukan terapi bermain - Tampak berinteraksi dengan ramah - Ekspresi senang dan tidak murung

PEMBAHASAN

Bermain merupakan aktivitas yang dapat menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Selain itu, terapi bermain dapat menjadi cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial, sehingga bermain merupakan media yang baik untuk belajar. Hal tersebut disebabkan karena dengan bermain anak-anak akan belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru, melakukan apa yang dapat dilakukannya, dan dapat mengenal waktu, jarak serta suara [9]. Berdasarkan hal tersebut, diperlukannya terapi bermain pada anak untuk membantu permasalahan yang terjadi pada anak.

Dilakukannya terapi bermain peningkatan hormon endorphine akan terjadi untuk menurunkan kecemasan pasien. Hormon endorphine merupakan hormon yang diproduksi di otak bagian hipotalamus. Dengan aktifnya hormon endorphine otot akan menjadi rileks, sistem imun akan meningkat, dan memperlancar oksigen dalam darah, sehingga pasien akan lebih tenang. Selain itu, kekebalan tubuh untuk melawan infeksi juga akan meningkat, sehingga akan menjadi sehat. Zat GABA (Gamma-Aminobutyric Acid) dan enkephalin juga akan keluar dalam tubuh untuk mengurangi rasa nyeri. Dengan mengatasi stressor pada anak hospitalisasi tentunya kecemasan akan teratasi dan perilaku kooperatif pada saat dilakukannya perawatan akan meningkat [4].

Pada hari pertama pasien 1 An. R memiliki rasa takut dan tidak ingin berbicara saat berinteraksi dengan perawat. Selain itu, anak tidak ingin melakukan kontak mata dengan perawat dan hanya berfokus pada aktivitas yang sedang dilakukan, yaitu bermain handphone. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian

lainnya bahwa respon anak gelisah, tidak ingin bertemu dengan orang baru, dan kurangnya koordinasi. Peneliti berasumsi bahwa hal tersebut terjadi karena anak takut mendapatkan perilaku yang membuatnya tidak nyaman, sehingga respon anak akan menolak dan menangis ^[10].

Tidak kooperatif anak selama perawatan sebelum melakukan terapi bermain disebabkan karena kecemasan dalam hal perlukaan dan rasa nyeri. Hal ini terlihat dari reaksi anak pada saat perawat mengajak bercakap-cakap sebagian anak mengusir perawat, menghindari kontak mata, dan marah pada perawat pada saat pemeriksaan. Selain itu, pada umumnya anak-anak menjerit diiringi tangis saat perawat membawa alat-alat perawat ^[11].

Pada hari kedua dan ketiga pasien 1 An. R terdapat perubahan dalam berperilaku, yaitu anak sudah mampu berinteraksi dengan perawat dan melakukan kontak mata dengan perawat. Saat berjalannya permainan pun An. R merasa senang dan kooperatif dalam melakukan permainan. Reaksi pada pasien 1 An. R sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustina dan lainnya bahwa setelah dilakukannya terapi bermain menunjukkan adanya kontak mata dengan tenaga kesehatan yang datang ke tempat tidurnya, mau menyebutkan namanya, dan mau diajak bermain ^{[12][13]}. Selain itu, peneliti juga berasumsi bahwa respon tersebut terjadi karena anak sudah beradaptasi dengan orang baru. Selain itu, anak sudah mengenali perawat dan mampu melakukan pendekatan yang membuat anak percaya.

Respon An. F pada hari pertama, kedua, dan ketiga bersikap baik dan mampu menerima perawat dengan ramah. Hal tersebut disebabkan karena anak mampu menjawab dan berinteraksi dengan perawat. Selain itu, Anak tersebut terlihat tenang dalam melakukan perawatan. Pada anak yang kooperatif sebelum dilakukan intervensi dapat disebabkan adanya koping dari orang tua selama melakukan perawatan ^[11]. Salah satu cara untuk menciptakan perilaku kooperatif anak selama perawatan, yaitu memberikan permainan yang mengedukasi dan membuat anak lupa dengan perasaan cemas selama hospitalisasi ^[11].

Anak thalasemia dengan pengobatan seumur hidup membuatnya menjadi terbiasa dalam melakukan perawatan. Kecemasan anak dalam perawatan transfusi darah akan cenderung berkurang. Namun, anak thalasemia akan kehilangan waktunya untuk melakukan kegiatan sehari-hari ^[14]. Contohnya seperti kurang efektifnya dalam masuk sekolah dan berkurangnya aktivitas sosialisasi disekolah karena mengharuskannya untuk melakukan transfusi darah setiap bulannya.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan terapi bermain *Healthies Stacko* selama 3 hari di RSUD dr. Soekardjo, maka dapat disimpulkan bahwa: pelaksanaan dalam penerapan terapi bermain *Healthies Stacko* dilakukan dalam 3 hari selama 15 menit; Skor kedua responden An. R dan An. F setelah dilakukannya terapi bermain *Healthies Stacko* lebih tinggi jika dibandingkan dengan sebelum dilakukannya terapi bermain *Healthies Stacko*, yaitu nilai skor >23, sehingga An. R lebih kooperatif dalam melakukan perawatan dari hari sebelumnya.

REFERENCES

- [1] S. Adini, N. Indriani, and S. Februanti, "Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kepatuhan Minum Obat Kelasi Besi Pada Anak Thalasiaemia," *J. Asuhan Ibu dan Anak*, vol. 6, no. 2, pp. 51–56, 2021, doi: 10.33867/jaia.v6i2.252.
- [2] C. R. Aulia and E. Puji Astuti, "Gambaran Status Gizi Ibu Hamil Pada Kejadian Berat Badan Lahir Rendah (BBLR) di RSUD Wonosari Tahun 2014," *Media Ilmu Kesehat.*, vol. 4, no. 3, pp. 142–147, 2015.
- [3] M. Syobri, F. L. Mustofa, and N. Triswanti, "Hubungan Kepatuhan Konsumsi Kelasi Besi Terhadap Pertumbuhan Anak Dengan Thalasiaemia," *J. Ilm. Kesehat. Sandi Husada*, vol. 11, no. 1, pp. 387–391, 2020, doi: 10.35816/jiskh.v11i1.300.
- [4] N. Y. Triana and F. Kumala Dewi, "Pengaruh Clay Therapy Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Pra Sekolah Yang Menjalani Hospitalisasi: Literature Review," *J. Innov. Res. Knowl.*, p. 2, 2022.
- [5] N. Gerungan, "Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Akibat Hospitalisasi Di Rsup. Prof. Dr. R. D. Kandou Manado," *J. Sk. Keperawatan*, vol. 6, no. 2, pp. 105–113, 2020, doi: 10.35974/jsk.v6i2.2404.
- [6] Y. Elvian, "Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Perilaku Kooperatif Anak Selama Menjalani Perawatan

- Di Ruang Rawat Inap Anak Rsud Siti Aisyah Kota Lubuklinggau Tahun 2017.," vol. 7, pp. 112–120, 2019.
- [7] M. Fadhillah, *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenadamedia Group, 2019. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Bermain_Permainan_Anak_Usia_D%0Ai/fja2DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=buku+bermain+menyusun+balok&pg=PA88&p%0Arintsec=frontcover
- [8] A. Subandi, "Pengaruh Pemasangan Spalk Bermotif Terhadap Tingkat Kooperatif Anak Usia Pra Sekolah Selama Prosedur Injeksi Intra Vena di Rumah Sakit Wilayah Cilacap," Universitas Indonesia, 2012.
- [9] V. Colin, B. Keraman, D. D. Waydinar, and Eca, "Pengaruh Terapi Bermain (Skill Play) Permainan Ular Tangga Terhadap Tingkat Kooperatif Selama Menjalankan Perawatan Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Ruang Edelweist Rsud Dr. M Yunus Bengkulu," *J. Nurs. anda Public Heal.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–115, 2020.
- [10] H. Saputro and I. Fazrin, Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya. Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES), 2017.
- [11] Hasnita and Gusvianti, "Meningkatkan Kooperatif Selama Menjalani Perawatan Pada Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Melalui Terapi Bermain," *J. Mutiara Ners*, vol. 1, no. 1, p. 27, 2018.
- [12] A. N. Agustina, M. C. Happy, and N. Aulina, "Meningkatkan Kooperatif Anak Melalui Permainan Ular Tangga," *J. Ilm. Keperawatan Orthop.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.akperfatmawati.ac.id>
- [13] A. I. Pratiwi, "Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Keikutsertaan Kontrasepsi Di Desa Alamendah Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung," *J. Kebidanan*, vol. 8, no. 1, pp. 1–11, 2019.
- [14] D. Faiza, A. C. Y. Bestari, and M. H. Mayekti, "English Injection for Thalassemia: Pelatihan Bahasa Inggris Bagi Penyandang Thalassemia Banyumas Di Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto," *Jubaedah J. Pengabd. dan Edukasi Sekol. (Indonesian J. Community Serv. Sch. Educ.*, vol. 2, no. 3, pp. 299–309, 2022, doi: 10.46306/jub.v2i3.95.