



Journal of Community Service

Volume 6, Issue 1, June 2024

P-ISSN 2715-2901

E-ISSN 2715-291X

Open Access at : <https://idm.or.id/JCS/index.php/JCS>

PENGABDIAN MASYARAKAT: BERDASI (BERMAIN, CERDAS, IMAJINASI) TERAPI BERMAIN BERSAMA ANAK-ANAK PENDERITA KANKER

COMMUNITY SERVICE: BERDASI (PLAY, SMART, IMAGINATION) PLAY THERAPY WITH CHILDREN WITH CANCER

EMA ARUM RUKMASARI¹, GUSGUS GHRAHA RAMDHANIE²

^{1,2}Universitas Padjadjaran, Bandung, Indonesia

Email: arum@unpad.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata Kunci:

Anak, Bermain, Kanker, Origami.

ABSTRAK

Kanker merupakan salah satu penyakit berat yang menyerang semua lapisan masyarakat, termasuk anak-anak, yang dapat mengancam jiwa penderitanya. Anak-anak dengan kanker seringkali mengalami kecemasan yang tinggi akibat pengalaman medis yang kompleks dan berkepanjangan. Perlu adanya intervensi yang bersifat holistik dan menyenangkan, seperti terapi bermain, untuk menurunkan tingkat kecemasan. BERDASI "Bermain, Cerdas, Imajinasi" sebagai program pengabdian Masyarakat dengan sasaran kegiatan adalah anak-anak penderita kanker. Terapi bermain yang dilakukan adalah menggambar, membentuk origami serta bernyanyi. Proses bermain dapat membantu mereka melihat dunia dari perspektif yang berbeda, mengembangkan imajinasi, dan mengeksplorasi solusi alternatif untuk masalah. permainan imajinasi, anak-anak sering memodelkan situasi dari dunia nyata. Ini dapat membantu mereka memahami dan memproses pengalaman hidup mereka, memberikan cara untuk memecahkan masalah atau merespons perubahan dalam kehidupan mereka.

Copyright © 2024 UJCS. All rights reserved.

ARTICLE INFO

Keywords:

Children, Play,
Cancer, Origami.

ABSTRACT

Cancer is one of the most severe diseases that affects all segments of society, including children, and can threaten the lives of those suffering. Children with cancer often experience high anxiety due to complex and prolonged medical experiences. It takes holistic and enjoyable interventions, like play therapy, to lower the level of anxiety. Based on "Play, Smart, Imagination," a community dedication program with activities aimed at children suffering from cancer. Play therapy involves drawing, forming origami, and singing. The play process can help them see the world from a different perspective, develop imagination, and explore alternative solutions to problems. It can help them understand and process their life experiences, provide ways to solve problems, or respond to changes in their lives.

Copyright © 2024 UJCS. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Kanker merupakan salah satu penyakit berat yang dapat mengancam jiwa penderitanya. Penyakit kanker dapat terjadi kepada siapapun tanpa mengenal umur, gender dan status ekonomi. Setiap tahunnya, diperkirakan 400.000 anak-anak dan remaja berusia 0-19 tahun menderita kanker (Steliarova-Foucher E, Colombet M, Ries LAG, et al. 2017; WHO, 2021). Hampir 280.000 anak-anak dan remaja (usia 0-19 tahun) didiagnosis mengidap kanker di seluruh dunia dan hampir 110.000 anak meninggal karena kanker pada tahun 2020. Jumlah sebenarnya mungkin jauh lebih tinggi, karena di banyak negara kanker pada anak sulit didiagnosis (WHO, 2023).

Di negara-negara berpendapatan tinggi, dimana layanan komprehensif umumnya dapat diakses, lebih dari 80% anak-anak penderita kanker dapat disembuhkan. Di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah, kurang dari 30% yang sembuh (Steliarova-Foucher E, Colombet M, Ries LAG, et al. 2017; WHO, 2023). Kanker memiliki dampak yang luar biasa kepada individu yang mengalaminya, dampak yang seringkali dialami yaitu dampak fisik, psikologis bahkan aspek kehidupan lainnya (Rahmawati et al., 2019). Di samping beban fisik yang harus ditanggung, anak-anak yang mengidap kanker juga seringkali menghadapi tantangan psikologis yang signifikan. Pengobatan yang intens dan seringkali berkepanjangan, bersamaan dengan ketidakpastian mengenai masa depan, dapat meningkatkan tingkat kecemasan pada anak-anak tersebut. Dalam hal ini penting untuk memberikan perhatian khusus terhadap aspek psikososial anak-anak penderita kanker guna meningkatkan kualitas hidup mereka dan setelah proses pengobatan.

Anak-anak dengan kanker seringkali mengalami kecemasan yang tinggi akibat pengalaman medis yang kompleks dan berkepanjangan. Kecemasan ini dapat memberikan dampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis dan fisik anak. Oleh karena itu, perlu adanya intervensi yang bersifat holistik dan menyenangkan, seperti terapi bermain, untuk menurunkan Tingkat kecemasan tersebut. Anak-anak cenderung menunjukkan kecemasan dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa, dan mereka seringkali sulit untuk mengekspresikan perasaan mereka dengan kata-kata. Terapi bermain dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam membantu anak-anak mengatasi kecemasan, karena bermain merupakan bahasa

alamiah mereka. Melalui terapi bermain, anak-anak dapat mengalami kebebasan berekspresi dan mengekspresikan perasaan mereka dengan cara yang lebih mudah dipahami. Bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya

Penting untuk menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak dengan kanker, di mana mereka dapat merasakan kegembiraan dan kebebasan yang seringkali terbatas oleh kondisi medis mereka. Oleh karena itu, perlunya program terapi bermain sebagai suatu inovasi dalam mendukung proses penyembuhan anak-anak dengan kanker. Dengan melibatkan keluarga dan mengadaptasi kegiatan bermain sesuai dengan kondisi medis masing-masing anak, diharapkan program ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan pada penurunan tingkat kecemasan dan peningkatan kesejahteraan anak-anak yang terlibat. Keberhasilan program ini juga dapat berdampak positif pada pemahaman masyarakat terhadap pentingnya dukungan psikososial bagi anak-anak dengan kanker.

Kegiatan pengabdian pada Masyarakat ini bertujuan untuk menyelenggarakan program terapi bermain sebagai upaya menurunkan kecemasan pada anak-anak dengan kanker. Melalui kegiatan ini, diharapkan anak-anak dapat mengalami perbaikan pada aspek psikologisnya, meningkatkan kualitas hidup, dan membantu dalam proses penyembuhan. Dengan bermain anak akan tampak lebih senang.

Berdasarkan hal tersebut, maka terciptalah proyek BERDASI "Bermain, Cerdas, Imajinasi" sebagai program pengabdian Masyarakat dengan sasaran sasaran kegiatan adalah anak-anak penderita kanker di Rumah Singgah Pejuang Kanker Ambu. Proyek Pendidikan kesehatan ini berfokus pada pemberian edukasi mengenai pentingnya terapi bermain bagi anak pengidap kanker sebagai sarana distraksi untuk mengurangi rasa nyeri, cemas, tegang, sedih dan ketakutan yang dirasakan oleh anak pengidap kanker.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian Masyarakat dengan tema BERDASI bersama anak-anak yang mengidap kanker ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengkajian awal
 - a. Identifikasi kebutuhan, hal ini dilakukan untuk memahami kebutuhan emosional dan psikologis anak. Komunikasi dengan tim pengurus Rumah Singgah Pejuang Kanker Ambu dan keluarga anak penderita kanker untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.
 - b. Pemahaman Kondisi keehatan, dilakukan untuk memperoleh informasi dan pemahaman secara mendalam tentang kondisi kesehatan anak, perawatan yang mereka terima, dan dampaknya pada kehidupan sehari-hari.
2. Perencanaan Kegiatan
 - a. Keterlibatan keluarga, dilakukan melalui diskusi tentang rencana terapi bermain dengan keluarga anak untuk memastikan dukungan mereka dan mengidentifikasi preferensi anak.
 - b. Menentukan Metoda Bermain, berdasarkan assesmet awal, maka dipilih metode terapi bermain yang sesuai dengan kondisi anak. Terapi bermain yang dipilih adalah menggambar, membentuk origami serta bernyanyi.

3. Pengenalan dan persiapan
 - a. Menjelaskan tujuan bermain kepada keluarga dan anak penderita kanker dengan cara yang mudah dimengerti.
 - b. Menciptakan lingkungan yang aman. Memastikan bahwa ruang terapi aman dan nyaman dengan mempertimbangkan preferensi anak.
4. Sesi Terapi Bermain
 - a. Aktivitas Pengenalan, yang dimulai dengan aktivitas ringan untuk membangun kepercayaan dan kenyamanan, misalnya, bermain permainan pendek atau mengenalkan mainan dan alat terapi bermain.
 - b. Terapi bermain "BERDASI", menerapkan metode terapi bermain yang dipilih dengan menggunakan mainan, seni, atau aktivitas lainnya. Melibatkan anak secara aktif dan membiarkan mereka mengambil inisiatif sebanyak mungkin dengan mempertimbangkan kondisi Kesehatan anak.
5. Pemantauan dan Evaluasi
 - a. Observasi Reaksi dan perilaku, memperhatikan reaksi dan perilaku anak selama sesi terapi. Mengamati ekspresi wajah, tingkah laku, dan apakah mereka merasa nyaman atau tidak.
 - b. Evaluasi Kemajuan, mendiskusikan kemajuan anak bersama dengan keluarga, dan tim pengurus Rumah Singgah Pejuang Kanker Ambu. Tetap terbuka terhadap penyesuaian metode terapi bermain berdasarkan respons anak.
 - c. Edukasi keluarga dengan memberikan informasi kepada keluarga tentang cara mendukung anak di rumah menggunakan kegiatan bermain dan strategi terapeutik. melibatkan keluarga dalam sesi terapi bermain penting untuk memperkuat hubungan dan memahami perasaan dan kebutuhan anak lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Masyarakat BERDASI (Bermain, Cerdas, dan Imajinasi) dilaksanakan kepada orang tua dan/atau pendamping sebagai target pemahaman tentang pentingnya terapi bermain bagi anak penderita kanker dan anak-anak sebagai target dilakukannya terapi bermain. Terapi bermain yang dibawakan diantaranya bernyanyi, bermain origami, serta menggambar dan mewarnai. Anak-anak Rumah Singgah Kanker Ambu aktif melakukan terapi bermain dengan kelompok. Melalui program pengabdian Masyarakat dengan tema "BERDASI", tercapai beberapa hasil yang signifikan:

1. Peningkatan mood, mengurangi kecemasan dan stress serta. Setelah mengikuti kegiatan "BERDASI", anak-anak penderita kanker menunjukkan lebih banyak ekspresi wajah positif, seperti senyum dan tawa. Mereka terlihat lebih ceria dan bahagia. Anak tampak lebih gembira dan bersemangat
2. Meningkatkan Koping ketahanan. Hal ini dapat terlihat dari penampilan anak yang tampak lebih bersemangat dan lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan mereka secara verbal atau melalui ekspresi wajah. Meningkatkan kepercayaan diri anak-anak. Mereka akan memiliki kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka kepada orang lain.
3. Peningkatan keterampilan Sosial dan motoric halus. Dengan adanya kegiatan "BERDASI" terjalin adanya aktivitas kelompok dalam berkomunikasi anak dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak terlihat nyaman berinteraksi dengan

teman-teman dan orang lain di sekitarnya. Anak-anak penderita kanker terlihat lebih bersedia berbagi perasaan mereka dengan temannya dalam satu kelompok di Rumah Singgah Kanker Ambu. Anak menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerjasama, dan berkomunikasi dengan baik. Pengembangan hubungan sosial Anak dapat merasakan dukungan sosial dan merasa lebih terhubung dengan orang lain melalui kegiatan bermain bersama. Anak nampak lebih mau berpartisipasi dalam aktivitas sehari-hari dan kegiatan sosial. Mereka menunjukkan inisiatif lebih besar dalam melakukan kegiatan atau mencoba hal-hal baru. Kemauan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman. Meningkatnya keterlibatan dalam hubungan sosial positif. Anak lebih mampu dan mau berpartisipasi dalam aktivitas sosial tanpa kecemasan yang berlebihan.

4. Pemahaman terhadap kondisi Kesehatan. Pemahaman yang lebih baik Terapi bermain dapat menyediakan cara kreatif dan mudah dimengerti untuk mendidik anak tentang kondisi kesehatan mereka dan perawatan yang mereka terima. Anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang prosedur medis dan pengobatan mereka melalui simulasi dan permainan berbasis edukasi.

Terapi bermain atau *play therapy* adalah bentuk terapi yang secara khusus dirancang untuk anak-anak. Dengan menggunakan pendekatan bermain sebagai alat untuk pemahaman diri, pemecahan masalah, dan peningkatan kesejahteraan psikologis. Anak-anak seringkali sulit untuk mengungkapkan perasaan dan pikiran mereka dengan kata-kata. Melalui bermain, mereka dapat mengekspresikan diri secara kreatif melalui gerakan tubuh, suara, dan interaksi dengan objek atau figur dalam permainan. Terapi bermain dapat membantu anak-anak mengidentifikasi dan memahami emosi mereka. Dengan bermain, mereka dapat mengeksplorasi perasaan mereka terhadap situasi atau pengalaman tertentu, yang pada gilirannya membantu mereka mengelola emosi yang mungkin sulit.

Bermain memberikan kesempatan untuk melibatkan anak-anak dalam situasi atau peran tertentu yang mencerminkan masalah atau tantangan yang mereka hadapi. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan meningkatkan daya tahan terhadap stres. Bermain dapat menjadi bentuk pelarian yang alami dan menyenangkan dari stres atau kecemasan. Aktivitas bermain dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari kekhawatiran mereka, menciptakan lingkungan yang aman untuk ekspresi diri tanpa tekanan. Proses bermain dalam terapi menciptakan hubungan yang positif antara klien dan terapis. Keterlibatan terapis dalam permainan membantu menciptakan rasa keamanan dan kepercayaan, yang pada gilirannya dapat mengurangi kecemasan klien. Bermain sering melibatkan interaksi sosial, baik dengan terapis atau dengan sesama. Ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan berkomunikasi, yang dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Terapi bermain dapat merangsang kreativitas anak-anak. Proses bermain dapat membantu mereka melihat dunia dari perspektif yang berbeda, mengembangkan imajinasi, dan mengeksplorasi solusi alternatif untuk masalah.

“BERDASI” sebagai model bermain dengan menggunakan imajinasi anak. Permainan imajinasi, sangat penting bagi perkembangan anak-anak. Permainan imajinasi memberikan anak kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka. Dalam permainan ini, anak dapat membuat dunia imajiner mereka sendiri, menciptakan

karakter, dan mengembangkan naratif yang unik. Hal ini merangsang kemampuan kreatif mereka dan memberikan ruang untuk ekspresi yang bebas. Melalui permainan imajinasi, anak-anak belajar berinteraksi dengan teman-teman mereka, membangun keterampilan sosial, dan berpraktek berkomunikasi. Mereka belajar berbagi, berkolaborasi, dan memahami perspektif orang lain saat mereka terlibat dalam berbagai peran dan skenario. Permainan imajinasi juga dapat membantu dalam pengembangan kemampuan berbicara dan bahasa.

Anak-anak seringkali menggunakan bahasa untuk menggambarkan karakter, situasi, atau peristiwa dalam permainan mereka, yang dapat meningkatkan kosakata dan keterampilan komunikasi mereka. Anak-anak dapat melibatkan otak mereka secara aktif saat mereka menggunakan imajinasi mereka untuk merancang dan memecahkan masalah dalam permainan. Ini membantu pengembangan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, perencanaan, dan pemikiran kreatif.

Permainan imajinasi memberikan anak cara untuk mengungkapkan dan mengelola emosi mereka. Mereka dapat menggunakan permainan ini untuk mengeksplorasi perasaan mereka, mengatasi ketakutan atau kecemasan, dan mengembangkan pemahaman tentang dunia sekitar mereka. Dalam permainan imajinasi, anak-anak seringkali memimpin dan mengontrol cerita atau peristiwa. Ini memberikan mereka rasa tanggung jawab dan membantu mengembangkan kemandirian serta kepercayaan diri. Saat berpartisipasi dalam permainan imajinasi, anak-anak dapat memahami dan mematuhi norma sosial. Mereka belajar tentang peran-peran dalam masyarakat, nilai-nilai, dan aturan yang mengatur interaksi sosial. Melalui permainan imajinasi, anak-anak sering memodelkan situasi dari dunia nyata. Ini dapat membantu mereka memahami dan memproses pengalaman hidup mereka, memberikan cara untuk memecahkan masalah atau merespons perubahan dalam kehidupan mereka.

Terapi bermain dengan mewarnai gambar dapat dilaksanakan selama anak berada pada masa perawatan dan ini sesuai tahapan perkembangan anak usia prasekolah, sehingga sangat sesuai untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak (Hartini, Sri Winarsih, Biyanti Dwi, Sulistyawati, Erna. 2018). Aktivitas menggambar pada seorang anak menjadi sebuah aktivitas atau sebuah proses pembelajaran yang mencakup indera penglihatan, pikiran, mental dan fisik anak. Masing - masing proses berhubungan dengan perkembangan ketrampilan dan mental anak. Salah satu fungsi bermain tersebut merupakan nilai terapeutik, terapi bermain sangat sesuai dalam penerapannya pada anak selama proses hospitalisasi atau perawatan di rumah sakit. Masa hospitalisasi ini anak merupakan tahap yang paling menentukan terhadap proses penyembuhan selama perawatan dan pengobatan di rumah sakit.

Bermain origami dapat menjadi kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan motorik halus anak-anak. Bermain origami dapat menjadi kegiatan yang relaks dan menenangkan. Fokus pada proses kreatif dapat membantu meredakan stres dan meningkatkan kesejahteraan emosional. Bermain origami secara kelompok dapat menjadi kegiatan yang mendukung interaksi sosial. Anak-anak dapat berbagi ide, membantu satu sama lain, dan berkolaborasi dalam menciptakan model origami. Proses merapikan kertas dalam origami membutuhkan ketelitian dan kebersihan. Ini dapat membantu anak-anak memupuk kebiasaan untuk bekerja dengan rapi dan teratur. Origami dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pendidikan sebagai cara yang menyenangkan untuk memperkenalkan konsep-konsep tertentu atau memperdalam materi pelajaran. bermain origami bukan hanya kegiatan menyenangkan, tetapi juga

membawa dampak positif pada perkembangan keterampilan dan kesejahteraan anak-anak.

KESIMPULAN

"BERDASI" bermain, cerdas, dan imajinasi merupakan kegiatan yang memberikan rasa senang dan menurunkan kecemasan pada anak-anak penderita kanker di Rumah Singgah Kanker Ambu. Dengan adanya terapi bermain ini anak-anak dapat lebih tenang serta mampu mengasah kreativitasnya dan keberaniannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A., Oktaria, D., & Oktafani, O. (2018). Pengaruh Terapi Bermain terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah selama Masa Hospitalisasi. *Jurnal Majority, 7(2)*, 219-225.
- Aryani, D., & Zaly, N. W. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi, 10(1)*, 101-108.
- Hendayani, L. F., Kustiningsih, M. K., An, S. K., & Sari, A. D. (2021). *Pengaruh Art Teraphy Terhadap Kecemasan Pada Anak Prasekolah Dengan Leukimia Akibat Hospitalisasi: Literature Review* (Doctoral dissertation, Universitas Aisyiyah Yogyakarta).
- Hartini, S., Winarsih, B. D., & Sulistyawati, E. (2018). Terapi Bermain Pada Anak Prasekolah Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Saat Hospitalisasi di RSUD Kudus. *Jurnal Pengabdian Kesehatan, 1(1)*, 46-53.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Penurunan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia), 3(1)*, 9-12.
- Saputro, H. & Fazrin I. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (Forikes).
- Steliarova-Foucher, E., Colombet, M., Ries, L. A., Moreno, F., Dolya, A., Bray, F., ... & Tretarre, B. (2017). International incidence of childhood cancer, 2001–10: a population-based registry study. *The Lancet Oncology, 18(6)*, 719-731.
- Yulianti, N. R., & Ina, A. A. (2020). Terapi Bermain Origami Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Usia Prasekolah Selama Hospitalisasi. *Jurnal Kesehatan, 9(1)*, 13-19.
- World Health Organization. (2021). *CureAll framework: WHO global initiative for childhood cancer: increasing access, advancing quality, saving lives*. World Health Organization.
- World Health Organization. (2023). *IARC marks International Childhood Cancer Day 2023*. World Health Organization.