

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah seseorang yang belum mencapai umur delapan belas (18) tahun, termasuk anak dalam kandungan. Kondisi kesehatan anak seringkali memerlukan pelayanan medis seperti pelayanan rumah sakit atau hospitalisasi. Hospitalisasi merupakan keadaan dimana orang sakit berada pada lingkungan rumah sakit untuk mendapatkan pertolongan dalam perawatan atau pengobatan sehingga dapat mengatasi atau meringankan penyakitnya. Proses hospitalisasi ini menimbulkan kecemasan tersendiri untuk anak (Damanik & Sitorus, 2020).

Menurut WHO (World Health Organization, 2020) mengungkapkan bahwa antara 4% dan 12% anak-anak yang menerima perawatan di Amerika Serikat merasa stress saat berada dirumah sakit. Pengalaman serupa dilaporkan 3%-6% anak usia sekolah yang menerima pengobatan di Jerman, dan 4%-10% anak muda yang dirawat dirumah sakit di Kanada dan Selandi Baru. Berdasarkan Data (Kemenkes RI, 2019) Di Indonesia, persentase anak yang sakit melebihi 58% dari total populasi anak.

Anak usia pra sekolah merupakan anak yang berumur 4 sampai 6 tahun, dimana selama waktu ini pertumbuhan fisiknya tidak cepat seperti sebelumnya sedangkan perkembangan psikososial dan kognitif meningkat serta anak juga mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan bisa berkomunikasi dengan lebih lancar. Anak prasekolah adalah penjelajah, ilmunan, seniman dan peneliti. Adanya peningkatan aktivitas fisik menyebabkan anak usia pra sekolah kerap merasa lelah serta rentan terserang penyakit sehingga anak membutuhkan perawatan

rawat inap untuk membantu meningkatkan daya tahan tubuh. Hospitalisasi pada anak menjadi suatu alasan yang terencana ataupun darurat yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit guna menjalani perawatan serta pengobatan sampai dapat kembali melakukan aktivitas fisik di rumah (PPNI, 2020).

Menurut Kepala Ruangan, Angka Kejadian Saat Hospitalisasi di RS PKU Muhammadiyah Surabaya pada Anak Usia Pra Sekolah yaitu mencapai \pm 3-4 Responden pada anak. Upaya Yang Dilakukan Dari RS PKU Muhammadiyah Surabaya pada saat anak cemas seperti digendong, diberikan mainan, misalkan : Mobil-mobilan, Boneka-boneka dll) dan di tontonkan video kartun, misalkan : Upin Ipin, Tayo, bus.

Menurut penelitian Pratiwi (2021) sebagian anak usia pra-sekolah mengalami kecemasan karena ketakutan terhadap tindakan perawat yang menyakitkan. Dampak jangka pendek kecemasan dan ketakutan yang dialami anak saat hospitalisasi jika tidak ditangani akan mengakibatkan penolakan terhadap pengobatan sehingga berpengaruh terhadap lama rawat, dan kondisi anak yang semakin buruk (Aprina, 2022). Berdasarkan survey Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KEMEMPPA) tahun 2015, ditemukan 1.425 anak yang dirawat di rumah sakit. Dampak rawat inap berat sebesar 33,2%, rawat inap sedang 41,6%, dan rawat inap ringan 25,2%. (Kementrian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2018). Dampaknya yaitu pertama dampak fisiologis (penyembuhan) terbagi menjadi 2 yaitu respon fisiologis dalam tubuh dan perpanjangan masa rawat, yang kedua dampak psikologis (perilaku) terbagi menjadi 3 yaitu gangguan perkembangan, perilaku maladaptif dan kenaikan kecemasan, dan dampak relasional yaitu dampak yang terakut dengan kecemasan pada orang tua selama anak di rawat inap. Selain

dampak fisiologis dari gangguan kesehatan, penyakit, dan rawat inap, terdapat dampak psikologis pada anak, antara lain kecemasan dan ketakutan, kecemasan akan perpisahan, dan kehilangan kendali (Kyle & Carman, 2015).

Ansietas atau kecemasan ditandai dengan adanya perasaan yang tidak stabil dan perasaan tidak terkendali. Intervensi keperawatan yang bisa diberikan untuk membantu pasien anak mengurangi rasa cemas salah satunya ialah dengan menggunakan terapi bermain. Terapi bermain puzzle dapat digunakan sebagai intervensi keperawatan dalam kasus ini. Kelebihan dari terapi bermain puzzle Kelebihan lain dari alat permainan puzzle adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah digunakan dan mudah untuk dimainkan, bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan, maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka, Alat permainan puzzle membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik aman, dan Ketika anak bermain dengan alat permainan puzzle maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik. Kekurangan dari terapi bermain puzzle adalah ketika satu potongan puzzle hilang maka permainan tersebut tidak dapat dimainkan, dan belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan puzzle dalam menstimulasi perkembangan motorik halus (Soetjiningsih,2013).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dituliskan diatas memperoleh rumusan masalah bagaimana penerapan terapi bermain pada pasien anak dapat menurunkan tingkat kecemasan selama hospitalisasi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui penerapan terapi bermain puzzle untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat hospitalisasi dirumah sakit.

1.2.1 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi Kecemasan Sebelum Diberikan Terapi Bermain puzzle pada anak pra sekolah saat hospitalisasi dirumah sakit
2. Mengidentifikasi pemberian intervensi menggunakan penerapan terapi bermain puzzle untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat hospitalisasi dirumah sakit
3. Mengidentifikasi kecemasan setelah diberikan terapi bermain puzzle pada anak usia pra sekolah saat hospitalisasi di rumah sakit

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengembangkan keilmuan dan wawasan dalam kegiatan ilmiah. Pengembangan keilmuan ini dengan meneliti apa saja Tingkat Kecemasan Pada Usia Anak Pra Sekolah Saat Hospitalisasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi anak dan keluarga

Manfaat dari terapi bermain puzzle ini dapat menurunkan tingkat kecemasan, puzzle juga dapat membantu perkembangan psikososial anak, perkembangan mental dan kreativitas anak. Keuntungan dari terapi bermain puzzle ini selain menurunkan kecemasan pada anak, anak juga dapat bersosialisasi dengan anak lainnya dari pada anak hanya berdiam diri di ruangan dan tampak apatis terhadap lingkungan sekitarnya.

2. Bagi pelayanan kesehatan atau rumah sakit

Penelitian ini dapat digunakan institusi sebagai sumber informasi pada mata kuliah anak tentang penerapan terapi bermain puzzle pada tingkat kecemasan pada saat rawat inap.

3. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini dapat digunakan institusi sebagai sumber informasi pada mata kuliah anak tentang penerapan terapi bermain puzzle pada tingkat kecemasan pada saat rawat inap.

4. Bagi peneliti

Mendapatkan lebih banyak keahlian dalam menggunakan metode penelitian dan memberikan perawatan berbasis terapi bermain kepada anak yang dirawat inap agar tingkat kecemasan mereka menurun.