

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Periode pra sekolah adalah periode antara usia 3-5 tahun. Periode ini kelanjutan dari pertumbuhan dan perkembangan. Pertumbuhan fisik terus menjadi jauh lebih lambat dibandingkan perkembangan kognitif dan motorik dari tahun-tahun sebelumnya. Peningkatan perkembangan kognitif, bahasa dan psikososial penting selama periode pra sekolah (Pratiwi *et al.*, 2023). Pada usia pra sekolah perkembangan motorik anak berjalan terus menerus, sementara perkembangan kognitif berbeda pada tiap tahapnya. Pada perkembangan ini anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan, berupa pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan stress. Respon yang paling umum selama anak prasekolah menjalani hospitalisasi salah satunya adalah kecemasan (Atikah, 2022). Kecemasan pada anak prasekolah yang sakit dan dirawat di rumah sakit, merupakan salah satu bentuk gangguan yaitu tidak terpenuhinya kebutuhan aman nyaman berupa kebutuhan emosional anak yang tidak adekuat. Hal ini perlu penanganan sedini mungkin. Dampak dari keterlambatan dalam penanganan kecemasan, anak akan menolak perawatan dan pengobatan. Kondisi seperti ini akan berpengaruh besar pada proses perawatan dan pengobatan serta penyembuhan dari anak yang sakit (Pratiwi *et al.*, 2023).

Data global tahun 2020 menunjukkan bahwa tingkat prevalensi anak Indonesia yang dirawat di rumah sakit setiap tahunnya meningkat. Pada tahun 2018 rata-rata tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit sekitar 3,49%, meningkat pada tahun 2019 menjadi 3,84%, dan pada tahun 2020 mencapai 3,94%. Sedangkan untuk wilayah Jawa Tengah tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit mencapai 5,39% dalam satu tahun terakhir. Persentase anak yang pernah rawat inap dalam setahun terakhir menurut karakteristik didapatkan data kelompok usia 0-4 tahun sebanyak 7,36%, usia 5-9 tahun sebanyak 3,14%, usia 10-14 tahun sebanyak 2,07%, dan usia 15-17 tahun sebanyak 2,27%. Dari data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa anak dengan usia lebih muda akan rentan mengalami sakit dan dirawat di rumah sakit, termasuk anak usia prasekolah.

Hospitalisasi merupakan suatu keadaan tidak menyenangkan dan penuh dengan stress yang mengharuskan anak menjalani perawatan di rumah sakit karena suatu alasan yang berencana maupun kondisi darurat. Hospitalisasi seringkali menjadi masalah utama yang dihadapi anak, terutama pada tahap usia pra sekolah anak masih rentan terhadap penyakit. Perubahan lingkungan yang berbeda dan kondisi anak juga menyebabkan anak-anak stress sehingga mengalami kecemasan selama proses hospitalisasi (Atikah, 2022).

Kondisi anak yang mengalami hospitalisasi mempengaruhi psikologi anak dan perkembangan anak yang mengakibatkan anak menjadi stress, takut ataupun cemas. Adapun dampak yang mempengaruhi kecemasan anak dalam hospitalisasi seperti lingkungan rumah sakit yang sangat berbeda dengan lingkungan di rumah, perbedaan bentuk ruangan, suasana serta aktivitas yang dipenuhi berbagai tindakan keperawatan. Dampak dari hospitalisasi pada anak biasanya mengakibatkan anak menjadi cemas dan takut (Tandilangan *et al.*, 2023).

Kecemasan merupakan kekuatan besar yang mampu menggerakkan tingkah laku manusia, baik tingkah laku yang normal maupun tingkah laku yang menyimpang atau terganggu. Kedua tingkah laku tersebut merupakan bentuk penjelmaan, pernyataan, dan penampilan dari pertahanan terhadap rasa cemas. Kecemasan yang dialami oleh anak selama masa perawatan di rumah sakit memiliki akibat pada proses penyembuhan. Kecemasan yang mampu diatasi dengan baik dan cepat akan menjadikan anak merasa nyaman dan mampu kooperatif dengan tenaga kesehatan sehingga proses pengobatan akan berjalan dengan baik dan tidak terhambat. Sebaliknya, jika anak mengalami kecemasan dalam waktu yang lama dan tidak teratasi, maka akan timbul sikap apatis pada anak yang mengakibatkan proses pengobatan berlangsung lama, anak menolak diberikan tindakan, atau bahkan mengakibatkan trauma pada anak pasca hospitalisasi. Kecemasan yang dialami oleh anak akibat dirawat di rumah sakit dapat diatasi salah satunya dengan terapi bermain (Atikah, 2022).

Terapi bermain sendiri merupakan suatu kegiatan bermain yang menjadi sarana untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal. Adapun tujuan bermain bagi anak yaitu untuk mengurangi atau menghilangkan rasa sakit yang dirasakan dengan cara mengalihkan perhatian sang anak pada sebuah permainan sehingga anak lupa pada perasaancemas serta takut yang dirasakan selama menjalani perawatan di rumah sakit. Selain itu agar kondisi emosi pada anak

(kontrol terhadap diri) lebih sehat, anak lebih percaya diri karena penguasaan diri yang baik, meningkatkan konsentrasi, mandiri, dan bertanggung jawab. Anak-anak yang mendapat terapi bermain sesuai dengan porsinya akan mampu memahami proses sehingga dapat mengeksplorasi dan mengembangkan kemampuan dirinya (Oktapiyanti, 2022).

Jenis permainan yang cocok untuk anak usia prasekolah (3-6 tahun) untuk mengembangkan kemampuan koordinasi motorik kasar dan halus serta mengontrol emosi tanpa mengeluarkan banyak tenaga adalah bermain puzzle. Puzzle juga merupakan suatu permainan yang sangat membutuhkan kesabaran, konsentrasi, dan ketekunan anak dalam merangkainya. Oleh sebab itu, diharapkan lambat laun mental (kontrol emosi) anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun serta sabar dalam menyelesaikan suatu hal. Terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap kecemasan anak prasekolah karena terapi puzzle dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu fokus terhadap tindakan pembedahan dan pengobatan yang dilakukan (Apriliyanto *et al.*, 2021)

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti kepada pasien anak di bangsal shofa didapatkan anak sering menangis, menjerit, cemas, menolak, serta memohon untuk berhenti dilakukan pengobatan ketika perawat ruangan atau praktikan hendak melakukan tindakan perawatan atau pengobatan. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan pada penelitian ini adalah “Apakah Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Dapat Mengurangi Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar ?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil implementasi penerapan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar

2. Tujuan Khusus

1. Mendiskripsikan hasil sebelum dilakukan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar.
2. Mendiskripsikan hasil sesudah dilakukan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar.
3. Mendiskripsikan perkembangan anak sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Shofa RS PKU Muhammadiyah Karanganyar.
4. Mendiskripsikan perbandingan hasil akhir antara 3 responden.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Kesempatan bagi penulis untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di institusi pendidikan terutama pada penerapan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

2. Bagi Masyarakat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat dalam pengaplikasian terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

3. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah manfaat dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan yaitu meningkatkan riset keperawatan dalam pemberian asuhan keperawatan pada pasien anak untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain puzzle