

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan dan perkembangan pasti akan dialami oleh setiap manusia. Perkembangan manusia sepanjang hidup melalui beberapa tahapan, diantaranya masa prasekolah, yaitu anak usia 3 – 6 tahun. Menurut (Mulyanti, Kusmana dan Fitriani, 2021) masa prasekolah merupakan masa emas (*golden age*) yang berperan penting dalam menyumbang total 80% tumbuh kembang anak. Pada masa ini, anak lebih mudah terserang penyakit karena daya tahan tubuh yang belum berkembang sempurna.

Sebanyak 5 dari 100 balita pernah rawat inap dalam setahun terakhir. Angka ini naik dalam 3 tahun terakhir. Angka kesakitan pada anak di tahun 2023 sebesar 13,11 persen. Persentase anak yang pernah rawat inap dalam setahun terakhir di daerah perkotaan sebesar 2,99 persen. Angka keluhan kesehatan pada balita sebesar 37,40 persen merupakan yang tertinggi diantara kelompok umur lainnya (Kesehatan, 2018).

Ketika anak sakit dan harus dirawat di rumah sakit membuat anak berpisah dengan lingkungannya yang aman, menyenangkan yaitu di rumah dan teman seumurnya. Anak-anak dapat mengalami stres karena prosedur perawatan dan pemeriksaan kesehatan di rumah sakit. Anak yang mengalami stres dapat membuat gangguan tidur, penurunan nafsu makan, dan gangguan perkembangan. Hal ini dapat menghambat proses penyembuhan penyakit pada anak, sehingga anak akan mengalami hospitalisasi yang membuat anak merasakan ketakutan, sepi, merasa terancam, gelisah, dan cemas (Safira, Irdawati dan Purnamadewi, 2023).

Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi kegelisahan, bencana yang akan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan (Handayani *et al.*, 2022). Kecemasan adalah reaksi akibat situasi baru yang berbeda terhadap suatu ketidakpastian dan ketidakberdayaan, takut dan cemas merupakan hal yang wajar dan normal. Namun apabila terjadi terus-menerus serta dengan konteks yang berbeda maka

perlu perhatian khusus (Saputro, 2018). Kecemasan dan ketakutan akibat hospitalisasi pada anak jika tidak segera ditangani akan membuat anak menolak saat akan diberikan asuhan keperawatan ataupun tindakan pengobatan, sehingga dalam jangka pendek akan mempengaruhi keberhasilan pengobatan, lamanya rawat, kondisi kesehatan yang berat bahkan juga kematian.

Hospitalisasi pada anak merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan dan traumatis. Pengalaman yang kurang menyenangkan yang dialami saat masa anak – anak akan memudahkan timbulnya gangguan dalam penyesuaian diri. Untuk mencegah terjadinya dampak hospitalisasi pada anak maka perlu diberikan penanganan dampak hospitalisasi, salah satu caranya adalah dengan kegiatan terapi bermain. Bermain adalah aktifitas untuk masa kanak-kanak yang dapat mengalihkan perasaan yang tidak menyenangkan dengan kegiatan yang disukai (Kusumaningtyas dan Priastana, 2022).

Dengan dilakukannya terapi bermain dapat membantu anak menghadapi situasi yang tidak diketahui, mengungkapkan emosi serta kekhawatiran, anak menjadi lebih aman nyaman serta akrab dengan tenaga kesehatan sehingga akan memudahkan dalam pemberian asuhan keperawatan, meningkatkan imunitas serta mempermudah dalam proses penyembuhan penyakit (Godino-Iáñez *et al.*, 2020). Salah satu terapi bermain yang dapat dilakukan pada anak-anak adalah bermain puzzle. Puzzle merupakan sarana bermain pada anak yang dapat meningkatkan daya pikir serta konsentrasi pada anak.

Dengan adanya puzzle anak menjadi mempelajari sesuatu yang rumit serta berpikir bagaimana puzzle dapat tersusun dengan benar dan rapi. Selain itu puzzle dapat melatih ketangkasan jari, mengkoordinasikan mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, mengenal konsep kognitif serta melatih kesabaran dalam menyusun serta menghubungkan antar bagian puzzle sehingga puzzle dapat menjadi satu kesatuan yang utuh (Aprina, Ardiyansa dan Sunarsih, 2019). Puzzle merupakan salah satu permainan yang memungkinkan anak untuk bebas mengasah kemampuan motorik yang dimiliki. Puzzle dapat digunakan sebagai permainan penyembuh pada anak,

karena dengan bermain puzzle kecemasan yang dirasakan oleh anak terdistraksi dengan kesenangan untuk menyusun puzzle (Israeli *et al.*, 2020).

Hasil observasi yang dilakukan oleh penulis kepada 10 pasien anak di Bangsal Flamboyan 9 didapatkan anak sering menangis, menjerit, cemas, menolak, serta memohon untuk berhenti dilakukan pengobatan atau ketika perawat ruangan / praktikan hendak melakukan tindakan penggantian infus. Dari 10 pasien anak yang dilakukan observasi didapatkan 2 anak mengalami kecemasan sangat berat dan kecemasan berat yang diukur menggunakan kuesioner PAS. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Terapi Bermain Puzzle Anak Pra Sekolah (3 – 6 Tahun) untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Hospitalisasi di Bangsal Flamboyan RS Dr. Moewardi”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah “Apakah Penerapan Terapi Bermain Puzzle Anak Pra Sekolah (3 – 6 Tahun) dapat Menurunkan Kecemasan Akibat Hospitalisasi di Bangsal Flamboyan RS Dr. Moewardi?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui hasil implementasi penerapan terapi bermain puzzle anak pra sekolah (3 – 6 tahun) untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi di Bangsal Flamboyan RS Dr. Moewardi.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendiskripsikan hasil sebelum dilakukan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Flamboyan RS Dr. Moewardi
- b. Mendiskripsikan hasil sesudah dilakukan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi di Bangsal Flamboyan RS Dr. Moewardi.

- c. Mendiskripsikan perbandingan hasil akhir antara 2 responden.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti terutama mengenai penerapan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dalam pengaplikasian terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

3. Bagi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

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.