

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia prasekolah (3-6 tahun) berada pada tahap perkembangan penting yang ditandai dengan peningkatan kemandirian dan eksplorasi lingkungan. Namun, ketika harus menjalani perawatan di rumah sakit, mereka sering kali mengalami kecemasan akibat perpisahan dari lingkungan yang familiar, prosedur medis yang menakutkan, dan interaksi dengan orang asing. Kecemasan ini dapat menghambat proses penyembuhan dan berdampak negatif pada perkembangan emosional anak (Jannah *et al.*, 2023).

Menurut (*World Health Organization (WHO)*, 2022), sekitar 5%-12% anak yang dirawat di rumah sakit mengalami kecemasan yang signifikan. Di Indonesia, berdasarkan data dari (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023) sekitar 40% anak usia prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Kondisi ini diperburuk dengan kurangnya intervensi yang efektif dalam menangani kecemasan anak selama masa rawat inap. Selain itu data dari (RSUD Dr. Moewardi, 2023) menunjukkan bahwa terdapat 48 pasien anak yang dirawat di Ruang Flamboyan 9 – HCU Anak Cempaka yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan di RSUD Dr. Moewardi pada bulan Februari 2025 menunjukkan bahwa dari 80 pasien anak usia prasekolah yang dirawat dalam enam bulan terakhir, sekitar 60% mengalami kecemasan selama hospitalisasi. Wawancara dengan orang tua pasien mengungkapkan bahwa anak mereka sering kali menunjukkan perilaku gelisah, takut terhadap tenaga medis, sering rewel dan menangis, serta terus-menerus meminta pulang selama perawatan.

Hospitalisasi dapat menyebabkan kecemasan pada anak usia prasekolah. Terapi bermain merupakan salah satu metode yang efektif untuk mengatasi kecemasan tersebut, karena dapat membantu anak mengekspresikan emosi, mengurangi stres, serta meningkatkan rasa aman selama berada di rumah sakit

(Tandilangan *et al.*, 2023). Salah satu terapi bermain yang cocok untuk anak usia prasekolah adalah dengan menggunakan boneka tangan. Terapi bermain boneka tangan memungkinkan anak mengekspresikan perasaan mereka, memahami situasi yang dihadapi, dan mengurangi ketegangan selama masa perawatan. Penelitian di RSUD dr. Soeratno Gemolong menemukan bahwa penerapan terapi bermain boneka tangan pada anak usia prasekolah mampu menurunkan tingkat kecemasan mereka selama hospitalisasi (Dewi *et al.*, 2023). Selain itu, penelitian lain yang dilakukan oleh Sunarti *et al.*, (2021) menunjukkan bahwa terapi bermain boneka tangan efektif dalam menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk mengeksplorasi lebih lanjut penerapan terapi bermain boneka tangan sebagai intervensi untuk mengurangi kecemasan pada anak usia prasekolah selama hospitalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas terapi bermain boneka tangan dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang dirawat di RSUD Dr. Moewardi. Diharapkan nantinya hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi perawatan yang lebih ramah anak di lingkungan rumah sakit.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan diambil berdasarkan latar belakang diatas adalah “Bagaimanakah penerapan terapi bermain boneka tangan terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah di RSUD dr. Moewardi?”.

C. Tujuan Penerapan

1. Tujuan Umum

Mengetahui hasil implementasi pemberian terapi bermain boneka tangan untuk mengurangi tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah di RSUD dr. Moewardi.

2. Tujuan Khusus

a. Mendeskripsikan tingkat kecemasan anak sebelum dilakukan penerapan terapi bermain boneka tangan di RSUD dr. Moewardi.

- b. Mendeskripsikan hasil tingkat kecemasan anak setelah dilakukan penerapan terapi bermain boneka tangan di RSUD dr. Moewardi.
- c. Mendeskripsikan perkembangan tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah dilakukan penerapan terapi bermain boneka tangan di RSUD dr. Moewardi pada 2 (dua) klien.
- d. Mendeskripsikan perbandingan hasil akhir antara 2 klien.

D. Manfaat Penerapan

1. Bagi Masyarakat

Hasil penerapan ini dapat sebagai upaya menambah informasi bagi masyarakat luas khususnya yang mempunyai anak usia prasekolah mengenai penggunaan terapi bermain boneka tangan sebagai upaya untuk menurunkan kecemasan pada anak.

2. Bagi Rumah Sakit

Hasil penerapan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi Rumah Sakit sebagai masukan dan pertimbangan dalam menyikapi masalah kecemasan pada anak akibat hospitalisasi dengan menerapkan terapi bermain boneka tangan

3. Bagi Pengembangan Ilmu dan Teknologi

a. Dapat digunakan sebagai penelitian pendahuluan untuk mengawali penelitian lebih lanjut tentang penerapan terapi bermain boneka tangan dalam asuhan keperawatan anak khususnya pada kasus kecemasan akibat hospitalisasi.

b. Sebagai salah satu sumber informasi bagi pelaksanaan penelitian bidang keperawatan tentang terapi bermain boneka tangan pada klien dengan kecemasan akibat hospitalisasi pada masa yang akan datang dalam rangka peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan anak.

4. Bagi penulis

Untuk memperoleh pengalaman dalam melaksanakan aplikasi riset keperawatan di tatanan pelayanan keperawatan khususnya penelitian tentang pelaksanaan terapi bermain boneka tangan

untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah.

5. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi acuan atau dasar bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan studi lebih lanjut mengenai efektivitas berbagai jenis terapi bermain dalam mengatasi kecemasan anak. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai perbandingan untuk menguji efektivitas intervensi serupa pada kelompok usia yang berbeda, kondisi medis tertentu, atau dalam konteks rumah sakit yang lain.