

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Angka kesakitan pada anak di Indonesia berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (Susenas) tahun 2010 di daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-4 tahun sebesar 25,8%, usia 5-12 tahun sebanyak 14,91%, usia 13-15 tahun sekitar 9,1%, usia 16-21 tahun sebesar 8,13%. Tingginya prosentase anak yang dirawat di rumah sakit menunjukkan perlunya perawatan anak yang intensif, karena akan berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologinya, hal ini disebut dengan hospitalisasi (Apriany, 2013). Hospitalisasi merupakan suatu keadaan krisis pada anak saat sakit dan dirawat di rumah sakit, keadaan ini terjadi karena anak berusaha untuk beradaptasi dengan lingkungan asing dan baru yaitu rumah sakit. Perawatan di rumah sakit adalah situasi yang baru yang umumnya tidak menyenangkan bagi anak, dengan masuk rumah sakit semua kebiasaan yang selama ini dilakukan sendiri menjadi tidak bisa dilakukan dan terbatas. Keadaan seperti ini juga dapat disebabkan oleh tindakan keperawatan yang kurang maksimal atau fasilitas keperawatan anak yang kurang memadai.

Salah satu cara agar anak terlepas dari ketakutan yang dialaminya selama di rumah sakit adalah dengan memberikan permainan yang membuatnya menjadi senang. Terapi bermain adalah suatu aktivitas bermain yang dijadikan sarana untuk menstimulasi perkembangan anak, mendukung

proses penyembuhan dan membantu anak lebih kooperatif dalam program pengobatan serta perawatan (Evis, 2012).

Penelitian yang dilakukan Indrawaty pada tahun 2013, menunjukkan bahwa penerapan terapi bermain dapat menurunkan tingkat anxietas anak di RSUD Bekasi. Dalam penelitiannya, penerapan terapi bermain mampu menurunkan tingkat anxietas sedang 54,3 % responden pasien dari menjadi tingkat anxietas ringan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di ruang Angrek RSUD Sragen pada tanggal 5 April 2017, banyak ditemukan anak yang rewel, menangis, dan susah ditolong baik oleh perawat maupun orang tua dari anak tersebut. Reaksi tersebut menggambarkan adanya dampak hospitalisasi pada anak. Hal ini dikarenakan fasilitas bermain yang kurang memadai. Hasil wawancara terhadap orang tua yang anaknya dirawat menunjukkan mereka mengeluh khawatir dengan kondisi anaknya selama dirawat di rumah sakit. Peran perawat untuk mengatasi hal tersebut adalah memberi motivasi pada orangtua untuk menenangkan anak.

Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut dalam sebuah penelitian tentang penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak dengan anxietas akibat hospitalisasi di bangsal Angrek RSUD Sragen

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah :

Apakah penerapan terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi tingkat anxietas anak akibat hospitalisasi di ruang anggrek RSUD Sragen.

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

### 1. Tujuan Umum

Mengurangi tingkat anxietas anak akibat hospitalisasi di ruang anggrek RSUD Sragen dengan penerapan terapi bermain menggunakan *puzzle*

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mendiskripsikan hasil pengamatan sebelum diberikan terapi bermain terhadap anak.
- b. Mendiskripsikan hasil pengamatan setelah diberikan terapi bermain terhadap anak.
- c. Membandingkan perlakuan sebelum dan sesudah diterapkan terapi bermain terhadap anak.

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### 1. Masyarakat

Kemudahan orang tua untuk menghadapi anak beradaptasi dengan lingkungan baru di rumah sakit.

### 2. Bagi Pengembangan Ilmu dan Teknologi Keperawatan

Sebagai salah satu sumber informasi bagi pelaksanaan penelitian bidang keperawatan tentang tindakan terapi bermain pada anak prasekolah akibat hospitalisasi

### 3. Rumah Sakit

Meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan pada anak di Bangsal Anggrek dengan menambahkan intervensi pada anak dengan hospitalisasi.

### 4. Penulis

Untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh pendidikan di Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan 'Aisyiyah Surakarta dengan membuat laporan penelitian secara ilmiah dan sistematis.