

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

perawatan rawat inap atau bisa disebut hospitalisasi adalah sebuah proses yang direncanakan atau darurat yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi dan perawatan sampai anak dipulangkan ke rumah (Kuswanto, 2019). Pada anak-anak yang menjalankan perawatan rawat inap atau hospitalisasi akan mengalami masalah psikologis, sosial, dan perkembangan disebabkan oleh diagnosa dan intervensi perawatan dan perubahan lingkungan sosial (Mucuk & Cimke, 2017). Selama anak menjalani hospitalisasi banyak kejadian yang sering dialami anak dan keluarga seperti perasaan trauma dan stress sehingga menimbulkan perasaan cemas, marah, sedih, takut dan merasa bersalah (Safriani & Kurniawan, 2018).

Kecemasan pada anak juga dapat disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya usia anak, jenis kelamin dan pengalaman rawat inap reaksi anak terhadap hospitalisasi berupa penolakan dan perpisahan dengan orang tua sebagai bentuk kehilangan kasih sayang dan kesukaran anak untuk menyesuaikan diri selama perawatan di rumah sakit (Alini, 2017).

Berdasarkan *World Health Organization* (WHO) tahun 2018 ditemukan banyak pasien anak mengalami stress selama menjalani hospitalisasi, di Amerika 3%-10%, Jerman 3% - 7%, Kanada 5% - 10%, Indonesia mencapai lebih dari 45% dari total populasi anak di indonesia

(Kementrian Kesehatan RI, 2018). Menurut hasil Susenas tahun 2017 dalam data Badan Pusat Statistik (BPS) presentasi pada anak yang mengalami keluhan kesehatan dan rawat inap dalam setahun terakhir sebesar 3.21% anak yang mengalami keluhan kesehatan dan rawat inap. Sehingga terjadi peningkatan hospitalisasi pada anak menurut Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2018 dengan angka rawat inap anak di Indonesia meningkat sebesar 13% dibandingkan tahun 2017 (Badan Pusat Statistik, 2019). Di Provinsi Banten hospitalisasi anak sebesar 4,2% dari jumlah penduduk, persentase tertinggi anak yang pernah dirawat inap ada di perkotaan dibandingkan dengan di pedesaan (Badan Pusat Statistik, 2019).

Dampak negatif dari hospitalisasi seringkali memberikan traumatis pada anak, perasaan takut, karena mereka berfikir akan disakiti dan menimbulkan perasaan tidak nyaman baik pada anak maupun keluarga sehingga diperlukan proses penyesuaian diri untuk mengurangi, meminimalkan stress supaya tidak berkembang menjadi krisis. Kecemasan yang berlebihan akan berdampak pada perilaku yang tidak kooperatif, emosi negatif dan tingkat kecemasan yang tinggi dapat menyebabkan terganggunya kesehatan fisiologis dan psikologis sehingga menghambat dalam perawatan medis terutama pada anak-anak (Utami, 2018).

Berdasarkan latar belakang di atas upaya dalam mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi yaitu dengan memberikan terapi bermain dengan permainan Puzzle pada anak yang mengalami hospitalisasi dirumah sakit, hal ini cukup berpengaruh dalam mengatasi kecemasan hospitalisasi pada

anak. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurdaningsih (2017), di ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang tahun 2016, menyatakan bahwa terapi bermain puzzle adalah suatu kegiatan positif yang dapat memberikan rasa nyaman dan bahagia pada anak, cara tersebut juga efektif untuk lupakan sejenak kecemasan-kecemasan atau mengistirahatkan pikiran anak yang menjalani hospitalisasi melalui kegiatan yang menyenangkan.

Pengertian dari puzzle adalah alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak yang lain sehingga *puzzle* dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Bermain *puzzle* merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak (Fitriyani, 2017)

Puzzle merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikologis pada anak Ball (2018). *Puzzle* adalah permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah anak senang bermain dengan anak lain sehingga *Puzzle* dan dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain puzzle merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikologis pada anak, puzzle merupakan permainan yang dapat memfasilitasi permainan asosiatif dimana pada usia prasekolah ini anak senang bermain dengan anak

lain sehingga puzzle dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi (Fitriani & Rahmayati, 2017).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Khairani, (2018) didapatkan sebagian besar responden mengalami kecemasan sedang. Kecemasan ini dikarenakan anak harus berpisah dengan lingkungan yang biasanya anak menjalani aktivitasnya dalam keseharian. Perilaku yang ditunjukkan anak dengan rewel, tidak mau makan, kesulitan tidur, dan menarik diri atau tidak menerima kehadiran orang lain. Kecemasan pada anak, bahwa anak merasa tidak nyaman, tidak tenang, rewel, perasaan takut, yang kadang tidak diketahui permasalahannya secara pasti (Khairani, 2018).

Hasil penelitian tentang puzzle yang dilakukan oleh Arini (2019) di ruangan perawatan anak RSUD Bangkinang dengan 15 anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi disimpulkan bahwa tindakan terapi bermain plastisin dilakukan 1 kali selama 15 menit, tindakan sangat efektif untuk menurunkan tingkatan kecemasan sebesar 4,46%. Sedangkan menurut penelitian yang dilakukan Dewi (2018) pemberian terapi bermain plastisin dilakukan selama 15 menit, terapi bermain tersebut dapat menurunkan tingkat kecemasan anak.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan wawancara dari ibu An.H tanda dan gejala kecemasan pada anak didapatkan perubahan yang signifikan. Yaitu hampir seluruh tanda dan gejala kecemasan menurun pada anak yang telah dilakukan terapi bermain puzzle. Setelah dilakukan terapi

bermain pada anak, anak mudah bermain, kontak mata klien baik, merespon pada saat diajak berbicara, mampu menghilangkan rasa takut di rumah sakit. Oleh karena itu untuk mengurangi kecemasan pada anak sangat diperlukan peran perawat dalam memberikan asuhan keprawatan yang maksimal salah satunya dengan memberikan terapi bermain untuk mengurangi kecemasan anak. salah satu contoh terapi bermain yang dapat dilakukan pada anak usia pra sekolah adalah terapi bermain puzzle, selain dapat mengurangi kecemasan pada klien bermain puzzle juga dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih kreativitas anak, namun perlu diperhatikan permainan yang dipilih untuk terapi bermain tidak boleh yang membuat akan kelelahan serta waktu pemberian terapi bermain harus dibatasi sekitar 10-15 menit agar anak tidak kelelahan dan tidak bosan dengan permainan.

Berdasarkan informasi RSUD Kota Serang kecemasan pada anak yang di rawat inap belum pernah dilakukan di RSUD Kota Serang sebelumnya, khususnya pada diruang rawat inap. Untuk itu penelitian tersebut melakukan pengkajian penelitian mengenai “pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023”.

1.2 Perumusan Masalah

Kecemasan pada anak yang sedang menjalani rawat inap menyebabkan ketidak nyamanan pada anak salah dengan cara penerapan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak

rawat inap. Berdasarkan uraian di atas penulis merumuskan masalah penelitiannya adalah dari apakah ada pengaruh dari penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023 ?

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada prasekolah usia 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang Tahun 2023.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Identifikasi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang pada kelompok kontrol.

1.3.2.2 Identifikasi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang pada kelompok intervensi.

1.3.2.3 Menganalisis perbedaan kecemasan pada anak usia prasekolah 3 – 6 tahun di ruang rawat inap RSUD Kota Serang pada kelompok kontrol dengan kelompok intervensi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Anak

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan terhadap upaya pencegahan atau penanganan kecemasan pada anak ketika sedang rawat inap di rumah sakit.

1.4.2 Bagi Pimpinan, Kepala Ruang Rawat Inap

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam memberikan alternatif terapi untuk anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan dalam proses perawatan dengan menetapkan standar operasional yang akan digunakan sehari-hari di ruang rawat inap anak.

1.4.3 Bagi Orang Tua Dan Keluarga

Hasil penelitian ini bermanfaat menurunkan kecemasan terhadap anak usia prasekolah 3 – 6 tahun dan orang tua akibat proses perawatan selama di rumah sakit.

1.4.4 Bagi Perawat

Hasil penelitian ini bermanfaat dalam memberikan alternatif terapi untuk anak usia prasekolah 3 – 6 tahun yang mengalami kecemasan dalam proses perawatan.

1.4.5 Bagi Fakultas Kesehatan

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan informasi dan menjadi bahan rujukan dan referensi dalam membuat suatu penelitian khususnya mengenai determinan keikutsertaan penanganan penurunan tingkat kecemasan pada

anak usia prasekolah 3 – 6 tahun yang sedang dalam perawatan intensif di ruang inap Rumah Sakit.

