

BAB 1

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

Anak adalah individu yang unik yang harus dipenuhi kebutuhannya sesuai dengan tahapan tumbuh kembang yang dilaluinya. Tumbuh kembang anak dimulai dari usia bayi, *toddler*, prasekolah, hingga remaja (Adriana, 2013). Anak prasekolah beresiko mengalami berbagai masalah kesehatan yang diakibatkan belum optimalnya daya tahan tubuh, masalah yang sering muncul seperti demam, infeksi saluran pernafasan, dan mengakibatkan anak harus dirawat inap di rumah sakit atau hospitalisasi (Oktafani, Oktaria & Amallia, 2018). Hal ini akan membuat anak merasa Ketakutan, merasa terancam, sepi, gelisah, bertemu dengan orang baru, lingkungan baru, dan cemas (Aizah & Wati, 2014).

Anak yang mengalami cemas, secara otomatis tubuh akan mengeluarkan hormon kortisol sehingga mengakibatkan depresi atau menekan sistem imunologi, dan memperlambat proses penyembuhan (Aizah & Wati, 2014). Dampak dari keterlambatan pada penanganan kecemasan, anak akan menolak perawatan dan pengobatan. Kondisi seperti ini akan berpengaruh besar di proses perawatan serta pengobatan dan penyembuhan dari anak yang sakit (Zuhdatani, 2015).

Stres hospitalisasi pada anak prasekolah merupakan pengalaman tidak menyenangkan sehingga anak harus berusaha beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Stres hospitalisasi ini, disebabkan oleh perpisahan dengan keluarga maupun teman sebaya, adanya perubahan terhadap status kesehatan dengan lingkungan, keterbatasan mekanisme koping anak mengatasi masalah. Reaksi stres hospitalisasi merubah anak bersikap agresif, marah, berontak, sering bertanya, tidak mau makan, tidak kooperatif.

Berdasarkan hasil survei (*UNICEF*) 2012 dalam Farida (2017) menyatakan bahwa prevalensi anak yang menjalani perawatan di rumah sakit sekitar 89%. Di Amerika serikat diperkirakan lebih dari 5 juta anak

yang menjalani perawatan di rumah sakit serta lebih dari 50% dari jumlah yang telah dikemukakan anak mengalami kecemasan dan stress sebagai dampak dari hospitalisasi. Hasil Survei Kesehatan Nasional (*SUSENAS*) 2014 dalam Farida (2017) bahwa jumlah anak prasekolah di Indonesia sebesar 72% dari total jumlah penduduk Indonesia, diperkirakan dari 35 Per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% diantaranya mengalami kecemasan sebagai akibat dari hospitalisasi.

Hospitalisasi adalah suatu keadaan dimana sebab suatu alasan baik itu terencana ataupun darurat yang mengharuskan anak dirawat atau tinggal dirumah sakit untuk menjalani terapi dan mendapat perawatan. (Fatrian, 2015 ; Yuni, 2017 ; Febriana, 2017 ; Destri, 2017 ; Lisbert, 2018; Endang, 2018 ; Erna, 2019). Sakit dan dirawat dirumah sakit merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan bagi anak. Selama masa perawatan dirumah sakit anak mengalami masa sulit karena tidak bisa melakukan kebiasaan bermain bersama teman sebayanya. Sehubungan dengan proses hospitalisasi kecemasan pada anak akan meningkat di karenakan anak berada pada lingkungan yang baru, dikelilingi oleh orang-orang asing dan peralatan yang menakutkan (Gunawan, 2014).

Stress merupakan dampak dari hospitalisasi yang diakibatkan oleh perpisahan, kehilangan kontrol, ketakutan, dan nyeri yang dialami (Fatrian, 2015 ; Yuni, 2017 ; Lisbert, 2018 ; Erna, 2019). Faktor lain yang mensugesti tertekan hospitalisasi adalah perkembangan anak, pengalaman terhadap sakit, sistem pendukung, dan kemampuan coping yang dimiliki (Yuni, 2017). Stres yang dibiarkan akan berdampak buruk pada proses pemulihan kesehatan anak akibatnya bertambah hari rawat dan proses pemulihan yang lama. sehingga diperlukan penatalaksanaan untuk mengurangi kecemasan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit salah satunya dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain, melibatkan orangtua, memberikan informasi, dan mendorong orang tua untuk partisipasi dalam permainan (Endang, 2018).

Jenis permainan anak yang tepat dilakukan salah satunya merupakan cooperative play, dimana jenis permainan ini sering dipilih oleh anak. Pada

cooperative play, yang diterapkan artinya dengan bermain *puzzle*. berdasarkan (Fatrian, 2015) *puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan artinya daya penarik yang kuat. Selain itu *puzzle* juga adalah permainan yang dalam pelaksanaannya membutuhkan kesabaran dan ketekunan (Lisbert, 2018). Dan *puzzle* merupakan suatu alat yang bisa membantu perkembangan psikologis di anak dan tak memerlukan energi yg berlebihan sehingga anak tidak mudah merasa lelah. (Erna, 2019 ; Fatrian, 2015 ; Lisbert, 2018).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Septi, 2016) didapatkan bahwa ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Farida, 2017) didapatkan bahwa terapi bermain *puzzle* efektif buat menurunkan tingkat kecemasan di anak yang dirawat inap. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yakni ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah yang sebelumnya mengalami tingkat kecemasan 39,0% turun rata-rata tingkat kecemasan anak menjadi 29,6%. (Nourma, 2014)

Berdasarkan latar belakang dan fenomena diatas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi berdasarkan jurnal/artikel.

Anak adalah karunia yang Allah SWT yang harus dijaga, dirawat dan diberikan pendidikan dengan cara strategi yang sebaik-baiknya. Salah satu cara itu adalah dengan menempatkan anak pada tempatnya, atau pada dunianya yang sesuai dengan masanya. Dan bermain adalah masa yang sangat disukai oleh anak-anak. Sebagaimana dilakukan oleh Rasulullah SAW, yang seneang bersenda gurau dengan anak-anak. Disebutkan dallam hadist bahwa Rasulullah SAW pernah bermain kuda-kudaan dengan cucunya hasandan husen,juga pernah menyemprotkan air kepada anak anak kecil laiinya saat bermain. Sebagaimana diriwayatkan dalam hadist berikut:

Dadri Az Zuhri dari mahmud bin Ar Rabbi'berkata :''*Aku mengingat Nabi saat beliau menyemburkan air dari ember ke wajahku, saat aku berumur lima tahun*'' . (HR.Muslim :1052)

Anak anak memiliki dunianya sendiri yang tentu berbeda dengan usia anak-anak dewasa, perlu ada perhatian khusus dalam menghadapi dan menyelesaikan masalahnya sesuai dengan kadar usianya. Mengajak anak untuk bermain (*puzzle*) untuk mengatasi stres pada anak yang mengalami *Hospitalisasi* adalah salah satu cara yang baik agar anak merasakan relaks dan tenang dalam menghadapi keadaannya.

Menurut sebuah hasil penelitian, berkisah salah satu strategi yang tepat untuk menjadikan seseorang merasa senang dan lebih mudah menerima pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, ayat-ayat tentang kisah didalam al-Qur'an dan ayat-ayat tentang hukum Allah berfirman didalam surat :

حُنْ نَفْصُ عَلَيْنِكَ نَبَأَهُمْ بِالْحَقِّ إِنَّهُمْ فِتْيَةٌ ءَامَنُوا بِرَبِّهِمْ وَزِدْنَاهُمْ هُدًى

“*Kami mengisahkan untukmu (Nabi Muhammad Saw) kisah mereka dengan sebenarnya. sesungguhnya mereka adalah pemuda-pemuda yang beriman kepada tuhan mereka, dan kami tambahkan petunjuk kepada mereka.*” (QS. Al-Kahfi:13)

I.2 Rumusan Masalah

Hospitalisasi berdampak pada kecemasan serta stress di anak sehingga diharapkan penatalaksanaan untuk mengurangi dampak tersebut, salah satunya dengan terapi bermain. Permainan yang digunakan yaitu permainan *puzzle*. Alasan menggunakan *puzzle* sebagai terapi, karena *puzzle* merupakan salah satu permainan yang menarik dan disukai anak (Septi, 2016) yang dalam pelaksanaannya membutuhkan konsentrasi, ketika, dan kesabaran serta tidak memerlukan banyak energi sehingga anak tidak mudah lelah, dengan demikian kecemasan yang dirasakan akan teralihkan. Maka dari itu pemberi asuhan mengetahui dengan metode *study literature*. Persoalan yang diambil dalam penelitian ini merupakan “Bagaimana Gambaran Asuhan Keperawatan Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Dengan

Penerapan Terapi Bermain (*Puzzle*) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Hospitalisasi.?

1.3 Tujuan

Untuk mengetahui gambaran Asuhan Keperawatan Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Dengan Penerapan Terapi Bermain (*Puzzle*) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Hospitalisasi dengan metode studi literatur.

1.4 Manfaat

Hasil studi kasus ini, diharapkan bermanfaat bagi:

1.4.1 Masyarakat secara luas

Bagi Masyarakat yang mempunyai anak di rawat di rumah sakit diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan serta mengaplikasikan terapi bermain (*puzzle*) untuk menurunkan kecemasan Akibat Hospitalisasi

1.4.2 Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah manfaat dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan yaitu meningkatkan riset keperawatan agar dapat dihasilkan nya *evidence based practice* dalam pemberian asuhan keperawatan khususnya pada pasien anak untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain (*puzzle*), dengan mengintegritaskan nilai Al- Islam kemuhammadiyah.

1.4.3 Bagi Penulis

Sebagai pengetahuan tambahan dan bisa mengaplikasikan hasil riset keperawatan, khususnya prosedur perawatan menggunakan penerapan terapi bermain (*puzzle*) untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi dalam bentuk *literature review*.