

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Anak merupakan individu yang berada antara rentan suatu perubahan dari bayi sampai remaja . Anak pra sekolah merupakan masa dimana anak berusia 3-5 tahun. Pada usia ini anak mampu melakukan berbagai gerakan seperti berlari, melempar, menari, berhitung. Ketika anak jatuh sakit, terkadang orang tua tidak dapat memberikan perawatan maksimal di rumah. Keadaan yang seperti itu memaksa anak harus mendapatkan perawatan yang intensif di rumah sakit. Saat di rawat di rumah sakit, anak mengalami keadaan hospitalisasi. (Anggika,2016 ; Endang, 2018).

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 merupakan suatu keadaan dimana karena 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). Beragam perasaan dapat muncul sejalan dengan efek hospitalisasi pada anak usia prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit, yaitu cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah. (Septi, 2016). Sakit dan dirawat dirumah sakit merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan bagi anak. Selama masa perawatan dirumah sakit anak mengalami masa sulit karena tidak mampu melakukan kebiasaan bermain bersama teman sebayanya. Sehubungan dengan proses hospitalisasi kecemasan pada anak akan meningkat di karenakan anak berada di lingkungan yang baru, dikelilingi oleh orang-orang asing serta peralatan yang menakutkan menurut Gunawan (2003) dalam Norma (2014).

Kecemasan dan 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 mempengaruhi stress hospitalisasi ialah perkembangan anak, pengalaman terhadap sakit, sistem pendukung, serta kemampuan coping yang dimiliki (Yuni, 2017). Kecemasan menyebabkan berbagai

respon fisiologis pada anak diantaranya peningkatan denyut jantung, perubahan pola napas, nafsu makan berkurang serta terjadi perubahan psikologis yaitu menangis, ketakutan, rewel, berontak serta tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan. (Fatrian, 2015 ; Lisbert, 2018 ; Erna, 2019).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Januarsih (2014) dalam Anggika A, (2016) menunjukkan dari 20 responden anak dengan hospitalisasi frekuensi tertinggi anak dengan tingkat kecemasan berat, yaitu sebanyak 14 responden (70%) dan frekuensi terendah anak dengan tingkat kecemasan sedang, yaitu sebanyak 6 responden (30%).

Kecemasan 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 menurut Wong, 2008 dalam (Endang, 2018). Dengan bermain anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainan dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012).

Jenis permainan anak yang tepat dilakukan salah satunya adalah *cooperative play*, dimana jenis permainan ini sering dipilih oleh anak. Dalam *cooperative play*, salah satu yang diterapkan adalah dengan bermain *puzzle*. Menurut (Fatrian, 2015) *puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Selain itu *puzzle* juga merupakan permainan yang dalam pelaksanaannya membutuhkan kesabaran dan ketekunan (Lisbert, 2018). Serta *puzzle* merupakan suatu alat yang mampu membantu perkembangan psikologis pada anak dan tidak memerlukan tenaga yang 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 untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang dirawat inap. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Norma, 2014) 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%.

Berdasarkan latar belakang dan fenomena diatas, maka perlu dilakukan penelitian sekunder (*literature riview*) mengenai pengaruh

terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi berdasarkan jurnal/artikel.

## B. Rumusan Masalah

Hospitalisasi berdampak pada kecemasan dan stress pada anak sehingga diperlukan penatalaksanaan untuk mengurangi dampak tersebut, salah satunya dengan terapi bermain. permainan yang digunakan yaitu permainan *puzzle* alasan peneliti menggunakan *puzzle* sebagai terapi karena *puzzle* merupakan salah satu permainan yang menarik dan disukai anak (Septi, 2016) yang dalam pelaksanaannya membutuhkan konsentrasi, waktu, dan kesabaran serta tidak memerlukan banyak energi sehingga anak tidak mudah lelah, dengan demikian kecemasan yang dirasakan akan teralihkan. Oleh karena itu rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi berdasarkan *literature riview*?

## C. Tujuan

### 1. Tujuan umum

Diketuinya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi berdasarkan *literature riview*.

## 2. Tujuan khusus

- a. Mengidentifikasi jurnal/artikel yang terkait dengan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.
- b. Menelaah jurnal/artikel yang terkait dengan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi berdasarkan *literature review*.
- c. Menyimpulkan jurnal/artikel yang terkait dengan terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi berdasarkan *literature review*.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan tentang asuhan keperawatan anak dalam pemberian terapi bermain *puzzle* sebagai upaya penurunan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dalam bentuk *literature review*.

### 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Meningkatkan pemahaman peneliti tentang pentingnya terapi bermain terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi melalui *literature review*.

b. Bagi Profesi perawat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi tenaga kesehatan, khususnya perawat sebagai upaya untuk memberikan asuhan keperawatan pada anak usia prasekolah

c. Bagi Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi informasi tambahan yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan, referensi serta melengkapi *literature* keilmuan perpustakaan.

d. Bagi penelitian selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan data awal bagi peneliti selanjutnya sebagai acuan dalam pengembangan terapi bermain pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dalam bentuk *literature rievew*.

