

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hospitalisasi pada anak merupakan keadaan krisis pada anak saat sakit dan di rawat di rumah sakit, sehingga harus beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit yang asing dan harus menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangan kembali ke rumah. Selama proses hospitalisasi, anak dan orang tua dapat mengalami berbagai kejadian yang ditunjukkan dengan pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan kecemasan. Perasaan yang sering muncul pada anak yaitu cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah yang timbul karena menghadapi sesuatu yang baru, rasa tidak aman dan nyaman, perasaan kehilangan sesuatu yang biasa dialaminya, dan sesuatu yang dirasakan menyakitkan (Mendri & Prayogi, 2017).

Hasil penelusuran yang dilansir oleh UNICEF (*United Nations Children's Fund*) tahun (2012) menyatakan bahwa jumlah anak usia prasekolah di 3 negara terbesar dunia mencapai 148 juta 958 anak dengan insiden anak yang dirawat di rumah sakit sebanyak 57 anak setiap tahunnya sebesar 75% mengalami trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat menjalani perawatan (Dayani dkk, 2015). Prevalensi hospitalisasi pada anak di Amerika Serikat diperkirakan lebih dari 5 juta dan lebih dari 50% dari jumlah tersebut, anak mengalami kecemasan.

Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2014 diketahui bahwa angka kesakitan anak di Indonesia pada daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-2 tahun sebesar 25,8%, usia 3-6 tahun sebanyak 14,91%, usia 7-11 tahun sekitar 9,1%, usia 12-18 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0-18 tahun apabila dihitung dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44%. Anak yang mendapatkan perawatan

di rumah sakit akan berpengaruh pada kondisi fisik dan psikologinya (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2014). Hasil survei Kesehatan RI (2013) angka jumlah rawat inap atau hospitalisasi anak mencapai 2,3% dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan provinsi Jawa Barat hospitalisasi anak sebesar 3,4% dari jumlah penduduk, jumlah ini lebih tinggi dari angka nasional yaitu sebesar 2,3 (Kesehatan RI, 2013).

Kecemasan pada anak merupakan hal yang harus segera diatasi, karena sangat mengganggu pertumbuhan dan perkembangan (Supartini, 2012). Hospitalisasi merupakan salah satu penyebab dari kecemasan. Salah satu dampak dari hospitalisasi dan kecemasan yang dialami oleh anak usia prasekolah, yaitu akan beresiko mengganggu tumbuh kembang anak dan berdampak pada proses penyembuhan. Sedangkan kecemasan yang teratasi dengan cepat dan baik akan membuat anak lebih nyaman dan lebih kooperatif dengan tenaga kesehatan sehingga tidak akan menghambat proses perawatan. Dan jika kecemasan berlangsung lama dan tidak teratasi maka akan menimbulkan reaksi kekecewaan pada orang tua, yang menimbulkan sikap pelepasan pada anak, sehingga anak mulai tidak peduli dengan ketidakhadiran orang tua dan lebih memilih untuk berdiam diri (apati), menolak untuk diberikan tindakan dan yang paling parah akan menimbulkan trauma pada anak setelah keluar dari rumah sakit (Wong, 2009).

Dalam mengatasi kecemasan ini salah satu hal yang dapat dilakukan ialah melalui terapi bermain. Terapi bermain merupakan terapi pada anak yang menjalani hospitalisasi. Permainan pada anak akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012). Tingkat kecemasan anak yang sedang dalam proses hospitalisasi dapat diatasi dengan pemberian terapi bermain. Bermain bagi anak

diperlukan untuk mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, kemauan, motivasi dalam suasana riang gembira. Sehingga kondisi ini bisa digunakan sebagai salah satu cara untuk menurunkan kecemasan pada anak saat menjalani hospitalisasi. Dengan terapi bermain anak juga akan memperoleh kegembiraan dan kesenangan sehingga membuat anak lebih kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang akan diberikan selama anak menjalani hospitalisasi (Apriza, 2017).

Bermain tidak hanya berfungsi untuk kesenangan anak, tetapi dapat menjadi media yang mengekspresikan perasaan cemas, takut, nyeri, dan rasa bersalah sehingga ada tujuan dalam terapi bermain bagi anak yang sakit dan di rawat dirumah sakit. Adapun anggapan anak bahwa terapeutik permainan adalah aktivitas yang sakit dan sehat lalu diperlukan kelangsungan tumbuh kembang anak dan kemungkinan untuk menggali serta mengekspresikan pikiran anak (Setiawan, et al., 2014).

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 *puzzle*. Bermain dengan terapi *puzzle* dengan cara memasangkan kembali gambar yang teracak secara tersusun, alat permainan *puzzle* ini mempunyai banyak manfaat bagi perkembangan anak diantaranya untuk menstimulus motorik halus, untuk meningkatkan kecerdasan, melatih kesabaran anak, dan melatih kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah (Mira, 2013). Hasil penelitian ini sebelumnya yang dilakukan oleh Katinawati (2011) dengan judul pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang Didapatkan sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar responden mengalami cemas sebanyak 11 (73,33%) anak dan cemas berat sebanyak 4 (26,66%) anak. Sedangkan kecemasan sesudah diberikan

terapi bermain menurun yaitu cemas ringan sebanyak 13 (86,6%) anak, dan cemas sedang sebanyak 2 (13,3%) anak. Hasil uji Paired Sampel T-Test diperoleh nilai $p = 0,000 (<0,05)$ sehingga ada pengaruh yang signifikan pemberian terapi bermain terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-5 tahun) yang mengalami hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang.

Penelitian ini juga diperkuat dengan judul pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di RSUD Dr.Harjono Kabupaten Ponogoro bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan terapi puzzle, yang mengalami kecemasan sebanyak 14 responden (73,7%). Sedangkan setelah dilakukan terapi tingkat kecemasan turun menjadi 4 responden (21.1%). Hasil uji statistik menggunakan uji Wilcoxon dengan α 95% diperoleh p -value = 0.000 ($p < 0.05$) sehingga ada pengaruh yang signifikan antara terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Harjono Kabupaten Ponorogo.

Islam memberikan tuntunan kepada manusia melalui teladan Rasulullah SAW. tentang pentingnya bermain yang yang dapat menjadikan seseorang berada dalam keadaan dan perasaan menggembirakan dan tenang. ‘Aisyah menceritakan tentang ajakan Rasulullah kepada anak kecil Madinah untuk bermain balap lari:

عَنْ عَائِشَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهَا قَالَتْ: لَنْ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَعِبَتِ الْحَبَشَةَ فُجِئْتُ مِنْهُ وَرَأَيْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فَجَعَلَ يُطِطِئِي ظَهْرَهُ حَتَّى لَظُرُّرَ. (رواه (النساء:

8902

Dari ‘Aisyah Ra. Berkata: “*bahwa sejumlah orang Habasyah bermain-main dan aku mendatangi dari arah belakang Nabi SAW. Kemudian Nabi menundukkan punggungnya sehingga aku bisa melihat.*” (HR. An-Nasa’i: 8906)

Hadits di atas menceritakan bahwa ketika Rasulullah bertemu dengan anak-anak Madinah, Rasulullah SAW. Mengajak anak-anak untuk bersenda gurau, yaitu dengan lomba lari untuk menumbuhkan keceriaan dan ketenangan dengan mengaja bermain.

Dalam hadits lain disebutkan bahwa Rasulullah SAW. Pernah bermain-main kuda-kudaan dengan cucunya Hasan dan Husen, juga pernah menyembrotkan air kepada anak-anak kecil lainnya saat bermain. Sebagaimana diriwayatkan dalam hadits berikut:

عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ الرَّبِيعِ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَجَّةً مَجَّهَا فِي

(وَجَّهِي وَأَنَا ابْنُ خَمْسِ سِنِينَ مِنْ لَوْلَا. (رواه مسلم: 1052)

Dari Mahmud bin Ar Rabbi' berkata: "Aku mengingat dari Nabi, saat Beliau menyemburkan air dari ember ke wajahku, saat itu aku baru berumur lima tahun". (HR. Muslim: 1052).

Harapan setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* kebutuhan dasar aman nyaman : ansietas dan tidak mengganggu kebutuhan dasar lainnya seperti kebutuhan biologis, keselamatan dan keamanan, cinta dan rasa memiliki, harga diri dan aktualisasi diri. Peran perawat dalam memberikan asuhan keperawatan untuk memenuhi kebutuhan aman nyaman : ansietas pada anak hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain *puzzle*.

Berdasarkan data diatas peneliti tertarik untuk melakukan *literatur review* tentang Asuhan Keperawatan Pada Anak Dalam Pemenuhan Rasa Aman dan Nyaman Dengan Penerapan Teknik Bermain *Puzzle* Untuk Menurunkan Kecemasan : *Literatur Review*.

1.2 Rumusan Masalah

Kecemasan merupakan masalah yang umumnya paling sering dirasakan anak pada hospitalisasi. Apabila kebutuhan pemenuhan aman nyaman : ansietas tidak dipenuhi maka dapat mengganggu terhadap pemenuhan kebutuhan dasar lainnya, seperti keselamatan, memiliki, harga diri, dan aktualisasi diri. Terapi non farmakologi dengan teknik terapi bermain *puzzle* dapat digunakan sebagai pedamping terapi farmakologi untuk menurunkan kecemasan pada anak dengan hospitalisasi. Terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi kecemasan, karena aktifitas yang sehat dan diperlukan untuk kelangsungan tumbuh kembang anak dan memungkinkan untuk dapat menggali dan mengekspresikan perasaan pikiran anak, mengalihkan perasaan nyeri, cemas dan relaksasi. Maka rumusan masalah dalam literatur review ini bagaimanakan Asuhan Keperawatan Pada Anak Dalam Pemenuhan Rasa Aman dan Nyaman Dengan Penerapan Teknik Bermain *Puzzle* Untuk Menurunkan Kecemasaan : *Literatur Review*

1.3 Tujuan Penelitian

Menggambarkan Asuhan Keperawatan Pada Anak Dalam Pemenuhan Rasa Aman dan Nyaman Dengan Penerapan Teknik Bermain *Puzzle* Untuk Menurunkan Kecemasaan : *Literatur Review*.

1.4 Manfaat

Studi kasus ini, diharapkan memberikan manfaat bagi :

1.3.1 Bagi Peneliti

Peneliti dapat melaksanakan asuhan keperawatan dengan mengaplikasikan pemberian terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan kecemasan pada anak dengan hospitalisasi.

1.3.2 Bagi Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi perguruan tinggi untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Program Studi Diploma III Keperawatan khususnya Keperawatan Anak.

1.3.3 Bagi Profesi Perawat

Diharapkan studi kasus dengan metode studi *literatur review* dapat dijadikan pengembangan keperawatan menerapkan standar praktek keperawatan khususnya peningkatan aplikasi riset dalam pengembangan ilmu keperawatan.

1.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan studi kasus dengan metode studi literatur review dapat dijadikan data dasar tentang penerapan terapi bermain *puzzle* pada asuhan keperawatan aman nyaman : ansietas pada pasien hospitalisasi.