

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak umur prasekolah ialah anak yang berumur 3 hingga 6 tahun yang mempunyai keahlian berhubungan dengan sosial serta lingkungannya selaku sesi mengarah pertumbuhan berikutnya (Astarani, 2017). Masa anak-anak merupakan masa yang sangat menyenangkan dan penuh kedamaian, pada masa ini juga anak-anak melakukan aktifitas dengan sangat gembira dan juga menyenangkan dan menghabiskan waktu bermain dengan orang tuanya juga dengan teman sejawatnya (Rathus dan Greene, 2017). Pada masa umur prasekolah kegiatan anak yang bertambah menimbulkan anak keletihan sehingga rentan terhadap penyakit akibat energi tahan badan yang lemah sampai anak diwajibkan menempuh hospitalisasi (Alini, 2017).

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang mengharuskan anak dirawat inap di rumah sakit, karena adanya gangguan fisik dan psikis (Astarani, 2017). Anak yang dirawat di rumah sakit cenderung akan mengalami rasa ketakutan, cemas, gelisah bahkan bisa menyebabkan psikologisnya terganggu, anak sering tidak kooperatif terhadap perawatan dan pengobatan (Oktiawati dkk., 2017). Peralatan medis yang terlihat bersih dianggap akan menyakitinya dan membahayakan dirinya, karena anak belum pernah mengalami hal ini sebelumnya, yang paling sering dialmai oleh anak-

anak yaitu rasa cemas dan respon yang kurang menyenangkan (Astarani, 2017). Sedangkan menurut (Mendri & Prayoga, 2017) Perasaan yang paling sering terjadi pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi yaitu rasa takut, cemas, gelisah, sedih, marah, dan tidak nyaman dengan suasana yang baru/lingkungan rumah sakit.

Kecemasan pada anak yang di rawat di rumah sakit akan mengalami ketidak nyamanan, karena anak harus beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit, proses pengobatannya, dan tindakan keperawatannya yang akan menimbulkan psikisnya terganggu, sehingga anak akan menimbulkan emosional yang tidak terkontrol. Hal ini harus segera ditangani, karena apabila tidak segera di tangani, anak akan menolak pengobatan dan perawatan yang dilakukan oleh perawat, sehingga akan mempengaruhi terhadap lamanya perawatan di rumah sakit dan bisa mengakibatkan trauma yang lama (Fitriani, 2017).

Berdasarkan data WHO (World Health Organization) tahun 2018 bahwa 3%-10% pasien anak yang di rawat di Amerika Serikat mengalami stress selama hospitalisasi. Sekitar 3%-7% dari anak usia sekolah yang di rawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5%-10% anak yang di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda stress selama di hospitalisasi. *The National Centre for Health Statistic* memperkirakan bahwa 3-5 juta anak di bawah usia 15 tahun menjalani hospitalisasi setiap tahun. Angka kesakitan di Indonesia bahkan menunjukkan setiap tahunnya

terdapat lebih dari 5 juta anak yang mengalami masa perawatan yang lama di rumah sakit (Dian, 2017). Angka kesakitan anak di Indonesia menggapai lebih dari 45% dari jumlah totalitas populasi anak di Indonesia(Kemenkes RI, 2018). Sehingga di miliki kenaikan hospitalisasi pada anak bagi Informasi Tubuh Pusat Statistik(BPS) pada tahun 2018 angka rawat inap hospitalisasi anak di Indonesia naik sebesar 13% di bandingkan tahun 2017(Tubuh Pusat Statistik, 2018).

Tingkat kecemasan anak yang sedang dalam proses hospitalisasi dapat diatasi dengan pemberian terapi bermain. Pengobatan bermain merupakan suatu aktivitas yang dicoba buat sediakan media memahami diri, membuka diri serta bisa menolong proses dalam melanjutkan perkembangan serta pertumbuhan anak secara maksimal (Suryadi, 2017). Bermain bagi anak dibutuhkan buat mengembangkan daya cipta, imajinasi, perasaan, keinginan, motivasi dalam atmosfer riang gembira. Sehingga keadaan ini dapat digunakan selaku salah satu metode buat merendahkan kecemasan pada anak dikala menempuh hospitalisasi(Apriza, 2017).

Menurut Fitriani (2017), mengatakan dalam penelitiannya yaitu ada pengaruh sebelum dilakukan dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan dengan hospitalisasi karena dengan adanya bermain puzzle rasa tingkat kecemasan pada anak prasekolah berkurang.

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: أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَعِبَتْ الْحَبَشَةَ فَجِئْتُ مِنْ وَرَائِهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ، فَجَعَلَ يُطَاطِئُ ظَهْرَهُ حَتَّى أَنْظَرَ. (رواه النساء: 8902)

Dari ‘Aisyah Ra. Berkata: “*bahwa sejumlah orang Habasyah bermain-main dan aku mendatangi dari arah belakang Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam. 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 menyemprotkan air kepada anak-anak kecil lainnya saat bermain. Sebagaimana diriwayatkan dalam hadits berikut:

حَدَّثَنِي مُحَمَّدُ بْنُ يُوسُفَ قَالَ حَدَّثَنَا أَبُو مُسْهَرٍ قَالَ حَدَّثَنِي مُحَمَّدُ بْنُ حَرْبٍ حَدَّثَنِي الزُّبَيْدِيُّ عَنْ الزُّهْرِيِّ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ الرَّبِيعِ قَالَ عَقَلْتُ مِنَ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَجَّةً مَجَّهَا فِي وَجْهِ وَأَنَا ابْنُ خَمْسِ سِنِينَ مِنْ دَلْوٍ. (رواه مسلم: 1052)

Telah menceritakan kepadaku [Muhammad bin Yusuf] berkata, Telah menceritakan kepada kami [Abu Mushir] berkata, Telah menceritakan kepadaku [Muhammad bin Harb] Telah menceritakan kepadaku [Az Zubaidi] dari [Az Zuhri] 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)

Terdapat sebagian metode buat menanggulangi kecemasan pada anak yang hadapi hospitalisasi antara lain dengan relaksasi, pengobatan musik, kegiatan raga, pengobatan seni serta pengobatan bermain. Salah satu metode yang digunakan buat menanggulangi kecemasan anak yang hadapi hospitalisasi ialah dengan membagikan pengobatan bermain, salah satunya bermain puzzle. Pengobatan bermain puzzle ini meyakinkan kalau pengobatan ini mempunyai pengaruh yang signifikan buat menurunkan reaksi kecemasan anak pra sekolah sepanjang hospitalisasi(Fitriani, 2017). Dengan terapi bermain anak pula hendak mendapatkan kegembiraan serta kesenangan sehingga membuat anak lebih kooperatif terhadap aksi keperawatan yang hendak diberikan sepanjang anak menjalani hospitalisasi(Apriza, 2017).

Menurut Yusnita, dkk (2020), mengatakan dalam penelitiannya yaitu ada pengaruh antara bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan dengan hospitalisasi karena dengan adanya bermain puzzle rasa tingkat kecemasan pada anak berkurang, anak juga dapat bersosialisasi dengan yang lainnya

termasuk dengan perawat. Sehingga anak merasa terbiasa bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menghadapi sesuatu.

Hal ini sesuai dengan penelitian Rahayu (2018), pada penelitiannya mengatakan bahwa ada hubungan antara bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak dengan hospitalisasi karena sangat mempengaruhi sekali sebelum dilakukan dan sesudah dilakuka terapi bermain puzzle, penurunannya sangat signifikan, karna anak setelah diberikan terapi bermain puzzle merasa tenang dan teratasi dengan cepat dan baik akan membuat anak lebih nyaman dan lebih kooperatif dengan tenaga kesehatan sehingga tidak akan menghambat proses perawatan.

Berdasarkan uraian diatas, kecemasan juga merupakan ciri normal pada masa anak prasekolah, karna anak usia prasekolah belum menemukan jati dirinya seperti tidak ingin jauh dari orang tuanya, rasa cemas dan kekhawatirannya masih kuat. Hospitalisasi sangat mempengaruhi terhadap tingkat kecemasan pada anak yang di rawat di rumah sakit. Maka perlunya suatu tindakan khusus terhadap anak dengan hospitalisasi salah satunya dengan cara Terapi bermain puzzle menyusun gambar, karena terapi bermain puzzle sangatlah mudah juga untuk membantu perkembangan psikososial anak. Karena di rumah sakit anak tidak memiliki rasa nyaman, sehingga dengan adanya terapi bermain puzzle ini, anak akan lebih tenang untuk mengurangi kecemasan terhadap hospitalisasi. Dukungan dari keluarga juga

dapat memberikan dampak positif, salah satunya dapat membantu proses penyembuhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu hospitalisasi sangat mempengaruhi terhadap kecemasan pada anak sehingga dapat menimbulkan terjadinya penolakan baik tindakan keperawatan maupun tindakan pengobatan. Dampaknya akan mempengaruhi fisiologis seperti gangguan susah tidur, tidak ada kenyamanan dan ditambah dengan lingkungan yang asing. Berbagai jurnal penelitian menemukan bahwa ada pengaruh dalam kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi. Berdasarkan fenomena di atas penulis tertarik untuk melakukan *Literature review* “adakah pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak pra sekolah usia 3-6 tahun dengan hospitalisasi”.

C. Tujuan Penelitian

Diketuinya pengaruh pemberian terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi berdasarkan dari hasil telaah beberapa artikel penelitian terkait.

D. Manfaat Penelitian

1. Institusi Fakultas Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Tasikmalaya

Dengan penelitian ini dapat dijadikan referensi *literature* sebagai pengembangan ilmu keperawatan, dan dapat bermanfaat bagi mahasiswa

keperawatan lainnya terutama mahasiswa kesehatan UMTAS tentang menurunkan kecemasan pada anak.

2. Institusi Pelayanan Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan bagi perawat yang bertugas di ruangan anak untuk memberikan terapi bermain pada anak yang dirawat di rumah sakit guna mengoptimalkan proses penyembuhan dan tidak melupakan kebutuhan anak ketika sakit dan anak bisa menjadi lebih kooperatif.

3. Institusi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan informasi dan masukan bagi tenaga keperawatan dalam mengembangkan dan meningkatkan pelayanan asuhan keperawatan dengan berlandas *summary of evidence*.

4. Peneliti

Sebagai latihan, pengalaman, penambah pengetahuan, dan wawasan bagi penulis dalam penelitian khususnya tentang “Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Terhadap Anak Pra Sekolah usia 3-6 tahun Dengan Hospitalisasi”

5. Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi dan acuan untuk peneliti lain yang berminat dalam menggali masalah tentang “Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Terhadap Anak Pra Sekolah Usia 3-6 tahun Dengan Hospitalisasi.”