

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar belakang

Anak usia prasekolah merupakan yang mampu berinteraksi dengan social dan lingkungannya sebagai tahap untuk menuju perkembangan berikutnya. Pada masa ini anak memiliki kemampuan untuk mengontrol diri, berinteraksi dengan orang lain sebagai dasar menuju tahap perkembangan selanjutnya yaitu tahap sekolah (Astarani, 2017).

Kelemahan pada anak usia prasekolah yaitu memiliki imunitas yang lebih rendah dari orang dewasa sehingga menyebabkan anak rentan terkena infeksi, jatuh dan cidera sehingga anak harus menjalani perawatan di rumah sakit. Dalam menjalani proses perawatan di rumah sakit tentunya akan memberikan pengalaman baik secara fisik maupun psikologis bagi anak. Anak yang mengalami hospitalisasi atau perawatan di rumah sakit akan mengalami berbagai perasaan tidak nyaman salah satunya yaitu kecemasan (Desidel, 2011).

Menurut WHO (*World Health Organization*) hospitalisasi adalah perasaan tidak aman karena stressor merupakan pengalaman yang mengancam ketika anak menjalani hospitalisasi. Stressor pada anak bisa terjadi akibat anak berusaha beradaptasi dengan lingkungan baru dan asing selama hospitalisasi. Gangguan pada fisiologis seperti denyut jantung

meningkat, keringat dingin, pusing, gugup, dan gangguan pada psikologis seperti tampak gelisah, bicara cepat, menarik diri, menghindar dan sikap waspada dapat terjadi pada anak jika kondisi ini tidak segera di tangani. Ketakutan dan kecemasan selama dilakukan perawatan akan di alami oleh anak yang menjalani hospitalisasi (Saputro, Fazrin, 2017).

Hasil survei Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) tahun 2018, didapatkan data rata-rata anak yang menjalani rawat inap di rumah sakit di seluruh Indonesia adalah 2,8% dari total jumlah anak 82.666 orang. Angka kesakitan anak pra sekolah di Indonesia 2,1 juta atau sekitar 8%. Pada anak usia prasekolah merasakan sakit dan harus dihospitalisasi merupakan hukuman baginya dan 1/3 anak usia pra sekolah mengalami hospitalisasi (Riskesdas, 2018).

Terapi bermain merupakan salah satu hal yang dapat dilakukan dalam mengatasi kecemasan. Anak akan terlepas dari ketegangan dan stress yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, pengalihan rasa sakit dan relaksasi melalui kesenangan nya melakukan permainan (Supartini, 2012)

*Cooperative play* merupakan salah satu jenis permainan yang sering di pilih anak. Menurut Adenan (2008) dan dalam Mira (2013) dinyatakan bahwa *puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata, dan merupakan daya penarik yang kuat.

Penelitian terkait perbedaan efektivitas terapi mewarnai dan bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi oleh Apriany dan Maruf (2018), mendapatkan hasil bahwa tidak terdapat perbedaan efektivitas terapi bermain mewarnai dan *puzzle*. Sedangkan menurut Elza dan Deswita (2013) terapi menggambar lebih efektif dari pada terapi bermain *puzzle*. Tetapi, menurut Adriana (2011), menggambar dan mewarnai merupakan permainan yang dianjurkan bagi anak usia toddler, yang berfungsi untuk melatih daya imajinasi anak usia toddler.

*Puzzle* memiliki keunggulan banyak warna sehingga menarik perhatian dan minat anak untuk belajar dan bermain (Indriana, 2011). Terkait dengan permainan *puzzle*, penelitian yang dilakukan oleh Inggrith, Amatus, dan Rina (2015) tentang perbedaan terapi bermain *puzzle* dan bercerita terhadap kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun), mendapatkan hasil bahwa terapi bermain *puzzle* lebih efektif daripada bercerita pada anak usia prasekolah.

Penelitian terkait lainnya adalah yang dilakukan oleh Fitriani Winda (2017) dengan judul “Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterapi di Ruang Hematologi Onkologi Anak”, didapatkan bahwa terapi bermain *puzzle* memberikan pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani kemoterapi di ruang Hematologi Onkologi Anak RSUD Ulin Banjarmasin.

Menurut pandangan islam seorang anak boleh bermain dengan sesuatu yang mubah(boleh), yang tidak mengandung dosa dan keharaman bagi mereka dianjurkan agar permainan itu bermanfaat bagi perkembangan badan, akal dan fikiran mereka, diantaranya adalah bermain dengan belajar memanah, berenang dan menunggang kuda. Sebagaimana firman Alloh dalam QS. Al-Anfal: 60.

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ وَمِنْ رِبَاطِ الْخَيْلِ تُرْهِبُونَ بِهِ عَدُوَّ اللَّهِ وَعَدُوَّكُمْ وَآخَرِينَ مِنْ دُونِهِمْ لَا تَعْلَمُونَهُمُ اللَّهُ يَعْلَمُهُمْ ۗ وَمَا تُنْفِقُوا مِنْ شَيْءٍ فِي سَبِيلِ اللَّهِ يُوَفَّ إِلَيْكُمْ وَأَنْتُمْ لَا تُظْلَمُونَ

*Artinya: Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi dan dari kuda-kuda yang ditambat untuk berperang(yang dengan persiapan itu) kamu menggentarkan musuh Allah danmusuhmu dan orang orang selain mereka yang kamu tidak mengetahuinya;sedang Allah mengetahuinya. apa saja yang kamu nafkahkan pada jalanAllah niscaya akan dibalasi dengan cukup kepadamu dan kamu tidak akandianiaya (dirugikan) (QS. Al-Anfal: 60).*

Mendidik anak juga bisa dilakukan dengan refresing atau bermain dan hiburan seperti bermain olah fisik. Hiburan itu haruslah yang bermanfaat bagi jasmani maupun rohani, terlebih lagi yang dapat menambah ilmu atau keimanan kita. Juga harus disesuaikan dengan kemampuan dan bersifat mubazir serta maksiat. Hiburan tersebut bisa berolahraga misalnya jalan kaki. Seperti yang di sebutkan dalam salah satu hadits yang artinya:

“Mu’min yang kuat lebih baik dicintai oleh Alloh dari pada mu’min yang lemah. Dalam segalanya ia lebih baik.”(HR. Muslim)

Hadist tersebut menyatakan bahwa segala sesuatu yang baik, baik dalam hal-hal duniawi dan ukhrowi baik dalam hal jasmani. Itu akan membawa suatu kebaikan untuknya dan kebaikan dalam hal jasmani bisa ditunjukkan dengan menjaga dan merawat tubuh dengan berolahraga.

Rosul juga menganjurkan kepada orangtua untuk mengajari anaknya keberanian sebagai bekal kehidupannya dimasa yang akan datang, Sebagaimana telah dijelaskan pada hadist yang artinya sebagai berikut:

Umar bin Khatab berkata “Ajarkanlah anak-anak kalian berenang, memanah, dan perintahkan mereka agar pandai menunggang kuda”(H.R Baihaqi)

Metode bermain ini juga telah diterangkan dalam al-Qur’an QS. Yusuf: 12

*أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَزْتَعِ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُونَ*  
*Biarkanlah dia pergi bersama kami besok pagi, agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-main, dan sesungguhnya kami pasti menjaganya”(QS. Yusuf: 12).*

Berdasarkan uraian di atas bahwa anak yang sakit dapat menimbulkan stress ataupun kecemasan bagi anak itu sendiri maupun bagi keluarganya. Kurangnya pengetahuan keluarga juga menjadi salah satu factor yang mempengaruhi kecemasan pada anak. Peran perawat disini yaitu dengan memberikan terapi non farmakologi berupa terapi bermain *puzzle* dengan harapan tingkat kecemasan yang terjadi pada anak yang mengalami kecemasan karena hospitalisasi berkurang. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur mengenai Pengaruh Terapi Bermain

*Puzzle* untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah dengan Hospitalisasi.

## **B. Rumusan Masalah**

Mengingat banyaknya dampak dari kecemasan pada anak dalam menghadapi hospitalisasi, maka diperlukan suatu media yang dapat mengungkapkan rasa cemasnya, yaitu dengan terapi bermain, dan intervensi keperawatan yang dapat digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak usia prasekolah adalah dengan terapi bermain (Sadi'ah, 2014). Terapi yang digunakan untuk mengurangi kecemasan pada anak dalam menghadapi hospitalisasi dengan terapi bermain *puzzle*, karena dengan memberikan terapi bermain anak tidak akan merasa cemas dan ketakutan saat menjalani perawatan di Rumah Sakit. Maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah, "Adakah Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak pada Usia Prasekolah dengan Hospitalisasi?"

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh terapi bermain *puzzle* pada penurunan tingkat kecemasan anak pada usia prasekolah dengan hospitalisasi berdasarkan *literatur review*.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan sebagai penambah wawasan dan pengalaman untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* untuk

menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah dengan hospitalisasi serta menjadi acuan proses pembelajaran dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna untuk pemikiran dan juga acuan sebagai kajian yang lebih mendalam tentang Pengaruh terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan anak pada usia prasekolah saat hospitalisasi.

3. Bagi tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam memberikan alternatif terapi untuk anak yang mengalami kecemasan dalam menghadapi hospitalisasi pada anak usia prasekolah.

2. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian dapat bermanfaat sebagai data dasar untuk meneliti selanjutnya sebagai bahan referensi dalam meneliti lebih lanjut terkait efektifitas terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah dalam menghadapi hospitalisasi.