

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada anak prasekolah (3-6 tahun), adalah periode keemasan dimana stimulasi dari berbagai aspek perkembangan sangat penting untuk mendukung tugas perkembangan yang akan datang. Pada usia prasekolah, sekitar 80% perkembangan kognitif anak sudah tercapai (Apriana, 2009). Perkembangan dalam fase ini meliputi aspek motorik, pribadi sosial, dan bahasa (Rizki Septiani, Susana Widyaningsih, 2016). Dalam keadaan sakit yang mengharuskan mereka dirawat inap dapat memicu krisis dalam kehidupan mereka. Selama berada di rumah sakit, anak-anak harus menghadapi lingkungan yang asing, bertemu dengan orang-orang yang tidak dikenal, serta mengalami gangguan pada pola hidup mereka sehari-hari (Fitriani *et al.*, 2017).

Hospitalisasi adalah keadaan dimana seorang anak harus dirawat di rumah sakit sebagai pasien menjalani berbagai jenis perawatan. Mulai dari pemeriksaan kesehatan hingga prosedur operasi, pembedahan, dan pemasangan infus. Setelah melalui serangkaian perawatan tersebut, anak akan diperbolehkan pulang ke rumah. Respons anak terhadap proses hospitalisasi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti tahap perkembangan usia, pengalaman sebelumnya dengan rasa sakit, mekanisme pertahanan diri yang dimiliki, serta dukungan yang tersedia di sekitarnya. Salah satu permasalahan yang sering muncul adalah penolakan anak terhadap perawatan di rumah sakit. Penolakan ini umumnya disebabkan oleh kesulitan mereka untuk beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit yang terasa asing, terutama ketika harus menjalani perawatan inap dalam waktu yang cukup lama. Selain itu, anak-anak sering kali merasa cemas dengan peralatan medis yang terlihat bersih dan prosedur yang dilakukan, yang mereka anggap menyakitkan dan berpotensi membahayakan. Kekhawatiran ini muncul karena mereka takut akan kemungkinan terluka (Dayani & Budiarti, 2015).

Dampak hospitalisasi pada anak sangat kompleks mencakup aspek fisik, emosional dan sosial serta proses adaptasi terhadap hal hal baru yang harus dihadapi selama masa perawatan hospitalisasi pada anak prasekolah sering kali menciptakan pengalaman yang kurang menyenangkan karena mereka terpaksa berpisah dari lingkungan yang sudah mereka kenali terutama keluarga dan teman teman sosialnya, situasi ini bisa memicu rasa takut, kesedihan, dan kecemasan (Faidah & Marchelina, 2022).

Kecemasan adalah sebuah kondisi emosional yang tidak menyenangkan, ditandai oleh perasaan-perasaan subjektif yang mungkin sulit untuk diidentifikasi penyebab atau sumbernya, seperti ketegangan, ketakutan, dan kekhawatiran. Ketidaknyamanan hospitalisasi berkontribusi pada kecemasan yang dialami oleh anak-anak selama masa perawatan. Faktanya, prevalensi kecemasan pada anak-anak yang menjalani hospitalisasi dapat mencapai hingga 75% (Dayani & Budiarti, 2015). Respons anak terhadap kecemasan dapat bervariasi, tergantung pada berbagai faktor termasuk usia perkembangan, jenis kelamin, durasi perawatan, dan pengalaman sebelumnya terkait sakit. Anak-anak prasekolah sering kali menghadapi kecemasan perpisahan, karena mereka harus berpisah dari lingkungan yang mereka anggap aman dan menyenangkan, seperti rumah, tempat bermain, dan teman-teman mereka (Dayani & Budiarti, 2015).

World Health Organization (WHO) tahun 2018 menyebutkan, antara 3% hingga 10% pasien anak di Amerika Serikat mengalami kecemasan saat dirawat di rumah sakit. Di Jerman, sekitar 3% hingga 7% anak usia sekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit mengalami pengalaman yang sama. Sementara itu, di Kanada dan Selandia Baru, persentase anak yang dirawat di rumah sakit dan menunjukkan tanda-tanda kecemasan berkisar antara 5% hingga 10%. Di Indonesia, angka kesakitan anak mencapai lebih dari 45% dari total populasi anak (Kementerian Kesehatan, 2018). Kondisi ini berkontribusi pada peningkatan jumlah rawat inap anak di Indonesia sebesar 13%,

sebagaimana dilaporkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2018 dibandingkan dengan tahun 2017 (Ameliya *et al.*, 2023).

Terapi bermain merupakan suatu aktivitas yang dirancang untuk membantu proses penyembuhan anak serta mendukung pertumbuhan dan perkembangan mereka secara optimal. Melalui bermain, anak dapat mengalihkan perhatian dari rasa nyeri atau sakit yang mereka alami. Cara ini dapat melupakan perasaan cemas atau takut yang mungkin muncul selama menjalani perawatan di rumah sakit. Diharapkan, terapi bermain dapat mengurangi kecemasan anak, sehingga memudahkan mereka untuk berkolaborasi dengan petugas Kesehatan (Dayani & Budiarti, 2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Kaluas *et al.*, (2015) menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle terbukti efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang sedang dirawat di rumah sakit. Sementara itu, penelitian (Pratiwi dan Deswita, 2013) juga mengungkapkan bahwa terapi bermain puzzle mampu mengurangi kecemasan pada anak-anak prasekolah. Puzzle sebagai alat bermain, berkontribusi dalam perkembangan psikososial anak. Permainan ini mendukung interaksi asosiatif, di mana anak-anak prasekolah cenderung senang bermain bersama teman-temannya. Dengan demikian, puzzle dapat menjadi sarana yang menyenangkan untuk bermain sekaligus bersosialisasi (Fitriani *et al.*, 2017)

Informasi yang diperoleh peneliti dari perawat di lantai 2 Ruang Edulweis Rumah Sakit Handayani saat pengambilan data menunjukkan bahwa terapi bermain, khususnya bermain puzzle, belum diterapkan secara optimal pada anak-anak yang mengalami kecemasan akibat dirawat di rumah sakit. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya ruangan khusus untuk bermain serta kurangnya alat-alat permainan yang tersedia untuk anak-anak.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul karya tulis ilmiah yang berfokus pada " Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Yang Mengalami Ansietas Akibat Hospitalisasi Di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi, Lampung Utara" Minat ini muncul karena belum ada penerapan terapi bermain puzzle yang dilakukan, serta ketiadaan sarana bermain di RSUD Handayani untuk membantu menurunkan kecemasan yang dialami oleh pasien anak di rumah sakit.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana Penerapan terapi bermain puzzle terhadap anak yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi Provinsi Lampung.

C. Tujuan Karya Tulis Ilmiah

1. Tujuan Umum

Memberikan gambaran tentang Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Dengan Masalah Ansietas Akibat Hospitalisasi Saat Dirawat Di Ruang Anak Rumah Sakit Handayani.

2. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan data pada pasien anak yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani.
- b. Melakukan penerapan terapi bermain puzzle pada anak yang memiliki masalah ansietas akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani.
- c. Melakukan evaluasi penerapan terapi bermain puzzle pada anak yang memiliki masalah ansietas akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani.
- d. Menganalisis penerapan terapi bermain puzzle pada anak yang memiliki masalah ansietas akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani.

D. Manfaat Karya Tulis Ilmiah

1. Manfaat Teoritis

Manfaat hasil studi kasus secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk memperbaiki dan mengembangkan asuhan keperawatan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan terapi bermain puzzle yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peneliti/Mahasiswa

Hasil dari studi kasus ini diharapkan penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari pengalaman nyata dalam penerapan terapi bermain puzzle pada pasien yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi serta dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan khususnya bagaimana merawat pasien dengan ansietas akibat hospitalisasi.

b. Manfaat Bagi Instansi Terkait Rumah Sakit

Hasil studi kasus ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menangani anak yang mengalami ansietas hospitalisasi dengan terapi bermain puzzle.

c. Manfaat Bagi Pasien dan Keluarga

Dapat memberikan informasi kepada keluarga bahwa terapi bermain dilakukan untuk membantu anak lebih dekat dengan perawat, sehingga mereka tidak merasa takut saat menjalani tindakan keperawatan.