# BAB 1 PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Hospitalisasi merupakan salah satu penyebab stres bagi anak, terutama disebabkan oleh perpisahan dari lingkungan, dan orang tua. Anak yang sedang sakit hampir selalu memperlihatkan sikap yang sangat mudah tersinggung, mudah cemas, marahmarah, agresif, penakut, curiga dan sensitive (Mangundap, 2020). Anak yang mengalami hospitalisasi merupakan suatu hal baru yang dialami bagi sebagian anak. Perubahan fisik maupun emosional pada anak terjadi dikarenakan penyesuaian diri anak terhadap lingkungan yang baru, sehingga menimbulkan suatu tekanan emosional baik anak maupun orang tua. Anak dapat mengalami fobia, panik dan cemas karena adanya perubahan secara fisik maupun emosionalnya (Daniel, 2021). Selama anak dirawat di rumah sakit, anak mengalami perpisahan dengan keluarga, berada dilingkungan yang baru dan asing, dan karena kondisi kesehatan anak terganggu, menyebabkan anak tidak dapat melakukan aktivitasnya termasuk aktivitas bermain. Hal inilah yang dapat mengakibatkan kecemasan anak akan bertambah jika tidak dilakukan tindak untuk mengatasinya. Bermain adalah salah satu intervensi keperawatan untuk meminimalkan dampak hospitalisasi.

Menurut *United Nations Children's Fund* (UNICEF) 3 negara terbesar dunia jumlah anak usia prasekolah 148 juta, anak dirawat di fasilitas kesehatan 958, setiap tahun dari 57 juta anak 75% menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat perawatan (Fatmawati, 2019). Sedangkan di Indonesia, angka hospitalisasi ini mengalami peningkatan dari 2017 ke 2018 sebanyak 13% (Badan Pusat Statistik, 2018). Hasil Studi Pendahuluan yang dilakukan peneliti di Ruang Teratai RSUD

1

Sidoarjo dengan melakukan wawancara terhadap kepala ruangan menunjukkan bahwa ruangan masih menggunakan teknik orang ketiga, yakni melibatkan orangtua untuk mengatasi kecemasan hospitalisasi anak pada usia sekolah. Anak sering kali ketika mengalami kecemasan, akan menunjukkan perilaku menangis, histeris saat didatangi oleh petugas kesehatan, nafsu makan menurun, menolak tindakan, dan meminta untuk pulang kerumah. Hasil Observasi langsung terhadap 5 anak yang menjalani rawat inap diperoleh data 4 anak (80%) rewel, merasa takut ketika didatangi oleh perawat, selalu minta ditemani oleh ibu atau bapak, 1 anak (20%) kelihatan tenang, tapi masih tetap takut ketika didatangi oleh perawat atau dokter, serta masih mau bertemu orang lain selain keluarga

Hospitalisasi merupakan keadaan orang sakit berada pada lingkungan rumah sakit untuk mendapatkan perawatan dalam mengatasi penyakitnya. Umumnya hospitalisasi dapat menimbulkan ketegangan dan ketakutan serta dapat menimbulkan gangguan emosi yang mempengaruhi kesembuhan terutama pada anak. Dampak hospitalisasi setiap anak berbeda tergantung perkembangan usia, pengalaman sakit dan dirawat di rumah sakit, *support system,* serta koping. Dampak hospitalisasi anak meliputi cemas karena perpisahan, kehilangan kontrol akibat keterbatasan fisik, serta perasaan dilukai. Dampak yang ditimbulkan sering kali mempengaruhi proses pengobatan anak dan menjadi permasalahan pokok dalam dunia kesehatan anak. Perawat berperan penting dalam memberikan pelayanan kesehatan terutama menurunkan dampak kecemasan hospitalisasi pada anak (Sitorus, 2021). Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum dialami oleh pasien anak yang sedang mengalami hospitalisasi. Kecemasan yang sering dialami seperti menangis, dan takut pada orang baru. Banyaknya stressor yang dialami anak

ketika menjalani hospitalisasi menimbulkan dampak negatif yang mengganggu perkembangan anak. Lingkungan rumah sakit dapat merupakan penyebab stress dan kecemasan pada anak (Marni, 2018). Perawat tidak hanya memenuhi kebutuhan fisik anak selama menjalani masa hospitalisasi, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan psikologis, sosial dan kebutuhan perkembangan anak, walaupun kenyataannya di tatanan pelayanan kesehatan masih banyak perawat yang lebih mengutamakan pemenuhan kebutuhan fisik terkait dengan perubahan fungsi fisiologis dan anak yang berhubungan dengan proses penyakit, oleh karena itu dipandang sangat perlu untuk mengembangkan intervensi keperawatan khusus yang bertujuan untuk menurunkan kecemasan anak. Jika kecemasan anak selama hospitalisasi dapat diatasi, maka anak akan lebih kooperatif dan merasa lebih nyaman sehingga akan mempercepat penyembuhan penyakit dan memperpendek lama rawat di rumah sakit (Afrida, 2019).

Salah satu intervensi keperawatan anak untuk membantu mengurangi kecemasan anak sekolah selama menjalani hospitalisasi adalah terapi bermain. Bermain dapat membebaskan anak dari tekanan dan stress akibat situasi lingkungan. Saat bermain, anak dapat mengekspresikan emosi dan melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima dalam bersosialisasi. Anak-anak bisa berekspresi dan mengungkapkan lebih banyak tentang dirinya dalam bermain, mengkomunikasikan beberapa kebutuhan, rasa takut dan keinginan yang tidak dapat mereka ekspresikan dengan ketrampilan bahasa mereka yang terbatas (Mangundap, 2020). Terapi bermain merupakan terapi yang digunakan agar mengurangi kecemasan ketakutan dan anak dapat mengenal lingkungan, serta belajar mengenai perawatan serta prosedur yang dilakukan oleh staf rumah sakit

(Daniel, 2021). Permainan pada anak prasekolah dapat diterapkan dengan melakukan skill play. Terapi bermain skill play terdapat juga permainan membentuk (Konstruksi) suatu kreasi seperti *puzzle* dan *lego*. Tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan menggunakan terapi bermain (Alini, 2017). Pemilihan lego sebagai salah satu permainan edukatif karena dapat berperan dalam kecerdasan dan motoric halus anak usia prasekolah melalui permainan konstruktif atau bangun membangun. Lego merupakan sejenis alat permainan bongkah plastik kecil yang dapat disusun dan dibongkar pasang menjadi bangunan atau bentuk lainnya. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun yang meningkatkan kecerdasan dan kreativitas anak (Fadillah, 2017), sedangkan terapi bermain puzzle juga merupakan alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikologis pada anak. Puzzle merupakan permainan yang memfasilitasi permainan asosiatif dimana anak bisa bermain dengan anak lain sehingga puzzle dapat dijadikan sarana bermain anak sambil bersosialisasi. Terapi bermain puzzle memberi efek distraksi pada anak sehingga anak akan lebih fokus terhadap permainan puzzle dari pada kecemasan selama proses perawatan (Fitriyani, 2017). Cara mengatasi respon kecemasan, harus sesuai dengan tugas perkembangannya saat hospitalisasi, dengan berupaya meminimalkan stres dan cemas. Upaya tersebut dilakukan dengan mendekati anak dan berinteraksi dengan mereka, serta cara agar mereka kooperatif terhadap pengobatan yang diberikan (Adriana, 2016). Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas penulis berusaha untuk mengkaji dan menuliskannya dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengaruh permainan Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak

Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo”

# Pembatasan Dan Rumusan masalah

* 1. **Pembatasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pemberian permainan konstruktif seperti puzzle dan lego untuk menurunkan kecemasan hospitalisasi yang dialami anak usia Prasekolah berdasarkana *Face Image Scale*.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut apakah ada pengaruh permainan Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo?

# Tujuan penelitian

* 1. **Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh permainan Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo

# Tujuan Khusus

* + 1. Mengidentifikasi Kecemasan Hospitalisasi Anak usia Prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan puzzle di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo
		2. Mengidentifikasi Kecemasan Hospitalisasi Anak usia Prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan lego di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo
		3. Menganalisis Pengaruh Bermain Puzzle dan Lego Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah di Ruang Teratai RSUD Sidoarjo.

# Manfaat Penelitian

* 1. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan anak terkait dengan terapi bermain. Khususnya pada anak usia Prasekolah, sehingga anak dapat beradaptasi dengan penatalaksanaan perawatan selama menjalani proses perawatan atau hospitalisasi.

# Manfaat Praktis

* + 1. Bagi RSUD Sidoarjo

Hasil penelitian ini dapat menjadi tambahan ifnormasi dalam menetapkan kebijakan untuk penanganan kecemasan sebagai dampak hospitalisasi pada anak usia Prasekolah sehingga pelayanan dapat diberikan secara optimal.

* + 1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai data dasar dan sebagai bahan referensi untuk meneliti lebih lanjut terkait efektifitas terapi bermain *puzzle* dan lego terhadap kecemasan anak usia Prasekolah selama menjalani proses hospitalisasi.