

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Hospitalisasi dan penyakit sering menjadi masalah utama yang dihadapi oleh anak. Penyebab utama hospitalisasi anak adalah perpisahan dengan keluarga, kehilangan kendali, citra tubuh dan kecemasan (Wong, 2009 diambil dari Kusuma, 2018). Hospitalisasi adalah suatu proses yang memiliki alasan terencana sehingga anak diharuskan untuk tinggal di rumah sakit dan mendapatkan perawatan sampai anak tersebut sembuh dan dapat kembali kerumah. Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2018 menyatakan bahwa persentase anak di Indonesia yang dirawat di rumah sakit dalam setahun terakhir adalah sekitar 3,49 %, sedangkan di Provinsi Jawa Tengah mencapai 4,74 % anak di rawat di rumah sakit. Selama proses tersebut anak dapat mengalami stres dan pengalaman yang menyakitkan seperti kecemasan (Wong, 2000 diambil dari Deslidel, Hasan, Hevrialni & Sartika, 2011). Reaksi ini sangat bergantung pada tahap usia perkembangan anak yang bersifat individual dan berdasarkan pengalaman sebelumnya terhadap sakit (Deslidel, Hasan, Hevrialni & Sartika, 2011) Perawatan di rumah sakit mengharuskan anak keluar dari lingkungan yang dirasa aman, menyenangkan dan penuh kasih sayang. Hal ini menimbulkan reaksi agresif seperti menangis, menolak perawatan yang diberikan perawat, marah dan berontak (Deslidel, Hasan, Hevrialni & Sartika, 2011).

Salah satu pengalaman yang sering dialami oleh anak pada saat dirumah sakit adalah kecemasan, sedih, takut, dan rasa bersalah yang muncul karena menghadapi pengalaman yang baru, rasa tidak aman dan nyaman, perasaan kehilangan sesuatu yang biasa dialaminya, dan sesuatu yang dirasakan menyakitkan (Mendri & Prayogi, 2017). Kecemasan adalah peristiwa umum yang sering sekali terjadi pada manusia. Kecemasan merupakan suatu perasaan gelisah, ketidakpastian terhadap suatu ancaman yang tidak diketahui atau dikenal dan kecemasan juga merupakan suatu perlawanan terhadap kejadian yang penuh dengan tekanan (Manalu,

Somantri & Barokah, 2018). Upaya untuk menurunkan kecemasan pada anak adalah dengan cara memberikan pengalihan yaitu dengan bermain (Manalu, Somantri & Barokah, 2018). Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat menjadi pengalihan bagi alam bawah sadar anak, yang merupakan suatu proses dimana anak dapat mencari kesenangan. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat mengontrol emosi serta perkembangan mental, Bermain juga dapat membantu anak mengungkapkan emosi dan perasaan melalui proses bermainnya (Hariyadi, 2019). Jenis permainan yang dapat membantu menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang menggunakan kemampuan motorik atau *skill play* yang banyak dipilih yaitu permainan puzzle (Manalu, Somantri & Barokah, 2018).

Bermain puzzle merupakan sebuah permainan yang dapat menarik perhatian anak, dimana melalui permainan puzzle anak akan belajar sesuatu yang rumit serta bagaimana puzzle ini akan tersusun dengan baik dan benar. Puzzle juga dapat meningkatkan konsentrasi anak dan daya pikir anak (Handajani, Yunita & Maulidatif, 2019). Berdasarkan hasil penelitian Ameliorani, Pravitasari dan Bambang (2012) di ambil dari Handajadi, Yunita dan Maulidatif (2019) yang menjelaskan bahwa terapi bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RSUD Ungaran yang menunjukan perubahan yang signifikan setelah diberikan terapi. Untuk itu penulis tertarik untuk mengulas tiga jurnal tentang terapi bermain dan hubungannya dengan penurunan kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah pemberian terapi bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi
2. Bagaimanakah pemberian terapi bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan pada anak akibat hospitalisasi

1.3. Tujuan Penulisan

Mengetahui efektifitas pemberian terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

1.4. Manfaat Penulisan

1. Bagi pasien membantu mengurangi kecemasan pada saat pemberian terapi bermain puzzle

2. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan
Dapat menerapkan ilmu yang terbaru yang berkembang di dunia kesehatan dan dapat meningkatkan pelayanan lebih baik lagi dengan mengembangkan masalah yang ada

3. Bagi penulis berikutnya
Diharapkan karya tulis ilmiah ini dapat memberikan informasi untuk melakukan kajian lebih lanjut tentang pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi.

4. Bagi tenaga keperawatan
Dapat memberikan pelayanan lebih baik lagi di rumah sakit, dapat menerapkan konsep bio-psiko-sosio-spiritual, dan dapat dijadikan sebagai referensi tambahan dalam memberikan asuhan keperawatan terutama pada anak prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.