

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah individu yang spesial, bukan orang dewasa yang kecil. Anak bukanlah harta atau aset orang tua yang dapat dinilai dari segi manapun, tetapi merupakan nyawa bangsa untuk masa depan. Anak juga berhak atas pelayanan kesehatan perorangan dan masih bergantung pada lingkungan sekitar terutama kedua orang tuanya, yang artinya harus ada lingkungan di mana kebutuhan dasar dapat terpenuhi dan pembelajaran individu juga tercapai (Supartini 2017).

Usia prasekolah adalah masa kritis dalam tahap tumbuh kembang anak, pada tahap ini anak dapat menggunakan simbol atau gambar, termasuk kata-kata, mengingat sesuatu dan kemampuan menyesuaikan diri terhadap suasana rawat inap di rumah sakit. Dan tentunya tidak semua anak dapat berjalan dengan tenang di masa kecilnya, ada beberapa anak yang mengalami masalah kesehatan pada masa tumbuh kembangnya sehingga perlu hospitalisasi atau dirawat di rumah sakit (Alfiyanti, Hartiti & Samiasih, 2012).

Hospitalisasi sendiri bisa diartikan suatu keadaan dimana anak memerlukan pengobatan dan asuhan keperawatan karena alasan yang direncanakan atau karena keadaan akut (Mendri, Prayogi, 2015). Rumah sakit juga dapat menjadi tempat yang sangat penting oleh anak karena kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan luar yaitu rumah sakit. Hospitalisasi yang terjadi pada anak dapat menimbulkan kecemasan hingga stress yang dipengaruhi oleh banyak faktor seperti, dari pihak rumah sakit (dokter, perawat dan tenaga kesehatan lainnya) dan juga lingkungan rumah sakit (Utari, 2014). Selain itu kecemasan bisa disebabkan oleh perpisahan dengan orang tua, kehilangan kendali dan aktivitas kasar yang menyebabkan rasa sakit. Oleh karena itu, terjadi perilaku seperti tidak mau makan, tidak kooperatif atau menolak pengasuhan keperawatan (Potter dan Perry, 2016).

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS, 2023), dari total populasi anak sebanyak 82.666 orang, diperkirakan, 45% dari anak-anak yang menjalani rawat inap mengalami kecemasan. Menurut hasil penelitian (Della N., 2023) di RSUD kabupaten Bekasi, tingkat kecemasan akibat hospitalisasi menunjukkan dari 42 responden anak prasekolah, 22 responden mengalami kecemasan sedang (52,4%), 10 responden mengalami kecemasan berat dengan persentase (23,8%) dan 10 responden mengalami kecemasan sangat berat (23,8%). Selain itu penelitian

dari (Livia T, 2023) di Murni Teguh Memorial Hospital menunjukan tingkat kecemasan anak prasekolah akibat hospitalisasi yaitu, 10 responden mengalami cemas ringan dengan persentase (33,3%), 12 responden mengalami cemas sedang dengan persentase (40%) dan cemas berat 3 responden dengan persentase (10%).)

Akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah ada dua jenis, yaitu gangguan psikis seperti cemas, marah, takut, rasa bersalah dan malu. Dan gangguan fisik seperti kelelahan, imobilitas, susah tidur, nyeri, terangnya cahaya sehingga dapat menyebabkan rasa traumatis pada anak dan anak tidak mau dirawat dirumah sakit (Suliswati, 2015). Hal tersebut dapat berdampak pada kesembuhan anak menjadi lebih lama, sebab anak menolak dilakukan tindakan keperawatan.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi adalah melalui terapi bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dapat dilakukan anak dalam upaya untuk mengekspresikan apa yang dirasakannya. Terapi bermain ular tangga sangatlah cocok, karena tidak membutuhkan banyak tenaga untuk bermainnya. Permainan ini juga bisa dimainkan di tempat tidur anak, sehingga proses pemulihan anak tidaklah terganggu (Supartini, 2017). Selain itu manfaat permainan ular tangga dapat menghilangkan stress dan rasa takut, menurunkan kecemasan, serta mengajak anak untuk berpartisipasi penuh dalam kegiatan bermain (Yusuf, 2018).

Permainan ini cocok untuk semua kalangan, termasuk anak-anak, karena hanya memanfaatkan papan permainan. Berdasarkan penelitian Halimah (2019), terapi bermain ular tangga terbukti efektif dalam membantu mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi. Dengan demikian terapi ini dapat dianggap sebagai salah satu pendekatan nonfarmakologis yang efektif untuk mengatasi kecemasan, rasa takut, serta rasa bosan pada anak usia prasekolah selama menjalani pengobatan di rumah sakit. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil penelitian Rita, et al (2021) di RSUD Balaraja Tangerang dengan hasil $0,000 < 0,5$ maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap kecemasan. Peneliti menggunakan alat ini, karena lebih praktis dan permainnya mudah dipahami serta anak mampu bersosialisasi dengan teman lainnya yang sedang dirawat.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah penerapan terapi bermain ular tangga pada anak usia prasekolah dapat menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi?

1.3 Tujuan Penulisan

1.3.1 Tujuan Umum

Mendeskripsikan penerapan terapi bermain ular tangga pada anak usia prasekolah dalam menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi.

1.3.2 Tujuan Khusus

Mengidentifikasi tingkat kecemasan anak usia prasekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain ular tangga

Merencanakan intervensi keperawatan berupa terapi bermain ular tangga untuk mengurangi kecemasan.

Melaksanakan tindakan keperawatan berupa terapi bermain ular tangga pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

Mengevaluasi efektivitas terapi bermain ular tangga dalam menurunkan kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi.

1.4 Manfaat penulisan

1.4.1 Bagi penulis

Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat membantu pengetahuan pembelajaran keperawatan anak dan menambah wawasan.

1.4.2 Bagi pasien

Membantu mengurangi kecemasan pada anak usia prasekolah selama hospitalisasi melalui terapi bermain ular tangga.

1.4.3 Bagi instansi pendidikan

Karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam proses pembelajaran keperawatan anak dan dapat dipraktikannya.

1.4.4 Bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Mendukung inovasi terapi bermain dalam keperawatan anak.

1.4.5 Bagi penulis berikutnya

Menjadi referensi dan dasar penelitian lebih lanjut.

1.4.6 Bagi tenaga keperawatan

Meningkatkan keterampilan dalam menerapkan terapi bermain sebagai intervensi psikososial.

