

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan keadaan dimana anak tinggal dirumah sakit, mendapatkan terapi dan perawatan karena kondisi darurat atau suatu alasan tertentu (Mendri & Prayogi, 2017). Anak seringkali merasa takut apabila tinggal di rumah sakit sehingga menimbulkan kecemasan dan trauma terhadap tindakan prosedur yang dilakukan.

Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2018 presentasi anak di Indonesia yang sakit dan di rawat dirumah sakit mencapai 3,49%, sedangkan di Jawa Tengah sebesar 4,74%. Angka kejadian hospitalisasi pada anak usia pra sekolah menurut World Health Organisation (WHO) pada tahun 2015 adalah sebanyak 45 % dari keseluruhan jumlah pasien anak usia pra sekolah yang di hospitalisasi. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tarbiyah di ruang Aster rumah sakit Kota Bogor pada tahun 2018 didapatkan sebanyak 15 responden 44% dengan kecemasan, kecemasan berat sebanyak 11 responden (32%), kecemasan ringan sebanyak 4 responden (12%), tidak mengalami kecemasan sebanyak 3 responden (9%) dan panik 1 responden (3%). Berdasarkan data dari ruang sekarjagad di RSUD Benda kota Pekalongan didapatkan data anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi bulan januari sampai desember tahun 2019 sebanyak 543 anak, pada bulan januari sampai februari tahun 2020 sebanyak 38 anak .

Kecemasan dan kegelisahan merupakan reaksi pada anak terhadap hospitalisasi karena berpisahannya pada anggota keluarga dan lingkungan yang dicintai. Saat dirawat di rumah sakit anak akan merasa takut pada orang asing atau yang merawatnya dan pada lingkungan yang baru dikenal. Efek negatif yang terjadi pada anak akibat hospitalisasi dapat membuat anak menjadi marah, menangis, tidak bisa diajak bekerjasama dalam tindakan keperawatan, dan bergantung pada

orangtua (Supartini, 2012). Adanya pembatasan aktivitas sehingga anak menjadi tidak leluasa atau tidak bisa bermain seperti biasanya. Rasa cemas pada anak terhadap hospitalisasi dapat dialihkan dengan cara penerapan terapi bermain.

Permainan yang dapat dilakukan untuk menurunkan kecemasan pada anak prasekolah yang mendapatkan perawatan selama di rumah sakit salah satunya adalah dengan bermain puzzle. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zen (2013) diambil dalam Kaluas, Ismanto dan kundre (2015) mengatakan bahwa terapi bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah selama di hospitalisasi, dimana nilai rata-rata respon kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain puzzle 8,25 dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle 5,15. Peneliti lainnya dilakukan oleh Katinawati (2011) diambil dalam Kurdaningsih (2017) pengaruh terapi bermain dengan menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) yang mengalami dampak hospitalisasi di RSUD Tugurejo Semarang, bahwa terapi bermain puzzle dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah. Menurut Barokah (2012) diambil dalam Kurdaningsih (2017) mengatakan bahwa terapi bermain puzzle dapat berpengaruh terhadap perilaku kooperatif anak usia prasekolah saat dilakukan tindakan keperawatan di RSUD Tugurejo Semarang.

Bermain puzzle merupakan permainan yang dilakukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta dapat mengembangkan ketrampilan motorik dan kognitif. Permainan puzzle ini tidak memerlukan banyak energi, sehingga dapat dilakukan pada anak yang sedang mengalami sakit guna memenuhi kebutuhan bermain anak (Herniawati, 2013 diambil dalam Ananda, 2019). Penerapan terapi bermain puzzle diharapkan mampu mengalihkan rasa cemas pada anak yang sedang menjalankan perawatan selama di rumah sakit sehingga dapat mengubah pasien menjadi senang dan tidak merasa asing dalam rumah sakit sehingga tidak menimbulkan trauma (Christianal & Hafsari, 2018).

Oleh karena itu penulis tertarik untuk menerapkan terapi bermain Puzzle untuk menurunkan kecemasan pada anak yang sedang menjalankan perawatan selama di rumah sakit.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah penerapan terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi?

1.3 Tujuan studi kasus

Menggambarkan penerapan pemberian terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah (4-6 tahun) yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi

1.4 Manfaat Penulisan

a. Bagi pasien

Memberikan edukasi dan permainan untuk bisa mengatasi kecemasan terhadap hospitalisasi dengan Terapi Bermain Puzzle.

b. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Keperawatan

Menambah pengetahuan berkaitan dengan studi kasus pada pasien yang mengalami kecemasan terhadap hospitalisasi dengan penerapan Terapi Bermain Puzzle.

c. Penulis

Meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan dalam menerapkan studi kasus pada pasien yang mengalami kecemasan terhadap hospitalisasi dengan terapi bermain puzzle dan mendapatkan pengalaman dalam memberikan penerapan Terapi Bermain Puzzle dalam asuhan keperawatan.