

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hospitalisasi adalah Proses dimana anak harus tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi karena suatu alasan, baik itu rencana atau darurat. Selama masa rawat inap, anak seringkali merasa cemas, marah, sedih, takut dan rasa bersalah. Mereka juga mungkin mengalami pengalaman traumatis yang tidak mengenakkan (Wulandari et al., 2020). Hospitalisasi terjadi ketika pelaksanaan prosedur invasif, yaitu meliputi tindakan medis, tindakan keperawatan dan prosedur diagnostik (Miniharianti & Zaman, 2021). Survey yang dilakukan lembaga kesehatan dunia (WHO) menyebutkan bahwa di Amerika Serikat sedikitnya terjadi 5 juta angka kejadian pada anak usia pra sekolah yang menjalani hospitalisasi dikarenakan prosedur tindakan bedah dan 50% diantaranya mengalami kejadian kecemasan dan menyebabkan stress ketika menjalani perawatan (Padila et al., 2020).

Kecemasan pada anak, khususnya pada kelompok usia toodler merupakan masalah yang sering dihadapi dalam konteks perawatan Kesehatan, terutama bagi anak-anak yang dirawat di rumah sakit. Lingkungan rumah sakit yang asing, prosedur medis yang dilakukan, serta keterpisahan dari orang tua sering kali menyebabkan stress dan ketidaknyamanan yang signifikan bagi anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa pengalaman hospitalisasi dapat memicu kecemasan yang berdampak negative pada Kesehatan mental dan perkembangan psikologis anak (Kumar et al., 2021). Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2022 sebanyak 30,82% anak usia 0-17 tahun dari total penduduk Indonesia dan sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. Angka kejadian anak usia toodler dan pra sekolah yang menjalani hospitalisasi di Indonesia pada daerah perkotaan menurut kelompok usia toodler (1-3 tahun) sebanyak 25,8%, pada anak pra

sekolah (3-6 tahun) sebanyak 14,91% dan pada usia sekolah (6-12 tahun) sebanyak 9,1%, dapat disimpulkan bahwa angka terbesar kejadian anak yang sedang menjalani masa hospitalisasi berada pada anak usia toodler (Laeli et al., 2023).

Bermain telah terbukti sebagai salah satu metode yang efektif untuk mengurangi kecemasan pada anak-anak. Selain memberikan hiburan, aktivitas bermain juga memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan perasaan mereka, serta mengatasi stress dan ketegangan yang mereka alami. Jenis permainan seperti puzzle dan boneka jari dapat menjadi pilihan yang tepat untuk membantu mengurangi kecemasan pada anak-anak. Puzzle tidak hanya melatih keterampilan motorik halus dan konsentrasi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk focus pada aktivitas yang menyenangkan. Sementara itu, boneka jari dapat digunakan untuk bercerita dan berinteraksi, sehingga memberikan rasa aman serta kenyamanan emosional bagi anak (Anderson & Lee, 2022). Pada masa *toddler* anak mulai belajar mengenali emosinya termasuk rasa takut, cemas dan rasa nyaman, di usia ini anak belum mampu mengelola kecemasan secara verbal sehingga kecemasan yang muncul akan sulit diatasi tanpa adanya bantuan. Permainan puzzle dapat melatih mengendalikan diri dan fokus sedangkan boneka jari mendukung komunikasi dan membentuk rasa aman melalui adanya interaksi saat dilakukan permainan.

Berbagai studi menunjukkan bahwa terapi bermain menggunakan puzzle dan boneka jari dapat mengurangi kecemasan pada anak-anak yang dirawat di rumah sakit (Smith & Johnson, 2020). Meskipun demikian, masih terbatas penelitian yang membandingkan secara langsung pengaruh kedua jenis permainan tersebut terhadap kecemasan anak *toddler* yang dirawat dirumah sakitar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis pengaruh bermain puzzle dan boneka jari dalam mengurangi kecemasan pada anak-anak toodler selama perawatan di rumah sakit.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tentang pengaruh terapi bermain sandiwara boneka jari dan puzzle terhadap respon psikologis stres hospitalisasi pada anak toddler dengan respons psikologis stres hospitalisasi akibat perpisahan dan kehilangan kendali serta lembar observasi respons psikologis stres hospitalisasi akibat tindakan infasif yang menunjukkan presentase masing masing anak adalah >75% kondisi anak yang dirawat sering gelisah, rewel dan selalu ingin ditemani saat menjalani proses perawatan. Anak juga sering menangis dan mengatakan ingin pulang. Penyebab kecemasan yang dialami beragam, mulai dari rasa cemas terhadap petugas kesehatan seperti dokter, perawat, dan bidan, serta tindakan medis, cemas karena nyeri yang dialami, rasa cemas karena berada pada tempat dan lingkungan baru, rasa cemas akibat perpisahan dengan saudaranya. Respon anak tersebut dapat menjadi kendala dalam pelaksanaan asuhan keperawatan yang akan diberikan sehingga menghambat proses penyembuhan dan mengakibatkan perawatan.

berdasarkan penelitian di RSUD Ambarawa tentang pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak sebagai dampak hospitalisasi terdapat penurunan tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi antara sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain RSUD Ambarawa yaitu nilai rata rata sebesar 20,77.

Fenomena yang ada diruangan mutiara dan emerald terdapat 22 pasien dari 25 pasien anak toddler selalu melakukan penolakan setiap dilakukan tindakan keperawatan seperti menangis, berontak dan teriak, dan setelah dilakukan pendekatan seperti diberikan mainan, serta diajak berkenalan serta bercerita, anak tersebut mulai kooperatif saat dilakukan tindakan. berdasarkan fenomena diatas peneliti berharap dapat menambah wawasan yang lebih mendalam mengenai metode yang efektif untuk membantu mengelola kecemasan anak-anak akibat hospitalisasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan intervensi dan mendukung kesehatan mental anak di lingkungan rumah sakit.

1.2 Rumusan masalah

Kecemasan sering kali terjadi pada anak yang sedang menjalani rawat inap di rumah sakit, karena anak berusaha beradaptasi dengan lingkungan yang baru. hal ini menyebabkan anak dan orang tua mengalami stress seperti ketakutan dan kecemasan. jika anak tidak mampu mengelola kecemasan, hal ini dapat menyebabkan perubahan fisik dan psikis, serta dapat mengganggu proses pengobatan dan perawatan anak tersebut.

Dampak kecemasan yang dialami anak dapat mengakibatkan efek negative jangka pendek dan jangka Panjang seperti kecemasan berpisah, apatis, ketakutan dan gangguan tidur, terutama anak dibawah 7 tahun. Perawat harus berusaha untuk mengidentifikasi anak-anak yang berisiko memiliki strategi coping yang buruk sehingga anak dapat bersosialisasi dan membina hubungan interpersonal dengan lingkungan yang baru. Permainan puzzle dapat melatih mengendalikan diri dan fokus sedangkan boneka jari mendukung komunikasi dan membentuk rasa aman melalui adanya interaksi saat dilakukan permainan. Terapi bermain menggunakan puzzle dan boneka jari dapat mengurangi kecemasan pada anak-anak yang dirawat di rumah sakit. permainan puzzle dan boneka jari dapat dijadikan pilihan untuk mengurangi kecemasan, permainan puzzle dapat melatih keterampilan motorik halus dan konsentrasi serta memberikan aktivitas yang menyenangkan buat anak, sedangkan boneka jari dapat digunakan untuk bercerita dan berinteraksi, sehingga memberikan rasa aman serta kenyamanan emosional bagi anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti di ruang anak RSUD Budhi Asih pada umumnya pasien anak akan mengalami kecemasan saat di rawat karena anak-anak takut dengan dokter, perawat, dan semua orang yang ada di rumah sakit, serta takut dijauhkan dengan kedua orang tuanya. Anak yang dirawat di rumah

sakit akan mengalami kecemasan dan ketakutan, sehingga anak-anak melakukan penolakan terhadap berbagai Tindakan keperawatan dan pengobatan selama di rumah sakit. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah “ Adakah pengaruh bermain puzzle dan boneka jari terhadap kecemasan anak toddler di Ruang Mutiara dan Emerald RSUD Budhi Asih?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Untuk mengetahui pengaruh bermain puzzle dan boneka jari terhadap kecemasan anak toddler saat rawat inap di RSUD Budhi Asih

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Diketahuinya karakteristik anak berdasarkan umur dan Riwayat di rawat di RSUD Budhi Asih sebelum diberikan terapi bermain puzzle dan boneka tangan.
2. Diketahuinya Tingkat kecemasan sebelum diberikan bermain puzzle dan boneka jari di RSUD Budhi Asih.
3. Diketahuinya tingkat kecemasan setelah diberikan bermain puzzle dan boneka jari di RSUD Budhi Asih.
4. Diketahuinya pengaruh bermain puzzle dan boneka jari terhadap tingkat kecemasan anak toddler saat rawat inap di RSUD Budhi Asih.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Bagi Institusi Rumah Sakit

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi perawat yang bekerja di lingkungan RS maupun klinik dalam memberikan terapi bermain pada anak untuk

lebih kooperatif dalam perawatan dan mempercepat proses pengobatan dalam penyembuhan penyakit.

1.4.2 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi yang berguna bagi para pembaca untuk meningkatkan mutu pendidikan keperawatan anak sehingga kecemasan anak toddler yang menjalani perawatan dapat teratasi dengan bermain puzzle dan boneka jari.

1.4.3 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan peneliti selanjutnya tentang terapi bermain boneka jari pada anak yang mengalami kecemasan saat hospitalisasi.

1.4.4 Bagi Orang Tua dan Pasien

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran dan tambahan pengetahuan bagi orang tua dan pasien dalam setiap intervensi keperawatan yang dilakukan pada anak, sehingga pasien dapat menyalurkan dan mengelola kecemasan anak toddler dengan bermain puzzle dan boneka jari.