

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia *toddler* adalah anak yang berusia 1 sampai 3 tahun, dimana dalam perjalanannya terjadi pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan seorang anak, dimana anak usia *toddler* ini termasuk individu yang mengalami peningkatan aktivitas fisik seperti anak berusaha mencari tahu, berjalan sendiri, dan berlari dengan mudah, karena rasa ingin tahu itu maka anak mudah memasukan barang-barang kedalam mulutnya sehingga mengalami sakit. Dikarenakan sistem imun usia *toddler* belum sepenuhnya berkembang dan daya tahan tubuh masih lemah. Ketidakstabilan sistem imun dan daya tahan tubuh yang belum kuat seringkali membuat anak mudah merasa lelah dan rentan terhadap penyakit, yang seringkali mengharuskan mereka mendapatkan perawatan medis di rumah sakit. (Lartutul & Tiwery, 2024). Hospitalisasi merupakan suatu proses bagi anak untuk berada di rumah sakit menjalani pengobatan dan perawatan sampai keadaan pulih dan dapat dipulangkan kembali ke rumah (Hidayati *et al.* 2021).

Selama proses hospitalisasi, anak mengalami berbagai pengalaman perawatan yang menyebabkan stres dan trauma. Kecemasan dan ketakutan merupakan dampak dari hospitalisasi, rasa cemas saat menjalani hospitalisasi yang dirasakan oleh anak disebabkan karena menghadapi lingkungan rumah sakit yang asing dan tidak *familier* (Aliyah & Rusmariana, 2021). Perilaku hospitalisasi yang ditampakkan oleh anak antara lain merasa tidak tenang, tidak mau didekati oleh petugas kesehatan, ketakutan sambil menangis, terlihat cemas, tidak kooperatif, bahkan selalu ingin dekat ibunya (Wahyuningsih, 2019).

Data dari WHO pada tahun 2019, presentasi anak yang menjalani

hospitalisasi mencapai 45% (Jumasing & Patima, 2021). Di Indonesia sendiri, sesuai dengan hasil Survei Ekonomi Nasional (SUSENAS) sebanyak 30,82% anak usia prasekolah (1-3 tahun) dari total penduduk Indonesia dan sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit.

Penanganan kecemasan pada anak di rumah sakit biasanya diberikan tindakan *atraumatic care* yaitu suatu tindakan asuhan keperawatan yang terapeutik dengan menyediakan lingkungan yang nyaman oleh petugas kesehatan, dan menggunakan intervensi yang menghilangkan atau mengurangi distress fisik maupun psikologis pada anak-anak, seperti dengan menggunakan pakaian perawat non konvensional atau seragam perawat berwarna, menggunakan tirai karakter yang lebih bervariasi, penggunaan spalk bermotif. Selain itu dapat penangan kecemasan akibat hospitalisasi juga dapat dilakukan dengan pemberian terapi bermain (Dewi & Nurrohmah, 2023).

Salah satu terapi bermain yang mudah diberikan pada anak yaitu diberikan aktivitas permainan dalam bentuk bermain *puzzle*. Selain mudah di dapat permainan *puzzle* bisa dilakukan pada ruang perawatan tanpa tempat khusus, serta tersedia beraneka ragam bentuk *puzzle* dan warna, sehingga anak tidak mudah bosan dalam bermain *puzzle* (Alfiyanti, 2016).

Terapi bermain *puzzle* juga memiliki banyak manfaat terapeutik diantaranya anak dapat melepaskan diri dari ketegangan yang dihadapi selama dirumah sakit, sehingga anak-anak mampu mengkomunikasikan perasaan, kebutuhan, rasa takut, kecemasan serta mengungkapkan keinginan mereka kepada pengamat yang tidak dapat mereka ekspresikan (Bratton & Opiola, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh (Sukmandari, 2020) menyebutkan bahwa pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler* di ruang Durian RSUD Kabupaten Klungkung, diperoleh nilai $p = 0,001$ yang artinya nilai $p < 0,05$, sehingga ada pengaruh tingkat kecemasan anak usia *toddler* sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*. Pemanfaatan terapi bermain *puzzle* secara berkelanjutan untuk mengurangi kecemasan dapat dilakukan sehingga mampu melatih motorik halus anak serta dapat meningkatkan daya ingat anak. Dengan demikian, anak usia 1-3 tahun dapat terdistraksi melalui pengalihan fokus melalui permainan yang mengasah kemampuan otak. Sehingga terapi bermain *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif intervensi dalam mengatasi kecemasan hospitalisasi pada anak usia *toddler*.

Berdasarkan uraian latar belakang dan terkait peran penting keperawatan dalam kecemasan hospitalisasi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian karya tulis ilmiah akhir ners berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia *Toddler* di RSUD Sleman”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka muncul pertanyaan peneliti yaitu “Bagaimanakah penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak yang dirawat inap dalam menurunkan kecemasan di bangsal Melati RSUD Sleman ?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* pada anak yang dirawat inap dalam menurunkan kecemasan di RSUD Sleman.

2. Tujuan Khusus
 - a. Mengetahui gambaran hasil pengkajian pada pasien dengan kecemasan hospitalisasi di RSUD Sleman
 - b. Mengetahui diagnosa keperawatan pada pasien dengan kecemasan hospitalisasi di RSUD Sleman
 - c. Mengetahui intervensi pada pasien dengan kecemasan hospitalisasi dengan melakukan terapi bermain *puzzle* di RSUD Sleman
 - d. Mengetahui implementasi pada pasien dengan kecemasan hospitalisasi di RSUD Sleman
 - e. Mengetahui evaluasi pada pasien dengan kecemasan hospitalisasi di RSUD Sleman

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Manfaat bagi mahasiswa jurusan keperawatan
Menambah pengetahuan dan menambah literatur bagi mahasiswa jurusan keperawatan mengenai manfaat terapi *puzzle* terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia *toddler*.
2. Bagi Perawat
Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan masukan bagi perawat dalam penerapan permainan *puzzle* pada anak sehingga dapat mengoptimalkan pemberian pelayanan keperawatan khusus pada anak sehingga meminimalkan kecemasan pada anak di RSUD Sleman.
3. Manfaat bagi pasien
Diharapkan setelah dilakukan pemberian terapi bermain *puzzle* pada pasien yang mengalami kecemasan hospitalisasi akan menurunkan kecemasan.

4. Manfaat bagi rumah sakit

Memberikan evaluasi dan masukan tentang asuhan keperawatan anak khususnya pemberian terapi bermain sebagai upaya penurunan kecemasan anak usia *toddler* yang dirawat di ruang anak untuk meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Data Primer

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terkait keadaan dan respon pasien terhadap perawatan di hospitalisasi yang mengalami kecemasan dengan turut serta dalam melakukan tindakan pelayanan keperawatan.

b. Interview

Penulis melakukan pengumpulan data dengan tanya jawab antara penulis dengan responden untuk memperoleh informasi atau data dari responden yaitu menanyakan identitas responden, menanyakan keluhan utama, menanyakan riwayat kesehatan sekarang, riwayat kesehatan dahulu, dan riwayat kesehatan keluarga. Pada pengambilan kasus ini peneliti melakukan wawancara dengan responden, keluarga, dan tenaga medis, guna pengkajian untuk memperoleh data untuk menegakkan diagnosa.