

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Ketika anak-anak menjalani perawatan di rumah sakit, mereka dapat mengalami kecemasan sebagai akibat dari berbagai faktor stresor disekitar lingkungan rumah sakit, anak-anak seringkali merasakan perasaan cemas, marah, takut, dan merasa bahwa lingkungan tersebut asing bagi mereka, mereka juga mengalami perasaan berpisah dari orang tua, kurangnya informasi tentang proses perawatan, serta kehilangan kebebasan dan kemandirian yang biasa mereka miliki (Sapardi & Andayani, 2021). Sedangkan hospitalisasi merupakan suatu proses yang direncanakan atau mendesak dimana seorang anak harus tinggal dan menerima terapi atau perawatan dirumah sakit sampai mereka pulang ke rumah (Nuliana, 2022). Pada masa prasekolah, yang biasanya terjadi antara usia 3-6 tahun, anak mulai belajar bagaimana memahami lingkungannya, baik lingkungan sosialnya maupun keluarganya, ini adalah periode penting dalam perkembangan anak dimana fokus diberikan pada peningkatan bahasa, psikososial, dan kognitif (Azam, 2020).

Data di Amerika Serikat sebanyak 3%-10% anak dirawat di Rumah Sakit dengan jumlah anak usia prasekolah (3-6 tahun) 7%, di Jerman sekitar 3%-7% dari anak usia *toddler* (1-3 tahun) dan 5%-10% anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami dampak akibat dirawat. Di Indonesia berdasarkan laporan Riskesdas 2018 tercatat anak 35 anak usia prasekolah (3-6 tahun) dari 100 anak yang menjalani masa perawatan. Dimana data anak usia prasekolah (3-6 tahun) mencapai 80% dari keseluruhan pasien anak. Data di Jawa Tengah 2020 selama satu tahun tercatat hampir dua ribu anak dilakukan perawatan, dengan jumlah anak usia parsekolah sejumlah 1.500 anak. Dalam data di Kabupaten Kendal 2020, jumlah anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami kecemasan mencapai 1.125 anak yang disebabkan masalah infeksi seperti ISPA, diare, demam berdarah dan penyakit kongenital (Faidah & Marchelina, 2022).

Terapi bermain merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengatasi kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi, kegiatan ini merupakan bagian dari proses penyembuhan yang membantu anak melanjutkan pertumbuhan dan perkembangannya, tujuan dari terapi bermain adalah untuk mengalihkan perhatian anak sehingga dapat mengurangi tingkat kecemasan pada anak prasekolah (Solihat et al., 2021). Terapi bermain dengan menggunakan *puzzle* adalah metode bermain yang melibatkan menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, atau angka untuk membentuk *puzzle* yang lengkap, aktivitas ini melatih kesabaran, keterampilan visual, dan koordinasi tangan saat menyusun *puzzle* tersebut (Oktaviyani & Suri, 2019).

Hasil penelitian Sapardi & Andayani, 2021 dengan judul Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan pada anak pra sekolah. Desain penelitian ini menggunakan quasi eksperimen dengan menggunakan pendekatan *one group design* dengan jumlah responden sebanyak 20 anak prasekolah. Menunjukkan hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai kecemasan sebelum diberi terapi *puzzle* adalah mean 76,2 dan setelah diberi terapi *puzzle* mean 42,6. Perbedaan kecemasan sebelum dan setelah diberikan terapi *puzzle* rata-rata selisih kecemasan 33,6 dan standar deviasi 5,758, p value = 0,000 (Sapardi & Andayani, 2021).

Hasil penelitian Kusmia, 2019 dengan judul pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap peningkatan kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. Desain dengan rancangan *one grup pre-test pos-test*. Jumlah sampel sebanyak 30 pasien anak, pengambilan sampel teknik *Accidental Sampling* Menemukan bahwa terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai P-Value sebesar 0,000 yang lebih kecil dari  $\alpha$  0,05 (Kusmia, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari et al., 2021 dengan judul pengaruh terapi *puzzle* terhadap kecemasan pada anak usia pra sekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi, mendukung hasil penelitian sebelumnya. Desain penelitian ini *Pretest and Posttest Design Without*

*Control*, menggunakan total sampling dengan jumlah 20 responden. Setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*, penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dengan nilai p-value 0,000 atau  $>0,05$ . Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* memberikan pengaruh terhadap pengurangan kecemasan pada anak prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi (Purnamasari et al., 2021).

Hasil dari tiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain puzzle memiliki pengaruh signifikan dalam penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

Studi pendahuluan yang dilakukan pada hari Sabtu, 1 Juli 2023 di Bangsal Abu Bakar Rumah Sakit Islam Kendal, berdasarkan data bulan Juni rata-rata anak usia prasekolah yang dirawat di Bangsal Abu Bakar Rumah Sakit Islam Kendal sebanyak 28 anak. Hasil wawancara pada salah satu perawat, bahwa secara keseluruhan anak yang dirawat mengalami kecemasan, terutama anak yang baru pertama kali dirawat. Kecemasan pada anak ditandai dengan menangis, rewel, memberontak, tidak mau makan susah tidur, dan tidak kooperatif dengan tindakan perawat. Di Bangsal Abu Bakar Rumah Sakit Islam Kendal sudah ada peralatan terapi bermain, dan pasien belum memanfaatkan alat secara optimal.

Dari uraian di atas penulis termotivasi untuk mengambil judul “Implementasi Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Dalam Mengurangi Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Dalam Mengurangi Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal”

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui “Pengaruh Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Dalam Mengurangi Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal”

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengidentifikasi kecemasan akibat hospitalisasi anak prasekolah sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* Di Rumah Sakit Islam Kendal.
- b. Untuk mengidentifikasi kecemasan akibat hospitalisasi anak prasekolah sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* Di Rumah Sakit Islam Kendal.
- c. Untuk menganalisis sebelum dan sesudah dilakukannya terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan akibat hospitalisasi anak prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal.

**D. Manfaat**

1. Manfaat teoritis

Dari hasil studi kasus ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan wawasan dalam bidang keperawatan anak tentang pengaruh penerapan terapi bermain *puzzle* dalam mengurangi tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Perawat

Sebagai masukan perawat dalam mengambil kebijakan untuk meningkatkan mutu pelayanan kesehatan khususnya pada pasien kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal.

b. Bagi rumah sakit

Sebagai bahan masukan bagi tenaga kesehatan dalam meningkatkan mutu pelayanan kesehatan khususnya tentang perawatan menurunkan tingkat kecemasan dengan terapi bermain Di Rumah Sakit Islam Kendal.

c. Bagi institusi pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi institusi untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam pengetahuan terhadap penerapan terapi bermain *puzzle* dalam mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal.

d. Bagi pasien

Dapat meningkatkan pengetahuan pasien tentang bagaimana cara memenuhi kebutuhan pasien khususnya kebutuhan untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak prasekolah dengan terapi bermain *puzzle* Di Rumah Sakit Islam Kendal.