

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kecemasan anak merupakan penilaian dan respon emosional terhadap sesuatu yang berbahaya. Kecemasan sangat berkaitan dengan perasaan tidak pasti dan tidak berdaya. Kondisi dialami secara subjektif dan dikomunikasikan dalam hubungan interpersonal. Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahan, bencana yang akan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan. Kecemasan adalah keadaan emosi tanpa objek tertentu kecemasan dipicu oleh hal yang tidak diketahui dan menyertai semua pengalaman baru, karakteristik kecemasan ini yang membedakan dari rasa takut (Heri saputro & Intan fazrin 2017).

Kecemasan adalah respon terhadap situasi tertentu yang mengancam dan merupakan hal normal yang terjadi yang disertai perkembangan, perubahan, pengalaman baru, serta dalam menemukan identitas diri dan hidup. Kecemasan merupakan suatu perasaan subjektif mengenai ketegangan mental yang menggelisahkan sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan mengatasi suatu masalah atau tidak adanya rasa aman. Perasaan yang tidak menentu tersebut pada umumnya tidak menyenangkan yang nantinya akan menimbulkan perubahan fisiologis dan psikologis. Kecemasan dalam pandangan kesehatan juga merupakan suatu keadaan yang menggoncang karena adanya ancaman terhadap kesehatan (Menurut Stuart dan Sundeen, 2016).

World Health Organization (WHO) tahun 2016 menyatakan bahwa terdapat 35 juta lebih dari 5 juta anak menjalani hospitalisasi karena prosedur pembedahan dan lebih dari anak didunia yang mengalami kecemasan saat mendapat perawatan dirumah sakit

di Amerika Serikat 50% dari jumlah tersebut mengalami kecemasan dan stress (Noya & Wakano, 2019) Kesehatan Nasional menerangkan jumlah anak usia prasekolah di Indonesia sebesar 72% dari jumlah total penduduk Indonesia, dan diperkirakan dari 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% diantaranya mengalami kecemasan. Dan waktu yang dibutuhkan untuk merawat penderita anak 20%-45% melebihi waktu merawat orang dewasa. Anak yang dirawat dirumah sakit akan mempengaruhi kondisi fisik dan psikologinya (Musdalipa et al., 2019). Berdasarkan Profil Kesehatan ibu dan anak tahun 2020 presentase anak yang pernah rawat inap dalam setahun terakhir diprovinsi maluku yaitu rumah sakit pemerintah 62,80% anak , dirumah sakit swasta 19,85% anak yang pernah rawat inap, praktek bidan 2,63% anak, puskesmas 18,16% anak yang pernah rawat inap. (Profil Anak Indonesia, 2020).

Kecemasan yang di alami anak karena hospitalisasi dapat disebabkan adanya terjadi perpisahan anak dan keluarga, anak harus tinggal dirumah sakit untuk menjalani prosedur yang ada dirumah sakit, lingkungan rumah sakit membuat anak dan orang tua menjadi stress, perubahan kegiatan dan lingkungan, keterbatasan mekanisme koping pada anak untuk menghadapi stress, kehilangan kontrol pada anak di lingkungan rumah sakit akan meningkatkan stress pada saat menjalani rawat inap, takut adanya perlukaan tubuh dan nyeri sering kali menjadi stressor bagi anak di rumah sakit, Kecemasan selama hospitalisasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu usia, pengalaman hospitalisasi sebelumnya dan dukungan keluarga (Apriany et al., 2019).

Kecemasan yang dirasakan anak terjadi ketika berada di rumah sakit dan membutuhkan perawatan untuk mengatasi kecemasannya. Kecemasan yang terjadi pada anak dapat diatasi dengan kegiatan bermain. Kegiatan bermain digunakan peneliti sebagai media terapi untuk menurunkan kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi. Hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak dan sering disertai cemas

berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi cemas sehingga anak dapat tetap merasakan kesenangan dari permainan walaupun dalam keadaan sakit (Lia kartika,2021). Fenomena saat anak dirawat di rumah sakit menghilangkan kesempatan anak dalam belajar mengeksplorasi hal yang terjadi di lingkungan, anak lebih cenderung merasa stres selama dirawat dan perpisahan yang terjadi dengan orangtua akan semakin diperparah, anak memiliki keinginan dan memohon kepada orang tua untuk tetap tinggal bersamanya, secara fisik mengejar orangtua, mengamuk, menolak mengikuti kegiatan rutinitas. Gangguan rutinitas mengakibatkan anak menjadi hilang kendali yang mengakibatkan anak merasa tidak nyaman yang berdampak pada reaksi psikologis dan fisik anak (Alderman, H., Behrman, J. R., Glewwe, P., Fernald, L., & Walker, 2017)

Bermain puzzel adalah permainan yang merupakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. permainan puzzel yang dilakukan untuk melatih koordinasi mata dan tangan serta dapat mengembangkan ketrampilan motoric dan kognitif pengetahuan anak. Permainan puzzel ini tidak memerlukan banyak energi, sehingga dapat dilakukan pada anak yang sedang mengalami sakit guna memenuhi kebutuhan bermain anak (Ananda, 2019).

Bermain atau yang lebih dikenal dengan terapi bermain diharapkan dapat mengurangi dampak akibat hospitalisasi, karena rumah sakit merupakan lingkungan baru bagi anak yang dimana terjadi tindakan-tindakan medis yang dianggap menakutkan bahkan terkadang menimbulkan trauma yang dapat mengganggu perkembangan anak. Permainan puzzel ini membutuhkan pendampingan petugas dan diupayakan puzzel yang lebih besar agar anak mudah menyusun dan memegangnya, pilih gambar puzzel yang tidak asing bagi anak, sebelum gambar puzzel dipisah-pisah,

tunjukkan ke anak gambar puzzel. Pada anak bermain adalah kegiatan sehari-hari yang selalu mereka lakukan sehingga bermain merupakan sarana yang cocok sebagai terapi untuk menurunkan kecemasan pada anak (American Cancer Society,2016).

Penurunan kecemasan pada anak usia mudah dapat memberikan dampak pada aspek perkembangan personal-sosial anak. Terapi yang menyenangkan dan edukatif yang dapat mengalihkan perhatian anak terhadap respon kecemasan yang di deritanya dengan cara bermain dengan menyelesaikan kepingan-kepingan berbagai karakter kartun anak dapat melatih konsentrasi untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi anak, keterasingan, perpisahan selama dirawat, dan saat menjalani proses perawatan di rumah sakit dan anak dapat menyatukan kepingan-kepingan puzzel tersebut dengan cukup baik. Setelah diberikan terapi bermain puzzel kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi mengalami penurunan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Thalia Kusmia A, Sulaeman, Amatus Y Ismanto dan Heriyana Amir (2019) Hasil penelitian dengan menggunakan uji stasistik Wilcoxon menunjukkan terdapat pengaruh terapi bermain puzzel terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah diruang anak RSUD Kota Kotamobagu. Berdasarkan hasil penelitian tersebut sebagian besar anak mengalami penurunan kecemasan dari kecemasan sedang menjadi kecemasan ringan dan kecemasan berat menjadi kecemasan sedang. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Septi Viantri Kurdaningsih (2017), Mengatakan bahwa terapi bermain puzzel adalah suatu kegiatan positif yang dapat memberikan rasa nyaman dan bahagia anak serta cara ini juga efektif untuk melupakan sejenak kecemasan anak atau mengistirahatkan pikiran anak yang menjalani hospitalisasi dengan cara menyalurkan kelebihan energi atau ketegangan (psikis) anak melalui suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat menurunkan kecemasan yang dirasakan. maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara

sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi di Ruang Madinah RSUD Siti Khadijah Palembang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Studi Literatur Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Kecemasan Anak Dengan Hospitalisasi”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi?”

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjut dengan penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan dan informasi terhadap pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a) Bagi Program Studi Ilmu Keperawatan**

Dapat dijadikan bahan tambahan referensi di perpustakaan UKIM dan Menambah wawasan mahasiswa program studi kesehatan tentang pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi

#### **b) Bagi Peneliti Selanjutnya**

Untuk dapat mengembangkan kemampuan peneliti dalam menyusun suatu laporan penelitian dan menambah wawasan peneliti mengaplikasikan pengaruh terapi bermain puzzel terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi.

**c) Bagi Orang Tua**

Dapat digunakan untuk memberikan gambaran tentang pengaruh terapi bermain puzzel terhadap penurunan kecemasan anak dengan hospitalisasi sehingga dapat meningkatkan peran orangtua agar dapat memberikan fasilitas permainan puzzel kepada anak untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi.