

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Anak prasekolah merupakan anak yang berada pada usia 3-6 tahun dan pada usia ini anak mulai membentuk kontrol untuk sistem tubuhnya seperti mampu ke toilet, memakai pakaian, dan makan secara mandiri. Usia prasekolah menjadi kehidupan awal yang produktif dan kreatif untuk anak-anak (Ramadhani dan Kusumawati, 2022). Karakteristik anak prasekolah yaitu anak yang tertarik akan dunia sekitar mereka, memiliki rasa keingintahuan dan anak sangat suka berimajinasi dan mengembangkan berbagai hal, Sifat ini dapat dilihat pada anak yang masih suka berebut mainan, merengek, menangis, apabila yang mereka inginkan tidak didapatkan, Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek ketika melakukan sesuatu anak tidak mampu berdiam terlalu lama dan suka berpindah-pindah tempat (Kartikahadi et al., 2012).

Maka dari itu peneliti memilih anak usia prasekolah karena anak prasekolah itu rasa ingin tahu sesuatunya sangat tinggi. Anak pra sekolah yang dirawat di rumah sakit menunjukkan reaksi berupa perilaku seperti protes, putus asa, dan regresi. Sikap regresi bisa dalam bentuk menangis, bersandar pada ibu, serta menolak makan maupun pengobatan (Kyle & Carman, 2017).

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang memiliki alasan yang berencana atau darurat sehingga mengharuskan anak usia prasekolah untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali kerumah. Selama proses tersebut anak dan orang tua dapat mengalami kejadian yang menurut beberapa penelitian ditunjukkan dengan pengalaman traumatic dan penuh dengan stress. Perasaan yang sering muncul yaitu cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah (Wulandari & Erawati, 2016)

Selama hospitalisasi, anak berusaha beradaptasi dengan lingkungan yang asing dan baru, sehingga hal tersebut dapat menjadi stressor pada anak. Anak yang menjalani hospitalisasi akan mengalami kecemasan dan ketakutan selama dilakukan rawat inap (Saputro, 2017).

Perasaan takut pada usia prasekolah saat menjadi hospitalisasi lebih dominan dibandingkan pada anak usia sekolah, karena pada usia sekolah lebih takut diculik (Kyle & Carman, 2017). Anak usia prasekolah memiliki imajinasi yang aktif sehingga menyebabkan rasa takut dan terancam ketika anak terkena paparan fisik, seperti disuntik. (Ramdaniati, 2011).

Berikut ini adalah dampak hospitalisasi terhadap anak usia prasekolah menurut Nursalam (2013), Cemas disebabkan perpisahan sebagian besar kecemasan yang terjadi pada anak pertengahan sampai anak periode prasekolah khususnya anak berumur 6-30 bulan adalah cemas karena perpisahan, Kehilangan control anak yang mengalami hospitalisasi biasanya kehilangan kontrol. hal ini terlihat jelas dalam perilaku anak dalam hal kemampuan motorik, bermain, melakukan hubungan interpersonal secara umum, anak lebih rentan terhadap efek penyakit dan hospitalisasi karena kondisi ini merupakan perubahan dari status kesehatan dan rutinitas umum pada anak.

Kecemasan merupakan respon dari anak yang tidak menyenangkan yang terjadi pada setiap individu/anak yang mengalami sakit, perpisahan dari lingkungan aman, dan perubahan fisik (Sutrisno, 2017). Pada beberapa anak tidak mampu mengungkapkan rasa sakit yang dialami secara terbuka dan pada anak yang pendiam biasanya kurang memiliki coping yang baik dalam mengatasi stress. Apabila anak mengalami kecemasan tinggi saat dirawat di rumah sakit maka besar sekali kemungkinan anak akan mengalami disfungsi perkembangan. Anak berisiko akan mengalami, emosional dan psikomotor (Aisyah & Yultas, 2019). World Health Organization (2016) menjelaskan bahwa 80% anak-anak yang mengalami perawatan di rumah sakit merasakan kecemasan. Menurut UNICEF jumlah anak

usia pra sekolah di 3 negara terbesar dunia mencapai 148 juta dan 958 anak dengan insiden anak yang dirawat di rumah sakit 57 juta anak setiap tahunnya dimana 75% mengalami trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat menjalani perawatan (Santoso et al., 2013).

Pada kecemasan anak prasekolah peneliti menggunakan penilaian cemas DASS 42 yang dikembangkan oleh Lovibond (1995) terdiri dari 42 pertanyaan. Pada penilaian kecemasan tersebut, peneliti tertarik mengambil penilaian kecemasan prasekolah yaitu DASS 42 yang telah di adopsi oleh Dyah ayu (2018) dalam penelitian pengaruh terapi bermain plastisin terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) karena pada instrument DASS 42 ini lebih merujuk ke hospitalisasi anak, dan dilihat dari penelitian-penelitian sebelumnya bahwa DASS 42 sangat jarang digunakan.

Menurut Riyadi (2014) menjelaskan kecemasan anak akan berdampak buruk terhadap kepribadian anak dalam prestasi kedepan anak akan cenderung pemalu dan tidak menonjol bahkan anak yang mengalami kecemasan. Anak-anak dengan usia prasekolah pada umumnya masih mengalami perkembangan emosi yang belum matang dan keterampilan berkomunikasi yang sempurna, sehingga diperlukan pendekatan khusus untuk berkomunikasi dan meringankan kecemasan yang dirasakan oleh anak (Pradanita et al., 2022).

Permainan *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh (Kartikahadi et al., 2012). Pada kecemasan anak prasekolah peneliti menggunakan jenis permainan puzzle The Think Puzzle, adalah puzzle yang berupa deskripsi kalimat yang terkait dengan gambar untuk disusun menjadi utuh atau dijodoh-jodohkan.

Puzzle memiliki keunggulan banyak warna sehingga menarik perhatian dan minat anak untuk belajar dan bermain (Indriana, 2017). Kelebihan puzzle dapat menjadikan anak lebih aktif dan kritis karena dalam puzzle dibutuhkan konsentrasi dan fokus untuk dapat menyelesaikan susunan puzzle Saat anak bermain maka perhatian anak teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya. Penggunaan metode bermain dengan menggunakan puzzle disamping manfaatnya

yang banyak, juga dapat memberikan kesenangan kepada anak saat memainkannya sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun. Bermain puzzle juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motoric halus pada anak (Panzilion et al., 2020).

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 24 januari 2024 data rawat inap di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat pada awal januari tahun 2024 , angka Pasien yang di rawat inap sebanyak 56 anak prasekolah, setelah di observasi lingkungan sekitar ada beberapa anak yang menangis kepada ibunya karena dirinya ingin segera pulang, sebagian anak takut untuk berada di ruangan sehingga jika di tinggal oleh ibunya akan menangis, terapi yang biasa di lakukan di ruangan adalah bermain menyusun balok dan mewarnai, tetapi tidak rutin di lakukan karena keterbatasan media bermain.

Hasil Studi pendahuluan kedua pada tanggal 20 maret 2024, setelah di lakukan observasi kembali ada beberapa anak yang jika di datangi perawat menangis dan ada sebagian yang keliling di luar rungan supaya tidak jenuh. yang di lakukan perawat jika ada anak yang rewel atau menangis itu mengkaji terlebih dahulu apakah ada keluhan sakit di daerah infusan atau di daerah lainnya yang menyebabkan anak itu menangis. diruangan husain belum terdapat tempat bermain anak mencukupi terapi bermain, oleh sebab itu peneliti tertarik akan melakukan penelitian mengenai dengan judul “Permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al Ihsan Provinsi Jawa Barat”.

1.2 Rumusan masalah

Apakah ada pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat?

1.3 Tujuan penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.

1.3.2 Tujuan khusus

1. Mengidentifikasi kecemasan anak sebelum di berikan intervensi permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.
2. Mengidentifikasi setelah diberikan intervensi permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.
3. Mengalisis pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi anak usia 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Manfaat teoritik

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini nanti nya akan menjadi bahan informasi tentang pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi serta hasil dari penelitian ini juga diharapkan bermanfaat sebagai sarana untuk melatih menulis dan berfikir.

1.4.2 Manfaat praktik

a. Manfaat bagi Program Study Sarjana Keperawatan

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dapat dijadikan sebagai tambahan literatur dan Evidence Base Practice sehingga dapat meningkatkan pengetahuan.

b. Bagi perawat Rumah sakit RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perawat yang mana dapat dijadikan sebagai suatu inovasi dalam meningkatkan pengetahuan kepada anak yang sedang menjalani hospitalisasi.

c. Manfaat Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan tidak hanya pada respon fisik.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah keperawatan anak. Adapun peneliti ini membahas tentang pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat dengan menggunakan metode penelitian metode kuantitatif yang digunakan peneliti menggunakan pendekatan cross sectional. Populasi yang diteliti anak prasekolah dengan jumlah 57 anak prasekolah. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Depression Anxiety Stress Scale (DASS) 42 yang telah diadaptasi oleh Dyah Ayu (2018) dalam penelitian pengaruh terapi bermain plastisin terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun), bertempat di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.