

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hospitalisasi yaitu perawatan pada klien yang baru mengalami rawat inap di rumah sakit yang dapat menyebabkan trauma dan stress. Hospitalisasi pada anak yang mengharuskan anak tinggal di rumah sakit menjalani terapi dan perawatan sampai kembali ke rumah (Supartini, 2004). Hospitalisasi adalah suatu keadaan saat anak sakit harus beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit (Wong, 2000). Anak yang dirawat di rumah sakit salah satunya adalah anak usia prasekolah.

Prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal yaitu pada usia 3-6 tahun (Potter & Perry, 2005). Bagi anak usia 3-6 tahun hospitalisasi merupakan suatu kondisi yang tidak menyenangkan yang menimbulkan perasaan cemas yang dialami oleh anak karena menghadapi stressor yang ada di lingkungan rumah sakit, perasaan yang tidak nyaman dan merasakan sesutau yang menyakitkan timbul karena menghadapi sesuatu yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya (Supartini, 2004), reaksi terhadap kecemasan yang ditunjukkan anak usia prasekolah yaitu menolak makan, sering bertanya, menangis walaupun secara perlahan, dan tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan (Supartini, 2004). Dampak dari hospitalisasi dan kecemasan yaitu dapat mengganggu tumbuh kembang anak dan proses penyembuhan pada anak usia prasekolah (Wong, 2004).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menurunkan kecemasan adalah melalui kegiatan terapi bermain. Terapi bermain merupakan terapi pada anak yang menjalani hospitalisasi. Anak akan mengalami perasaan tidak menyenangkan saat dirawat di rumah sakit seperti marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Supartini (2004) menjelaskan dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan. Bermain merupakan salah satu alat komunikasi yang natural bagi anak-anak. Bermain merupakan dasar pendidikan dan aplikasi terapeutik yang membutuhkan pengembangan pada pendidikan anak usia dini (Suryanti, 2011). Bagi anak yang berada di rumah sakit memiliki tujuan bermain yaitu mengurangi perasaan takut, cemas, sedih, tegang dan nyeri (Supartini, 2004).

Pemilihan jenis permainan harus disesuaikan dengan usia anak. Usia prasekolah permainan yang cocok dilakukan salah satunya terapi bermain puzzle efektif untuk menurunkan kecemasan pada anak usia prasekolah yang sedang di hospitalisasi (Kaluas et.al 2015). Bermain puzzle juga bermanfaat untuk membantu meningkatkan keterampilan motorik halus pada anak (Mutiah, 2010). Puzzle juga dapat membantu perkembangan mental dan kreativitas pada anak usia prasekolah (Wong, 2004), penggunaan metode bermain dengan menggunakan puzzle disamping manfaatnya banyak, juga dapat memberikan kesenangan kepada anak saat memainkannya sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun.

Berdasarkan fenomena-fenomena diatas penulis tertarik untuk menerapkan terapi bermain puzzle terhadap kecemasan pada anak hospitalisasi di Ruang Baitunnisa 1 Rumah Sakit Islam Sultan Agung Semarang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimanakah asuhan keperawatan dengan pemberian terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi?

C. Tujuan Studi Kasus

Menggambarkan asuhan keperawatan dengan pemberian terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi.

D. Manfaat Studi Kasus

1. Bagi masyarakat

Meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi melalui terapi bermain puzzle.

2. Bagi Pengembangan Ilmu dan Teknologi Keperawatan

Menambah keluasan ilmu dan teknologi terapan bidang keperawatan dalam menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi melalui terapi bermain puzzle.

3. Bagi penulis

Memperoleh pengalaman dalam mengimplementasikan prosedur terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi.