BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak yang mengalami hospitalisasi akan mengalami reaksi sedih, takut, dan bersalah karena menghadapi sesuatu yang belum pernah dialami sebelumnya, rasa tidak aman dan nyaman, perasaan kehilangan yang dialami dan sesuatu yang dirasakan menyakitkan (Naviati, 2011).

Anak pada usia sekolah yang seharusnya mengalami masa bermain dan mengeksplorasi lingkungan, diharuskan tidur dan patuh dengan aturan-aturan yang membuat dirinya tidak nyaman. Hospitalisasi yang dialami anak berdampak pada terjadinya perbedaan antara tahapan perkembangan anak dengan situasi dan kondisi anak selama menjalani hospitalisasi, perbedaan inilah yang berdampak pada timbulnya kecemasan pada anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi (Wong, 2008).

Saat anak dirawat di rumah sakit, akan muncul tantangan-tantangan yang harus dihadapinya seperti, mengatasi suatu perpisahan dan penyesuaian dengan lingkungan yang asing bagi anak. Selain itu menjalani perawatan di rumah sakit dapat menjadi pengalaman yang tidak menyenangkan bagi anak dan orang tua. Secara umum anak akan merasakan kecemasan karena perpisahan dengan orang tua atau orang

terdekat, kehilangan kontrol diri dan ketakutan akan rasa sakit (Bowden dan Greenberg, 2010).

Kecemasan pada anak usia sekolah diakibatkan karena berpisah dengan kelompok sosial dan keluarganya, mengalami luka pada tubuh, dan rasa nyeri. Ada juga muncul ketakutan pada anak yaitu ketakutan pada perawat dan dokter, serta lingkungan yang asing.Anak berusaha menolak perawat, tidak mau ditinggalkan orang tuanya, memegang erat tangan orang tuanya, anak minta pulang, menangis kuat-kuat dan memukuli perawat, serta anak berlari-lari (Wong, 2009).

Berdasarkan hasil survey dari WHO tahun 2008 didapatkan sebanyak hampir 80% anak mengalami perawatan di rumah sakit. Sedangkan di Indonesia pada tahun 2010 sebanyak 33,2% dari 1.425 anak mengalami dampak hospitalisasi berat, 41,6% mengalami hospitalisasi sedang, dan 25,2% mengalami hospitalisasi ringan. Angka kesakitan anak di Indonesiaberdasarkan Survei Kesehatan Nasional(Susenas) tahun 2010, di daerah perkotaanmenurut kelompok usia 0-4 tahun sebesar25,8%, usia 5-12 tahun sebanyak 14,91%,usia 13-15 tahun sekitar 9,1%, usia 16-21tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitananak usia 0-21 tahun apabila dihitung darikeseluruhan jumlah penduduk adalah14,44%. Anak yang dirawat di rumah sakitakan berpengaruh pada kondisi fisik danpsikologinya, hal ini disebut dengan hospitalisasi.

Perawat dapat mengimplementasikan perawatan atraumatik dengan cara bermain terapeutik. Bermain merupakan salah satu aspek penting

pada kehidupan anak yang efektif untuk meredakan stres.Bermain memiliki beberapa fungsi, diantaranya membantu perkembangan sensorik, motorik, perkembangan kognitif dan memiliki nilai terapeutik (Hockenberry, 2010). Kecemasan anak saat hospitalisasi dapat dikurangi dengan kegiatan bermain. Bermain tidak hanya dibutuhkan oleh anak yang sehat, anak yang sedang sakit pun memerlukannya (Adriana, 2011).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di RSUD Surakarta pada bulan Mei 2017, bahwa RSUD Surakarta merupakan rumah sakit kelas C dengan kapasitas perawatan anak kelas 3 di bangsal anggrek sebanyak 28 tempat tidur. Berdasarkan data rekam medik di RSUD Surakarta pada April 2016-April 2017 sebanyak 934 anak usia sekolah menjalani rawat inap di bangsal anggrek.

Felt Puppets atau boneka tangan merupakan permainan yang memberikan peluang kepada anak untuk menceritakan perasaan selama di rumah sakit dengan menggunakan *puppets* (boneka terbuat dari kain flanel) yang dimasukkan ke tangan. Anak akan mengungkapkan dan menggambarkan perasaan selama di rumah sakit dengan menggunakan boneka yang telah dibuat sendiri (Linard, 2013). Terapi bermain boneka tangan dapat memberikan dampak terapeutik pada peningkatan komunikasi anak dan merupakan media untuk mengekspresikan perasaan yang mereka alami selama di rumah sakit. Seringkali anak takut untuk mengungkapkan perasaannya pada saat mengalami perawatan medis

sehingga dengan diberikan terapi bermain *Felt Puppets* diharapkan kecemasan anak menjadi berkurang (Mulyaningrum, 2013).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada pengaruh terapi bermain *felt puppets* terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah di RSUD Surakarta?".

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Mengetahui pengaruh terapi bermain *felt puppets* terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah di RSUD Surakarta.

2. Tujuan Khusus

   a. Mengetahui tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah sebelum dilakukan terapi bermain *felt puppets*di RSUD Surakarta.

   b. Mengetahui tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah sesudah dilakukan terapi bermain *felt puppets* di RSUD Surakarta.

   c. Membandingkan pengaruh sebelum dan sesudah terapi bermain *felt puppets* terhadap tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia sekolah di RSUD Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

   Penelitian ini dapat menambah dan mengembangkan terapi bermain *felt puppets* terhadap tingkat kecemasan pada anak usia sekolah yang mengalami hospitalisasi, selain itu dapat dijadikan sebagai referensi

bagi peneliti berikutnya yang memiliki ketertarikan yang sama atau sejenis.

2. Praktis

a. Anak

Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai media untuk memberikan terapi bermain yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi.

b. Perawat

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan terapi untuk anak dan diharapkan perawat mampu berperan aktif untuk melakukan terapi bermain agar dapat mengurangi kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi.

c. Institusi Pendidikan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu dan sebagai bahan pembelajaran mengenai terapi yang dapat dilakukan pada pasien anak yang mengalami kecemasan saat hospitalisasi.

d. Pihak Rumah Sakit

Penelitian ini digunakan sebagai tambahan terapi dan bahan informasi mengenai kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi di RSUD Surakarta.

E. Keaslian Penelitian

1. Suryanti, dkk (2012), judul penelitian "Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai dan Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah di RSUD dr. R. Goetheng Taruna Dibrata Purbalingga". Penelitian ini menggunakan rancangan pre experimental. Rancangan yang digunakan yaitu pre-posttest. Teknik pengambilan sample probability sampling, yaitu dengan tidak memberikan kesamaan peluang pada tiap anggota dari populasi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi. Perbedaan dengan penelitian yangakan dilakukan adalah variabel yang diteliti Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah, tempat penelitian, dan pengambilan sampel menggunakan probability sampling.
2. Syisnawati, dkk (2016), judul penelitian "Menurunkan Kecemasan Anak Usia Sekolah Selamama Hospitalisasi Dengan Terapi Bermain *All Tangled Up* di RSUD Syekh Yusuf Kabupaten Gowa Propinsi Sulawesi Selatan". Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental* dengan pendekatan *pre test – post test control group*. Pada penelitian ini diperoleh 68 responden yang terdiri dari 34 responden kelompok intervensi dan 34 responden kelompok kontrol. Jumlah pasien anak di ruang perawatan II selama periode penelitian ini sebesar 190 orang. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah variabel penelitian, desain yang digunakan dalam

penelitian menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan pendekatan *pre test-post test control grop*, dan tempat penelitian.

3. Qomariah, dkk (2014), judul penelitian "Terapi Bermain: Boneka Tangan Terhadap Respons Adaptif Anak Prasekolah di Rumah sakit Muhammadiyah Gresik". Penelitian ini merupakan penelitian analitik. Desain penelitian yang digunakan *Quasy Experiment* dengan *Post-Test*. Teknik *sampling* dengan *purposive sampling* didapatkan sampel dari 20 anak prasekolah di Rumah Sakit Muhammadiyah Gresik. Pada kelompok perlakuan sebanyak 10 anak dan pada kelompok kontrol sebanyak 10 anak. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti adalah desain penelitian menggunakan *quasy eksperiment* dengan *post test*, dan variabel dalam penelitian ini adalah Respons Adaptif Anak Prasekolah, dan tempat penelitian.