

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak prasekolah adalah individu berusia 3-6 tahun yang memiliki berbagai macam potensi sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan yang dilaluinya. (maghfuroh dan Salimo, 2020). Pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang ditandai dengan perkembangan jasmani, meningkatkan keterampilan dan proses berfikir. Namun seperti halnya samadengan orang dewasa, anak juga dapat terserang suatu penyakit dan membutuhkan hospitalisasi untuk diagnosa dan pengobatan penyakitnya. Angka kejadian hospitalisasi pada anak dengan usia prasekolah sebanyak 45% (WHO, 2015). Sedangkan di Indonesia, angka hospitalisasi ini mengalami peningkatan dari 2017 ke 2018 sebanyak 13% (Badan Pusat Statistik. 2018).

Hospitalisasi pada anak merupakan suatu proses karena alasan yang di rencanakan atau darurat mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai anak dapat dipulangkan kembali kerumah. Reaksi anak terhadap hospitalisasi bersifat individual, dan sangat bergantung pada tahapan usia perkembangan anak. Masa usia prasekolah (3-6 tahun) dalam perawatan anak di rumah sakit memaksa anak untuk berpisah dari lingkungan yang dirasakannya aman, dan menyenangkan seperti lingkungan rumah, teman, dan permainannya. Reaksi terhadap perpisahan yang ditunjukkan anak usia prasekolah adalah dengan menolak makan, menangis walaupun secara perlahan, tidak kooperatif terhadappetugas kesehatan, merasa takut, dan kecemasan yang ditandai dengan sering bertanya (Priantiwi & Ningtyas, 2018). Berdasarkan data UNICEF jumlah anak usia prasekolah di 3 negara terbesar di dunia mencapai 148 juta 958

anak dengan insiden, 57 juta anak dirawat setiap tahunnya di rumah sakit dengan presentase 75% mengalami trauma berupa ketakutan.

Data keseluruhan prevalensi anak di Indonesia yang dirawat inap di rumah sakit semakin meningkat setiap tahunnya. Pada tahun 2018 rata-rata tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit sekitar 3,49%, meningkat pada tahun 2019 menjadi 3,84%, dan pada tahun 2020 mencapai 3,94%. Hasil data Profil Kesehatan Ibu dan Anak pada tahun 2022, presentase anak yang dirawat inap selama satu tahun terakhir menurut karakteristik umur didapatkan data kelompok usia 0-4 tahun 4,08%, usia 5-6 tahun 1,30%, usia 7-12 tahun 0,98%. Menurut Statistik Kesehatan Provinsi Jawa Timur tahun 2022 jumlah anak yang dirawat di rumah sakit berdasarkan karakteristik umur didapatkan kelompok usia 0-4 tahun 5,20%, usia 5-9 tahun 1,55%, usia 10-14 tahun 1,20%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi jumlah anak yang menjalani rawat inap, maka angka kecemasan juga semakin meningkat (BPS, 2022).

Kecemasan yang muncul pada anak merupakan kondisi emosional yang tidak menyenangkan ditandai dengan perasaan subjektif atau perasaan yang tidak diketahui secara jelas penyebabnya seperti, kekhawatiran, ketegangan, dan ketakutan. Faktor yang mempengaruhi kecemasan yaitu usia perkembangan anak, pengalaman sebelumnya saat sakit, dan lama waktu perawatan. Kecemasan yang dialami anak usia prasekolah karena anak harus berpisah dengan lingkungannya yang aman, nyaman, penuh kasih sayang dari orang sekitarnya, dan menyenangkan seperti di lingkungan rumah tempat bermainnya (Dayani et al., 2015).

Adapun kecemasan yang dirasakan, ditunjukkan dengan adanya reaksi ketakutan akibat kurangnya pengetahuan akan penyakit, kecemasan karena perpisahan, takut akan rasa sakit, kurang kontrol, marah, dan menjadi regresi). Gangguan kecemasan yang sering dijumpai di rumah sakit yaitu panik, fobia, obsesif- kompulsif, gangguan kecemasan umum dan lainnya. Kondisi

kecemasan ini dapat menimbulkan dampak bagi anak, dampak jangka pendek dapat membuat anak menolak proses perawatan dan pengobatan yang diberikan sehingga berpengaruh terhadap lamanya hari rawat, kondisi yang memburuk, dan bahkan menyebabkan kematian pada anak. Sedangkan dampak jangka panjang dapat menyebabkan penurunan kemampuan kognitif, intelektual, sosial serta fungsi imun (Saputro, H., & Fazrin, I., 2017). Untuk itu, perlu tindakan yang cepat untuk mengatasi hal tersebut agar anak menjadi lebih nyaman dan kooperatif dengan tenaga medis sehingga proses perawatan tidak terhambat.

Terapi bermain adalah bagian perawatan pada anak yang merupakan salahsatu intervensi yang efektif bagi anak untuk menurunkan atau mencegah kecemasan. Dengan demikian anak dipahami bahwa didalam perawatan pasien anak, terapi bermain merupakan suatu kegiatan didalam melakukanasuhan keperawatan yang sangat penting untuk mengurangi efek hospitalisasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Untuk itu, jenis alat permainan yang tepat diberikan pada anak, seperti puzzle, lego, dll. Salah satu jenis terapi bermain yang dilakukan anak usia prasekolah adalah dengan bermain lego (Saputro, H., & Fazrin, I., 2017).

Terapi bermain lego merupakan salah satu jenis terapi bermain yang menggunakan alat permainan yang dapat disusun serta dibongkar pasang yang memiliki berbagai bentuk seperti, persegi, persegi panjang, dan memiliki gerigi. Lego termasuk permainan konstruktif atau bangun membangun untuk meningkatkan kecerdasan serta kreativitas pada anak. Tujuan dari terapi bermain lego adalah untuk mengalihkan konsentrasi anak yang sebelumnya terfokus pada rasa kecemasan dan rasa takut akibat sakit yang anak rasakan, kemudian konsentrasi pada anak akan dapat beralih ke permainan lego karena ingin menyelesaikan permainan pada susunan lego tersebut (Pramono, 2017).

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk memberikan asuhan keperawatan pada anak prasekolah dengan pemberian permainan lego terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi di Ruang Marwah Rumah Sakit Muhammadiyah Lamongan.

1.2 Batasan Masalah

Pada studi kasus ini berfokus pada penatalaksanaan masalah keperawatan kecemasan pada pasien anak akibat hospitalisasi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis merumuskan pernyataan masalah: “Bagaimanakah Penatalaksanaan Asuhan Keperawatan Untuk Kecemasan Anak Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Dengan Permainan Lego di Ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan?”

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh permainan lego dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat tindakan invasive injeksi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan

1.4.2 Tujuan Khusus

- 1) Mengidentifikasi aspek pengkajian anak dengan kecemasan saat tindakan invasif injeksi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan
- 2) Mengidentifikasi aspek diagnosa anak dengan kecemasan saat tindakan invasif injeksi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan
- 3) Mengidentifikasi aspek intervensi anak dengan kecemasan saat tindakan invasif injeksi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan
- 4) Mengidentifikasi aspek implementasi anak dengan kecemasan saat tindakan invasif injeksi di ruang Marwah RS Muhammadiyah Lamongan.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Akademik

Hasil penelitian karya ilmiah akhir ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi bagi perkembangan ilmu keperawatan anak khususnya dalam hal asuhan keperawatan anak dan sebagai sarana pembandingan bagi dunia ilmu pengetahuan dalam memperkaya informasi tentang cara menangani kecemasan pada anak akibat hospitalisasi dengan permainan lego di RS Muhammadiyah Lamongan.

1.5.2 Bagi Praktis

1) Bagi penulis

Merupakan proses pembelajaran dalam memberikan asuhan keperawatan anak dan pengalaman nyata bagi penulis dalam menganalisis suatu masalah khususnya tentang kecemasan akibat hospitalisasi pada anak serta menerapkan teori yang telah didapat selama perkuliahan. Dan juga merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan profesi Ners.

2) Bagi Profesi

Sebagai gambaran nyata bahwa terdapat inovasi terkait penggunaan permainan lego untuk menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak.

3) Bagi Perawat RS Muhammadiyah Lamongan

Memberikan informasi bagi para tenaga kesehatan dalam meningkatkan asuhan keperawatan anak khususnya dalam kasus kecemasan pada anak.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai inovasi pemberian permainan lego dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak serta sebagai masukan atau bahan

pembandingan bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis atau penelitian yang lebih luas.