

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan proses di mana anak harus tinggal di rumah sakit, dengan menjalani perawatan sampai mereka dapat kembali pulang ke rumah (Rahmadani et al., 2022). Penemuan Organisasi Kesehatan Dunia, yang menyatakan bahwa 75% anak yang dirawat di rumah sakit mengalami kecemasan saat mendapatkan perawatan medis. Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2022 menunjukkan bahwa 1,88% anak di Indonesia yang menjalani hospitalisasi sekitar 35 per 100 anak mencapai 45% diantaranya yaitu yang mengalami kecemasan tinggi (Florenza & Irdawati, 2025).

Di Provinsi Jawa Tengah tingginya angka *hospitalisasi* pada anak mencapai 4,1% dengan jumlah anak dirawat dirumah sakit lebih banyak di daerah perkotaan dibandingkan dengan pedesaan. 48,82% anak di daerah perkotaan dilayani di rumah sakit swasta dan 32,94% di rumah sakit pemerintah (Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, 2020). Di RSUD Kardinah Kota Tegal rata-rata tingkat okupasi tempat tidur pada pasien anak mencapai 90%. Sebagian besar dari pasien anak usia pra sekolah, 80% menunjukkan perilaku yang tidak kooperatif (Rosiana et al., 2022). Prevalensi data di atas menunjukkan bahwa tingkat kecemasan anak yang disebabkan oleh hospitalisasi meningkat setiap tahunnya. Ketika seorang anak dirawat di rumah sakit, dia mengalami perasaan berlebihan yang dikenal sebagai cemas, di mana dia merasa takut, gelisah, dan khawatir tentang sesuatu yang mungkin mengancamnya (Oktiawti et al., 2023).

Anak usia pra sekolah berusia 3-6 tahun, anak pada usia pra sekolah lebih rentan terhadap penyakit, karena sistem imun tubuhnya belum bekerja dengan baik, yang menyebabkan mereka masuk rumah sakit untuk pengobatan. Anak usia pra sekolah sering kali menghadapi masalah emosional tambahan selama perawatan di rumah sakit karena kondisi kerentanan fisik. Anak usia pra sekolah yang dirawat di rumah sakit menunjukan perilaku tidak

koperatif, seringkali diperparah oleh kondisi traumatis dan penuh stres akibat hospitalisasi (Florenza & Irdawati, 2025).

Hospitalisasi menyebabkan kondisi traumatis yang penuh stres seringkali terjadi di rumah sakit karena anak dan keluarga terlibat dalam kontak dengan tindakan yang telah direncanakan maupun tindakan darurat akibat trauma. Kondisi ini dapat menyebabkan berbagai reaksi, seperti takut kehilangan bagian tubuhnya, khawatir dengan apa yang harus dilakukan, atau menangis terus menerus karena takut berpisah dengan orang tuanya. Anak-anak sering mengalami emosi negatif seperti stres, ketakutan, kecemasan, rasa sakit/rasa tidak aman saat menjalani *hospitalisasi*. Untuk mengurangi kecemasan, salah satu langkah yang dapat dilakukan melalui terapi bermain.

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle jigsaw* efektif dalam menurunkan Tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang menjalani *hospitalisasi*, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada pengukuran efektifitas intervensi melalui perubahan skor kecemasan sebelum dan sesudah pemberian terapi. Penelitian terdahulu belum banyak menguraikan bagaimana proses implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* dilaksanakan sebagai bagian dari asuhan keperawatan yang meliputi tahap pengkajian, penegakan diagnosis, perencanaan, pelaksanaan tindakan, hingga evaluasi. Selain itu, setiap anak memiliki karakteristik dan respon yang berbeda selama menjalani *hospitalisasi* sehingga diperlukan gambaran penerapan terapi bermain pada kondisi nyata di ruang perawatan. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang menjalani *hospitalisasi* di RSUD Kardinah Kota Tegal.

Terapi bermain merupakan salah satu stimulus yang dapat diberikan untuk meredakan kecemasan yang disebabkan oleh perasaan takut, terutama pada usia anak-anak (Salsabila, Rasyida, et al., 2025). Terapi bermain dapat merangsang hormon *endorphin* untuk merileksikan otot dan saraf, serta sebagai zat imun, dan juga mampu mengurangi rasa sakit. *Puzzle* adalah salah satu jenis permainan yang sering digunakan di rumah sakit untuk menurunkan kecemasan dan

meningkatkan suasana hati (Emilia et al., 2024). *Puzzle* dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa takut sehingga menurunkan tingkat kecemasan. Permainan ini dapat meningkatkan fokus dan koordinasi mata dan tangan (Fibiyanti et al., 2024).

Hasil penelitian Marasaoly menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara intervensi terapi bermain *puzzle jigsaw* dan efek *hospitalisasi* pada anak usia prasekolah. *Puzzle Jigsaw* merupakan salah satu bentuk terapi bermain untuk anak usia pra sekolah karena bersifat aman, dan mudah diaplikasikan selama masa *hospitalisasi*. Untuk melakukan aktivitas terapi bermain *puzzle*: anak usia 3-4 tahun menggunakan *puzzle* dengan 9 keping sedangkan anak berusia 5-6 tahun sebaiknya menggunakan 12 keping (Fibiyanti et al., 2024). *Puzzle jigsaw* memiliki keunggulan sebagai media terapi bermain yang efektif untuk meningkatkan konsentrasi, melatih kemampuan kognitif dan pemecahan masalah, serta membantu menurunkan kecemasan saat *hospitalisasi*.

Berdasarkan latar belakang diatas bahwa kecemasan akibat *hospitalisasi* masih menjadi masalah yang sering di alami anak usia pra sekolah dan memerlukan penanganan yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Terapi bermain *puzzle jigsaw* merupakan salah satu intervensi nonfarmakologis yang berpotensi membantu menurunkan tingkat kecemasan anak selama menjalani perawatan. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan studi kasus mengenai implementasi tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang menjalani *hospitalisasi*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu, bagaimana implementasi terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat menjalani *hospitalisasi*

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Untuk mendeskripsikan implementasi terapi *bermain puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat menjalani *hospitalisasi*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan gambaran karakteristik responden
- b. Mendeskripsikan gambaran implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw*
- c. Mendeskripsikan hasil tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi bermain *puzzle jigsaw*
- d. Mendeskripsikan hasil pengkajian keperawatan pada pasien anak yang dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*
- e. Mendeskripsikan penegakan diagnosis keperawatan pada pasien anak yang dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*
- f. Mendeskripsikan perencanaan keperawatan pada pasien anak yang dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*
- g. Mendeskripsikan implementasi pada pasien anak yang dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*
- h. Mendeskripsikan evaluasi keperawatan pada pasien anak yang dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*

D. Manfaat Penelitian

Sebagai data dasar tentang implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang mengalami kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*.

1. Manfaat Bagi Subyek Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi peneliti selanjutnya dalam mendalami tentang implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat menjalani *hospitalisasi*. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur, seperti dukungan keluarga, kondisi sosial, dan peran tenaga kesehatan

2. Manfaat Bagi Tenaga Kesehatan

Manfaat bagi tenaga kesehatan sebagai tambahan informasi tentang pentingnya implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang mengalami kecemasan saat menjalani *hospitalisasi*

3. Manfaat Bagi Tempat Studi Kasus

Manfaat bagi tempat studi kasus untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang terapi bermain *puzzle* untuk meningkatkan kecemasan pada usia pra sekolah saat menjalani *hospitalisasi*