

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan masa pada usia 3-6 tahun dimana anak mengalami peningkatan aktifitas fisik dengan sistem imun yang belum stabil dan daya tahan tubuh yang belum adekuat. Belum adekuatnya imun dan daya tahan tubuh seringkali menyebabkan anak keletihan sehingga mudah jatuh sakit yang mengharuskan anak usia prasekolah menjalani pengobatan dan perawatan di rumah sakit sehingga membuat anak harus menjalani serangkaian perawatan di rumah sakit atau proses hospitalisasi sampai status kesehatan membaik dan bisa pulang ke rumah (Rusmariana, 2021).

Hospitalisasi merupakan suatu proses bagi anak untuk berada di rumah sakit menjalani pengobatan dan perawatan sampai keadaan pulih dan dapat dipulangkan kembali ke rumah (Fatmawati, 2019). Selama proses hospitalisasi, anak mengalami berbagai pengalaman perawatan yang dapat menyebabkan stres dan trauma. Kecemasan dan ketakutan merupakan dampak dari hospitalisasi, rasa cemas saat menjalani hospitalisasi yang dirasakan oleh anak disebabkan karena menghadapi stresor yang ada di lingkungan rumah sakit yang asing dan tidak familier karena menghadapi

sesuatu yang baru dan belum pernah dialami sebelumnya, serta rasa tidak nyaman karena merasakan sesuatu yang menyakitkan (Rusmariana, 2021).

Prevalensi untuk kecemasan anak pada saat hospitalisasi mencapai 75%. Berdasarkan data Survei Kesehatan Nasional pada tahun 2021 diperkirakan 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% diantaranya mengalami kecemasan (SUSENAS, 2021). Kecemasan pada anak dapat menghambat dan menyulitkan proses pengobatan yang berdampak terhadap penyembuhan pada anak sehingga memperpanjang masa rawat dan berisiko terkena komplikasi dari infeksi nosokomial serta menimbulkan trauma pada anak (Fatmawati, 2019). Kecemasan pada anak dapat diatasi melalui beberapa cara seperti terapi mewarnai, bercerita/berdongeng, origami, bermain *puzzle* serta dengan terapi audiovisual (Deswita, 2016).

Terapi bermain merupakan sebuah tindakan non farmakologis atau disebut juga dengan terapi tanpa menggunakan obat, bermain memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam, tujuannya agar anak menjadi senang dan menghibur sehingga anak akan merasa nyaman dalam menjalani proses pembelajaran atau proses pengobatan selama dirawat di rumah sakit (Fadlillah, 2018). Karakteristik bermain pada anak usia prasekolah adalah *assosiatif*, *dramatic*, dan *skill* (Handajani et al., 2019). *Assosiatif play* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, sedangkan *dramatic play* merupakan

permainan imajinasi seperti bermain peran dan *storytelling*, dan *skill play* adalah permainan yang dapat mengasah kemampuan otak dan melatih konsentrasi, seperti bermain sepeda dan menyusun *puzzle* (Handajani et al., 2019).

Storytelling adalah salah satu dari teknik terapi bermain yang sederhana yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. *Storytelling* merupakan metode yang tepat yang mampu membuat anak-anak memahami situasi yang terjadi, mengenali dan mengekspresikan emosinya dengan benar, dan meminimalkan dampak negatif dari situasi yang dihadapi (Santrock, 2017). Selain itu, *storytelling* memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi, bereksperimen, dan merefleksikan emosi dan strategi yang diperlukan dalam mengembangkan solusi yang berkelanjutan terhadap masalah yang dihadapi (Santrock, 2017). Terapi bermain *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh (Soetjiningsih, 2014). 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 (Fitriani et al., 2017a).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Rumah Sakit Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang, selama 3 bulan terakhir dari bulan September sampai

dengan bulan November 2022 didapatkan data jumlah pasien anak yang dirawat inap sebanyak 430 pasien atau rata-rata 143 pasien/bulan dan jumlah pasien anak usia prasekolah (3-6 tahun) dalam tiga bulan terakhir adalah 180 pasien atau rata-rata 60 pasien/bulan. Hasil observasi 10 anak didapatkan lima anak mengalami kecemasan yang tidak mau berpisah dengan orangtua, tiga anak menangis ketika akan dilakukan perawatan pemberian obat, dan dua anak yang selalu menangis terutama ketika melihat perawat serta belum ada program bermain secara berkala di ruang rawat inap Rumah Sakit Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang.

Fitriani et al., (2017) menyatakan bahwa anak yang sedang sakit hampir selalu memperlihatkan sikap yang sangat mudah tersinggung, mudah cemas, pemarah, agresif, penakut, curiga, dan sensitif. Bercerita (*storytelling*) merupakan teknik yang efektif dalam mengalihkan perhatian anak dari keadaan cemas, dengan *storytelling* dapat tersampaikan pesan tertentu pada anak (Sunarti & Ismail, 2021). Salah satu terapi bermain yang mudah diberikan pada anak yaitu diberikan aktivitas permainan dalam bentuk bermain *puzzle*. Selain mudah di dapat permainan *puzzle* bisa dilakukan pada ruang perawatan tanpa tempat khusus, serta tersedia beraneka ragam bentuk *puzzle* dan warna, sehingga anak tidak mudah bosan dalam bermain *puzzle* (Sukadana et al., 2020). Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui adakah perbedaan pengaruh *storytelling* boneka jari dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di RS Panti Wilasa Dr. Cipto

Semarang Tahun 2023. *Storytelling* boneka jari memiliki karakteristik berupa permainan asosiatif sedangkan permainan *puzzle* memiliki karakteristik keterampilan bermain. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti perbedaan pengaruh *storytelling* boneka jari dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah, “Adakah perbedaan pengaruh *storytelling* boneka jari dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis perbedaan pengaruh *storytelling* boneka jari dan bermain *puzzle* terhadap kecemasan anak prasekolah di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan karakteristik responden anak usia prasekolah yang meliputi umur dan jenis kelamin.
- b. Mendeskripsikan kecemasan anak prasekolah sebelum pelaksanaan *storytelling* boneka jari di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.

- c. Mendeskripsikan kecemasan anak prasekolah setelah pelaksanaan *storytelling* boneka jari di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.
- d. Mendeskripsikan kecemasan anak prasekolah sebelum bermain *puzzle* di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.
- e. Mendeskripsikan kecemasan anak prasekolah setelah bermain *puzzle* di RS Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang Tahun 2023.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Rumah Sakit

Direksi dan manajemen rumah sakit akan mendapatkan saran dan masukan terkait peningkatan mutu layanan rumah sakit, khususnya yang terkait kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia prasekolah dengan menggunakan *storytelling* dengan boneka jari dan bermain *puzzle*.

2. Bagi Peneliti

Meningkatkan upaya peneliti dalam memberikan asuhan dan layanan yang paripurna khususnya untuk mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia prasekolah dengan menggunakan *storytelling* dengan boneka jari dan bermain *puzzle* di Rumah Sakit Panti Wilasa Dr. Cipto Semarang.

3. Bagi Perawat

Menjadi salah satu referensi terapi bermain yang dapat dipraktikkan dalam upaya mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi pada pasien anak usia prasekolah dengan menggunakan *storytelling* dengan boneka jari dan bermain *puzzle* di rumah sakit.

STIKES BETHESDA YAKKUM

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Wulandari	2020	<i>Storytelling</i> Dengan Boneka Tangan Untuk Menurunkan Tingkat Nyeri Pemasangan Infus Pada Anak Prasekolah	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasy experiment pre post group</i> . Intrumen penelitian pada pengukuran tingkat nyeri menggunakan <i>wong-baker faces pain rating scale</i> . Analisis data menggunakan uji univariat dan uji bivariat dengan uji <i>Mann-Whitney</i> . Populasi meliputi seluruh anak usia	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan <i>storytelling</i> dengan boneka tangan efektif dalam menurunkan tingkat nyeri pemasangan infus pada anak prasekolah di rawat inap Puskesmas Weru.	Penelitian dahulu dan penelitian sekarang memiliki desain penelitian yang sama yaitu <i>Quasy experiment pre post group</i> .	Variabel bebas penelitian dahulu <i>storytelling</i> dengan boneka tangan. Variabel terikatnya adalah tingkat nyeri pemasangan infus pada anak prasekolah. Tingkat nyeri diukur dengan <i>wong-baker faces pain rating scale</i> . Penelitian sekarang meskipun salah satu variabel bebas penelitian sama, yakni <i>storytelling</i> boneka jari, namun memiliki variabel terikat yang berbeda, yakni kecemasan akibat rawat inap dengan tingkat kecemasan, diukur menggunakan <i>Depression Anxiety Stres Scale 42 (DASS 42)</i> .

No	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				<p>prasekolah (3-6 tahun) yang menjalani rawat inap di Puskesmas Weru sejumlah 60 anak. Teknik pengambilan sampel <i>Incidental Sampling</i> dengan jumlah 38 anak dari populasi. Dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 19 anak sebagai kelompok perlakuan dan 19 anak sebagai kelompok kontrol. Variabel penelitian yaitu tingkat nyeri anak usia prasekolah saat</p>			

No	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				pemasangan infus.			
2.	Ahwaliana	2022	Pengaruh <i>Storytelling</i> Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Di RS Dr. Wahidin Sudirohusodo Makassar	Penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasy experiment pre post group</i> . Instrument penelitian menggunakan <i>Preschool Anxiety Scale-Revised</i> . Sampel pada penelitian ini berjumlah 36 orang pada	Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh <i>storytelling</i> terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 Tahun) yang menjalani hospitalisasi di ruang perawatan anak RSUP Dr Wahidin	Penelitian dahulu dan penelitian sekarang memiliki persamaan dalam hal desain penelitian dan pengambilan sampel. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan <i>Quasy experiment pre post group</i> . Teknik pengambilan sampel juga menggunakan <i>Incidental Sampling</i>	Variabel bebas penelitian dahulu <i>storytelling</i> dengan boneka tangan. Variabel terikatnya adalah tingkat kecemasan pada anak prasekolah. Tingkat kecemasan diukur menggunakan <i>Preschool Anxiety Scale-Revised</i> . Penelitian sekarang meskipun variabel bebas dan variabel terikat sama, akan tetapi instrument penelitian menggunakan kuesioner <i>Depression Anxiety Stres Scale 42</i>

No	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				<p>pasien anak yang menjalani hospitalisasi. Analisis data menggunakan uji Paired T-test dan uji Beda. Variable dalam penelitian ini yaitu tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.</p>	Sudirohusodo Makassar.		(DASS 42).
3.	Widhyantari	2022	Perbedaan Efektivitas Teknik Distraksi Audiovisual Menonton Kartun Dan Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Saat Menjalani Terapi Nebulizer	<p>Penelitian kuantitatif dengan pendekatan <i>Quasy experiment pre post group</i>. Instrument penelitian menggunakan <i>facial image scale</i>. Sampel</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa intervensi audiovisual menonton kartun lebih efektif menurunkan kecemasan anak saat</p>	<p>Penelitian dahulu dan penelitian sekarang memiliki desain penelitian yang sama yaitu <i>quasy experiment</i>. Persamaan lainnya adalah variabel bermain <i>puzzle</i>.</p>	<p>Pada penelitian dahulu variabel bebas adalah tehnik distraksi audiovisual menonton kartun dan variabel terikatnya adalah kecemasan anak prasekolah saat menjalani terapi nebulizer menggunakan instrument <i>facial image scale</i>. Perbedaan dengan</p>

No	Nama	Tahun	Judul Penelitian	Metodologi	Hasil	Persamaan	Perbedaan
				pada penelitian ini berjumlah 60 orang. Analisis data menggunakan uji Wilcoxon dan Mann-Whitney.	dilakukan nebulizer dibandingkan terapi bermain <i>puzzle</i> di Ruang Cilinaya FSD Mangusada		penelitian sekarang menggunakan <i>storytelling</i> boneka jari dan mengukur kecemasan akibat rawat inap menggunakan instrument menggunakan <i>Depression Anxiety Stres Scale 42 (DASS 42)</i> .

STIKES BETHESDA YAKKUM