A-PDF Watermark DEMO: Purchase from www.A-PDF.com to remove the watermark

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia prasekolah merupakan anak yang berusia 3 - 6 tahun. Usia 3 - 6 tahun ini biasa disebut dengan *The Wonder Years* yaitu masa dimana seorang anak memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap sesuatu. Pada usia ini, terjadi peningkatan aktivitas fisik yang mengakibatkan anak mengalami kelelahan, dan berdampak pada penurunan daya tahan tubuh atau sistem imun anak. Kondisi ini menjadikan anak rentan terhadap infeksi dan penyakit sehingga beberapa kasus anak harus menjalani perawatan atau pengobatan di rumah sakit (Aliyah & Rusmariana, 2021).

STIKES BETHESDA YAKKUM

Ginanjar, M. R. (2023), menyebutkan dalam penelitiannya hospitalisasi pada anak di Indonesia terus meningkat. Persentase hospitalisasi anak sebanyak 3,49% pada tahun 2018, 3,84% pada tahun 2019 dan 3,94% pada pada tahun 2020. Persentase hospitalisasi anak usia 0-4 tahun sebanyak 6,22% pada tahun 2018, 6,99% pada tahun 2019 dan 7,36% pada pada tahun 2020. Persentase hospitalisasi anak usia 5-9 tahun sebanyak 2,89% pada tahun 2018, 3,01% pada tahun 2019 dan 3,14% pada pada tahun 2020,data Badan Pusat Statistik (2020).

Menurut Renata Komalasari, Dian Evriani, Enie Novieasari, Alfrina Hany (2014) dalam Faidah, N., & Marchelina, T. (2022), dampak dari anak yang

dirawat sangat kompleks, dari masalah fisik, emosi, sosial, adaptasi terhadap hal baru yang ditemui selama dirawat dan lain-lain. Hospitalisasi anak prasekolah menjadi hal yang tidak menyenangkan karena anak terpaksa harus berpisah dengan lingkungan yang sebelumnya, yaitu keluarga terutama kelompok sosialnya dan ini bisa menimbulkan rasa takut, sedih dan cemas. Kecemasan juga bersumber dari lingkungan asing penyesuaian dengan petugas, berhubungan dengan lingkungan anak yang sakit serta program pengobatan yang dialaminya. Selain itu ketidaksukaan anak terhadap lingkungan rumah sakit juga diakibatkan oleh lingkungan rumah sakit yang ramai atau gaduh, suara tangisan anak lain, panas, sarana bermain yang tidak memadai Patantan, R. I et al,. (2022).

Reaksi anak terhadap hospitalisasi bisa bervariasi, bisa diam, menolak pengobatan, menangis, mudah marah. Respon emosional seperti ini harus segera bisa diatasi karena berpengaruh terhadap masa perawatan anak tersebut. Beberapa intervensi keperawatan dapat dilakukan, seperti diberikan terapi bermain. Terapi bermain merupakan proses penyembuhan dengan metode bermain yang digunakan pada anak yang mempunyai masalah emosi, khususnya pada anak usia prasekolah, dengan tujuan mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang diharapkan. Hidayati, N. O., Sutisnu, A. A., & Nurhidayah, I. (2021).

Terapi bermain merupakan tindakan keperawatan yang diberikan pada anak untuk membantu anak selama menjalani pengobatan dan perawatan sehingga penyembuhan dapat dipercepat. Melalui bermain anak dapat

STIKES BETHESDA YAKKUM

memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus, melepaskan stress dan ketegangan, menolong anak pada situasi atau lingkungan yang menakutkan. Nuliana, W. (2022). Permainan pada anak prasekolah dapat diterapkan dengan melakukan skill play. Terapi bermain skill play terdapat juga permainan membentuk (Konstruksi) suatu kreasi seperti clay, mewarnai, bermain origami, dan puzzle dapat diberikan pada anak prasekolah serta dapat mengurangi tingkat kecemasan pada anak selama hospitallisasi Daniel, D. (2021).

STIKES BETHESDA YAKKUM

Malita, A. D. (2024) mengatakan manfaat bermain adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak, diantaranya menyeimbangkan motorik kasar, mengembangkan otak kanan, mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak, belajar memahami nilai memberi dan menerima, serta sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri. Prinsip terapi bermain yaitu tidak boleh bertentangan dengan terapi dan perawatan yang sedang dijalankan, tidak membutuhkan banyak energi, harus mempertimbangkan keamanan anak, dilakukan pada kelompok umur yang sama dan melibatkan orang tua. Salah satu terapi bermain yang dapat dilakukan pada anak saat hospitalisasi adalah bermain dengan media Scrapbook. Scrapbook berasal dari bahasa Inggris “scrap” yang berarti potongan atau guntingan sedangkan “book” berarti buku dan dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisikan gambar atau foto, Scrapbook juga dapat memuat catatan penting yang berkaitan dengan gambar. Menurut Aisyah (2025) scrapbook merupakan media

pembelajaran berupa buku tempel yang berisi kumpulan gambar, foto, artikel, dan elemen visual lainnya yang disusun secara kreatif untuk menyampaikan informasi atau cerita tertentu dan sebagai media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual dan tekstual dalam satu kesatuan yang menarik dan informatif. Scrapbook juga memiliki manfaat lain, yaitu sebagai media ekspresi diri. Anak-anak dapat menuangkan kreativitas mereka melalui desain, warna, gambar, dan tulisan yang mereka buat di dalam scrapbook. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih daya ingat, serta membantu mereka untuk mengekspresikan perasaan dan aspirasi mereka dengan cara yang lebih positif (Atika Rahmadani, 2025).

Keunggulan scrapbook sebagai media pembelajaran telah diakui oleh beberapa peneliti. Smaldino, Lowther, dan Russell (2019) dalam Aisyah (2025) menyatakan bahwa scrapbook dapat mengaktifkan keterlibatan anak dalam pembelajaran karena sifatnya yang interaktif dan menjadikan anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Media ini juga dapat mewadahi berbagai gaya belajar anak, baik visual, auditori, maupun kinestetik (Fleming dalam Felder & Brent, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2021) yang menyatakan bahwa multimedia learning yang menggabungkan teks dan gambar dapat meningkatkan pemahaman anak secara signifikan.

STIKES BETHESDA YAKKUM

B. Rumusan Masalah

Bagaimanakan penerapan terapi bermain scrapbook terhadap anak dengan kecemasan hopitalisasi?

C. Tujuan Studi Kasus

Perawat mampu menerapkan Asuhan Keperawatan pada anak menggunakan intervensi terapi bermain scrapbook untuk menurunkan kecemasan hospitalisasi di ruang Bougenville Rumah Sakit Mardi Waluyo Metro Lampung Tahun 2025.

D. Manfaat Studi Kasus

Manfaat yang diharapkan oleh penulis adalah :

1. Manfaat teoritis

   Memberikan kontribusi ilmiah kepada bidang keperawatan dalam bentuk referensi untuk perawatan keperawatan pada pasien hospitalisasi yang mencakup intervensi terapi bermain dengan media scrapbook untuk anak-anak yang cemas setelah dirawat di rumah sakit.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Perawat

      Mendapatkan pengertian dan pemahaman tentang cara memberikan perawatan keperawatan kepada anak-anak yang cemas karena berada di rumah sakit dan cara membantu mereka mengatasi masalahnya.

STIKES BETHESDA YAKKUM

b. Bagi Rumah Sakit

Meningkatkan penjelasan tentang cara menempelkan gambar atau foto sesuai dengan kertas scrapbook sebagai media untuk memberikan perawatan keperawatan kepada anak-anak yang cemas karena dirawat di rumah sakit.

c. Bagi Institusi Pendidikan

1) Dapat menambahkan dan membuat studi kasus yang berfokus pada kecemasan rawat inap anak.
2) Dapat menambahkan pustaka di institusi dalam bidang keperawatan

d. Bagi Pasien

Membantu orang tua pasien dalam menyelesaikan masalah kecemasan rawat inap pada anak yang dirawat di rumah sakit.

STIKES BETHESDA YAKKUM