

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sakit dan dirawat di rumah sakit adalah keadaan yang kerap terjadi dan merupakan krisis yang sering dimiliki anak. Anak-anak, terutama saat pertama kali dirawat di rumah sakit akan cenderung lebih mudah sensitif terhadap krisis penyakit dan hospitalisasi yang disebabkan karena, stres akibat perubahan status kesehatan maupun pola aktivitas sehari-hari dalam lingkungannya, kemudian anak juga memiliki beberapa keterbatasan dalam mekanisme koping untuk mengendalikan *stresor* atau keadaan yang mengakibatkan stres (Wong, 2009). Respon anak selama dirawat di rumah sakit yang paling menonjol adalah kecemasan. Perasaan yang timbul tersebut jika tanpa intervensi yang tepat dan disesuaikan tahap perkembangan, sangat memungkinkan terjadinya gangguan pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Salah satu tanda anak tidak cemas akibat hospitalisasi adalah anak kooperatif ketika dilakukan tindakan keperawatan. Menurut Handayani dan Puspitasari (2010) dalam Kholisatun (2013), perilaku tidak kooperatif anak yang dirawat di rumah sakit dapat diatasi dengan bermain.

Bermain adalah salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan dapat dipakai sebagai media psikoterapi atau pengobatan terhadap anak yang dikenal sebagai sebutan terapi bermain (Tedjasaputra, 2008) dalam Sutomo (2011). Bermain juga sangat penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan sosial anak. Seperti kebutuhan perkembangan mereka, kebutuhan bermain tidak berhenti pada saat anak-anak sakit atau dirumah

sakit. Sebaliknya, bermain dirumah sakit memberikan banyak manfaat, beberapa manfaat diantaranya adalah, dapat memberikan pengalihan dan menyebabkan relaksasi, membantu anak merasa lebih aman di lingkungan yang asing, membantu mengurangi stres, serta sebagai alat untuk mencapai tujuan terapeutik. Wong (2009). Upaya melibatkan anak dalam aktivitas semacam itu akan memberi rasa tanggung jawab pada anak, melepaskan mereka untuk sesaat dari peran pasif sebagai penerima hal-hal konstan yang atas segala sesuatunya sudah dilakukan bagi mereka (Wong, 2009). Pada masyarakat umumnya kebanyakan orang tua belum mengetahui pentingnya bermain pada anak yang masih sakit atau dirawat di rumah sakit. Bahkan menurut Safriyani (2000) dalam Kurniawati(2009), ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Padahal pendapat itu kurang begitu tepat, karena masa bermain pada anak merupakan aktivitas yang sangat diperlukan untuk stimulasi tumbuh kembangnya, sering kali terjadi juga bahwa setelah anak dirawat di rumah sakit, aspek tumbuh kembangnya diabaikan. Petugas rumah sakit hanya memfokuskan pada bagaimana agar penyakitnya sembuh. Walaupun anak dalam kondisi sakit dan dirawat di rumah sakit, tetapi bermain perlu dilaksanakan agar anak tidak merasa cemas. Karena sakit dan hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak, dan karena situasi tersebut sering disertai stres berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi stres(Wong, 2009). Dari *survei* yang dilakukan di ruang anak (Marwa) RSUD 'Aisyiyah Dr. Sutomo Ponorogo, didapatkan

bahwarumah sakit telah menyediakan ruangan khusus bermain untuk anak, prosedur pelaksanaan bermain dilaksanakan dengan cara, ketika anak mengalami stres misalnya anak menangis, cemas, rewel, perawat memberikan anjuran dan arahan kepada keluarga yang merawat anak untuk bermain dan memanfaatkan area bermain yang telah disediakan. Hal ini diharapkan dapat mengurangi stres pada anak yang dirawat di rumah sakit.

Berdasarkan data WHO (2010) dalam Winata (2012), bahwa 3-10% pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat mengalami stres selama hospitalisasi. Sekitar 3 sampai dengan 7% dari anak usia sekolah yang dirawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5 sampai dengan 10% anak yang dihospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami stres selama dihospitalisasi. Sumaryoko (2008) dalam Kholisatun (2013) menyatakan prevalensi mortalitas anak di Indonesia yang harus dirawat di rumah sakit cukup tinggi yaitu sekitar 35 per 100 anak, yang ditunjukkan dengan selalu penuhnya ruang anak baik di rumah sakit pemerintah ataupun rumah sakit swasta. Berdasarkan data dari ruang anak RS Baptis Kediri, jumlah pasien anak usia 3-6 tahun selama bulan Januari 2011 – Maret 2011 sebanyak 126 pasien. Data dari studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 1 April 2011 pada 15 anak yang sedang dirawat di ruang anak RS Baptis Kediri, didapatkan anak 10 (6%) menunjukkan respon terhadap hospitalisasi dengan menangis, takut, tidak kooperatif terhadap petugas kesehatan, tidak mau makan, dan selalu bertanya kepada ibunya kapan bisa pulang, sedangkan 5 (3%) menunjukkan respon adaptif terhadap hospitalisasi, yaitu dengan menunjukkan respon kooperatif dengan petugas kesehatan dan mau minum

obat (Desita, Febriana, 2011). Didapatkan data dari RSUD 'Aisyiyah Dr. Sutomo Ponorogo, data pasien anak yang dirawat inap di ruang anak (Marwa) selama satu tahun dari Januari-Desember 2013, sebanyak 1434 anak. Dengan penggolongan usia sebagai berikut: usia 0-1 tahun jumlah total anak yang dirawat inap sebanyak 591 anak, usia 2-5 tahun jumlah total anak yang dirawat inap sebanyak 506 anak, dan usia 6-12 tahun jumlah total anak yang dirawat inap sebanyak 337 anak. Dengan diperoleh data banyaknya anak yang mengalami hospitalisasi, maka tidak menutup kemungkinan banyak terjadi kecemasan pada anak selama hospitalisasi, sehingga bermain terapeutik akan sangat dibutuhkan dalam mengurangi kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi.

Pada saat dirawat di rumah sakit anak akan mengalami berbagai perasaan tidak menyenangkan, seperti marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Kecemasan merupakan perasaan yang paling umum dialami oleh pasien anak yang dirawat di rumah sakit. Menurut Supartini (2004) dalam Sutomo (2011), Terapi bermain merupakan terapi pada anak yang mengalami hospitalisasi. Dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan. Orang tua dari anak-anak yang dirawat di rumah sakit sering menanyakan pada perawat tentang jenis-jenis mainan yang boleh diberikan untuk anak mereka. Meyakinkan orang tua mengenai mainan yang baru untuk anak mereka adalah suatu kewajiban dan merupakan tindakan yang bijaksana. Banyak mainan yang dirasa membingungkan dan

membuat frustrasi anak yang masih kecil. Dari bermacam-macam mainan yang membingungkan, mainan yang lebih lama harus diganti secara berkala sesuai dengan tingkat penurunan minat terhadap mainan tersebut (Wong, 2009).

Upaya mengatasi masalah yang timbul pada anak dalam upaya perawatan di rumah sakit, difokuskan pada intervensi keperawatan dengan cara meminimalkan stresor, memaksimalkan manfaat hospitalisasi dan memberi dukungan psikologis pada anggota keluarga. Untuk itu pemahaman orang tua mengenai bermain terapeutik juga sangatlah dibutuhkan terkait banyaknya jenis permainan dan tidak semua permainan memiliki sifat terapeutik. Permainan terapeutik hendaknya disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak Mahon (2009) dalam Sholikhah(2011). Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Persepsi Keluarga Tentang Bermain Terapeutik Pada Anak Yang Mengalami Hospitalisasi.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimana persepsi keluarga tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi di ruang anak RSUD ‘Aisyiyah Dr. Sutomo Ponorogo.

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui persepsi keluarga tentang bermain secara terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Bagi IPTEK

Dapat digunakan sebagai pedoman serta sebagai pengetahuan baru tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi dan dapat memberikan tambahan ilmu dalam keperawatan anak pada mahasiswa, sehingga kedepannya dapat diaplikasikan dalam penyempurnaan intervensi keperawatan anak sakit dan dapat mempercepat masa perawatan dan kesembuhan anak yang mengalami hospitalisasi.

2. Bagi Peneliti

Mengembangkan pengetahuan peneliti dalam mengaplikasikan pengetahuan tentang metode penelitian dalam masalah nyata yang ada dalam masyarakat.

3. Bagi Institusi (Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo).

Bagi dunia keperawatan khususnya Prodi DIII Keperawatan Universitas Muhammadiyah Ponorogo untuk pengembangan ilmu dan teori keperawatan anak khususnya tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Responden

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang pemilihan permainan terapeutik dan pentingnya bermain terapeutik diberikan untuk anak dengan hospitalisasi.

2. Bagi Tempat yang Diteliti (RSU 'Aisyiyah Dr. Sutomo Ponorogo)

Menambah informasi kepada pihak rumah sakit dan keluarga, tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menjadi acuan untuk peneliti lain sebagai sumber referensi tentang bermain terapeutik pada anak yang sakit dan mengalami hospitalisasi.

1.5 Keaslian Penulisan

1. Sholikhah, Umi (Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Indonesia 2011)

Melakukan penelitian tentang “Pengaruh *Therapeutic Peer play* Terhadap Kecemasan dan Kemandirian Anak Usia Sekolah Selama Hospitalisasi di Rumah Sakit Wilayah Banyumas.” Dan menunjukkan bahwa rata-rata skor kecemasan anak kelompok intervensi pada pengukuran pertama sebesar 15,03, sedangkan pada pengukuran kedua setelah intervensi rata-rata skor kecemasan sebesar 3,97. Hal ini menunjukkan penurunan kecemasan yang signifikan. Keadaan cemas anak usia sekolah sebelum terjadi tergolong cemas sedang dan setelah intervensi menjadi cemas ringan, anak mulai beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Dalam penelitian ini peneliti sama-sama meneliti tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi, akan tetapi peneliti di atas mengkhususkan pada *Therapeutic peer play*, selain itu perbedaan lainnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, teknik sampling yang digunakan, serta lokasi penelitian yang digunakan.

2. Sandra Pratiwi, Yuni (STIKES Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan 2007) Melakukan penelitian tentang “Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Rawat Inap dengan Permainan *Hospital Story* di RSUD Kraton Pekalongan.” Menunjukkan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain *hospital story* sebagian besar anak atau 60,7% (17 anak) mengalami kecemasan sedang, 39,3% (11 anak) mengalami kecemasan berat dan tidak ada anak yang mengalami kecemasan ringan. Setelah dilakukan terapi bermain *hospital story* sebagian besar anak atau 57,1% (16 anak) mengalami kecemasan sedang, 42,9% (12 anak) mengalami kecemasan ringan dan tidak ada anak yang mengalami kecemasan berat. Dalam penelitian ini penelitisama-sama meneliti tentang bermain terapeutik pada anak yang mengalami hospitalisasi, akan tetapi peneliti diatas mengkhususkan pada bermain *hospital story* selain itu perbedaan lainnyadengan penelitian iniyaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, teknik sampling yang digunakan, serta lokasi penelitian yang digunakan.
3. Suryanti, et al (2010). “Pengaruh Bermain Terapi Mewarnai dan Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah di RSUD dr. R. Goenteng Tarunadibrata Purbalingga.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum dilakukan terapi menunjukkan skor 21,13 yang artinya termasuk tingkat kecemasan sedang, sedangkan tingkat kecemasan sesudah diterapi bermain menunjukkan skor rata-rata 14,00 yang artinya termasuk tingkat kecemasan ringan. Dalam penelitian ini penelitisama-sama meneliti tentang bermain terapeutik pada anak yang

mengalami hospitalisasi, akan tetapi peneliti diatas mengkhususkan pada bermain terapi mewarnai dan origami selain itu perbedaan lainnya yaitu terletak pada metode penelitian yang digunakan, teknik sampling yang digunakan, serta lokasi yang digunakan.

