

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui Profil Statistik Kesehatan 2023 melaporkan bahwa kelompok usia 0–14 tahun merupakan salah satu kelompok dengan angka rawat inap tertinggi dibanding kelompok usia lain (BPS, 2023). Berdasarkan data Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2022, terdapat variasi persentase anak usia 0–17 tahun yang pernah mengalami hospitalisasi atau rawat inap dalam satu tahun terakhir di beberapa provinsi di Indonesia. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mencatat persentase tertinggi dibandingkan provinsi lainnya, yaitu sebesar 4,07 %, diikuti oleh Provinsi Jawa Tengah sebesar 2,43 %, dan Provinsi Bali sebesar 2,10 % (BPS, 2022). Kondisi ini diperkuat oleh laporan Profil Kesehatan Ibu dan Anak 2022 yang menunjukkan bahwa anak merupakan kelompok yang paling rentan mengalami penyakit akut serta infeksi sehingga sering membutuhkan perawatan intensif di rumah sakit (BPS, 2022).

Menurut Saputro dan Fazrin (2017) Hospitalisasi sendiri merujuk pada proses di mana individu datang ke rumah sakit sebagai pasien dengan berbagai alasan medis seperti pemeriksaan diagnostik, prosedur operasi, perawatan medis, pemberian obat serta menstabilkan atau pemantauan kondisi tubuh. Hospitalisasi merupakan suatu keadaan krisis pada anak, karena anak sedang berusaha untuk beradaptasi dengan lingkungan asing dan baru yaitu rumah sakit, sehingga kondisi tersebut menjadi stressor yang baik terhadap anak maupun orang tua, akan tetapi perubahan kondisi ini juga dapat menjadi

masalah yang menimbulkan ketakutan dan kecemasan serta dapat menyebabkan terjadinya perubahan fisiologis dan psikologis apabila anak tidak mampu beradaptasi terhadap perubahan tersebut.

Menurut Wijaya & Wulaningsih (2025) anak-anak yang dirawat di rumah sakit sering mengalami masalah emosional, terutama kecemasan. Hal tersebut sejalan dengan sebuah penelitian yang dilakukan oleh Padila et al., 2022 di Ruang Edelweis RSUD dr. M. Yunus Bengkulu yang menunjukkan bahwa dari 15 anak yang dirawat inap, ditemukan sebanyak 20% anak mengalami kecemasan ringan, 73,34% mengalami kecemasan sedang, dan 6,67% mengalami kecemasan berat (Padila *et al.*, 2022). Tingkat dan gejala kecemasan pada anak bervariasi sesuai dengan usia pada anak. Apabila kecemasan tersebut tidak dikelola dengan baik, hal tersebut dapat berdampak buruk pada kondisi fisik anak karena dapat membuat anak menjadi sulit bekerja sama dengan rencana pengobatan serta mempengaruhi hasil dari perawatan yang dilakukan (Wijaya & Wulaningsih, 2025).

Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap suatu kondisi ketakutan, kegelisahan, bencana yang akan datang, serta kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan (Saputro & Fazrin, 2017). Kecemasan yang dialami oleh anak dapat membuat anak mengalami perasaan terpisah dari teman bermain serta lingkungan tempat tinggalnya akibat rawat inap. Anak yang cemas sering menunjukkan gejala seperti kelelahan karena menangis terus-menerus, menolak berinteraksi dengan perawat, rewel,

meminta pulang, menolak makan, serta kurang kooperatif terhadap perawatan yang dilakukan (Wong, 2013 dalam Anisha & Lestari, 2022).

Dalam kondisi sakit atau anak dirawat di rumah sakit, aktifitas bermain dapat dilaksanakan untuk menurunkan kecemasan. Namun permainan tidak boleh bertentangan dengan terapi dan pengobatan, tidak mengeluarkan energi yang banyak dan dilakukan secara singkat, karena dengan melakukan permainan anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya/distraksi dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Katinawati, 2011 dalam Apriliyanto *et al.*, 2021). Menurut Saputro & Fazrin, (2017) terapi bermain merupakan terapi yang diberikan dan digunakan anak untuk menghadapi ketakutan, kecemasan, mengenal lingkungan, dan belajar mengenai perawatan dan prosedur yang dilakukan serta staf rumah sakit yang ada. Permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian dan konsentrasi, sehingga dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa takut dan cemas (Wijayanti et.al 2025).

Menurut penelitian Wijayanti et.al (2025) terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi. Selain dapat menurunkan kecemasan, menurut Hartimang, Suryani, dan Ummu (2024) bermain *puzzle* dapat mengembangkan koordinasi tangan dan mata dan dengan demikian keterampilan motorik halus anak dapat meningkat. Penelitian lainnya dilakukan oleh Anisha & Lestari (2022) di ruang rawat inap bedah anak Edelweis RSUD Arifin Achmad Provinsi Riau. Penelitian melibatkan 2 responden anak usia prasekolah yang diberikan terapi bermain *puzzle* selama

tiga hari dengan menggunakan FIS sebagai data *pretest* sebelum dilakukan intervensi, setelah itu dilakukan terapi bermain *puzzle* selama 10- 15 menit, lalu diukur kembali menggunakan skala FIS sebagai data *posttest*. Hasil dari intervensi menunjukkan terdapat penurunan tingkat kecemasan setelah dilakukan intervensi. Pada responden pertama dari cemas berat (skor 5) menjadi tidak cemas (skor 2), sedangkan pada responden kedua dari cemas sedang (skor 4) menjadi tidak cemas (skor 2).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Ruang Parkit RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta pada tanggal 29 Desember 2025, selama 3 bulan terakhir dari bulan September sampai dengan bulan November 2025 didapatkan data jumlah pasien anak sebanyak 209 dengan 66,1% merupakan anak usia 0-5 tahun dan 33,9 % merupakan anak usia 6-12 tahun. Hasil wawancara dengan salah satu perawat dan observasi langsung, sebagian besar anak yang dirawat mengalami kecemasan. Di Ruang Parkit RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta sudah memiliki ruang untuk terapi bermain tapi dalam pelaksanaan terapi bermain sendiri belum maksimal. Oleh karena itu, penulis merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak usia sekolah dengan hospitalisasi untuk menurunkan kecemasan, guna memberikan kontribusi terhadap upaya peningkatan kualitas asuhan keperawatan anak.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas disertai dukungan teori, pengamatan, dan studi literatur, maka rumusan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Penerapan Terapi Bermian *Puzzle* Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Pada Anak Dengan Hospitalisasi Di RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta ?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui penerapan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak dengan hospitalisasi melalui proses keperawatan.

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui asuhan keperawatan dari pengkajian, diagnosis, intervensi, implementasi, evaluasi dan dokumentasi pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
- b. Diketahui tingkat kecemasan anak sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
- c. Diketahui tingkat kecemasan anak setelah diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
- d. Diketahui faktor pendukung dan faktor penghambat setelah diberikan terapi bermain *puzzle* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup Karya Tulis Ilmiah ini adalah studi kasus keperawatan anak dengan 2 responden anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Penelitian ini akan dilakukan di RSPAU Dr. S. Hardjolukito Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang keperawatan anak mengenai terapi bermain *puzzle* pada anak untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi, serta dapat menjadi bahan referensi bagi penelitiselanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pasien Anak di RSPAU Dr. S. Hardjolukito Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi, yaitu sebagai alternatif intervensi nonfarmakologis dalam menurunkan tingkat kecemasan.

b. Bagi Orangtua Anak di RSPAU Dr. S. Hardjolukito Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, pemahaman, dan memanfaatkan terapi bermain *puzzle* sebagai bentuk dukungan emosional yang sederhana serta mudah diterapkan, baik di rumah sakit maupun di rumah.

c. Bagi Perawat Anak di RSPAU Dr. S. Hardjolutito Yogyakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan untuk profesi keperawatan secara mandiri dalam penanganan anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi dengan menggunakan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak.

d. Bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas literatur bagi mahasiswa jurusan keperawatan mengenai manfaat terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk melakukan implementasi terapi bermain *puzzle* pada anak yang mengalami hospitalisasi.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

Penulis, Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
(Wijayanti <i>et al.</i> , 2025)	“Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i> Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Rsud Sleman”	Hasil penelitian disimpulkan adanya pengaruh yang cukup signifikan pada pemberian terapi permainan <i>puzzle</i> terhadap kecemasan anak akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah di Rumah Sakit Umum Daerah Sleman.	Pengambilan data menggunakan teknik purposive sampling dengan 30 responden usia pra sekolah.	Media penelitian yang digunakan dalam implementasi sama-sama menggunakan <i>puzzle</i> .
(Karwati, Sutini & Srisantyor ini, 2024)	“Terapi Bibliotherapy dan <i>Puzzle</i> Terbukti Efektif untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Usia Sekolah dengan Hospitalisasi”	Hasil penelitian disimpulkan bahwa bibliotherapy dan terapi <i>puzzle</i> efektif untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia sekolah dengan hospita lisasi.	Penelitian ini adalah two group pretest and posttest. Kelompok pertama mendapatkan bibliotherapy, sedangkan kelompok kedua mendapatkan terapi <i>puzzle</i> . Penelitian ini melibatkan 40 anak dengan hospitalisasi yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Jumlah responden untuk masing-masing kelompok sebanyak 20 anak.	Media penelitian yang digunakan dalam implementasi sama-sama menggunakan <i>puzzle</i> .

(Sravya & Nirmala, 2023)	“Effectiveness Of Origami And <i>Puzzle</i> Game In Alleviating Dental Anxiety And Pain Perception During Local Anesthesia Administration In Children: A Randomized Clinical Trial”	Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik permainan <i>puzzle</i> maupun origami efektif menurunkan tingkat kecemasan dan persepsi nyeri pada anak selama pemberian anestesi lokal. Terdapat penurunan denyut nadi yang signifikan pada kedua kelompok intervensi, yang menunjukkan berkurangnya respons fisiologis kecemasan selama tindakan.	Penelitian ini merupakan uji klinis acak (randomized clinical trial) yang dilakukan pada 52 anak usia 5–10 tahun yang menjalani perawatan gigi dengan tindakan pemberian anestesi lokal. Subjek penelitian dibagi secara acak ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok permainan <i>puzzle</i> dan kelompok origami, masing-masing terdiri dari 26 anak.	Salah satu media penelitian yang digunakan dalam implementasi sama-sama menggunakan <i>puzzle</i> .
--------------------------	---	--	---	---