BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak adalah individu yang unik dan berbeda sesuai dengan usianya. Anak prasekolah adalah anak-anak berusia 3 hingga 6 tahun yang biasanya memiliki fisik, emosi, sosial, dan kognitif yang baik (Damanik dan Sitorus, 2020). Anak prasekolah melakukan banyak hal, memiliki sistem kekebalan yang tidak stabil dan daya tahan tubuh yang lemah. Kelelahan sering menyebabkan jatuh sakit yang memerlukan pengobatan di rumah sakit Suprapti (2023). Bagi anak usia prasekolah, sakit adalah sesuatu yang menakutkan. Selain itu, bagi anak yang dirawat di rumah sakit dapat menimbulkan kecemasan karena mereka mungkin kehilangan lingkungan yang mereka rasakan aman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan yang mereka miliki sebelumnya Dewi (2023).

Masalah anak prasekolah yang mengalami kecemasan di rumah sakit dapat memengaruhi perawatan mereka selama dirawat dan proses penyembuhan mereka jika tidak ditangani. Mereka dapat menjadi agresif, menolak makan, menangis, menolak pengobatan, dan minum obat Putri (2021). Sebelum dirawat di rumah sakit, anak prasekolah yang dirawat menunjukkan respons yang berbeda dari anak-anak yang sehat. Mereka cemas dan tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan mereka (Faidah dkk, 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia *(WHO)* pada tahun 2023 melaporkan bahwa 45% anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit membutuhkan perawatan. WHO juga melaporkan bahwa 4% hingga 12% anak di Amerika Serikat yang dirawat mengalami stres dan kecemasan selama perawatan. Sekitar 3% hingga 6% anak usia sekolah di Jerman juga mengalami hal yang sama dan 4% hingga 10% anak di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami hal yang sama (WHO, 2023). Data Kementerian Kesehatan RI menunjukkan bahwa 58% dari setiap 100 anak menjalani pengobatan dan 45% diantara mereka mengalami kecemasan (Kementrian Kesehatan, 2023). Persentase

anak yang mempunyai keluhan kesehatan dan pernah rawat jalan di Provinsi Bengkulu pada tahun 2022 sebesar 40,55% (Ririn et al., 2022) dan Jumlah persentase anak prasekolah di Kota Bengkulu sebesar 174.604 jiwa (Badan Pusat Statistik Provinsi Bengkulu, 2024).

Kecemasan adalah reaksi atau kondisi baru terhadap ketidakberdayaan. Rasa cemas dan takut adalah hal yang normal. Namun, jika mereka menjadi lebih kuat dan muncul dalam berbagai situasi, itu tidak baik. Anak yang dirawat di rumah sakit sering mengalami kecemasan sebagai akibat dari berpisah, kehilangan, dan ketakutan akan rasa sakit dan cedera. Selama masa rawat inap kecemasan yang mereka alami dapat memengaruhi perkembangan mereka, proses penyembuhan mereka dan trauma yang mereka alami setelah keluar dari rumah sakit. (Sari et al., 2023). Anak yang tidak kooperatif dengan perawat akan mempersulit perawatan yang diberikan, sehingga lama rawat anak akan bertambah (Saputro et al., 2017).

Untuk mengatasi kecemasan ada metode farmakologi dan non farmakologi. Terapi farmakologi biasanya terdiri dari obat yang diresepkan oleh dokter sedangkan metode non farmakologi termasuk teknik relaksasi, terapi murotal, aromaterapi, terapi musik dan terapi bermain (Rianti dan Sukmawati, 2023). Selama perawatan, bermain dapat meningkatkan perilaku kooperatif anak. Dibutuhkan media yang dapat mengungkapkan perasaan yang muncul dari kejadian yang tidak menyenangkan sehingga anak dapat bekerja sama dengan petugas kesehatan selama perawatan untuk mengurangi kecemasan yang dialami anak akibat perawatan. Media yang paling efektif adalah permainan. Terapi bermain dapat membantu anak-anak mengungkapkan perasaan seperti kemarahan, kesedihan, dan kecemasan (Rechika, 2024).

Pada dasarnya, bermain di rumah sakit memiliki keuntungan utama, yaitu mengurangi jumlah masalah perkembangan anak yang muncul. Bermain adalah cara anak mengatasi perasaan yang tidak menyenangkan, yang menjadikannya penting bagi kesejahteraan sosial dan mental mereka. Anak-anak akan senang dan gembira saat bermain (Fadlillah, 2019). Permainan

edukatif sangat cocok dilakukan di rumah sakit karena membantu anak memahami alat-alat, peraturan, dan tindakan sehingga mereka dapat bekerja sama dengan orang lain saat menjalani prosedur medis. Bola keranjang, bermain dokter, bermain abjad, dan bermain kartu adalah beberapa jenis permainan yang dimainkan oleh anak-anak di usia prasekolah. Untuk mencapai hal ini, anak memerlukan alat yang memungkinkan untuk mengungkapkan perasaan mereka dan bekerja sama dengan petugas kesehatan selama perawatan (Suprapti dan Lestari, 2023).

Salah satu pengobatan non farmakologis adalah dengan bermain *flashcard*. *flashcard* adalah kartu kecil berisi teks atau gambar yang digunakan untuk mempersiapkan anak dalam mengeja dan meningkatkan kosa kata (Nuliana, 2022). Berdasarkan studi yang dilakukan Artha et al., (2024) menunjukkan bahwa mayoritas pada kategori berat yaitu 23 responden (63,9%) dan sisanya cemas sedang dengan banyak 13 responden (36,1%). Setelah diberikan terapi bermain *flashcard* dapat berpengaruh pada kecemasan hospitalisasi anak. Observasi yang dilakukan oleh peneliti di Ruang Edelweis RSUD Dr. M. Yunus Bengkulu menunjukkan ada 998 anak yang dirawat dari Januari hingga September. Pada tanggal 25 September 2024 terdapat 46 anak yang dirawat. Dari 23 anak yang dirawat, 19 diantaranya mengalami cemas dan menangis ketika diberikan perawatan seperti infus dan injeksi. Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap 5 orang tua anak yang sedang dirawat didapatkan bahwa belum ada intervensi untuk menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi. Anak bersandar pada orang tuanya dan memalingkan wajahnya dari perawat. Alat medis dan bau obat adalah hal lain yang membuat anak cemas menurut orang tua anak, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh *Gamecard* Menggunakan *Flashcard* Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah di Ruang Edelweis RS DR M. Yunus Bengkulu".

B. Rumusan Masalah

Anak prasekolah yang mengalami kecemasan di rumah sakit dapat memengaruhi perawatan dan penyembuhan mereka jika masalahnya tidak ditangani. Dengan angka kejadian pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 58% dari setiap 100 anak menjalani pengobatan dan 45% di antara mereka mengalami kecemasan. Oleh karena itu, dibutuhkan permainan sebagai langkah untuk mencegah terjadinya dampak negatif pada perkembangan mereka. sehingga dari uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan pertanyaan penelitian "apakah ada pengaruh terapi bermain *game card* menggunakan *flashcard* dapat menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah di Ruang Edelweis RS M.Yunus Bengkulu?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

   Diketahui pengaruh terapi bermain *game card* menggunakan *flashcard* untuk menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah

2. Tujuan Khusus
   a. Diketahui Gambaran karakteristik : jenis kelamin, umur dan lama perawatan.
   b. Diketahui Gambaran rata-rata kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *game card* menggunakan *flashcard.*
   c. Diketahui perbedaan rata-rata kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain *game card* menggunakan *flashcard.*
   d. Diketahui pengaruh terapi bermain *game card* menggunakan *flashcard* terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah

Kemenkes Poltekkes Bengkulu

D. Manfaat Penelitian

1. Instusi Pendidikan Keperawatan

   Hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu intervensi keperawatan dalam kegiatan praktik klinik keperawatan khususnya keperawatan anak dan menjadi referensi pengembangan penelitian mahasiswa atau dosen selanjutnya. Hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai bahan publikasi jurnal bagi mahasiswa dan dosen.

2. Bagi Orang Tua

   Diharapkan orang tua akan belajar tentang pengaruh metode bermain terhadap dampak hospitalisasi yang dapat mempercepat penyembuhan anak.

3. Bagi Perawat

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menawarkan alternatif perawatan dan membantu perawat menggunakan terapi bermain dalam pelayanan keperawatan mereka pada anak-anak untuk mengurangi dampak hospitalisasi pada anak prasekolah dan mendukung proses penyembuhan mereka

4. Bagi RSUD Dr. M.Yunus Bengkulu

   Terapi bermain untuk anak-anak di rumah sakit dapat digunakan sebagai alternatif untuk manajemen RS dan menjadi standar prosedur operasional (SPO).

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Dapat dijadikan pengalaman bagi peneliti didalam riset pemberian intervensi dan meningkatkan keterampilan dalam membantu dan memperluas bidang penelitian keperawatan anak.

Kemenkes Poltekkes Bengkulu