

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 35 tahun (2014), anak didefinisikan sebagai individu yang berusia di bawah 18 tahun, termasuk yang masih dalam kandungan. Secara garis besar, perkembangan anak terbagi menjadi dua tahap utama. Pertama, tahap usia 0-6 tahun yang mencakup periode (prenatal fase embrio hingga 8 minggu dan fase fetus hingga kelahiran), serta periode pascanatal yang meliputi neonatus (0-28 hari), bayi (29 hari – 1 tahun), balita (1-2 tahun), dan prasekolah (3-6 tahun). Kedua, tahap usia di atas 6 tahun, yang terdiri dari masa sekolah (6-12 tahun) dan masa remaja (12-18 tahun) (Wahyuni, 2018). Setiap anak memiliki kecepatan perkembangan yang bervariasi, baik cepat, sedang, maupun lambat. Tujuan utama dari perkembangan ini adalah untuk mengasah berbagai aspek, termasuk aspek keagamaan, moral, sosial-emosional, keterampilan fisik, kemampuan kognitif, bahasa, serta motorik kasar, dan halus (Suryana, 2016).

Pada tahap usia prasekolah, anak mengalami perkembangan dalam keterampilan motorik kasar, seperti meniti papan keseimbangan atau melompat, serta keterampilan motorik halus, seperti menggambar, mewarnai, dan menyusun balok (Komaini, 2018). Selain itu, mereka mulai memahami aturan dalam keluarga dan lingkungan bermain, serta belajar menghargai hak orang lain dan berinteraksi dengan teman sebaya. Oleh karena itu, aktivitas

bermain yang sesuai sangat penting, bahkan ketika anak sedang sakit atau menjalani perawatan di rumah sakit (Suryana, 2016).

Menurut data *World Health Organization* (WHO) tahun 2015, tingkat hospitalisasi pada anak usia prasekolah mencapai 45%, yang menunjukkan bahwa hampir setengah dari mereka memerlukan perawatan dan rawat inap (Padila *et al.*, 2019). Berdasarkan Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2023, sekitar 27,84% anak usia 0-17 tahun mengalami keluhan kesehatan, dengan kelompok usia 0-4 tahun (17,54%) dan 5-6 tahun (16,60%) sebagai yang paling rentan. Di Jawa Barat, sebanyak 37,93% anak usia 0-4 tahun dilaporkan mengalami masalah kesehatan, di mana diare menjadi keluhan utama dengan prevalensi 7,1%, menurut Survei Kesehatan Indonesia (SKI) (Hardianto *et al.*, 2023). Selain itu, sekitar 5% balita pernah menjalani rawat inap dalam satu tahun terakhir, dengan rumah sakit swasta mencatat angka tertinggi (42,59%), diikuti oleh rumah sakit pemerintah (36,25%). Berdasarkan studi pendahuluan di RSUD dr. Soekardjo, jumlah pasien anak yang dirawat inap di ruang Melati pada tahun 2024 mencapai 2.124 kasus. Dari jumlah tersebut, sekitar 600 anak berusia 3-6 tahun dan rata-rata lama perawatan tiga hari. Pneumonia merupakan penyakit yang paling banyak diderita oleh anak-anak. Tingginya angka rawat inap ini dapat menyebabkan perubahan psikologis yang dikenal sebagai hospitalisasi (Madyastusti, 2017).

Hospitalisasi merupakan proses ketika anak harus dirawat atau tinggal di rumah sakit, baik secara mendadak maupun terencana. Pengalaman ini dapat memengaruhi kondisi psikologis anak, terutama jika mereka mengalami

tekanan atau krisis akibat situasi tersebut. Krisis ini sering kali disebabkan oleh berbagai faktor, seperti lingkungan rumah sakit yang asing, perpisahan dari orang terdekat, kurangnya pemahaman tentang kondisi yang dialami, hilangnya kebebasan dan kemandirian, serta pengalaman yang berhubungan dengan prosedur medis dan interaksi dengan tenaga kesehatan (Oktaviany, 2020). Anak usia prasekolah umumnya menunjukkan respon seperti perilaku agresif, menggigit, atau menendang saat merasa takut. Beberapa anak juga menganggap hospitalisasi sebagai bentuk hukuman. Reaksi verbal yang sering muncul meliputi ucapan penuh amarah, penolakan untuk bekerja sama dengan perawat, serta ketergantungan yang meningkat pada orang tua (Vianti, 2020).

Kecemasan merupakan respon terhadap situasi tertentu yang dipengaruhi oleh perasaan negatif terhadap diri sendiri. Rasa cemas yang muncul dapat menjadi ancaman dan bahkan memicu kepanikan yang berlebihan (Aliyah & Rusmariana, 2021). Menurut data WHO tahun 2016, sekitar 35 juta anak di seluruh dunia mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. Di Amerika Serikat, lebih dari 5 juta anak dirawat di rumah sakit, dan dari jumlah tersebut, 50% mengalami kecemasan dengan durasi rawat inap antara 3 hingga 10 hari. Di Indonesia, berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas), sekitar 30,82% anak usia prasekolah (3-5 tahun) mengalami kecemasan selama perawatan di rumah sakit (Suari & Imelda, 2019). Penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan yang paling dominan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi adalah kecemasan sedang, yang dialami oleh 45 anak (32,6%), diikuti

kecemasan ringan pada 38 anak (27,5%), kecemasan berat pada 33 anak (23,9%), dan kepanikan pada 22 anak (16,0%) (Aliyah & Rusmariana, 2021). Anak yang mengalami kecemasan umumnya menunjukkan gejala seperti rasa khawatir berlebihan, mudah tersinggung, sulit berkonsentrasi, serta perubahan perilaku, dan gangguan pola tidur (Madyastusti, 2017). Untuk mengatasi kecemasan pada anak ini, beberapa metode yang dapat diterapkan antara lain teknik relaksasi, terapi musik, aktivitas fisik, terapi seni, dan terapi bermain (Fetriani & Riyadi, 2017).

Terapi bermain menjadi aspek penting dalam kehidupan anak dan menjadi salah satu metode yang paling efektif untuk mengurangi stres yang mereka alami. Proses hospitalisasi sering kali memicu krisis emosional yang disertai stres berlebih, sehingga bermain menjadi sarana yang dibutuhkan anak untuk mengatasi rasa takut dan cemas sebagai mekanisme koping dalam menghadapi tekanan tersebut (Madyastusti, 2017). Salah satu bentuk terapi bermain yang efektif adalah terapi bermain kelompok yang disesuaikan dengan kategori usia. Pada anak usia prasekolah, penggunaan alat permainan yang tepat tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan bahasa (Aliyah & Rusmariana, 2021).

Permainan yang dirancang dengan baik cenderung lebih menarik minat anak usia prasekolah. Salah satu jenis permainan yang bermanfaat adalah balok puzzle, yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak. Penelitian yang dilakukan oleh Martasih *et al* (2023)

menunjukkan terapi bermain dengan menyusun balok berpengaruh secara signifikan terhadap penurunan tingkat kecemasan anak usia prasekolah. Penelitian lain oleh Dewi *et al* (2020) yang meneliti efek terapi puzzle terhadap kecemasan anak usia 3-6 tahun selama perawatan di rumah sakit juga menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak prasekolah. Dalam penelitian ini, menggunakan terapi bermain *CalmCube* (*children, adaptable, learning mindful cube*), sebuah inovasi dalam terapi bermain puzzle dan balok. *Calmcube* dilengkapi dengan enam gambar kartun dan hewan serta enam pertanyaan atau tantangan untuk anak. Terapi ini diharapkan dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak, terutama usia prasekolah, meningkatkan konsentrasi, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta membantu anak merasa lebih rileks dan tenang.

Berdasarkan hasil pengukuran kecemasan pada lima anak berusia 3-6 tahun menggunakan instrumen *Praschool Anxiety Scale* (PAS) di ruang anak Melati 5 RSUD dr. Soekardjo menunjukkan rata-rata skor kecemasan anak prasekolah yaitu 43.2, dengan hari perawatan rata-rata hari pertama dan kedua. Selain itu, belum pernah diterapkan terapi bermain, seperti permainan *calmcube*, sebagai upaya untuk membantu mengurangi kecemasan anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu terapi yang dapat menurunkan kecemasan anak selama menjalani perawatan di rumah sakit. Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh terapi bermain menggunakan

calmcube terhadap kecemasan anak usia prasekolah selama dirawat di RSUD dr. Soekardjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, hospitalisasi dapat menjadi pengalaman yang memicu kecemasan pada anak prasekolah. Hal ini disebabkan oleh kerentanan mereka terhadap lingkungan yang asing serta prosedur medis yang belum mereka pahami. Jika tidak ditangani dengan baik, kecemasan ini dapat berdampak negatif pada kondisi psikologis anak dan menghambat proses pemulihan mereka. Meskipun terapi bermain telah dikenal sebagai salah satu metode untuk mengurangi kecemasan, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami pengaruh spesifik dari jenis terapi tertentu, seperti terapi bermain menggunakan *calmcube* terhadap kecemasan anak prasekolah selama dirawat di rumah sakit. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana pengaruh terapi bermain *calmcube* terhadap kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi di RSUD dr. Soekardjo?"

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *calmcube* terhadap kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi di RSUD dr. Soekardjo.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pengalaman menjalani hospitalisasi, dan jenis penyakit.
- b. Mengidentifikasi rata-rata skor kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat inap pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum diberikan intervensi.
- c. Mengidentifikasi rata-rata skor kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat inap pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sesudah diberikan intervensi.
- d. Menganalisis perbedaan rata-rata skor kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat inap pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah intervensi.
- e. Menganalisis perbedaan rata-rata skor kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat inap pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah intervensi
- f. Menganalisis perbedaan rata-rata skor kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat inap sesudah intervensi pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengurangi kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung perkembangan motorik halus dan kreativitas melalui terapi bermain *calmcube* selama hospitalisasi.

2. Manfaat bagi layanan kesehatan

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi layanan kesehatan, khususnya di RSUD dr. Soekardjo, dalam mengembangkan strategi perawatan yang lebih ramah anak dengan pendekatan non-farmakologis.

3. Manfaat bagi ilmu pengetahuan

Penelitian ini dapat menjadi dasar teori dan acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang keperawatan anak, khususnya terkait intervensi non-farmakologis untuk mendukung kesejahteraan psikologis anak selama dirawat di rumah sakit.

4. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan praktik profesional dalam bidang keperawatan anak serta eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas terapi bermain terhadap kecemasan anak selama hospitalisasi.

E. Keaslian Penelitian

Berdasarkan kajian literatur, ditemukan beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dalam membahas pengaruh terapi bermain *calmcube*

terhadap kecemasan anak prasekolah selama menjalani hospitalisasi. Namun, penelitian ini memiliki pendekatan spesifik yang membedakannya dari studi sebelumnya.

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Judul	Penulis	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Terapi bermain menyusun balok menurunkan kecemasan prasekolah selama hospitalisasi	(Martasih et al., 2023)	<i>Quasy-Eksperimental</i> dengan <i>one group pre post test</i> dengan 30 sampel anak prasekolah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>p-value</i> sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan adanya pengaruh terapi bermain menyusun balok terhadap penurunan kecemasan anak prasekolah selama menjalani hospitalisasi	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian
2	Pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap kecemasan hospitalisasi anak usia pra sekolah 3-6 tahun di ruang anak Palabuhan Ratu	(Hermawati, 2023)	<i>Quasy-Eksperimental</i> dengan <i>one group pre post test</i> dengan 77 sampel anak prasekolah	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai <i>p-value</i> sebesar 0.000 ($p < 0.05$), yang mengindikasikan adanya efek bermain menyusun balok dalam penurunan kecemasan pada anak prasekolah selama menjalani hospitalisasi	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian
3	Effect of puzzle playing therapy on stress levels hospitalization for children (4-6 years)	(Rahmawati & Nuraini, 2023)	<i>Quasy-Eksperimental</i> dengan <i>one group pre post test</i> dengan 19 sampel anak (4-6 tahun)	Hasil penelitian mengungkapkan bahwa nilai <i>Asymp Sig. (2-tailed)</i> sebesar 0,000, menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle berkontribusi terhadap penurunan stres hospitalisasi pada anak usia 4-6 tahun	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian
4	Terapi bermain origami menurunkan tingkat kecemasan anak diruang rawat inap	(Amin et al., 2024)	<i>Pre-eksperimen</i> dengan rancangan <i>one group pretest–Posttest</i> dengan 42 sampel anak	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terapi bermain origami memiliki efek yang signifikan dalam menurunkan kecemasan anak di ruang inap, dengan nilai <i>p-value</i> sebesar 0.000 ($p < 0.05$)	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian
5	Terapi bermain lilin dan musik terhadap	(M. Simamora	Eksperimen semu dengan <i>one group re</i>	Sebelum diberikan intervensi, tingkat kecemasan anak tercatat	Judul, variabel independen,

	kecemasan anak akibat hospitalisasi	et al., 2022)	<i>and post test</i> dengan 19 sampel anak	sebesar 39.32, sedangkan setelah intervensi menurun menjadi 34.37. Hal ini menunjukkan adanya penurunan kecemasan yang signifikan setelah terapi diberikan, dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$).	waktu, populasi, sampel, dan tahun penelitian
6	Pengaruh terapi bermain playdough terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) di murni teguh memorial hospital Medan	(Shadrina & Wahyu, 2023)	<i>Pre eksperiment al</i> dan menggunakan metode <i>pretest–postTest Design</i> dengan 15 sampel anak prasekolah	Terapi bermain dengan playdough terbukti berpengaruh terhadap penurunan kecemasan anak prasekolah usia 3-6 tahun, dengan nilai $p = 0.001$ ($p < 0.05$)	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian
7	Pengaruh terapi mewarnai terhadap kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di ruang rawat inap anak	(Yazia & Suryani, 2024)	<i>Pre eksperiment al</i> dan menggunakan metode <i>pretest–posttest Design</i> dengan 20 sampel anak prasekolah	Terapi bermain dengan mewarnai gambar juga memiliki efek yang signifikan dalam menurunkan kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi, dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$)	Judul, variabel independen, waktu, populasi, sampel, dan tahun penelitian.
8	<i>The Effect of Constructive Play Therapy on Anxiety Levels of Preschool Children Due to Hospitalization</i>	(Nurwulan sari et al., 2019)	<i>Pre eksperiment al</i> dan menggunakan metode <i>pretest–postTest Design</i> dengan 30 sampel anak prasekolah	Menunjukkan bahwa terapi bermain konstruktif memiliki dampak yang signifikan terhadap penurunan kecemasan anak prasekolah setelah diberikan intervensi, dengan nilai $p = 0.0001$ (< 0.05)	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian.
9	<i>The effect of play puzzle therapy on anxiety of children on preschooler in kota kendari hospital</i>	(Israeli et al., 2020)	<i>Quasy-Eksperiment al</i> dengan <i>one group pre post test</i> dengan 30 sampel anak prasekolah	Nilai <i>p-value</i> sebesar 0.002 sebelum intervensi dan 0.014 setelahnya menunjukkan bahwa terapi bermain secara umum memiliki dampak yang signifikan dalam mengurangi kecemasan anak prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian.

10	<i>The effect of therapy containing puzzle on decreasing anxiety of hospitalized children aged 3-6 years</i>	(Dewi et al., 2020)	<i>Quasy-Eksperiment al</i> dengan <i>one group pre post test</i> dengan 32 sampel anak	Nilai <i>p-value</i> sebesar 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle memiliki efek signifikan dalam menurunkan kecemasan pada anak prasekolah yang menerima intervensi	Judul, variabel independen, waktu, sampel, dan tahun penelitian.
----	--	---------------------	---	---	--

Berdasarkan tabel tersebut, penelitian ini memiliki beberapa perbedaan dan persamaan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaan meliputi jumlah sampel, variabel independen, waktu, lokasi, dan tahun penelitian. Sementara itu, persamaan ditemukan pada variabel dependen, yaitu kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi. Selain itu, pada variabel independen berupa terapi bermain tetapi jenis permainan yang digunakan berbeda. Penelitian ini memperkenalkan inovasi dalam bentuk terapi bermain *calmcube* sebagai metode untuk membantu mengurangi kecemasan anak prasekolah selama masa perawatan di rumah sakit. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini berjudul “*Pengaruh Terapi Bermain CalmCube Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah Selama Hospitalisasi di RSUD dr. Soekardjo*”.