

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rumah sakit merupakan pelayanan kesehatan yang dibutuhkan masyarakat dimana salah satu pelayanan yang diberikan adalah memberikan pelayanan keperawatan kepada anak. Tahap perkembangan anak dibagi menjadi masa prenatal, natal dan post natal. Salah satu tahap perkembangan anak adalah anak usia pra sekolah yaitu usia 3 hingga 6 tahun (Amalina Salsabila et al., 2023). Perawatan anak di rumah sakit menyebabkan anak harus terpisah dengan lingkungan yang dirasa aman, penuh kasih sayang, menyenangkan serta anak harus berpisah dengan teman sepermainannya (Mansur Rohman Arif, 2019)

Seorang anak mencerminkan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya (Mansur Rohman Arif, 2019)

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 (Setiawati & Novikasari, 2021). 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) (Nirnasari & Wati, 2020). 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 RSIA dr H Karmini EH, jumlah pasien anak yang dirawat inap pada tahun 2024 mencapai 806 kasus. Dari jumlah tersebut, sekitar 380 anak berusia 3-6 tahun dan rata-rata lama perawatan tiga hari. Diare merupakan penyakit yang paling banyak diderita oleh anak-anak. Tingginya angka rawat inap ini dapat menyebabkan perubahan psikologis yang dikenal sebagai hospitalisasi.

Hospitalisasi adalah suatu keadaan krisis pada anak, saat anak dirawat di rumah sakit dan mengalami perubahan dari keadaan sehat dan rutinitas lingkungan serta mekanisme koping yang terbatas dalam menghadapi stresor. Tindakan invasif yang sering dilakukan di ruangan rawat inap anak meliputi pengambilan sampel darah, pemasangan infus, pemberian obat baik oral, drip, dan injeksi intraven, karena dapat meminimalkan ketidaknyamanan dengan mengurangi akan kebutuhan prosedur invasif lainnya. Akibat dari tindakan invasif yang didapatkan oleh anak akan memberikan efek trauma berkepanjangan sehingga anak akan mengeluarkan reaksi seperti menangis, takut dan mengeluh nyeri (Kartika et al., 2020)

Nyeri merupakan sensori yang bersifat emosional yang tidak mengenakan akibat kerusakan jaringan yang aktual maupun potensial. Karena nyeri seseorang akan memerlukan bantuan perawatan kesehatan. Anak-anak yang mempunyai pengalaman rasa takut dan nyeri yang disebabkan oleh tindakan medis dapat memberikan ingatan negatif yang membuat anak menghindari perawatan medis sampai anak tumbuh dewasa. Akibat dari rasa takut dan menghindar anak akan berperilaku tidak kooperatif yang berpengaruh terhadap perawatan anak selama di rumah sakit dan dapat berpengaruh pada proses perawatan dan penyembuhan apabila masalah tidak teratasi (Dewi et al., 2023).

Manajemen nyeri dapat mengurangi rasa nyeri, kecemasan dan ketakutan saat maupun sebelum dilakukan tindakan medis. Terdapat dua metode untuk mengurangi nyeri yaitu farmakologis dan non farmakologis. Teknik farmakologis yang biasa diberikan adalah pemberian obat analgesik. Teknik nonfarmakologis untuk manajemen nyeri yaitu musik, seni, pijat, dan terapi bermain (Kartika et al., 2020).

Anak prasekolah mempunyai kemampuan motorik kasar dan halus yang lebih matang dibandingkan balita. Dengan tumbuh kembangnya, anak prasekolah menjadi lebih aktif, kreatif dan imajinatif. Bermain menjadi salah satu bagian terpenting dalam kehidupan anak, dan merupakan salah satu cara paling efektif untuk menghadapi dan mengatasi nyeri saat tindakan. Berdasarkan hal tersebut, meskipun anak sakit dan dirawat di rumah sakit, permainan harus dilakukan sedemikian rupa sehingga anak tidak merasa takut.

Oleh karena itu ada baiknya memperhatikan permainan yang sesuai dengan situasi dan keadaan yang ada (Mansur Rohman Arif, 2019).

Terapi bermain adalah salah satu metode yang bertujuan untuk mengurangi rasa sakit dengan mengarahkan fokus anak ke objek lain, yang mengalihkan perhatiannya dari rasa sakit. Terapi bermain diakui sebagai strategi manajemen nyeri akut yang efektif pada anak-anak selama prosedur yang menyakitkan. Terapi bermain adalah cara atau metode pengungkapan konflik diri yang dilakukan oleh anak secara tidak sadar. Bermain merupakan kegiatan yang diinginkan oleh diri sendiri dan memperoleh kesenangan atau kebahagiaan. Dalam terapi bermain, terapis harus mampu untuk mematahkan mekanisme pertahanan dalam diri anak, sehingga anak bisa untuk mengungkapkan segala emosi negatif yang dirasakan, dan memperoleh hasil yang memuaskan selama mereka bermain (Setiawati & Novikasari, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh (Kartika et al., 2020) menunjukkan terapi bermain menggunakan boneka tangan berpengaruh secara signifikan terhadap respon nyeri saat tindakan invasif pemasangan infus. Penelitian lain oleh (Nirnasari & Wati, 2020) yang meneliti pengaruh terapi bermain meniup baling-baling terhadap nyeri saat pemasangan infus di rumah sakit menunjukkan bahwa terapi bermain meniup baling-baling dapat membantu mengurangi nyeri pada anak prasekolah saat pemasangan infus. Dalam penelitian ini terapi bermain yang diberikan untuk mengurangi nyeri pada saat pemasangan infus adalah terapi bermain *squishy*.

Terapi bermain *squishy* merupakan mainan yang sedang populer saat ini. Orang-orang dari negara yang berbeda, baik anak-anak maupun dewasa, turut menggemari *squishy*, karena *squishy* adalah mainan yang dapat mendistraksi dan melawan stress. Cara memainkannya hanya perlu meremasnya sampai menyerupai gumpalan, lalu saat dilepaskan *squishy* akan kembali ke bentuknya semula (Rohmah et al., 2025).

Berdasarkan hasil pengukuran skala nyeri saat tindakan pemasangan infus dengan penilaian nyeri dari 5 anak berusia 3-6 tahun menggunakan instrumen FLACC (*Face, activity, legs, cry, consolability*) di ruang rawat inap anak RSIA dr Hj Karmini EH menunjukkan rata-rata skala nyeri anak prasekolah yaitu 9,4 yang artinya nyeri berat. Selain itu, belum pernah diterapkan terapi bermain, seperti permainan *squishy*, sebagai upaya untuk membantu mengurangi tingkat nyeri anak. Oleh karena itu, diperlukan suatu terapi yang dapat menurunkan nyeri saat prosedur invasif di rumah sakit. Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi di RSIA dr Hj Karmini EH”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, tindakan pemasangan infus akan menimbulkan rasa nyeri pada anak usia prasekolah. Hal ini disebabkan prosedur medis yang belum mereka pahami. Jika tidak ditangani dengan baik, respon nyeri ini dapat berdampak negatif pada kondisi psikologis anak dan menghambat proses pemulihan. Meskipun terapi bermain telah

dikenal sebagai salah satu metode untuk mengurangi nyeri, masih diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami pengaruh yang spesifik dari jenis terapi tertentu, seperti terapi bermain *squishy* terhadap respon nyeri anak prasekolah selama dirawat di rumah sakit. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi di RSIA dr. Hj. Karmini EH?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi di RSIA dr. Hj. Karmini EH.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, pengalaman pemasangan infus, dan jenis penyakit.
- b. Mengidentifikasi rata-rata skala nyeri anak usia prasekolah pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol sebelum diberikan intervensi.
- c. Mengidentifikasi rata-rata skala nyeri anak usia prasekolah pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol setelah dilakukan intervensi.
- d. Menganalisis perbedaan rata-rata skala nyeri anak usia prasekolah pada kelompok intervensi sebelum dan sesudah intervensi.

- e. Menganalisis perbedaan rata-rata skala nyeri anak usia prasekolah pada kelompok kontrol sebelum dan sesudah intervensi
- f. Menganalisis perbedaan rata-rata skala nyeri anak usia prasekolah sesudah intervensi pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan ilmiah serta memperkuat teori-teori yang berkaitan dengan intervensi terapi bermain *squishy* terhadap repon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi responden

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mengurangi nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi, meningkatkan kenyamanan, serta mendukung untuk mempercepat proses penyembuhan.

b. Bagi Instansi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut dan dapat dikembangkan dalam bidang keperawatan khususnya tentang masalah respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi dan sebagai sumber literatur untuk mahasiswa.

c. Bagi Pelayanan dan Fasilitas kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi layanan kesehatan khususnya di RSIA dr Hj Karmini EH.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi evaluasi pengembangan penelitian dan tambahan referensi untuk penelitian lanjutan yang berfokus pada pengembangan praktik profesional dalam bidang keperawatan anak serta eksplorasi lebih lanjut mengenai efektivitas terapi bermain terhadap respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

| No | Judul penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan perbedaan penelitian |
|----|--|---|--|--|
| 1. | Terapi bermain meniup baling-baling menurunkan intensitas nyeri pada pemasangan infus anak prasekolah (Nirnasari & Wati, 2020) | Desain : <i>Quasi eksperimental</i> Sampel : 20 sampel anak dengan teknik <i>consecutive sampling</i> Variabel independen : Terapi bermain meniup baling-baling Variabel dependen : Penurunan intensitas nyeri pada pemasangan infus | Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan skor nyeri yang signifikan $p\text{-value} = 0,01 (p < 0,05)$ antara kelompok intervensi dengan kelompok kontrol pada saat dilakukan pemasangan infus. | Persamaan : Desain penelitian ini menggunakan desain yang sama yaitu <i>Quasy eksperimen</i> Perbedaan : Variabel independen pada penelitian ini beda yaitu terapi bermain <i>squishy</i> |
| 2. | Pengaruh terapi bermain | Desain : <i>Quasi eksperimental</i> | Hasil uji analisis <i>Mann Withney</i> didapatkan | Persamaan : Desain penelitian ini menggunakan desain yang |

| No | Judul penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan perbedaan penelitian |
|----|--|--|--|---|
| | storytelling terhadap tingkat nyeri saat prosedur invasif pada anak prasekolah di rumah sakit dr Bratanata Kota Jambi (Dewi et al., 2023) | Sampel : 36 sampel anak Variabel independen : Terapi bermain story telling Variabel dependen : Tingkat nyeri saat prosedur invasif | nilai p value 0,026 < 0,05 artinya ada perbedaan tingkat nyeri antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Kesimpulan: Ada pengaruh terapi bermain storytelling (bercerita) terhadap tingkat nyeri saat prosedur invasif pada anak usia prasekolah di Rumah Sakit Dr. Bratanata Kota Jambi. | sama yaitu <i>Quasy eksperimen</i> Perbedaan : Variabel independen pada penelitian ini beda yaitu terapi bermain <i>squishy</i> |
| 3. | Pengaruh terapi bermain game edukasi berbasis smarphone terhadap tingkat nyeri akibat pemberian obat melalui injeksi intravena pada anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi | Desain : <i>Post only quasy eksperimen</i> Sampel : 44 sampel anak Variabel independen : Terapi bermain game edukasi berbasis smarphone Variabel dependen : Tingkat nyeri akibat pemberian obat melalui injeksi intravena | Berdasarkan penelitian ini didapatkan hasil rata-rata tingkat nyeri pada kelompok intervensi yang signifikan lebih rendah dibandingkan dengan kelompok kontrol ($p < 0,000$) dengan rata-rata tingkat nyeri 1,86 pada kelompok intervensi dan 6,68 pada kelompok kontrol. Jadi dapat disimpulkan bahwa terapi bermain game edukasi berbasis smarphone berpengaruh terhadap tingkat nyeri akibat pemberian obat melalui injeksi intravena pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. | Persamaan : Perbedaan : Variabel dependen |
| 4. | Pengaruh cerita menggunakan boneka tangan terhadap skala | Desain : <i>Preeksperimental post test only control design</i> | Analisis yang digunakan yaitu uji Mann-Whitney U tes, terdapat pengaruh yang | Persamaan : Variabel dependen nya sama skala nyeri saat dilkukan tindakan invasif |

| No | Judul penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan perbedaan penelitian |
|----|--|---|--|---|
| | nyeri pada anak prasekolah saat dilakukan tindakan invasif di RSUD Al Ihsan Provinsi Jawa Barat (Kartika et al., 2020) | <p>Sampel : 13 sampel anak menggunakan teknik <i>simple random sampling</i></p> <p>Variabel independen : Cerita menggunakan boneka tangan</p> <p>Variabel dependen : Skala nyeri saat dilakukan tindakan invasif</p> | <p>signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi (p-value 0,002; $\alpha = 0,005$). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode cerita dengan menggunakan boneka tangan efektif untuk menurunkan tingkat nyeri, sebagai salah satu cara untuk mengurangi trauma anak saat dilakukan tindakan invasif sehingga diharapkan perawat di rumah sakit dapat menerapkannya.</p> | <p>Perbedaan : Penelitian ini menggunakan terapi bermain <i>squishy</i> bukan cerita menggunakan boneka tangan..</p> <p>Desain penelitian ini juga berbeda. Pada penelitian ini menggunakan desain <i>Quasy eksperimen</i> bukan <i>Preekperimental post test only control design</i></p> |
| 5. | Pengaruh teknik distraksi menonton kartun animasi terhadap penurunan skala nyeri saat injeksi anak usia prasekolah (Colin et al., 2020) | <p>Desain : <i>Pra eksperimental</i> menggunakan rancangan <i>one group pretest dan post test</i></p> <p>Sampel : 30 sampel anak menggunakan teknik <i>accidental sampling</i></p> <p>Variabel independen : Teknik distraksi menonton kartun animasi</p> <p>Variabel dependen :</p> | <p>Hasil penelitian, dari 30 responden terdapat 23 orang dengan nyeri ringan dan 7 orang dengan nyeri sedang setelah di beri perlakuan menonton kartun animasi. Berdasarkan Uji Wilcoxon Signed Rank Test didapat nilai Z sebesar -3,963 dengan nilai A symp. Sig (p) = 0,000, karena nilai $p < 0,05$, dengan demikian dapat disimpulkan ada pengaruh pemberian teknik distraksi menonton kartun animasi terhadap penurunan skala nyeri pada anak usia pra sekolah saat injeksi di</p> | <p>Persamaan :</p> <p>Perbedaan : Pada penelitian ini menggunakan desain <i>Quasy eksperimen</i> bukan <i>Pra eksperimental</i>. Variable independen dalam penelitian ini terapi bermain <i>squishy</i> bukan teknik distraksi menonton kartun</p> |

| No | Judul penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan perbedaan penelitian |
|----|--|--|---|--|
| | | penurunan skala nyeri saat injeksi | ruang Edelweis RSUD dr M. Yunus Bengkulu. | |
| 6. | Pengaruh distraksi visual terhadap tingkat nyeri pada anak usia prasekolah saat pemasangan infus di BLUD RSUD H Padjonga Daeng Ngale Kabupaten Takalar (Haris et al., 2019) | Desain : <i>Pre eksperimental</i> dengan metode <i>intanc</i> <i>group comparison</i> Sampel : 30 sampel anak dengan teknik <i>quota sampling</i> Variabel independen : Distraksi visual Variabel dependen: Tingkat nyeri saat pemasangan infus | Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan rata-rata skala nyeri dengan nilai signifikan $p=0,000$ ($p<0,05$) antara anak yang diberikan distraksi visual dengan anak yang tidak diberikan distraksi visual. Kesimpulan : distraksi visual mempunyai pengaruh yang bermakna terhadap tingkat nyeri anak saat dilakukan pemasangan infus. Saran : anak pra sekolah yang dilakukan pemasangan infus direkomendasikan untuk diberikan distraksi visual menonton video upin- ipin. | Persamaan : Variabel dependen Perbedaan : Variabel independen penelitian ini menggunakan terapi bermain <i>squishy</i> bukan distraksi visual Desain pada penelitian ini menggunakan quasy eksperimen bukan <i>Pre eksperimental</i> |
| 7. | Efek terapi kartun animasi pada nyeri anak usia prasekolah saat pemasangan infus di rumah sakit azra Bogor (Hidayah et al., 2024) | Desain : <i>Quasy ekperiment</i> Sampel : 30 sampel anak dengan teknik <i>purposive sampling</i> Variabel independen : Terapi kartun animasi Variabel dependen : Nyeri saat pemasangan infus | Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh teknik distraksi menonton kartun animasi terhadap nyeri anak usia prasekolah yang dilakukan pemasangan infus hasil uji statistik mann-whitney diperoleh p-value 0.001 (p-value <0.05). Kesimpulan: Ada pengaruh terapi menonton kartun animasi terhadap penurunan skala nyeri | Persamaan : Pada penelitian ini menggunakan desain yang sama yaitu <i>quasy ekperimen</i> Perbedaan : Variabel independen pada penelitian ini menggunakan terapi bermain <i>squishy</i> bukan terapi kartun animasi |

| No | Judul penelitian dan Nama Peneliti | Desain dan Variabel Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan dan perbedaan penelitian |
|---|--|--------------------------------|--|------------------------------------|
| | | | anak saat dilakukan tindakan pemasangan infus. | |
| Perbedaan penelitian yang dilakukan dengan 7 penelitian sebelumnya adalah : | | | | |
| 1. | Responden dalam penelitian ini adalah pasien rawat inap anak usia prasekolah yang mengalami nyeri ringan hingga berat saat dilakukan tindakan pemasangan infus di RSIA dr Hj Karmini EH. | | | |
| 2. | Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu variabel independen yaitu Terapi bermain <i>Squishy</i> dan variabel dependen yaitu respon nyeri anak prasekolah saat dilakukan tindakan pemasangan infus selama hospitalisasi di RSIA dr Hj Karmini EH. | | | |
| 3. | Tempat penelitian ini dilakukan di Ruang rawat inap anak RSIA dr Hj Karmini EH. | | | |