

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia prasekolah adalah anak yang berumur antara 4 hingga 6 tahun, di mana pada masa ini mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai hal, seperti tubuh, cara berpikir, emosi, dan kemampuan bersosialisasi. Pada tahap ini, anak mulai belajar mandiri, beradaptasi dengan lingkungan di luar rumah, serta menjalin hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitarnya. (Dian Miranda, 2021) Pada usia ini anak sedang berada dalam masa pertumbuhan di mana sistem kekebalan tubuh dan ketahanan mereka belum sepenuhnya matang. Kondisi ini membuat mereka lebih rentan terhadap masalah kesehatan, yang bisa berujung pada kebutuhan untuk perawatan di rumah sakit atau menjalani proses rawat inap. (Faizah Nurhidayatul Khasanah, 2024).

Laporan dari World Health Organization (WHO), setiap tahunnya sekitar 4 juta anak prasekolah di seluruh dunia memerlukan perawatan di rumah sakit. Dari total tersebut, 60% adalah anak-anak yang berusia di bawah 7 tahun. Berdasarkan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) 2023, anak usia prasekolah memerlukan perhatian khusus dalam pelayanan kesehatan, termasuk risiko menjalani perawatan di rumah sakit akibat penyakit infeksi dan kondisi kesehatan lainnya (Kementerian Kesehatan RI, 2024). Secara global, UNICEF melaporkan bahwa meskipun kesehatan anak terus membaik, kebutuhan layanan medis pada anak usia dini masih tinggi, terutama pada kelompok usia di bawah lima tahun yang rentan mengalami penyakit berat (UNICEF, 2024). Sejalan dengan hal tersebut, berbagai penelitian ilmiah di Indonesia menunjukkan bahwa hospitalisasi pada anak usia prasekolah (3–6 tahun) sering dikaitkan dengan munculnya kecemasan, yang dipicu oleh lingkungan rumah sakit, prosedur medis, dan pemisahan dari orang tua selama masa perawatan (Hatuwe et al., 2025; Ginting & Sembiring, 2022). Dari informasi tersebut,

diperkirakan bahwa 35 dari setiap 100 anak memerlukan perawatan di rumah sakit, dan di antara mereka, 45% mengalami kecemasan, (Islamiyah, 2024)

Lebih dari 60% anak prasekolah mengalami kecemasan berat saat pertama kali menjalani rawat inap, berdasarkan penelitian (Ernawati Hatuwe, 2025) di Ruang Anak Rumkit TK II Prof. Dr. J.A. Latumenten Ambon. Tingkat kecemasan tersebut cenderung tetap tinggi bahkan setelah beberapa kali menjalani rawat inap. Hal ini menunjukkan bahwa proses adaptasi tidak selalu efektif dalam menurunkan kecemasan, sehingga pendekatan psikologis menjadi sangat penting. Anak-anak yang dirawat di rumah sakit sering kali merasa cemas akibat tekanan dari lingkungan medis. Selama perawatan, mereka bisa mengalami berbagai emosi, seperti kecemasan, ketakutan, kemarahan, ketidaknyamanan di tempat baru, kesedihan karena berpisah dari orang tua, serta perasaan kehilangan kebebasan dan kemandirian, (Vivi Syovia Sarpadi, 2021).

Dampak dari rawat inap tidak ditangani segera, hal ini bisa memengaruhi perkembangan psikososial anak. Salah satu metode untuk mengurangi kecemasan pada anak adalah dengan mengajak mereka bermain. Dengan bermain, anak dapat mengurangi ketegangan dan stres yang dirasakannya. Aktivitas bermain juga membantu anak untuk mengalihkan dari rasa sakit dan memberikan efek relaksasi melalui kebahagiaan yang didapatnya, (Jannah, 2023).

Terapi bermain adalah salah satu metode non-farmakologis yang banyak digunakan untuk mengurangi kecemasan anak. Permainan terbukti mengalihkan perhatian anak dari rasa sakit dan ketakutan, menciptakan rasa aman, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengungkapkan perasaannya (Faizah Nurhidayatul Khasanah, 2024). Terapi bermain lego adalah jenis terapi bermain konstruktif yang meningkatkan kecerdasan, kreativitas, dan keterampilan motorik halus anak. Anak-anak dapat merasa

lebih tenang dan fokus serta mengurangi kecemasan yang mereka alami selama berada di rumah sakit (Septian Dwi Yanti, 2023)

Menunjukkan bahwa studi yang dilakukan oleh Fajar Nur Halimah (2024) di RSUD Dr. Moewardi menemukan dua anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan tingkat sedang dan berat mengalami penurunan menjadi kecemasan ringan setelah diberikan terapi bermain lego selama dua hari. Menguatkan temuan tersebut, penelitian oleh Septian Dwi Yanti (2023) di RSUD Kota Salatiga juga melaporkan bahwa dua anak prasekolah yang menerima terapi bermain lego mengalami penurunan kecemasan yang signifikan dari tingkat sedang menjadi ringan. Selanjutnya, membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Zainal Munir F. Z. (2023) menunjukkan terapi bermain lego dan puzzle sama-sama efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak, meskipun tidak ditemukan perbedaan efektivitas yang signifikan antara kedua intervensi tersebut.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada beberapa aspek penting. Pertama, data populasi dari tahun 2024 sampai maret 2025 terdapat 471 pasien anak yang dirawat di Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta dan populasi yang digunakan adalah 117 anak dari bulan januari sampai bulan maret 2025 karena lebih relevan dan ter-update. Penelitian ini dilakukan pada anak prasekolah yang dirawat di Ruang Anak Rumah Sakit Panti Rapih Yogyakarta, yang memiliki karakteristik khusus karena ruang tersebut berbasis pendekatan traumatik care. Di ruang ini, terapi bermain seperti mewarnai dan menggambar memang telah disediakan secara rutin setiap hari Rabu dan Sabtu, namun pelaksanaannya tetap menyesuaikan dengan hari kedatangan pasien. Meskipun demikian, terapi bermain tersebut belum dilandasi oleh penelitian ilmiah dan belum memiliki Standar Operasional Prosedur (SOP) yang baku. Selain itu, evaluasi terhadap efektivitas terapi bermain belum pernah dilakukan secara sistematis, karena tidak ada pengukuran tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain.

Perawat menyampaikan bahwa anak-anak yang baru masuk ke ruang perawatan umumnya menunjukkan tanda-tanda ketakutan dan sering kali menangis. Setelah diberikan terapi bermain seperti mewarnai atau menggambar, mereka menjadi lebih tenang dan lebih mudah diajak berkomunikasi. Namun, terapi bermain dengan menggunakan media lego belum pernah diterapkan sebelumnya di Rumah Sakit Panti Rapih.

Penelitian ini memberikan pendekatan yang berbeda, baik dari sisi intervensi maupun metode evaluasi. Terapi bermain lego diberikan selama 1 hingga 3 hari berturut-turut dengan durasi 10–15 menit per sesi. Selain itu, penelitian ini menggunakan instrumen Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) untuk mengukur tingkat kecemasan anak secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam melihat efektivitas terapi bermain lego pada anak prasekolah dalam konteks ruang rawat anak yang menerapkan prinsip traumatis care, namun belum pernah mengadopsi terapi bermain lego secara terstruktur dan terukur sebelumnya.

Selama praktik di rumah sakit, peneliti sering menyaksikan anak prasekolah yang baru dirawat menunjukkan ketakutan, seperti menangis, gelisah, dan menolak tindakan medis. Perawat menyampaikan bahwa terapi bermain seperti mewarnai atau menggambar membantu anak menjadi lebih tenang, namun terapi bermain lego belum pernah diterapkan secara terstruktur di Rumah Sakit Panti Rapih. Ketertarikan peneliti muncul dari keinginan untuk menghadirkan intervensi yang menyenangkan dan efektif dalam mengurangi kecemasan anak. Terapi bermain lego tidak hanya menstimulasi motorik dan kognitif, tetapi juga menjadi media distraksi dari rasa takut selama perawatan. Melihat peluang ini, peneliti ingin mengevaluasi efektivitas terapi bermain lego dalam konteks rumah sakit berbasis traumatis care yang belum memiliki SOP baku untuk terapi bermain.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh terapi bermain lego terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah selama hospitalisasi di Rumah Sakit Panti Panti Rapih

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain lego terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah selama menjalani hospitalisasi di rumah sakit.

1.3.2 Tujuan Khusus

1.3.2.1 Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan usia, jenis kelamin, hari rawat inap, dan pengalaman dirawat sebelumnya di rumah sakit.

1.3.2.2 Mengidentifikasi tingkat kecemasan anak prasekolah saat menjalani perawatan di rumah sakit sebelum dan setelah diberikan terapi bermain lego

1.3.2.3 Mengevaluasi perbedaan rata-rata tingkat kecemasan sebelum dan setelah diberikan terapi bermain pada anak yang dirawat di rumah sakit.

1.3.2.4 Menganalisis dampak terapi bermain lego terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah selama menjalani perawatan di rumah sakit

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu keperawatan anak, terutama dalam penerapan terapi bermain. Penelitian ini dapat menjadi dasar teoritis untuk memahami peran terapi bermain dalam membantu anak prasekolah beradaptasi dengan prosedur perawatan selama menjalani hospitalisasi. Dengan demikian, penelitian ini dapat memperluas wawasan serta strategi keperawatan dalam mendukung kesejahteraan psikologis anak selama proses perawatan

1.4.2 Manfaat Bagi Praktisi

1.4.2.1 Bagi Anak

Terapi bermain lego dapat membantu anak lebih mudah beradaptasi selama masa hospitalisasi, mengurangi stres psikologis selama menjalani perawatan di rumah sakit.

1.4.2.2 Bagi Keluarga

Memberikan informasi dan wawasan kepada orang tua mengenai pentingnya aktivitas bermain yang terstruktur dan terapeutik selama anak menjalani rawat inap untuk membantu proses pemulihan mental dan emosional anak.

1.4.2.3 Bagi tenaga Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan bermanfaat sebagai alternatif terapi bagi anak prasekolah yang mengalami kecemasan selama proses hospitalisasi.

1.4.2.4 Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dalam keperawatan anak serta menjadi tambahan informasi mengenai pengaruh terapi bermain lego terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi.