BAB I
PENDAHULUAN

A.Latar Belakang

Menurut World Health Organization (WHO), masa kanak-kanak mencakup rentang usia sejak lahir hingga 19 tahun (Septina A, 2016). Anak berusia antara tiga hingga enam tahun dikategorikan sebagai anak usia prasekolah; pada masa ini, pertumbuhan fisik cenderung lambat atau tidak terlalu signifikan, namun perkembangan kognitif dan psikologis justru berlangsung pesat (Septina A, 2016).

Masa prasekolah dikenal sebagai periode aktivitas yang sangat tinggi, seiring dengan perkembangan otot yang terus berlangsung dan meningkatnya aktivitas bermain anak. Menurut Wowor dkk. (2017), masa prasekolah merupakan tahapan perkembangan anak yang cukup rentan terhadap berbagai serangan penyakit. Ketika sakit, anak mungkin perlu dirawat di rumah sakit (Saputro & Fazrin, 2017).

Menurut Potter, Perry, Stockert, dan Hall (2020), rawat inap adalah suatu keadaan dimana seseorang ditempatkan di fasilitas kesehatan untuk mendapatkan perawatan dan bantuan, yang seringkali mengakibatkan stres fisik atau psikologis, terutama pada anak-anak. Situasi ini membuat anak sulit beradaptasi dengan lingkungan rumahnya yang unik. Menurut Saputro dan Fazrin (2020), jika anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan baik, ia akan menunjukkan reaksi yang beragam, mulai dari ketakutan akan kehilangan bagian tubuhnya hingga kecemasan menghadapi setiap tindakan medis, serta terus-menerus karena takut berpisah dengan orang tua.

Menurut data World Health Organization (2023), 49% anak mengalami komplikasi terkait hospitalisasi. Di Indonesia pada tahun 2023, persentase anak usia sekolah yang menjalani hospitalisasi mencapai sekitar 30,82% dari total populasi. Data survei Kementerian Kesehatan Republik Indonesia tahun 2023 mengenai anak usia sekolah yang mengalami komplikasi terkait hospitalisasi. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Terapi Bermain Puzzle dalam Mengatasi Kecemasan pada Anak Prasekolah

Akibat Hospitalisasi di UPTD Puskesmas Kecematan Gunungsitoli Barat.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan dalam studi kasus ini adalah bagaimana menerapkan terapi berbasis puzzle untuk mengatasi kecemasan siswa rawat inap di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum.

   Menggambarkan penerapan terapi bermain puzzle dalam mengatasi kecemasan pada anak pra sekolah akibat hospitalisasi di UPTD Gunungsitoli Barat Puskesmas Kecamatan.

2. Tujuan Khusus.

   a. Menunjukkan efektivitas terapi bermain puzzle dalam menangani akibat rawat inap di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.Menggambarkan pengkajian keperawatan pada anak pra sekolah saat penerapan terapi bermain puzzle dalam mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.
   b. Menyajikan diagnosis penyakit pada siswa sekolah dasar pada sesi terapi bermain puzzle untuk mengatasi akibat rawat inap di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.
   c. Menggambarkan intervensi keperawatan pada siswa sekolah dasar selama perawatan bermain puzzle untuk mengatasi dampak rawat inap di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.
   d. Menggambarkan penerapan asuhan keperawatan pada siswa sekolah dasar selama terapi bermain puzzle untuk mengatasi dampak hospitalisasi di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.
   e. Menunjukkan penilaian terhadap performa siswa selama terapi bermain puzzle untuk mengatasi dampak hospitalisasi di UPTD Puskesmas Kecamatan Gunungsitoli Barat.

D. Manfaat Penelitian

1. Studi kasus ini akan bermanfaat bagi:Bagi Responden

   Diharapkan studi kasus ini dapat memberikan manfaat dan meningkatkan pemahaman responden, khususnya mengenai penerapan terapi bermain, puzzle dalam mengatasi kecemasan pada anak pra sekolah akibat hospitalisasi.

2. Bagi Institusi

   Hasil Studi Kasus ini diharapkan bisa menjadi sumber bacaan atau referensi untuk menambah informasi terapi bermain puzzle digunakan untuk menangani kecemasan pada anak usia sekolah akibat rawat inap. belajar Gunungsitoli Prodi D-III Keperawatan.

3. Bagi Tempat Penelitian

   Studi kasus ini diharapkan dapat membantu UPTD Puskesmas Gunungsitoli Barat memperoleh pemahaman lebih lanjut mengenai penggunaan permainan puzzle untuk mengatasi kecemasan pada siswa sekolah dasar akibat rawat inap.