

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Saat anak mengalami sakit dan dirawat di rumah sakit merupakan suatu bentuk krisis atau stressor utama yang terlihat pada anak. Anak-anak sangat rentan terhadap krisis penyakit dan hospitalisasi yang disebabkan oleh adanya stress akibat perubahan keadaan sehat dan rutinitas lingkungan di rumah sakit, serta keterbatasan anak dalam mekanisme pertahanan untuk menghadapi stressor (Wong *et al*, 2009). Penyebab stress yang utama pada anak yang mengalami hospitalisasi adalah perpisahan dengan orang tua, tidak bisa mengendalikan diri, adanya cedera pada tubuh, serta nyeri. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain usia perkembangan, pengalaman sebelumnya tentang penyakit, perpisahan dengan orang tua, hospitalisasi, kemampuan dalam mekanisme pertahanan diri, tingkat keparahan penyakit, serta sistem pendukung yang tersedia (Wong *et al*, 2009).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hospitalisasi menyebabkan anak kehilangan pengendalian diri karena harus menyesuaikan diri dengan rutinitas rumah sakit dan menyebabkan ketakutan pada anak (Coyne, 2006). Penelitian lain menyatakan bahwa pengalaman anak pra sekolah yang pernah dirawat sebelumnya akan mempengaruhi respon anak terhadap hospitalisasi. Pengalaman ini dapat memberikan gambaran kepada anak tentang apa yang akan dialaminya sehingga akan mempengaruhi respon anak dalam menghadapi tindakan yang menyakitkan dan kemampuan mengendalikan kondisi stress (Subardiah, 2009).

Bermain pada anak sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan salah satu cara yang efektif untuk menurunkan stress pada anak, dan juga penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak. Bermain diyakini mampu untuk menghilangkan berbagai batasan, hambatan dalam diri, stress dan frustrasi. Karena bermain memiliki efek *healing* (penyembuhan) dengan adanya sifat katarsis dan kompensasi, menjadikan aktifitas bermain kini berkembang menjadi metode terapi. Menurut Wong (2008) salah satu fungsi bermain yaitu untuk perkembangan intelektual melalui eksplorasi dan manipulasi, anak-anak belajar mengenali warna, bentuk, ukuran, tekstur dan fungsi objek-objek. Kegiatan seperti *puzzle* dan permainan lainnya membantu mereka mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah.

Salah satu permainan lain yang mempunyai manfaat dalam melatih anak menyelesaikan masalahnya yaitu kolase. Permainan keterampilan melengkapi gambar menggunakan stiker atau bahan-bahan berwarna. Akibat melihat gambar, anak akan tertarik dan tidak lekas bosan. Dengan bermain kolase, anak belajar untuk menyelesaikan masalah yang mengasyikkan yang membuat anak tanpa sadar sebenarnya sedang dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Bila anak mampu menyelesaikannya, akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Dalam dirinya tumbuh kepercayaan diri kalau dia mampu menyelesaikannya dengan baik. Kepercayaan diri sangat positif untuk menambah daya kreativitas anak karena membuat anak tidak takut dalam menghadapi atau melakukan sesuatu (Sugiarto, 2008).

Studi pendahuluan dilaksanakan tanggal 1 - 12 Juli 2014 di Rumah Sakit Airlangga kabupaten Jombang melalui observasi terhadap 8 pasien anak umur 3-6

tahun di ruang Arofah, Mudzdalifah, Mina, Multazam dan terhadap perawat di setiap *Nurse Station*. Dari hasil observasi didapatkan data bahwa terdapat 5 pasien anak yang tidak kooperatif terhadap tindakan seperti saat perawat datang untuk pengukuran tanda-tanda vital, pemberian terapi nebuliser tanpa ada terapi bermain kolase, pengambilan darah untuk cek laboratorium, pemberian obat injeksi intra vena. Semua anak memberikan respon bervariasi ada yang menangis, berontak, memeluk ibunya, bahkan menyuruh perawat untuk keluar dari ruangan, serta berteriak minta pulang. Dari hasil wawancara terhadap perawat di setiap *Nurse Station* didapatkan data bahwa orang tua diperbolehkan menemani anak selama perawatan di rumah sakit, tidak terdapat ruang bermain, modifikasi lingkungan seperti dinding bergambar hanya ada satu ruangan, spreng bermotif, alat kesehatan yang bermotif, serta rompi bermotif belum diterapkan di ruangan. Data dari rekam medis Rumah Sakit Airlangga Jombang didapatkan jumlah pasien usia pra sekolah dari bulan Januari sampai Desember 2013 sebanyak 227(31%) dari jumlah total 717 anak yang dirawat di ruang Arofah, Mudzdalifah, Mina dan Multazam dan yang mendapat terapi nebuliser sebanyak 20 anak. Data jumlah pasien anak 6 bulan terakhir tahun 2014 sebanyak 515, anak dengan usia pra sekolah sebanyak 73 anak dan yang mendapat terapi nebuliser berjumlah 15 anak.

Salah satu upaya perawat dalam memberikan asuhan keperawatan pada anak dengan menciptakan lingkungan terapeutik, menarik mulai dari warna tembok, seragam perawat dan hal-hal lainnya untuk menghindari trauma pasien (Nursalam. dkk, 2005). Penanganan anak ketika mengalami pengobatan di rumah sakit harus diupayakan agar anak merasa baik ketika dilakukan perawatan dalam proses penyembuhan sakitnya. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara,

diantaranya adalah dengan memberikan permainan yang sangat disukai pada anak disela-sela proses penyembuhan penyakitnya. Dari upaya tersebut peneliti mencoba memodifikasi alat nebuliser dengan menempelkan bentuk kartun yang menarik dan akrab bagi anak. Berdasarkan fenomena, hasil penelitian, serta konsep teori, maka peneliti tertarik mengkaji lebih jauh tentang Pengaruh Terapi Bermain Kolase Kartun pada jet nebuliser terhadap Tingkat Kooperatif Pada Anak Usia Pra Sekolah (3 – 6 tahun) Selama Prosedur Terapi Nebuliser.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Apakah ada Pengaruh Terapi Bermain Kolase Kartun Terhadap Tingkat Kooperatif Anak Usia Pra Sekolah (3 – 6 tahun) Selama Prosedur Terapi Nebuliser di Rumah Sakit Airlangga Jombang?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1.3.1 TUJUAN UMUM

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Terapi Bermain Kolase Bentuk Kartun Terhadap Tingkat Kooperatif Anak Usia Pra Sekolah(3 – 6 tahun) Selama Prosedur Nebuliser di Rumah Sakit Airlangga Jombang.

1.3.2 TUJUAN KHUSUS

1. Mengidentifikasi tingkat kooperatif anak usia pra sekolah(3 – 6 tahun) sebelum diberi terapi bermain kolase bentuk kartun selama prosedur nebuliser pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol

2. Mengidentifikasi tingkat kooperatif anak usia pra sekolah(3 – 6 tahun) setelah diberi terapi bermain kolase selama prosedur nebuliser pada kelompok intervensi dan kelompok kontrol.
3. Menganalisa pengaruh terapi bermain kolase terhadap tingkat kooperatif anak usia pra sekolah selama prosedur nebuliser.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Bagi Rumah Sakit

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pelayanan keperawatan terutama dalam merawat anak pra sekolah dengan prinsip *atraumatic care* di rumah sakit dan sebagai acuan dalam menentukan kebijakan, sehingga hasil penelitian ini dapat diterapkan di ruang perawatan anak.

1.4.2 Bagi Pasien dan Keluarga

Penelitian ini juga bermanfaat bagi keluarga terutama orang tua untuk mengurangi stress pada anak selama di rumah sakit. Jika anak kooperatif selama prosedur nebuliser akan mendukung dalam pengobatan. Adapun manfaat bagi anak yaitu mengurangi ketakutan dan memberikan kenyamanan selama hospitalisasi sehingga akan meningkatkan sikap kooperatif anak selama dilakukan prosedur nebuliser.

1.4.3 Bagi Institusi

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pendidikan keperawatan yaitu dapat memberikan wawasan dan khasanah ilmu untuk selalu meningkatkan pengembangan ilmu pelayanan khususnya keperawatan anak dengan menggunakan prinsip *atraumatic care* yang diterapkan secara nyata pada

pelayanan keperawatan. Bagi ilmu keperawatan dalam mengembangkan pelaksanaan asuhan keperawatan dengan menggunakan prinsip *atraumatic care* yaitu menggunakan terapi bermain kolase bentuk kartun selama prosedur nebuliser, sehingga diharapkan anak bisa kooperatif.

1.4.4 Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan, gambaran atau masukan untuk penelitian selanjutnya, sehingga kekurangan-kekurangan dari penelitian sebelumnya tentang terapi bermain kolase.