

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sakit serta hospitalisasi yang kerap terjadi pada anak dapat menimbulkan kecemasan dan stress pada semua tingkat golongan usia. Penyebab adanya rasa cemas saat hospitalisasi dipengaruhi oleh banyak faktor seperti lingkungan dengan orang yang asing (adanya dokter, perawat, dan tenaga kesehatan lainnya), lingkungan yang baru, serta respon keluarga yang mendampingi anak selama perawatan (Nursalam, Susilaningrum R, & Utami, 2013). Anak yang menjalani hospitalisasi akan mendapatkan perawatan sesuai dengan penyakit serta kebutuhan dasarnya. Anak akan mendapatkan tindakan invasif seperti pemberian infus, prosedur injeksi, pengambilan sampel darah, operasi, serta intervensi lainnya yang dapat menyebabkan rasa cemas dan takut (Bolin, 2013). Salah satu tindakan yang menimbulkan stressor pada anak yaitu prosedur injeksi. Prosedur injeksi tersebut dapat menyebabkan rasa nyeri dan perasaan traumatik bagi anak preschool (Daniela, 2017). Menurut Dantas & Medeiros (2016) menyatakan bahwa anak usia preschool (2-6 tahun) yang menjalani hospitalisasi mengalami gangguan pada respon psikologis maupun biologisnya. Respon yang sering muncul pada anak preschool adalah marah, menolak, menangis, serta berteriak-teriak bahkan memberontak ketika melihat perawat ataupun dokter yang akan merawatnya (Rn, 2015).

Mengurangi respon stressor yang dialami anak preschool dapat dilakukan salah satunya dengan terapi bermain. Terapi bermain merupakan terapi pada anak

yang menjalani hospitalisasi. Permainan anak akan membuat anak terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan (Supartini, 2012) . Pada saat hospitalisasi anak prasekolah seringkali diberikan teknik distraksi satunya adalah *play therapy*, dimana jenis permainan ini dipilih sebagai mainan sekaligus media yang digunakan untuk terapi. Salah satu permainan *play therapy* adalah bermain *squishy*. Pemberian terapi bermain *squishy* ini dipilih karena cara kerjanya yang mirip dengan stress ball serta dapat mendistraksi anak agar tidak merasa cemas dan ketakutan saat prosedur injeksi (Ayu, 2021) . Belum banyak penelitian yang menjelaskan secara lengkap dan rinci pengaruh terapi bermain *squishy* ini pada anak usia preschool

Berdasarkan data Perhimpunan Nasional Rumah Sakit Anak di Amerika, sekitar 5% anak di Amerika Serikat mengalami hospitalisasi/dirawat di rumah Sakit setiap tahunnya. Berdasarkan survey (SUSENAS) pada tahun 2014 diperkirakan 35 dari 100 anak di Indonesia mengalami hospitalisasi. Penelitian dilakukan untuk melihat respon saat hospitalisasi, pada anak usia 3-12 tahun didapatkan sebanyak 77% anak mengatakan nyeri serta takut saat dilakukan pengambilan darah, sebanyak 63% anak mengalami kekakuan otot, dan 63% anak menangis sampai berteriak (Bursnader & Hernandezreif, 2014). Anak usia *preschool* yang mengalami kecemasan saat menjalani perawatan akibat sakitnya sebanyak 8% dari 1.194.081 anak usia prasekolah (Dinkes Jawa Timur, 2016). Terapi bermain *squishy* ini dapat digunakan untuk mengurangi nyeri yang dapat menimbulkan trauma pada anak usia preschool (Ayu, 2021).

Stress hospitalisasi dapat diatasi salah satu caranya melalui terapi bermain. Kebutuhan bermain bagi anak-anak sangatlah penting, terutama bagi anak yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit. Bermain merupakan aktivitas yang dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun secara psikologis (Diani, 2013). Menurut penelitian sebelumnya (Rizka, 2019) menyatakan terapi bermain squishy dapat menurunkan kecemasan karena ketika anak bermain squishy, anak akan merasa nyaman dan terdistraksi. Menurut Ida Ayu (2021) menyatakan bahwa terapi bermain squishy dapat mempengaruhi respon nyeri anak saat pengambilan spesimen darah karena pada saat perawat melakukan tindakan dapat menurunkan atau mengalihkan intensitas nyeri yang dialami oleh anak preschool. Menurut penelitian sebelumnya, belum banyak penjelasan terapi bermain *squishy* dapat menurunkan tingkat kooperatif dan nyeri anak akibat prosedur injeksi.

Gate Control Theory menyatakan kemampuan endogen untuk mengurangi sekaligus meningkatkan derajat perasaan nyeri melalui modulasi impuls yang masuk ke kornu dorsalis melalui “gate” (gerbang). Gate Control Theory ini dapat mengakomodir variable psikologis dalam persepsi nyeri seperti peranan pikiran, adanya emosi, serta stress dalam menurunkan maupun meningkatkan sensasi nyeri. Stressor yang ditimbulkan oleh prosedur injeksi ini menyebabkan koping menurun (Bahrudin, 2017). Dengan adanya aktifnya gate control yang diperoleh dari terapi bermain squishy ini dapat menjadi teknik distraksi yang mengurangi derajat nyeri dan meningkatkan perilaku kooperatif anak. Kemampuan menganalisa responden dan stimulus sebagai intervensi keperawatan yang tepat akan mengakibatkan tercapainya teknik distraksi yang baik dan penurunan nyeri serta anak dapat

kooperatif bagi anak pra sekolah saat dilakukan prosedur injeksi.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap tingkat kooperatif dan nyeri saat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap tingkat kooperatif dan nyeri pada saat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perilaku kooperatif akibat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* sesudah dilakukan terapi bermain *squishy*
2. Mengidentifikasi intensitas nyeri akibat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* sesudah dilakukan terapi bermain *squishy*
3. Menganalisis pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap perilaku kooperatif pada saat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi
4. Mengalisis pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap intensitas nyeri pada saat prosedur injeksi obat pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Dari segi perkembangan ilmu keperawatan, hasil penelitian ini dapat menambah referensi bidang ilmu keperawatan dalam hal peningkatan pengetahuan tentang pengaruh terapi bermain *squishy* terhadap tingkat kooperatif dan nyeri pada anak *preschool* pada anak yang menjalani hospitalisasi di Rumah Sakit.

1.4.2 Praktis

1. Bagi rumah sakit

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan ruang rawat inap anak sebagai SOP dan edukasi kepada orang tua sebagai salah satu terapi bermain yang dapat meningkatkan perilaku kooperatif dan menurunkan nyeri saat prosedur injeksi pada anak usia *preschool* yang menjalani hospitalisasi.

2. Bagi perawat anak

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang baru mengenai terapi bermain *squishy* untuk meningkatkan perilaku kooperatif dan menurunkan nyeri saat prosedur injeksi pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi.

3. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi terapi bermain dengan *squishy* untuk meningkatkan perilaku kooperatif dan menurunkan nyeri saat prosedur injeksi pada anak *preschool* yang menjalani hospitalisasi.