

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Banyak kasus yang menyebabkan anak-anak harus menjalani rawat inap di rumah sakit, karena kesehatan merupakan hal yang harus dimiliki dan dipelihara dengan baik oleh setiap orang terutama oleh anak-anak. Kesehatan anak harus benar-benar diperhatikan karena akan menunjang terhadap perkembangan anak selanjutnya dimasa yang akan datang, memperhatikan kesehatan anak sejak dini akan menunjang terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak baik dari segi fisik maupun dari segi psikis.

Pasien anak yang menjalani rawat inap di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang pada bulan Agustus tahun 2017 ditemukan sebanyak 12 anak telah dilakukan tindakan operasi dengan berbagai jenis dan macam tindakannya. Pada bulan September tahun 2017 sebanyak 8 anak, sedangkan bulan oktober tahun 2017 sebanyak 15 anak. Artinya jumlah rawat anak dari bulan Agustus ke bulan Oktober mengalami sedikit peningkatan. Setelah anak diberikan tindakan bermain game (*puzzle*) di rumah sakit tidak hanya memberikan rasa senang pada anak, tetapi juga akan membantu anak mengekspresikan perasaan, pikiran, cemas, takut, sedih, tegang dan nyeri pasca tindakan operasi. Sehingga

anak mau merespon saat di ajak komunikasi dengan keluarga, perawat, dokter dan tenaga kesehatan lainnya.

Menurut Nasution (cit Martin, 2008), bermain adalah pekerjaan atau aktivitas anak yang sangat penting. Melalui bermain akan semakin mengembangkan kemampuan dan keterampilan motorik anak, kemampuan kognitifnya, melalui kontak dengan dunia nyata, menjadi eksis di lingkungannya, menjadi percaya diri, dan masih banyak lagi manfaat lainnya (Martin, 2008).

Jenis permainan yang dapat digunakan untuk anak usia prasekolah (3-5 tahun) adalah *associative play*, *dramatic play*, *skill play*, *games* atau permainan, *unoccuiped behaviour* dan *dramatik paly*. Salah satunya adalah *game* atau permainan yaitu jenis permainan yang menggunakan alat tertentu. Dengan skor atau perhitungan dan anak bisa bermain sendiri. Jenisnya merupakan permainanya ular tangga, congklak dan *puzzle* (dalam Supartini, 2012). Salah satu terapi bermain yang dapat digunakan pada anak prasekolah adalah *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat mengembangkan kognisi, kemampuan menyamakan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan motorik halus (Safriyani, 2011).

Sejalan dengan pendapat Rokhmat, Rahmanelli (2007) menyebutkan, “*Puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan Adenan (dalam Soedjatmiko, 2008) menambahkan “*Puzzle* dan *games*

adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat” (dalam Situmorang, 2012).

Nyeri merupakan pengalaman yang sangat individual dan subjektif yang dapat mempengaruhi semua orang di semua usia. Nyeri adalah fenomena kompleks yang melibatkan banyak komponen dan dipengaruhi oleh banyak faktor (Kyle & Carman, 2015). Nyeri merupakan suatu pengalaman yang dialami seseorang dan bersifat subjektif. *Stressor* nyeri dapat berdampak menimbulkan trauma pada anak (Wong, 2009).

Penelitian tentang manfaat terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan nyeri pada anak pasca tindakan operasi belum banyak dikembangkan oleh perawat di rumah sakit. Hasil observasi lapangan yang penulis lakukan ditemukan bahwa perawat yang melakukan asuhan keperawatan pada anak pasca operasi yang mengalami nyeri umumnya memberikan terapi farmakologik dengan berkolaborasi dengan dokter dan hampir tidak pernah melakukan terapi komplementer seperti terapi bermain *puzzle*, perawat lebih sering melakukan relaksasi nafas dalam yang dapat menurunkan nyeri yang dialami oleh pasien.

Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 17 Juli 2017 melalui observasi pada 10 pasien anak pasca tindakan operasi hari ketiga pada usia pra sekolah di ruang Anak Lantai Dasar kelas 1, kelas 2 dan 3 Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Kariadi Semarang dan wawancara dengan perawat di ruang Anak Lantai Dasar telah ditemukan data sebagai berikut.

Dari hasil observasi didapatkan data bahwa dari 10 anak yang diobservasi semuanya tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan seperti saat disuntik, dipasang termometer, saat perawat datang dengan membawa obat, saat diambil darah untuk dicek laboratorium semua anak mengeluarkan respon seperti menangis, meronta-ronta, memeluk ibu, mengajak pulang, dan berteriak.

Sedangkan dari hasil wawancara, perawat di ruang Anak Lantai Dasar mengatakan sebagian besar anak-anak tidak kooperatif terhadap tindakan keperawatan pasca tindakan operasi yang dilakukan oleh medis. Perawat lebih banyak bekerjasama dengan orangtua/keluarga terdekat dari pasien saat melakukan tindakan keperawatan agar anak lebih kooperatif selama tindakan keperawatan. Di Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Kariadi Semarang khususnya di Ruang Anak Lantai Dasar, anak tidak menyiapkan terapi bermain pasca tindakan operasi dalam pemberian asuhan keperawatan pada anak.

B. Rumusan Masalah

Saat perawatan di rumah sakit, anak akan mendapatkan beberapa tindakan perawatan. Anak dapat mengalami kecemasan selama perawatan. Kecemasan dan masalah psikologi yang muncul pada anak dapat dikurangi melalui terapi bermain. Pemilihan alat permainan yang digunakan pada saat terapi bermain harus sesuai dengan ketrampilan, kemampuan, dan minat anak. Terapi bermain yang telah diteliti selama

ini menggunakan alat permainan seperti *lego*, menggambar, *origami*, dan *puzzle*. Terapi bermain game (*puzzle*) untuk mengurangi tingkat nyeri pada anak setelah dilakukan tindakan operasi belum dilakukan, maka perlu adanya penelitian terhadap alat permainan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, masalah yang dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah: bagaimana pengaruh terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga yang di rawat di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum:

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain game (*puzzle*) terhadap tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga yang dirawat Ruang Anak Lantai Dasar Rumah Sakit Umum Pusat Dr. Kariadi Semarang.

2. Tujuan khusus:

a. Mendeskripsikan karakteristik responden yakni umur dan jenis kelamin pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

b. Mendiskripsikan tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum diberikan terapi

bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

c. Mendiskripsikan tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

d. Menganalisis antara pengaruh tingkat nyeri pada anak usia prasekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga sebelum dan setelah diberikan terapi bermain game (*puzzle*) di Ruang Anak Lantai Dasar RSUP Dr. Kariadi Semarang.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pelayanan Keperawatan

a. Menambah Pengetahuan dan kesadaran perawat tentang pentingnya modifikasi kombinasi farmakologi dan non farmakologi dengan terapi terapeutik bermain game (*puzzle*) pada anak usia pra sekolah setelah dilakukan tindakan operasi, sehingga pelayanan keperawatan yang diberikan kepada pasien semakin profesional dan berkualitas.

b. Menjadi masukan bagi institusi pelayanan kesehatan dalam membuat prosedur tetap tentang pelayanan mandiri keperawatan untuk mengurangi nyeri pada pasien anak pasca operasi dengan menggunakan tehnik nonfarmakologis terapi terapeutik bermain game (*puzzle*).

c. Memperkaya intervensi keperawatan untuk merespon nyeri, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan terutamanya terhadap anak.

2. Bagi Perkembangan Ilmu Keperawatan

a. Sebagai perkembangan salah satu metode untuk menurunkan nyeri dalam praktik keperawatan tentang penerapan terapi terapeutik bermain game (*puzzle*) pada pasien anak pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga.

b. Membantu menerapkan ilmu pengetahuan yang berdasarkan *evidence based practice* untuk meningkatkan pelayanan lebih baik kepada pasien.

c. Menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan inovasi-inovasi intervensi keperawatan pada pasien anak pasca tindakan operasi.

3. Bagi Penelitian Keperawatan

a. Menjadi landasan dalam melakukan penelitian selanjutnya tentang terapi modalitas nonfarmakologis dalam keperawatan dengan tehnik bermain game (*puzzle*) pada anak usia prasekolah.

b. Menjadi dasar bagi penelitian yang berhubungan dengan tehnik bermain game (*puzzle*) terhadap nyeri pada anak usia prasekolah.

c. Menjadi dasar bagi penelitian yang berhubungan dengan intervensi keperawatan pada pasien anak usia prasekolah pasca tindakan operasi

d. Menjadi masukan dalam merencanakan dan membuat penelitian keperawatan yang berfokus pada tindakan keperawatan mandiri yang dapat memberikan manfaat nyata bagi pasien.

E. Bidang Ilmu

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini sudah sesuai dengan keseharian peneliti dapatkan di dalam kehidupan sehari-hari. Keteresuaian antara bidang peneliti dengan materi pembahasan yang sesuai dengan jenjang *kairer* dari peneliti itu sendiri. Semoga apa yang peneliti dapatkan dapat memajukan ilmu keperawatan terutama pada perawat anak yang lebih mengutamakan pendekatan dengan terapi bermain game (*puzzle*) pada anak usia pra sekolah pasca tindakan operasi tutup stoma hari ketiga. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa fase anak merupakan fase bermain.

F. Keaslian Penelitian

Sejauh pengetahuan peneliti terdapat beberapa penelitian yang berhubungan dengan peneliti, yaitu :

Tabel 1.1.

Keaslian penelitian

NAMA PENELITI/ JUDUL	TAHUN PENELITIAN	VARIABEL PENELITIAN	DESAIN PENELITIAN	HASIL PENELITIAN	PERBEDAAN PENELITIAN
Rahmawati Dewi Handayani dan Ni Putu Dewi Puspitasari/ Pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif selama menjalani perawatan pada anak usia pra sekolah (3-5tahun) di rumah sakit Panti Rapih Yogyakarta	2008	Pengaruh terapi bermain dan tingkat kooperatif	Observasi, desain <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	Ada pengaruh terapi bermain terhadap tingkat kooperatif pada anak usia prasekolah (3-5tahun)	Perbedaan dengan penelitian tersebut terletak pada variabel, desain dan tempat penelitian
Ika Mega Larasati, Aida Rusmariana/ Efektifitas terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap penurunan nyeri anak usia pra sekolah selama pengambilan darah intravena di RSI PKU Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan	2016	Terapi bermain <i>puzzle</i> selama tindakan keperawatan pengambilan darah intravena	<i>Quast eksperiment</i> , desain <i>post test only control group</i>	Ada pengaruh antara terapi bermain <i>puzzle</i> pada anak usia prasekolah selama tindakan keperawatan pengambilan darah intravena	Perbedaan penelitian tersebut adalah pada variabel dan tempat penelitian
Komang Srianis, dkk/ Penerapan metode bermain <i>puzzle</i> geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk di TK PGRI Singaraja	2013/2014	Terapi bermain <i>puzzle</i> dengan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk	Observasi	Terapi bermain <i>puzzle</i> dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk	Perbedaan penelitian tersebut adalah pada variabel, desain dan tempat penelitian

Ahmad Barokah, dkk/ Pengaruh terapi bermain <i>puzzle</i> terhadap perilaku kooperatif anak usia pra sekolah selama <i>hospitalisasi</i> di RSUD Tugurejo Semarang	2012	Terapi bermain <i>puzzle</i> dengan tingkat kooperatif anak prasekolah	Eksperimen, desain semu, <i>one group</i> <i>pretest and</i> <i>postesis</i>	Ada pengaruh terapi bermain <i>puzzle</i> pada tingkat kooperatif anak prasekolah	Perbedaan penelitian tersebut adalah pada variabel, desain dan tempat penelitian
---	------	---	--	--	---

Penelitian dalam tabel 1.1 adalah penelitian yang membahas masalah yang berkaitan dengan terapi bermain pada anak usia prasekolah yang dirawat di rumah sakit dengan menggunakan permainan game *puzzle*.

Peneliti belum menemukan penelitian maupun publikasi yang berkaitan dengan permainan game *puzzle* untuk mengurangi nyeri pada anak pasca tindakan operasi saat dirawat, oleh sebab itu peneliti akan melakukan penelitian tersebut. Disamping itu, masih jarang sekali di temukan tehnik nonfarmakologis untuk mengurangi rasa nyeri terhadap anak usia pra sekolah (3-5 tahun) pasca tindakan operasi dengan terapi bermain game (*puzzle*). Rata-rata tehnik bermin terapeutik yang digunakan untuk mengurangi nyeri pasca tindakan operasi adalah mewarnai dan menggambar. Pemilihan *puzzle* sebagai alat permainan edukatif (APE) karena dapat berperan dalam kecerdasan dan motorik halus pada anak. Melalui permainan game *puzzle* dapat digunakan sebagai relaksasi dan distraksi terhadap rasa nyeri pada anak. Perbedaan dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti sebelumnya adalah terletak pada tempat dan waktu serta variabel bebas, yaitu pada alat penelitian dengan menggunakan game *puzzle*.