

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada usia prasekolah, masa dimana anak-anak bersenang-senang bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah suatu kesenangan dalam hidup, sambil bermain mengembangkan berbagai keterampilan seperti keterampilan motorik dengan belajar bergerak, berjalan, berlari, dan melakukan aktivitas fisik lainnya. Saat bermain, anak dapat mengungkapkan perasaannya dan merasakan bahwa dirinya berada pada posisi ini atau sedang mengalaminya. Pada usia prasekolah, anak belum maksimal dalam mengekspresikan dirinya karena keterbatasan kemampuan berbahasanya saat bermain dan menghadapi peristiwa yang dialaminya (Amalia, Oktaria, & Oktafani, 2018).

Pola asuh orang tua sangat berpengaruh serta berperan penting dalam perkembangan karakteristik pada anak yang menentukan tingkah laku yang baik atau buruk. Ketika keinginan anak tidak terpenuhi anak cenderung merasa sedih, merengek dan juga menangis. Biasanya anak akan marah ketika disuruh makan atau anak masih asik dengan mainannya, dan anak juga akan menangis saat ditinggal orang tuanya (Astuti, 2019)

Pada usia prasekolah, anak rentan terhadap masalah kesehatan fisik. Respirasi, demam, dan diare penyakit tersebut sering terjadi pada anak-anak prasekolah. Hal ini menyebabkan anak perlu perawatan medis sehingga harus dilakukannya rawat inap atau hospitalisasi (Amallia, Oktaria, & Oktafani, 2018).

Kecemasan adalah perasaan samar-samar takut atau ketakutan. Orang yang mengalami perasaan cemas akan mengalami perubahan sikap emosi, kognitif dan fisik. Ketika anak sedang menjalani hospitalisasi anak akan berespon dengan sikap yang mudah marah, merasa tersinggung, mudah cemas, agresif, penakut, curiga, dan sensitif. Anak yang mengalami kecemasan, saat dilakukan observasi anak akan terlihat diam, tegang, dan takut pada orang asing (Fitriani, Santi, & Rahmayanti, 2017).

Kecemasan yang terjadi pada anak dampak hospitalisasi yaitu disebabkan karena anak berfikir atau penafsiran yang kurang tepat, sehingga anak akan berimajinasi tentang peristiwa yang menakutkan. Misalnya anak ketika melihat dokter, perawat, ataupun petugas kesehatan yang lain akan berfikir bahwa mereka akan melakukan tindakan yang membuat anak merasa nyeri atau kesakitan (Sukarti, Utami, & Rizqiea, 2018). Pengalaman sebelumnya yang tidak menyenangkan juga bisa berpengaruh terhadap respon anak selama masa pengobatan atau hospitalisasi.

Hospitalisasi adalah suatu keadaan dimana anak yang sakit sedang menjalani perawatan dan pengobatan agar sembuh terhadap penyakitnya. Selama proses hospitalisasi perasaan takut dan tegang akan muncul sehingga mengalami kecemasan pada anak, salah satu metode yang dapat digunakan yaitu dengan terapi bermain, hal ini dapat mengurangi kecemasan pada anak selama proses hospitalisasi (Widyatmoko, 2018).

Reaksi utama yang dialami anak ketika mengalami kecemasan akibat hospitalisasi yaitu perpisahan, cedera tubuh, nyeri, serta kehilangan

kendali. Reaksi anak terhadap kecemasan di pengaruhi oleh usia perkembangan, pengalaman sebelumnya. Hal tersebut yang sering dihadapi oleh anak ketika proses hospitalisasi. Anak prasekolah dapat menunjukkan kecemasan akibat perpisahan dengan menolak makan, mengalami masalah tidur, menangis dengan tenang karena kurangnya orang tua, terus-menerus bertanya kapan orang tua mereka akan datang, dan menjauh dari orang lain. Anda dapat secara tidak langsung mengungkapkan kemarahan Anda dengan memecahkan mainan, memukul anak lain, atau menolak untuk bekerja sama dalam kegiatan perawatan diri secara umum. Kemungkinan intervensi, termasuk aktivitas bermain dan perawatan bermain (Mulyanti & Kusmana 2018).

Dunia anak adalah dunia bermain, maka dari itu dengan metode terapi bermain diharapkan dapat mengurangi dampak respon negatif yang ditimbulkan selama proses perawatan, karena selama proses perawatan di rumah sakit anak akan sering melihat tindakan-tindakan medis yang dianggap menautkan dan menimbulkan trauma yang dapat menghambat proses perawatan. Terapi bermain adalah terapi yang diberikan pada anak yang mengalami kecemasan, ketakutan, dan mengenal lingkungannya. Tujuan dari terapi bermain ini yaitu untuk mengurangi kecemasan yang timbul selama perawatan dengan mengalihkan responnya terhadap permainan yang membuatnya tertarik sehingga melupakan sejenak ketakutannya terhadap tindakan medis. Dengan begitu, anak dapat mengekspresikan dirinya, mampu berinteraksi dengan lingkungannya, dan

mencoba hal-hal baru, hal itu juga dapat berpengaruh pada fase tumbuh kembang anak secara optimal (Saputro, 2017).

Dunia bermain merupakan kesenangan bagi anak-anak, hal itu bagian dari fase tumbuh kembang anak. Bukan hanya sekedar bermain saja tetapi juga sambil belajar, agar proses kreativitas pada anak dapat berkembang secara optimal, dengan menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan yaitu menggunakan permainan yang membuat anak tertarik, tidak rumit, permainan yang sederhana, dan tentunya dengan unsur edukatif sehingga membuat anak tidak mudah bosan dan jenuh. Alat bermain tidak harus mahal, unsur mendidiklah yang harus diutamakan, lebih jelas lagi jika dalam menyampaikan materi pelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.

Bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak karena melalui bermain anak menambah pengalaman dan pengetahuannya. Dengan bermain, dapat mengasah keterampilan pada anak, perkembangan kognitif secara optimal. Bermain adalah kegiatan menyenangkan bagi anak, belajar segala sesuatu pasti ada prosesnya dan berdampak positif bagi perkembangan anak. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan rekreasi yang tidak mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan dengan sendirinya dan keinginannya, tanpa ada paksaan dari siapapun. Dengan kegiatan bermain dapat membantu anak dalam hal pengetahuan. Anak-anak tidak mampu berfikir ketika kondisi dirinya terisolasi, melainkan untuk mendapatkan pengetahuan baru perlu berinteraksi dengan

orang lain maupun lingkungan sekitarnya. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak. Proses ini terjadi ketika anak bermain peran dan bermain pura-pura. *Vygotsky* menjelaskan bahwa anak sebenarnya belum mampu berpikir abstrak. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif (Adimayanti & Siyamti, 2020).

Perkembangan psikologis anak praskolah sangat berpengaruh pada keseimbangan motorik kasar dan motorik halusny. Dengan kata lain bermain dapat membantu perkembangan psikologisnya untuk mencapai kematangan dan keseimbangan di masa perkembangannya. Jenis permainan untuk motorik kasar seperti berlari, melompat, bertepuk tangan dan untuk motorik halusny seperti, menyusun gambar puzzle, menyusun balok-balok, menggambar, dan lain-lain (Hartini, dkk, 2018).

Agar terlaksananya terapi bermain dengan hasil yang maksimal, maka dari itu permainan yang digunakan harus menarik, dengan berbagai macam warna-warni, sehingga membuat anak mau untuk di ajak bermain. Bukan hanya sekedar untuk bermain tanpa adanya manfaat, permainan tersebut harus mengandung manfaat bagi tumbuh kembang anak, dalam hal ini permainan Uno Stacko bisa di jadikan alat untuk terapi bermain kepada anak yang mengalami kecemasan akibat efek hospitalisasi. Permainan uno stacko sendiri dalam beberapa tahun terakhir cukup disukai oleh berbagai kalangan karena cukup menarik perhatian.

Permainan uno stacko merupakan permainan menyusun balok menjadi tinggi atau bisa disebut seperti menara, dengan berbagai macam

warna yang menarik seperti warna merah, kuning, biru, hijau dan ungu. Permainan uno stacko ini bisa dijadikan untuk media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak (Rahmayani, Istianti, & Ismail 2021). Dalam balok uno stacko memiliki berbagai jenis yaitu balok angka, balok skip, balok turn around and reverse, balok wild, dan balok draw two (Wardhani, 2020).

Terapi bermain menggunakan lego atau menyusun balok dinilai lebih efektif dalam menurunkan kecemasan sesuai dengan usia anak prasekolah yaitu usia 3 – 6 tahun. Dengan demikian sangat diperlukan terapi bermain untuk mengatasi kecemasan selama perawatan berlangsung pada anak (Suryadi, 2017).

Media permainan uno stacko ini terdapat banyak manfaat. Diantaranya, dapat meningkatkan kemampuan pada anak, karena uno stacko memiliki warna beragam yang menarik serta memiliki huruf vokal dan konsonan yang tertera pada uno stacko tersebut. Hal ini dapat membuat anak belajar mengenal keaksaraan, melatih daya ingat, kreativitas, melatih kesabaran, dan memperluas pengetahuan anak (Padriyah & Hasibuan, 2018). Bukan hanya itu saja, permainan uno stacko juga dapat melatih anak untuk meningkatkan aspek visual spasial dan imajinasi anak yang dituangkan ke dalam sebuah hasil karya (Giasi, 2020). Dengan kata lain media terapi bermain dengan menggunakan uno stacko sangat menarik dan juga menyenangkan, sehingga membuat anak ingin bermain sekaligus

belajar dengan begitu akan di dapatkan hasil yang maksimal (Utami & Kasiyati, 2020).

Berdasarkan latar belakang diatas dimana setiap anak yang dilakukan tindakan medis dengan rawat inap atau hospitalisasi sering mengalami kecemasan sehingga menimbulkan rasa takut terhadap petugas kesehatan dan menjadi tidak kooperatif dalam proses perawatan. Maka dari itu sangat penting untuk dilakukannya penelitian terhadap terapi bermain menggunakan uno stacko. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran terapi bermain uno stacko terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi terhadap anak.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah ini adalah bagaimana gambaran Terapi Bermain Uno Stacko terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi terhadap anak ?

#### **C. Tujuan Penelitian**

##### **1. Tujuan umum**

Penulisan karya ilmiah ini bertujuan untuk memberi gambaran mengenai terapi bermain uno stacko terhadap penurunan kecemasan akibat hospitalisasi terhadap anak

##### **2. Tujuan khusus**

a. Mengetahui tingkat kecemasan, faktor penyebab terjadinya kecemasan pada anak

- b. Menganalisa kasus kelolaan pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi
- c. Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Penulis

Diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan baru serta menambah pengalaman tentang hal baru untuk menambah jam terbang ke depannya.

2. Umum

Untuk membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan memberikan informasi tentang pentingnya penerapan terapi bermain Uno Stacko pada anak usia prasekolah untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi.

3. Pembaca

Dapat digunakan sebagai data dasar untuk peneliti selanjutnya yang berhubungan tentang terapi bermain Uno Stacko.