

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kecemasan bisa didefinisikan sebagai respon tubuh manusia pada keadaan yang membuat psikologis atau fisik seseorang merasa ketakutan diikuti aktivitas sistem syaraf otonom sebagai bentuk respon terhadap ancaman non spesifik (Carpenito, 2021). Kecemasan pre operasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain takut pada nyeri, takut dengan ketidaktahuan, takut akan kecacatan dan takut terhadap kematian. Kecemasan paling tinggi terdapat pada pasien yang akan menjalani operasi mayor, sedangkan kecemasan paling rendah terjadi pada pasien yang akan menjalani operasi minor (Wardani, 2019).

United Nations Emergency Children's Fund (UNICEF) mengatakan jumlah anak usia prasekolah pada tiga negara terbesar dunia sejumlah 148 juta, anak yang menjalani rawat inap di rumah sakit mencapai angka 57 juta anak per tahun, dengan sekitar 75% anak usia prasekolah mengalami kecemasan dan ketakutan ketika akan menjalani operasi (Saputro, H & Fazrin Intan, 2017). Sedangkan menurut (SUSENAS) Survei Kesehatan Nasional (2018) mengatakan anak usia prasekolah berjumlah 20,72% dari total penduduk yang ada Di Indonesia dan diperkirakan 35 per 100 anak prasekolah mengalami hospitalisasi, dimana 45% diantaranya mengalami kecemasan ketika akan menjalani operasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa dampak hospitalisasi yang cukup tinggi terjadi pada anak usia prasekolah. Dapat disimpulkan angka kejadian paling tinggi anak yang mengalami hospitalisasi ketika akan menjalani operasi adalah anak usia prasekolah (Apriany et al., 2018).

Dalam dunia keperawatan telah banyak dikembangkan beberapa terapi untuk mengatasi cemas. Jenis terapi non-farmakologis yang disarankan untuk mengatasi kecemasan antara lain *massase* dan stimulasi, terapi panas dan es, teknik distraksi tarik nafas dalam, teknik distraksi terapi musik, *hypnosis*, teknik distraksi terapi

bermain. Distraksi merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi kecemasan dengan mengalihkan perhatian pasien pada hal lain sehingga kecemasan yang dialami pasien dapat dilupakan. Rangsangan sensorik yang menyenangkan dapat memicu pelepasan endorfin, sehingga rangsangan kecemasan dapat ditekan (Smeltzer & Bare, 2017).

Salah satu terapi distraksi yang bisa diterapkan adalah *game*. Permainan atau *Game* dimainkan dengan beberapa aturan tertentu, ada yang menang dan ada yang kalah pada situasi yang tidak serius dengan tujuan *refreshing*. Permainan dimulai dari *game* yang berbasis teks sederhana sampai permainan kompleks yang menggabungkan grafik dengan dunia virtual yang dapat dimasuki oleh banyak pemain pada saat bersamaan. Ada banyak permainan yang berhubungan dengan komunitas, menjadikan permainan digunakan sebagai sarana aktivitas sosial yang bisa melampaui permainan pemain tunggal (Surbakti, 2017).

Game adalah salah satu produk teknologi yang saat ini berkembang pesat dan menarik di masyarakat umum khususnya anak usia prasekolah sampai dewasa muda. Akan tetapi adiksi *game* akan berdampak negatif. Anak yang kecanduan *game* dapat merasakan dampak dari *game* jika dilakukan setiap hari tanpa terkontrol. *Game* dapat berdampak negatif pada penggunaanya jika *game* ini dimainkan secara berlebihan sehingga akan mengakibatkan anak sering bolos sekolah hingga malas mengerjakan pekerjaan rumah. Pada dasarnya, *game* ini hanya dibuat untuk tujuan hiburan. Selain dampak negatif dari bermain *game*, orang tua juga bisa mempertimbangkan dampak positif dari bermain *game*, salah satunya adalah untuk menambah wawasan dengan *game* yang berbasis edukasi dan juga bisa menghilangkan stress atau kecemasan yang terjadi (Pamuja *et al*, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan Apriana *et al* (2019) yang berjudul Terapi Bermain *Puzzle* pada Anak Usia 3 - 6 Tahun Terhadap Kecemasan Pra Operasi di Ruang Bedah Anak RSUD Dr. H. Abdul Moeloek Provinsi Lampung menunjukan

bahwa terdapat penurunan tingkat kecemasan pre operasi pada pasien anak usia prasekolah. Sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* menunjukkan tingkat kecemasan sedang dengan nilai *mean* 64,30 menggunakan pengukuran uji *t dependent* dan setelah diberikan terapi bermain berubah menjadi kecemasan ringan dengan nilai *mean* 48,60. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh (Uswatun, 2023) yang berjudul Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Tingkat Kecemasan Pre Operatif pada anak prasekolah diruang bedah RSUD Dr.R Soedjono Selong menunjukkan nilai tingkat kecemasan yang terjadi pada anak usia prasekolah yang menjalani fase pre operatif mengalami perubahan setelah diberikan terapi bermain dimana 11 anak (52,4%) yang mengalami kecemasan sedang sebelum pemberian terapi bermain mewarnai gambar, seluruh anak mengalami penurunan kecemasan menjadi kecemasan ringan, kemudian 7 anak (33,3%) terjadi kecemasan berat, 6 anak mengalami penurunan kecemasan menjadi kecemasan sedang dan 1 anak mengalami kecemasan ringan, dari 2 anak mengalami kecemasan ringan setelah diberikan terapi bermain mewarnai gambar tetap mengalami kecemasan ringan. Terapi bermain dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah dikarenakan terapi bermain dapat mengalihkan fokus anak yang sebelumnya berfokus pada tindakan pembedahan beralih fokusnya pada permainan yang dimainkan, dalam penelitian *game* memberikan efek pengalihan terhadap stres (Indahtiningrum, 2013). .

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 5 Januari 2024 di Rumah Sakit Mitra Keluarga Tegal terhadap 3 orang anak usia pra sekolah yang akan menjalani operasi didapatkan data anak pertama menunjukkan sikap rewel dan menangis, anak kedua menunjukkan sikap gelisah dan anak ketiga menunjukkan sikap gelisah dan rewel. Tindakan yang dilakukan perawat untuk mengurangi kecemasan yaitu hanya meminta bantuan orang tua anak tersebut untuk mendampingi, biasanya orang tua anak akan memberikan ponsel mereka untuk menonton film yang ada di youtube supaya bisa menenangkan anaknya. Penanganan kecemasan pada anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi sudah dilakukan baik dari orang tua maupun perawat di Rumah Sakit Mitra

Keluarga Tegal namun belum begitu efektif. Terapi bermain *game* juga belum diterapkan padahal terapi bermain *game* menjadi salah satu pilihan untuk menangani kecemasan pada anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi karena *game* menggunakan ponsel yang sangat disukai anak, *game* juga dipilih karena permainanannya sering dimainkan oleh anak sehingga anak bisa fokus pada permainanannya yang mengakibatkan anak melupakan kecemasannya terhadap tindakan operasi.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti merasa tertarik untuk meneliti masalah penanganan kecemasan pada pasien anak usia prasekolah dengan menggunakan terapi bermain *game* yang tersedia di ponsel sehingga dapat mengetahui rentang penurunan tingkat kecemasan yang terjadi pada anak usia prasekolah yang akan menjalani operasi.

1.2. Tujuan Penelitian

1.2.1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *game* terhadap kecemasan pasien pre operasi pada anak usia prasekolah.

1.2.2. Tujuan Khusus

- 1.2.2.1 Mengidentifikasi kecemasan pasien pre operasi pada anak usia prasekolah sebelum diberikan terapi *game*.
- 1.2.2.2 Mengidentifikasi kecemasan pasien pre operasi pada anak usia prasekolah setelah diberikan terapi *game*.
- 1.2.2.3 Mengidentifikasi pengaruh terapi bermain *game* terhadap kecemasan pasien pre operasi pada anak usia prasekolah.

1.3. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain :

1.3.1. Manfaat Aplikatif

Diharapkan penelitian ini dapat diterapkan di ruang bedah rumah sakit untuk mengatasi masalah kecemasan pre operasi pada pasien anak usia prasekolah.

1.3.2. Manfaat Keilmuan

Diharapkan dengan penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi pelayanan kesehatan terkait pengaruh *game* terhadap kecemasan pasien pre operasi.

1.3.3. Manfaat Metodologi

Diharapkan dengan penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya dan menambah wawasan baru bagi mahasiswa tentang bidang psikologis dan bagi masyarakat umum.

