

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan dan batasan studi kasus.

1.1. Latar Belakang

Gastroenteritis Akut adalah penyebab utama morbiditas dan mortalitas pada anak-anak berusia kurang dari lima tahun di negara-negara berpenghasilan rendah dan menengah (Farfan et al., 2020). Menurut *World Health Organization* (2017) penyakit *Gastroenteritis Akut* merupakan penyebab kematian kedua pada anak di bawah lima tahun dan bertanggung jawab atas kematian sekitar 525.000 anak setiap tahun. Secara global terdapat 1,7 miliar kasus penyakit *Gastroenteritis Akut* pada anak setiap tahun.

Menurut pusat data Indonesia (2018) pada tahun 2017 jumlah *Gastroenteritis* balita yang dilayani di sarana kesehatan sebanyak 4.274.790 penderita dan terjadi peningkatan pada tahun 2018 yaitu menjadi 4.504.524 penderita atau 62,93 % dari perkiraan *gastroenteritis* di sarana kesehatan. Insiden *Gastroenteritis* semua umur secara nasional adalah 270/1.000 penduduk. Provinsi Jawa Barat pada tahun 2018 terdapat kasus sebanyak 137 kasus. Data laporan di Rumah Sakit Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Masjid Kota Bekasi tiga bulan terakhir penderita *Gastroenteritis* dari bulan Juni-Agustus sebanyak 80 pasien.

Gastroenteritis Akut merupakan terjadi peningkatan pengeluaran tinja dengan konsistensi lebih lunak atau lebih cair dari biasanya dan terjadi paling sedikit tiga kali dalam 24 jam. *Gastroenteritis Akut* di mana virus menyumbang 75 % hingga 90 % dari *gastroenteritis* infeksi akut pada masa anak-anak. Sekitar 20 % kasus disebabkan oleh bakteri. Diare yang berlangsung setidaknya selama 14 hari sering disebabkan oleh infeksi parasit, yang merupakan kurang dari 5 % kasus *gastroenteritis* akut. Mikroorganisme penyebab spesifik bervariasi musim dan iklim (Hartman et al., 2019).

Penanganan *gastroenteritis* sangat penting dan harus selalu diwaspadai karena sering terjadi keterlambatan dalam pertolongan dan mengakibatkan kematian (Anggraeni, 2017). Karena penanganan *gastroenteritis* sangat penting hal tersebut menyebabkan anak harus menjalani perawatan di Rumah Sakit yang menyebabkan *hospitalisasi*. Anak ketika menjalani perawatan di Rumah sakit akan memberikan pengalaman baik secara fisik maupun psikologis bagi anak. Anak yang mengalami *Hospitalisasi* atau perawatan di Rumah Sakit akan mengalami berbagai perasaan tidak nyaman salah satunya yaitu kecemasan (Sri, 2018).

Hospitalisasi merupakan suatu keadaan dimana anak diharuskan untuk dirawat di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangannya kembali ke rumah karena suatu hal tertentu. Saat dirawat di rumah sakit, anak harus menghadapi lingkungan yang asing, pemberian asuhan yang tidak dikenal, baik itu medis maupun keperawatan. Anak-anak sering kali harus mengalami prosedur yang mengalami nyeri, kehilangan kemandirian dan berbagai hal yang tidak mereka ketahui (Sholehati et al., 2018).

Anak sering menganggap prosedur medis invasif dengan ketakutan dan kecemasan, sehingga dapat menyebabkan anak kurang kooperatif terhadap perawat. Pemberian injeksi obat intravena adalah salah satu prosedur yang sering diberikan pada anak saat dirawat dan akan menimbulkan kecemasan dan takut pada anak yang akibatnya dapat menyebabkan gagalnya prosedur perawatan yang akan mereka dapatkan (Putri et al., 2016). Rasa takut dan kecemasan yang berlangsung lama akan menimbulkan penolakan saat diberikan tindakan dan dapat menimbulkan trauma pada anak saat keluar dari rumah sakit. Penanganan ketakutan dan kecemasan pada anak dapat menimbulkan rasa nyaman pada anak. Rasa nyaman dan kesenangan dapat diperoleh melalui kegiatan terapi bermain (Latif, 2019).

Terapi bermain merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk membantu menurunkan ketegangan emosional yang dirasakan anak. Secara bertahap respon psikis maupun fisiologis kecemasan dan ketakutan akan berkurang. Salah satu jenis permainan yang dapat dilakukan di Rumah Sakit adalah bermain boneka tangan (Saputro & Intan, 2017). Boneka tangan dapat menjadi terapi dalam pelaksanaan perawatan di rumah sakit juga sebagai mediator untuk mengekspresikan perasaan anak, mengajak anak dalam dunia fantasi dan imajinasinya. Permainan boneka tangan merupakan permainan terapeutik yang dapat membantu untuk mengidentifikasi rasa takut, mengalihkan perasaan nyeri kecemasan dan kesalahpahaman dalam mengajari anak tentang apa yang terjadi kepada mereka dan anak dapat merasa aman, santai, dan belajar (Putri et al., 2016).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pemberian terapi bermain boneka tangan. Pada penelitian tersebut menunjukkan pemberian terapi bermain boneka tangan dapat menurunkan tingkat kecemasan baik menurunkan tanda-tanda vital maupun skala ekspresi klien pada anak *Post OP* tutup Kolostomi Atresia Ani (Anggreni, 2018). Penelitian tersebut sejalan dengan Kartika et al., (2020) yang menyatakan metode cerita dengan menggunakan boneka tangan efektif untuk menurunkan tingkat nyeri pada anak saat dilakukan tindakan invasif di RSUD AL Ihsan Provinsi Jawa Barat. Pada penelitian lainnya menyatakan pemberian terapi bermain dengan boneka tangan dapat menurunkan rasa cemas akibat *Hospitalisasi*

pada anak yang dirawat di Rumah Sakit (Dehghan et al., 2017; Hidayati & Asti, 2019; Manalu et al., 2021; Rahayu, 2016; Setiawati & Sundari, 2019; Sri, 2018). Pada penelitian Hidayati & Asti (2019) tidak hanya menurunkan rasa cemas akan tetapi dapat meningkatkan keterampilan dan komunikasi pada anak.

Berdasarkan dari data tersebut maka penulis ingin melakukan asuhan keperawatan anak *Gastroenteritis Akut* dengan terapi bermain *Hand Puppet* terhadap dampak *Hospitalisasi* di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada Karya Ilmiah Akhir-Ners (KIA-N) ini yaitu bagaimana penerapan asuhan keperawatan anak *Gastroenteritis Akut* dengan terapi bermain *Hand Puppet* terhadap dampak *Hospitalisasi* di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi.

1.3. Tujuan Penelitian

1.3.1. Tujuan Umum

Untuk menerapkan asuhan keperawatan anak *Gastroenteritis Akut* dengan terapi bermain *Hand Puppet* terhadap dampak *Hospitalisasi* di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi

1.3.2. Tujuan Khusus

1. Melakukan pengkajian dalam memberikan asuhan keperawatan pada anak dengan *Gastroenteritis Akut* di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi
2. Menetapkan diagnosa keperawatan pada anak dengan *Gastroenteritis Akut* di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi
3. Menyusun intervensi keperawatan pada anak mengalami *Gastroenteritis Akut* dengan pemberian terapi bermain boneka tangan di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi
4. Melaksanakan Implementasi keperawatan pada anak yang mengalami *Gastroenteritis Akut* dengan pemberian terapi bermain boneka tangan di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi
5. Melakukan evaluasi pada anak yang mengalami *Gastroenteritis Akut* setelah diberikan terapi bermain boneka tangan di Ruang Anggrek RSUD Dr. Chasbullah Abdul Majid Kota Bekasi
6. Melakukan discharge planning dari masing-masing pasien anak dengan gastroenteritis akut

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Bagi Institusi pendidikan

Diharapkan dari hasil kajian ini dapat menambah bahan bacaan dan informasi bagi mahasiswa Universitas Esa Unggul dan dapat dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya.

1.4.2. Bagi pelayanan kesehatan

Diharapkan dari hasil kajian ini dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk memberikan masukan terkait mengenai penanganan kecemasan pada anak dengan terapi bermain boneka tangan.

1.4.3. Bagi pasien

Diharapkan dapat dijadikan pengetahuan dan pembelajaran tambahan bagi keluarga maupun lingkungan sekitar dalam menangani diare terhadap anak dan mengenalkan terapi bermain untuk menurunkan kecemasan pada anak

1.4.4. Bagi perawat

Diharapkan mampu memberikan manfaat dalam praktik keperawatan anak dalam mengelola kasus *Gastroenteritis Akut* dengan kecemasan dengan terapi bermain boneka tangan terhadap penurunan kecemasan.

1.5. Batasan Studi Kasus

Tabel 1.1 Batasan Studi Kasus

No	Nama peneliti dan judul	Metode	Hasil Penelitian
1	Kartika et al., (2020) Pengaruh cerita menggunakan boneka tangan terhadap skala nyeri pada anak saat dilakukan tindakan invasif di RSUD Al Ihsan Provinsi Jawa Barat	Jenis penelitian kuantitatif dengan desain <i>pre eksperimental (posttest only control design)</i> , sampel dalam penelitian responden yang dilakukan tindakan invasif. Penelitian ini dilakukan ada 26 anak dan dibagi kedua kelompok. Peneliti melakukan kunjungan tiga kali. Kunjungan pertama peneliti memberikan petunjuk terlebih dahulu kepada orangtua untuk ketersediaan anaknya menjadi responden setelah \pm 10 menit <i>informed consent</i> , peneliti melakukan kunjungan kedua membawa anak ke ruang tindakan untuk memberikan intervensi metode, kunjungan ketiga setelah \pm 5-10 menit selesai dilakukan tindakan	Analisis yang digunakan yaitu uji <i>Mann Whitney U tes</i> , terdapat pengaruh yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok intervensi (p -value 0,002; α = 0,005). Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode cerita dengan menggunakan boneka tangan efektif untuk menurunkan tingkat nyeri.

		invasif dan diberikan metode cerita	
2	Rahayu, (2016) Analisis Praktik Klinik keperawatan pada An. A dengan <i>Post Operasi</i> Laparatomi Explorasi Invaginasi dengan terapi boneka tangan untuk mengurangi dampak <i>Hospitalisasi</i> di ruang PICU RSUD A. Wahab Sjahranie Samarinda 2015.	Penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (<i>case study</i>).	Diperoleh hasil bahwa pemberian intervensi terapi bermain boneka tangan pada pasien dengan masalah kecemasan dapat berkurang.
3	Setiawati & Sundari (2019) Pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak sebagai dampak <i>Hospitalisasi</i> di RSUD Ambarawa	Jenis penelitian ini adalah <i>quasi eksperimen</i> dengan <i>desain one group pre test- dan post test design</i> . Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik non probability sampling dengan <i>accidental sampling</i> . Intervensi diberikan pada usia 0-12 tahun. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan terapi bermain sesuai dengan usianya yaitu untuk anak usia 0-1 tahun menggunakan terapi bermain berupa menyusun donat warna-warni, untuk usia 1-3 tahun menggunakan terapi bermain menyusun puzzle, untuk anak usia 4- 6 tahun menggunakan boneka tangan, dan 6-12 bisa dengan menggunakan puzzle dan mewarnai gambar	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata rata kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain di RSUD Ambarawa didapatkan bahwa nilai rata rata sebesar 20.77, nilai minimum 5, nilai maksimum 34 dan standar deviasi 8.310 sedangkan kecemasan setelah dilakukan terapi bermain di RSUD Ambarawa didapatkan bahwa nilai rata rata sebesar 14.87, nilai minimum 7, nilai maksimum 24 dan standar deviasi 5.290. Hasil akhir penelitian ini adalah ada pengaruh terapi bermain terhadap penurunan kecemasan anak sebagai dampak <i>Hospitalisasi</i> di RSUD Ambarawa dengan <i>P-value</i> =0.003< $\alpha=0.05$. Ada pengaruh terap bermain terhadap

			penurunan kecemasan anak sebagai dampak <i>Hospitalisasi</i> di RSUD Ambarawa.
4	Hidayati & Asti, (2019) Terapi boneka tangan untuk menurunkan ansietas anak karena efek hospitalisasi	Penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus (<i>case study</i>). Yang dilakukan pada 8 pasien pada usia (3-5 tahun). Pada penelitian melakukan terapi boneka tangan sebanyak 1 kali.	Setelah diberi terapi boneka tangan didapatkan hasil yang menunjukkan terjadinya penurunan tanda gejala ansietas dari 95,2% menjadi 42,9% dan peningkatan keterampilan komunikasi dari 14,2% menjadi 50%.
5	Anggreni (2018) Analisis Praktek Klinik Keperawatan Pada An. D dengan Diagnosa Post OP Tutup Kolostomi E.C Atresia Ani Dengan Intervensi Inovasi Bermain Boneka Tangan dan Bercerita Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Di ruang PICU RSUD. Abdul Wahab Sjahranie Samarinda	Ini adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi <i>kasus (case study)</i> .	Berdasarkan hasil analisis selama tiga kali dapat disimpulkan bahwa hasil intervensi dengan skor 9 (tidak ada kecemasan) jadi dapat disimpulkan terdapat pengaruh bermain boneka tangan dan bercerita terhadap tingkat kecemasan , baik dari tanda-tanda vital maupun sekala ekspresi klien
6	Dehghan et al., (2017) <i>The effectiveness of Dramatic Puppet and Therapeutic Play in Anxiety Reduction in Children Undergoing Surgery: A Randomized Clinical Trial</i>	Pada penelitian ini menggunakan teknik acak dalam menentukan sampel. Sampel yang digunakan sebanyak 75 anak dan dibagi menjadi 3 kelompok (<i>dramatic puppet, therapeutic play, dan control</i>).	Temuan mengungkapkan bahwa perubahan skor kecemasan setelah intervensi berbeda secara signifikan di antara ketiganya kelompok ($P<0,001$), sehingga terjadi penurunan skor kecemasan pada kedua kelompok intervensi (boneka dan bermain) dan meningkat pada kelompok intervensi. kelompok kontrol

7	<p>Manalu et al., (2021)</p> <p><i>Effect of Puppet Play Therapy on Anxiety in Preschoolers with Thalassemia at the Thalassemia polyclinic Al-ihsan Ballendah Hospital, Bandung Regency</i></p>	<p>Pada penelitian ini metode yang digunakan quasi experiment dengan 1 kelompok pre-post test tanpa kontrol pada anak dengan thalassemia berusia 3-6 tahun</p>	<p>Hasil uji statistik Wilcoxon diperoleh angka signifikansi yaitu $p = 0,009$, dengan demikian $p < (0,009 < 0,05)$ maka H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat kecemasan anak thalassemia sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain boneka.</p>
8	<p>Larasaty & Sodikin, (2020)</p> <p>Pengaruh Terapi Bermain <i>Storytelling</i> Dengan Media <i>Hand Puppet</i> Terhadap Kecemasan <i>Hospitalisasi</i> Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Dr. R. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan desain pra eksperimental dengan pendekatan <i>one group pre test - post test design</i>.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan skor kecemasan pra intervensi adalah 3,76 hingga 0,67891 dan skor kecemasan pasca intervensi adalah 1,63 hingga 0,80872 yang berarti terapi <i>Hand Puppet storytelling</i> efektif untuk menurunkan kecemasan rawat inap pada anak prasekolah di RSUD dr. R. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga pada kelompok intervensi ($p=0,0001$)</p>