

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Demam adalah suatu kondisi dimana suhu tubuh meningkat diatas normal. Suhu tubuh manusia tergolong hipotermua yaitu $<36,5$, normal $36,5-37,5$, dan dikatakan hipertermi $>37,5$ (Dzulfaijah, 2017). Demam bukanlah penyakit melainkan gejala dari suatu penyakit. Demam adalah respon normal tubuh terhadap adanya infeksi. Salah satu Infeksi yang terkenal adalah demam tifoid/ tifus. Tifoid adalah penyakit infeksi sistemik akut yang disebabkan oleh bakteri *Salmonella thypi*, dan berhubungan dengan gejala demam yang berlangsung lebih dari seminggu, menggigil, sakit kepala atau pusing, dan disertai adanya gangguan saluran pencernaan.(Harnani et al., 2019)

Anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit dapat menunjukkan reaksi seperti protes, putus asa, dan denial. Sikap denial dapat berupa menangis, bergantung pada ibu, dan menolak makan atau minum obat. Akibatnya, perkembangan dan penyembuhan anak dapat terhambat oleh tinggal di rumah sakit.(Anisha & Lestari, 2022), sehingga media yang dapat menyalurkan kecemasan pada anak diperlukan untuk mengurangi kecemasan anak. Beberapa teknik distraksi termasuk membaca buku, menggambar, bernyanyi, bercerita, dan terapi bermain puzzle. Salah satu pilihan teknik distraksi adalah terapi bermain Puzzle,

karena bermain diharapkan untuk membantu proses penyembuhan anak dan membantu mereka berkolaborasi dengan perawat.(Handajani & Yunita, 2019).

Dalam suatu lingkungan baru ataupun pada situasi dan orang-orang yang baru, anak-anak akan merasa tidak nyaman, dan hal tersebut dapat menjadi pemicu terjadinya kecemasan pada anak, termasuk ketika mereka harus dirawat di suatu rumah sakit atau yang biasa kita kenal dengan hospitalisasi, yang berarti mereka harus masuk dalam lingkungan, suasana dan orang baru yang ditemui.

Perasaan cemas merupakan sebuah dampak dari hospitalisasi yang dapat dialami oleh anak karena menghadapi stressor yang ada disekitar lingkungan rumah sakit. perasaan-perasaan ini termasuk cemas, marah, takut, lingkungan yang asing, berpisah dari orang tua, kekurangan informasi, kehilangan kebebasan, dan kemandirian. (Sapardi & Andayani, 2021).

Perawatan anak di rumah sakit merupakan pengalaman yang penuh dengan stres, baik bagi anak maupun orang tua. Untuk itu anak memerlukan media yang dapat mengekspresikan perasaan tersebut dan mampu bekerja sama dengan petugas kesehatan selama dalam perawatan. Media yang paling efektif adalah melalui kegiatan permainan. Bermain sangat penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan sosial anak. Seperti kebutuhan perkembangan mereka, kebutuhan bermain tidak berhenti pada saat anak-anak sakit atau di rumah sakit. Sebaliknya, bermain di rumah sakit memberikan manfaat utama yaitu meminimalkan munculnya masalah perkembangan anak (Handayani et al., 2023)

Badan kesehatan dunia world health organisation (WHO) Memperkirakan jumlah kasus demam thypoid di seluruh dunia mencapai 17 juta per tahun dengan 600.000 orang meninggal karena penyakit ini dan 70% kematiannya terjadi diAsia. Diperkirakan angka kejadian dari 150/100.000 per tahun di Amerika selatan dan 900/100.000 per tahun di Asia. Prevelensi kasus demam thypoid dari 11,36 per 1.000 penduduk, terjadi pada anak usia kurang dari 15 tahun.Menurut WHO angka penderita demam thypoid di indonesia mencapai 81% per 100.00.pravelensi thypoid dijava tengah pada tahun 2018 tercatat sebesar 1,61%.pravelensi klinis thypoid banyak ditemukan pada anak usia sekolah yaitu kisaran 5-14 tahun yaitu sebesar 1,9%.terendah pada bayi yakni 0,85%. (Awa et al., 2019)

Pravelensi Nasional untuk demam thypoid (berdasarkan diagnosis tenaga kesehatan) adalah 1,60%. Sebanyak 14 provinsi mempunyai pravelensi demam thypoid diatas pravelensi nasional yaitu ifoid di atas prevalensi nasional yaitu Nanggroe Aceh Darussalam (2,96%), Bengkulu (1,60%), Jawa Barat (2,14%), Jawa Tengah (1,61%), Banten (2,24%), NTB (1,93%), NTT (2,23%), Kalimantan Selatan (1,95%), Kalimantan Timur (1,80%), Sulawesi Selatan (1,80%), Sulawesi Tengah (1,65%), Gorontalo (2,25%), Papua Barat (2,39%), dan Papua (2,11%) (BPPK,2013;Risksedas,2013). Data Riset Kesehatan Dasar (Risksedas).

Berdasarkan data dari Dines kesehatan provinsi sulawesi tenggara angka kejadian kasus demam thypoid di sulawesi tenggara tahun 2019 sebanyak 57,64% kasus dan mengalami kenaikan pada tahun 2020 menjadi 67,79% dan pada tahun 2021 sebanyak 71,55% kasus yang tersebar diseluruh kabupaten kota dengan pravelensi yang berbeda-beda di setiap tempat Pravelensi demam thypoid di kota kendari menempati urutan pertama disulawesi

tenggara dengan angka kejadian kasus sebanyak 28,22% untuk seluruh wilayah di kota kendari kasus demam thypoid menempati 10 besar penyakit terbanyak (Dinkes Provinsi Sulawesi Tenggara tahun.2021).

Adapun kasus Demam Thypoid pada anak di RSUD Kota Kendari pada tahun pada tahun 2019 didapatkan sebanyak 48 kasus,dan di tahun 2020 di dapatkan data sebanyak 16 kasus,dan di tahun 2021 di dapatkan data sebanyak 13 kasus, kemudian di tahun 2022 di dapatkan data sebanyak 8 kasus, dan di tahun 2023 di dapatkan data sebanyak 4 kasus.Demam thypoid pada anak 1-14 tahun (Laporan tahunan RSUD Kota Kendari tahun 2023).

Demam thypoid adalah penyakit yang disebabkan oleh organisme *salmonella thypi*, yang menyebabkan adanya infeksi sistematis yang dapat ditularkan terutama melalui air atau makanan yang terkontaminasi oleh kotoran manusia. Demam thypoid disebabkan oleh *salmonella enterika subspesiesenteri carserovar thypi* dan *salmonella thphi*. Infeksi sistematis, demam thypoid, adalah penyebab utama penyakit dan kematian di wilayah tanpa akses ke fasilitas sanitasi yang layak, di mana air terpapar dan makanan yang terkontaminasi tinja merupakan sumber infeksi tertinggi (Marchello et al.,2020).

Bermain adalah salah satu kebutuhan anak untuk tahap perkembangan yang dijalani dan tidak lepas dari bermain. ketika bermain, anak tidak hanya mengarahkan tenaga secara fisik saja tetapi juga melibatkan seluruh emosi, perasaan dan pikirannya. Demikian pula pada anak yang sakit, bermain dapat menjadi media psikoterapi karena kegiatan ini dapat membuat anak mengatasi berbagai macam perasaan yang tidak menyenangkan dalam dirinya (Nur Oktavia Hidayati et al., 2021).

bermain puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang dianggap sebagai media yang bisa membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan serta mata, kelebihan dari terapi bermain puzzle dapat membantu perkembangan psikososial pada anak saat bermain, maka perhatian anak teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya, dapat memberikan kesenangan kepada anak saat bermain sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun (Hartini et al., 2023).

Terapi bermain puzzle efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dikarenakan terapi bermain puzzle merupakan permainan tidak membutuhkan energi yang banyak dan perlahan mengalihkan rasa cemas serta anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun, sabar dalam menyelesaikan sesuatu sehingga anak- anak akan merasa nyaman selama berada dirumah sakit. bermain puzzle dapat membantu perkembangan psikososial anak, perkembangan mental dan kreativitas (Yulianto & Arlita, 2020).

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas,maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah”Gambaran Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Ansietas Pada Pasien Anak Dengan Diagnosa Medis Demam Thypoid Di Ruang Anak Rumah Sakit Kota Kendari”

C. Tujuan Studi Kasus

1. Tujuan umum

“Untuk menggambarkan pemberian terapi bermain(*puzzle*) terhadap tingkat ansietas pada pasien anak dengan diagnosa medis demam thypoid di RSUD Kota Kendari Provinsi Sulawesi Tenggara.

D. Manfaat Studi Kasus

Studi kasus ini, diharapkan memberikan manfaat bagi:

1. Rumah Sakit

Menambah pengetahuan untuk profesi keperawatan di rumah sakit secara mandiri dalam penanganan anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi menggunakan terapi bermain *puzzle*.

2. Masyarakat

Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pentingnya terapi bermain pada anak sakit.

3. Pengembangan Ilmu dan teknologi keperawatan

Dapat meningkatkan dan menabahnya wawasan serta pengetahuan pada pasien anak dengan pemberian terapi bermain.

4. Penulis

Sebagai tambahan pengetahuan untuk memperoleh pengalaman dalam mengaplikasikan hasil riset keperawatan, khususnya study kasus mengenai terapi bermain dalam tingkat ansietas pada anak.