

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prosedur invasif merupakan tindakan medis yang melibatkan penetrasi ke dalam jaringan tubuh menggunakan jarum, alat tajam, atau operasi kecil, baik untuk mendiagnosis maupun mengobati. Beberapa jenis yang sering dilakukan termasuk injeksi subkutan, intramuskular, intrakutan, dan juga injeksi intravena. Injeksi intravena adalah cara memasukkan jarum atau kanula ke pembuluh darah vena untuk menyuntikkan obat, cairan infus, nutrisi, atau bahkan transfusi darah. Walaupun prosedur injeksi intravena biasa dilakukan, sering kali membuat orang, terutama anak-anak merasa takut, cemas, dan sakit karena anak - anak belum sepenuhnya paham maksud dari tindakan medis injeksi intravena. Anak yang sedang panik biasanya menangis, menolak, atau bahkan menghindari petugas kesehatan, yang akhirnya dapat mengganggu kelancaran prosedur injeksi intravena. Kanulasi intravena ternyata menjadi salah satu prosedur yang paling sering membuat anak-anak merasa sakit dan cemas (Tumakaka dkk., 2020). Kecemasan pada anak dapat semakin parah jika orang tuanya sendiri terlihat takut atau khawatir saat prosedur berlangsung (Casman & al., 2022).

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2022 menyatakan bahwa kira-kira 60 % - 70 % anak-anak merasakan kecemasan yang cukup parah hingga sangat hebat saat menjalani prosedur invasif, khususnya injeksi ke pembuluh darah. Sebuah tinjauan meta-analisis yang dilakukan oleh Taddio et al. 2022 menunjukkan bahwa sekitar 25 % hingga 50 % anak mengalami rasa takut

terhadap jarum, dan persentase kecemasan anak biasanya naik seiring dengan bertambahnya pengalaman buruk dari tindakan invasif. Penelitian longitudinal yang dilakukan oleh Johnsen dan timnya pada 2024 juga mengungkapkan bahwa tingkat kejadian fobia terhadap darah dan injeksi pada anak berusia 5 sampai 10 tahun mencapai 8 % hingga 10 %, dengan kecenderungan masalah kecemasan berlanjut sampai masa remaja. Penelitian ini menunjukkan bahwa prosedur invasif, terutama injeksi intravena, jadi pemicu utama kecemasan di kalangan anak-anak di berbagai belahan dunia.

Kondisi serupa juga sering ditemukan di Indonesia. Lebih dari 70% anak prasekolah yang menjalani pemasangan infus mengalami kecemasan dengan tingkat sedang hingga sangat berat. Kondisi tersebut ditandai dengan peningkatan denyut jantung, tangisan yang hebat, serta perilaku menghindari tindakan medis (Kencana, 2025). Sementara itu, di RSUD dr. Moewardi Surakarta menemukan bahwa menggunakan terapi distraksi, seperti bermain-main atau menonton video, bisa bikin tingkat kecemasan anak turun drastis saat proses injeksi ke pembuluh darah (Suparda & al., 2023). Di sisi lain, penelitian Indarwati et al. pada 2023 menekankan bahwa rasa takut anak terhadap prosedur intravena di tanah air masih jadi masalah besar dalam perawatan anak, apalagi karena metode non-obat yang dipakai untuk mengatasi kecemasan ini masih terbatas.

Menurut laporan Profil Kesehatan Provinsi Jawa Tengah tahun 2022, jumlah kunjungan anak ke tempat layanan kesehatan untuk prosedur invasif, seperti pemasangan infus, naik sekitar 15 % dibandingkan dengan tahun 2020. Hal ini

terjadi bersamaan dengan lonjakan kasus infeksi dan dehidrasi pada anak-anak. Namun, sampai saat ini belum ada catatan khusus yang mencatat berapa banyak anak yang merasa cemas karena prosedur injeksi intravena. Di Kabupaten Temanggung, berdasarkan data Dinas Kesehatan tahun 2023, injeksi ternyata jadi salah satu tindakan yang paling sering dilakukan pada pasien anak di puskesmas dan rumah sakit setempat. Tetapi, pencatatan tentang seberapa tinggi tingkat kecemasan pada anak belum dilakukan dengan teratur. Karena itu, diperlukan riset lokal untuk mengukur seberapa besar masalah kecemasan anak terhadap tindakan invasif di daerah itu.

Jika kecemasan pada anak tidak ditangani dengan benar, kondisi tersebut dapat menimbulkan masalah yang lebih besar. Anak dapat menjadi lebih memberontak saat menjalani perawatan medis, mengalami trauma psikologis, bahkan menolak pengobatan selanjutnya. Dalam bidang keperawatan anak, intervensi nonfarmakologis, seperti terapi bermain, terbukti lebih efektif dalam mengurangi kecemasan dan rasa takut pada anak. Terapi bermain membantu anak menjadi lebih tenang, terutama apabila diberikan sebelum prosedur invasif (Faizah & al., 2023).

Salah satu jenis terapi bermain yang efektif adalah permainan *puzzle*, yaitu aktivitas edukatif di mana anak harus menyusun potongan-potongan gambar hingga menjadi gambar yang lengkap. Permainan *puzzle* membutuhkan konsentrasi tinggi, koordinasi antara mata dan tangan, dan juga fokus yang kuat, membuat anak lupa sejenak dari rasa takut atau sakit yang muncul saat prosedur invasif dilakukan.

Penelitian yang dilakukan oleh Sravya dan Nirmala pada tahun 2025 mengungkapkan bahwa aktivitas menyusun *puzzle* bisa jadi metode bagus untuk membelokkan fokus anak, sehingga bisa menekan rasa takut dan sakit ketika mereka mendapat anestesi lokal. Dalam eksperimen acak yang melibatkan 52 anak usia 5 hingga 10 tahun, kelompok yang diberi *puzzle* menunjukkan penurunan skor kecemasan dan nyeri yang lebih drastis ketimbang kelompok yang mendapat terapi origami. Pengukuran kecemasan lewat FIS, serta nyeri dengan skala FLACC dan FPS-R, menunjukkan perbedaan yang bermakna secara statistik ($p < 0,05$). Temuan ini menegaskan bahwa *puzzle* membantu anak menggeser perhatian dari ketakutan terhadap prosedur seperti suntikan, sekaligus membuat mereka lebih tenang, sabar, dan mudah bekerja sama selama tindakan medis. Akhirnya, menyusun *puzzle* terbukti sebagai pendekatan ampuh untuk meredakan kegelisahan dan ketegangan anak saat menjalani prosedur medis invasif, seperti injeksi intravena.

Penelitian yang dilakukan oleh Adaming, Hutasoid, dan Riyana pada tahun 2023 menemukan bahwa terapi menyusun *puzzle* bisa menurunkan tingkat kecemasan pada anak-anak prasekolah yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit. Sebelum menerima terapi ini, anak-anak menunjukkan kecemasan yang cukup parah dengan skor mencapai 54. Namun, setelah mengikuti sesi bermain *puzzle* selama empat hari beruntun, masing-masing berlangsung 15 sampai 20 menit per hari, tingkat kecemasan mereka berkurang ke level sedang dengan skor 21, sesuai pengukuran menggunakan *Preschool Anxiety Scale* (PAS). Penelitian ini membuktikan bahwa aktivitas bermain, terutama *puzzle*,

merupakan pendekatan yang ampuh untuk membantu anak-anak melepaskan diri dari kegelisahan dan ketakutan terhadap tindakan medis yang menakutkan, seperti penyuntikan atau prosedur perawatan lainnya. Oleh karena itu, terapi bermain *puzzle* direkomendasikan sebagai salah satu metode intervensi tanpa obat yang bisa meringankan rasa takut pada anak prasekolah saat menghadapi prosedur medis invasif. Jumlah anak yang dilakukan terapi *puzzle* pada penelitian ini yaitu 1 anak prasekolah (An.E) yang dirawat di RSUD Bantul.

Penelitian yang dilakukan oleh Manalu, Somantri, dan Barokah pada tahun 2018 menunjukkan bahwa bermain *puzzle* secara terapeutik berdampak besar dalam menurunkan tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3–6 tahun) sebelum mereka menjalani prosedur pemberian obat melalui injeksi intravena. Hasil uji statistik Wilcoxon menunjukkan perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan sebelum dan sesudah anak mengikuti terapi bermain *puzzle*, dengan nilai $p = 0,001$. Hal ini menandakan bahwa kecemasan anak berkurang secara nyata setelah mereka bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* terbukti menjadi metode terapi nonfarmakologis yang efektif. Permainan ini mampu mengalihkan perhatian anak dari rasa takut dan nyeri yang muncul saat menjalani tindakan medis invasif. Selain itu, permainan tersebut juga membantu anak menjadi lebih tenang dan lebih bersedia bekerja sama selama prosedur. Oleh karena itu, terapi bermain *puzzle* disarankan sebagai salah satu bentuk intervensi keperawatan untuk mengurangi kecemasan anak akibat prosedur injeksi intravena.

Penelitian oleh Afrida, Hardini, dan Purnomo 2016 mengevaluasi efektivitas terapi bermain *puzzle* sebagai intervensi terapeutik untuk mengurangi

kecemasan pada anak usia prasekolah yang dirawat di Rumah Sakit Bhayangkara Anton Soedjarwo Pontianak. Studi ini menggunakan desain pra-pasca intervensi, dengan pengukuran tingkat kecemasan sebelum dan setelah terapi. Hasilnya menunjukkan bahwa terapi ini efektif dalam menurunkan kecemasan, berdasarkan uji statistik Wilcoxon yang menunjukkan perbedaan signifikan ($p = 0,000$, yang berarti probabilitas kesalahan sangat rendah, kurang dari 0,001).

B. Rumusan Masalah

Apakah terapi bermainan *puzzle* dapat mengurangi cemas pada pasien anak yang sedang menjalani prosedur injeksi intravena?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Umum

Mengamati pengaruh terapi bermainan *puzzle* dalam mengurangi perasaan cemas pada pasien selama prosedur injeksi intravena.

Tujuan Khusus

1. Mengetahui tingkat kecemasan pasien sebelum diberikan terapi bermainan *puzzle* selama prosedur injeksi intravena.
2. Mengetahui tingkat kecemasan pasien setelah diberikan terapi bermainan *puzzle* selama prosedur injeksi intravena.
3. Membandingkan tingkat kecemasan pasien sebelum dan setelah diberikan terapi bermainan *puzzle*.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Perawat

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi perawat dalam memberikan intervensi nonfarmakologis untuk mengurangi kecemasan pasien saat menjalani prosedur invasif seperti suntikan intravena.
- b. Melalui terapi bermain *puzzle*, perawat dapat membantu pasien mengalihkan perhatian dari prosedur yang menimbulkan kecemasan sehingga pasien menjadi lebih tenang.
- c. Penerapan terapi bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan dengan menciptakan suasana perawatan yang lebih nyaman bagi pasien.

2. Bagi Pasien

- a. Penelitian ini bermanfaat bagi pasien dalam membantu mengurangi rasa takut, cemas, dan tegang ketika menjalani prosedur suntikan intravena.
- b. Bermain *puzzle* dapat menjadi sarana pengalihan perhatian yang efektif, sehingga pasien lebih rileks dan tidak terlalu fokus pada rasa sakit atau ketidaknyamanan selama prosedur berlangsung.
- c. Pasien dapat memiliki pengalaman medis yang lebih positif dan mengurangi trauma terhadap tindakan invasif di masa mendatang.

3. Bagi Institusi Kesehatan

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bagi rumah sakit atau fasilitas kesehatan untuk mengembangkan terapi bermain, seperti bermain *puzzle*, sebagai bagian dari program manajemen kecemasan pasien.

- b. Implementasi terapi ini dapat mendukung peningkatan mutu pelayanan dan memberikan pengalaman positif bagi pasien selama perawatan.
- c. Selain itu, hal ini juga dapat memperkuat citra institusi sebagai fasilitas kesehatan yang peduli terhadap aspek psikologis pasien.

4. Bagi Pendidikan Keperawatan

- a. Penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran bagi mahasiswa keperawatan tentang pentingnya intervensi nonfarmakologis dalam mengatasi kecemasan pasien.
- b. Terapi bermain *puzzle* dapat dijadikan contoh konkret penerapan teori keperawatan jiwa dan klinik dalam praktik nyata.
- c. Hasil penelitian ini juga bisa menjadi referensi untuk pengembangan penelitian serupa di bidang keperawatan yang berfokus pada pengendalian kecemasan pasien.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar atau acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti lebih lanjut tentang efektivitas terapi bermain dalam konteks medis.
- b. Peneliti selanjutnya dapat membandingkan berbagai jenis permainan atau teknik distraksi lain terhadap tingkat kecemasan pasien.
- c. Penelitian lanjutan juga dapat dilakukan pada berbagai kelompok usia atau jenis prosedur medis lainnya untuk memperluas penerapan hasil penelitian ini