BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Usia 3-6 tahun / Usia Prasekolah

2.1.1 Definisi Usia Prasekolah

Anak prasekolah berkisar antara umur 3-6 tahun. Masa prasekolah merupakan masa paling penting (golden age) bagi anak karena mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan , oleh karena itu usia ini menjadi tolak ukur dalam mengembangkan kualitas anak untuk mengukur kualitas dimasa selanjutnya(Agustina, 2018). Pertumbuhan dan perkembangannya anak usia prasekolah sudah lebih aktif, kreatif dan imajinatif. Perkembangan fisik adalah proses pematangan fungsi berbagai organ tubuh. Factor Kesehatan fisik adalah salah satu faktor yang turut menentukan perkembangan fisik anak dan keberhasilan perkembangan fisik anak menentukan kualitas tindakan anak. Selain faktor Kesehatan, kemampuan motorik anak juga ditentukan oleh kematangan motoriknya (Harsismanto, 2021). Fase usia anak prasekolah memiliki ciri pembeda dari fase-fase usia yang ada.

2.1.2 Ciri – Ciri Anak Prasekolah

Menurut (Rakhmawati, 2021) , berikut adalah ciri-ciri umum anak prasekolah:

1) Ciri-Ciri fisik anak prasekolah

   Anak prasekolah seringkali sangat aktif, namun sudah memiliki kendali atas tubuhnya dan cenderung lebih menyukai aktivitas yang dilakukan sendiri. Anak-anak seringkali tidak menyadari bahwa mereka

membutuhkan istirahat yang cukup setelah melakukan aktivitas. Anak-anak prasekolah memiliki otot besar yang lebih berkembang daripada kontrol jari dan tangan. Selain itu, anak seringkali mengalami kesulitan ketika harus memfokuskan pandangannya pada benda yang ukurannya lebih kecil. Tubuh anak prasekolah diketahui lebih fleksibel dibandingkan dengan kelompok usia lainnya, namun tengkorak yang melindungi otak tetap lunak.

2) Ciri – ciri social dan emosional

Proses bagaimana orang tua memperlakukan atau mengarahkan aspek-aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan sosial, sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Anak-anak pada tahap ini umumnya memiliki satu atau dua teman, mereka umumnya bersosialisasi dengan cepat, dan mereka ingin bermain dengan teman-temannya. Tapi biasanya kelompok kompetisi kecil dan berubah dengan cepat.

Bagi anak usia prasekolah, kemampuan mengekspresikan diri bisa dimulai dengan mengajari anak mengekspresikan emosinya, mengajarinya percaya diri namun tidak membahayakan siapapun.

2.2 Konsep Kecemasan Hospitalisasi

2.2.1 Definisi Kecemasan Hospitalisasi

Kecemasan adalah perasaan takut, khawatir, dan cemas yang berlebihan dalam menghadapi ancaman aktual atau yang akan segera terjadi (Nurul et al., 2021). Kecemasan adalah respons individu terhadap situasi yang tidak menyenangkan dan dialami oleh semua makhluk setiap hari. Untuk kecemasan

umum anak prasekolah ketika mereka harus dipisahkan dari lingkungan di mana mereka merasa aman, nyaman, penuh cinta dan kesenangan, seperti keluarga, permainan dan teman bermain.

Hospitalisasi adalah proses dimana, karena keadaan darurat atau yang direncanakan sebelumnya, anak diharuskan di rumah sakit, menerima perawatan, dan perawatan sampai mereka kembali ke rumah. Lingkungan rumah sakit yang sangat berbeda dengan lingkungan rumah memiliki bentuk dan suasana yang berbeda seringkali dianggap sebagai pengalaman yang sangat traumatis dan menyusahkan bagi anak dan orang tua (Ramaita & Putri, 2019). Rawat inap adalah suatu keadaan dimana seorang anak harus tinggal di rumah sakit dan mendapat perawatan sampai keadaannya stabil, barulah ia dapat pulang.

Kekhawatiran terbesar anak prasekolah saat masuk rumah sakit adalah ketika bagian tubuh tertentu harus dirawat. Hal ini disebabkan keterbatasan pemahaman tentang tubuh anak (Alini, 2017). Selama dirawat di rumah sakit, anak dan orang tuanya mengalami berbagai kondisi yang menimbulkan trauma dan kecemasan. Anak yang mengalami kecemasan di rumah sakit akan merasa lelah saat menangis, rewel, tidak mau berinteraksi dengan perawat, minta pulang dan menolak makan untuk memperlambat proses penyembuhan (Nurul et al., 2021). Oleh karena itu, upaya harus dilakukan untuk mengatasi efek rawat inap pada anak-anak dengan meminimalkan stresor. Untuk meminimalkan efek negatif dari rawat inap, anak-anak membutuhkan perawatan yang hati-hati dan halus. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah terapi bermain, dimana untuk anak usia prasekolah jenis permainan yang sesuai dengan usia adalah permainan sederhana, permainan peran,

dan teka-teki (Yulianto et al., 2021). Kecemasan yang terjadi pada anak prasekolah berpengaruh pada mereka.

2.2.2 Dampak Kecemasan Hospitalisasi

Dampak kecemasan yang paling sering ditemui pada anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit adalah penolakan perawatan dan pengobatan dapat mempengaruhi lama tinggal di rumah sakit dan memperburuk kondisi anak (Alini, 2017).

Menurut (Amallia & Oktaria, 2018), efek berikut dapat terjadi pada anak prasekolah selama tinggal di rumah sakit:

1) Efek jangka pendek dapat berupa ketakutan dan kecemasan sehingga jika tidak segera diatasi, anak akan menolak perawatan dan pengobatan yang tersedia baginya. Selain itu, anak sering mengalami kesulitan tidur, atau menangis, dan takut pada petugas medis. Hal ini akan mempengaruhi lama tinggal pada hari tersebut dan memperparah kondisi anak.
2) Efek jangka panjang dari anak prasekolah yang mengalami kecemasan hospitalisasi adalah pertumbuhan dan perkembangannya terhambat, karena anak sedang dalam masa tumbuh kembang saat ini.

   Untuk itu, diperlukan media yang dapat mengurangi kecemasannya. Salah satunya adalah terapi teka-teki.

2.2.3 Tingkat Kecemasan

Menurut Stuart (2017) tingkat kecemasan dibagi menjadi:

a. Kecemasan ringan

Kecemasan ringan dikaitkan dengan stres dalam kehidupan sehari-hari dan membuat seseorang tetap terjaga dan meningkatkan bidang kognitifnya. Kecemasan ringan dapat meningkatkan pembelajaran dan mengarah pada pertumbuhan kreatif. Manifestasi yang muncul pada level ini adalah kelelahan, kesadaran yang meningkat, kemampuan belajar, motivasi yang meningkat, dan perilaku yang sesuai situasi.

b. Kecemasan sedang

Kecemasan sedang memungkinkan seseorang untuk fokus pada masalah secara selektif, tetapi dapat melakukan sesuatu yang terarah. Manifestasi yang terjadi pada tingkat ini adalah peningkatan kelelahan, peningkatan detak jantung dan laju pernapasan, peningkatan stres, bicara cepat dengan volume tinggi, bidang persepsi menyempit, kemampuan untuk belajar tetapi tidak optimal, konsentrasi menurun, mudah marah, pemarah, pelupa, mudah tersinggung dan mudah tersinggung.

c. Kecemasan berat

Kecemasan yang parah secara signifikan mengurangi bidang kognitif seseorang. Seseorang memiliki kecemasan yang parah dan cenderung fokus pada satu area atau lainnya. Gejala yang muncul pada tingkat ini adalah pusing, sakit kepala, sulit tidur (insomnia), sering buang air kecil, diare, dan tidak mau belajar secara efektif.

2.3 Teknik Bermain *Puzzle*

2.3.1 Definisi Bermain *Puzzle*

Terapi bermain merupakan terapi untuk anak dengan kecemasan, ketakutan dan pemahaman terhadap lingkungannya (Setiawati & Sundari, 2019). Bermain terapeutik merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan untuk mendukung proses penyembuhan anak dan salah satu cara untuk melanjutkan tumbuh kembang anak secara optimal. Terapi bermain untuk anak prasekolah harus dikembangkan secara bertahap berdasarkan usianya. Di prasekolah, salah satu jenis permainan adalah permainan keterampilan (Alini, 2017). Bermain merupakan kegiatan yang dapat menjadi pengalih perhatian dari konflik alam bawah sadar anak, dan bermain juga merupakan proses dimana anak dapat menemukan kesenangan. Kegiatan yang menyenangkan dapat membantu anak-anak mengekspresikan dan mengelola emosi mereka serta tumbuh secara mental. Bermain dapat membantu anak mengekspresikan perasaan dan emosinya melalui benda yang dimainkannya (Nurul et al., 2021). Salah satunya adalah teknik permainan *puzzle*. Geometri *puzzle* adalah cara bermain dengan menyusun dan mencocokkan gambar, huruf, balok atau angka sehingga tersusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Saat menyusun teka-teki, Anda membutuhkan kesabaran, ketangkasan mata, dan tangan untuk menyatukan potongan-potongan itu. Menurut (Nurul et al., 2021), bermain *puzzle* adalah upaya mengarahkan kembali emosi anak agar anak dapat fokus pada permainannya, selain itu *puzzle* juga dapat meningkatkan konsentrasi, imajinasi, perasaan, emosi, kemauan, dan motivasi dalam suatu cara yang menyenangkan. suasana. Saat bermain geometri *puzzle*, anak akan merasa senang dan bersemangat untuk dapat lebih bekerja sama dengan manipulasi yang akan dilakukan perawat selama di

rumah sakit. Bermain *puzzle* sendiri memiliki beberapa tujuan. Dalam penelitian ini, tujuan penelitian teka-teki sesuai usia adalah teka-teki geometri karena tidak terlalu rumit untuk dipahami anak prasekolah dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk mengenali bentuk dan pola, meningkatkan keterampilan berbicara (Ratnadi, 2022).

2.3.2 Kategori Bermain

Adapun dua jenis permainan menurut Latifa, 2019, adalah sebagai berikut:

a) Permainan bebas

Anak-anak bebas bermain tanpa aturan.

b) Permainan terstruktur

Prang dewasa mengatur dan mengarahkan permainan terstruktur, sehingga anak-anak dapat tetap terlibat dan mengembangkan kegiatan mereka sendiri. Katagori ini mengurangi kreativitas anak-anak.

2.3.3 Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan penting pada mada masa anak-anak. Berikut ini adalah beberapa manfaat bermain pada anak:

a. Peningkatan fisik anak tidak merasa terkekang karena anggota badannya dapat bergerak dan mereka dapat menyalurkan kelebihan energi. Akibatnnya, otot tubuh akan menjadi lebih kencang.
b. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus
c. Meningkatkan aspek social ini akan mempelajari system nilai yang diterima secara social, kebiasaan,dan standar etika,serta

d. perkembangan aspek emosional atau kepribadian. Anak memiliki kesempatan untuk melepaskan tekanan, merasakan tekanan dan mengendalikan keinginan-keinginannya. Itu akan, setidaknya, membuat anak rileks.

e. Bagian dari perkembangan kognitif anak-anak belajar konsep dasar, menjadi kreatif,dan memahami teman mereka.

f. Melatih kepekaan indra anak membantu mereka menjadi kreatif,kritis, dan tidak cuek.

g. Sebagai terapi, periau anak akan muncul secara alami selama bermain, dan bermain adalah aktivitas yang wajar bagi anak.

h. Sebagai metode intervensi meningkatkan kemampuan tertentu dan biasanya digunakan untuk meningkatkan focus pada tugas tertentu.

2.3.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Bermain

Menurut Latifa, 2019 ada beberapa faktor yang mempengaruhi bermain:

a. Kesehatan

Energinya unuk bermain dan berolahraga meningkat dengan kesehatannya.

b. Perkembangan motorik

Bermain melibatkan koordinasi motoric untuk anak segala usia. Apa yang harus dilakukan saat bermain dan kapan harus dilakukan tegantung pada perkembangan motorik anak.

c. InteleganSi/kecerdasan

Anak-anak yang lebih pintar lebih aktif daripada anak-anak yang kurang pintar pada setiap usia, dan permainan mereka pencerminkan

perhatian yang lebih besar pada bermain, yang mencakup keseimbangan antara realitas fisik dan intelektual.

d. Jenis kelamin/gender.

Anak laki-laki lebih tertarik pada berbagai permainan selama masa kanak-kanak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi setelah masa kanak-kanak.

e. Kelas sosial dan ekonomi

Anak-anak yang berasal dari keluarga dengan status social ekonomi yang lebih rendah lebih suka kegiatan yang murah, sedangkan anak-anak dari keluarga dengan status social ekonomi yang lebih tinggi lebih suka kegiatan yang mahal. Kelas social mempengaruhi apa yang dibaca dan dilihat anak-anak, serta jenis grup hubungan yang mereka ikuti dan awasi.

f. Lingkungan

Karena Kesehatan yang buruk, kurangnya waktu, peralatan, dan ruang, serta Kesehatan yang buruk, anak-anak di lingkungan miskin bermain lebih sedikit daripada anak di lingkungan lain. Kurangnya waktu luang dan perlengkapan adalah penyebabnya.

g. Peralatan untuk bermain

Peralatan bermain yang digunakan anak-anak mempengaruhi bermain mereka. Misal, boneka dan hewan buatan yang mendukung permainan pura-pura menjadi popular.

2.3.5 Tujuan Bermain *Puzzle*

Tujuan terapi bermain adalah untuk memberi anak lingkungan yang aman di mana mereka dapat mengekspresikan diri, memahami bagaimana hal-hal dapat terjadi, mempelajari aturan sosial dan pemecahan masalah, dan memberi mereka kesempatan untuk berbicara dan mencoba hal-hal baru. Selain itu, diharapkan bahwa terapi bermain akan mendorong kreativitas anak dan melanjutkan masa tumbuh kembang yang optimal, memungkinkan mereka untuk beradaptasi dengan stres dengan lebih baik (Setiawati & Sundari, 2019). Tujuan pemilihan metode permainan *puzzle* ini sebagai alat bantu terapi saat anak prasekolah menjalani perawatan di rumah sakit adalah untuk mengurangi dampak rawat inap akibat prosedur keperawatan karena permainan ini tidak memakan banyak waktu dan mudah sehingga dilakukan secara bertahap. , jiwa anak juga menjadi terbiasa tenang, sabar dan rajin (Yulianto et al., 2021). Selain itu, terapi bermain juga dapat menjadi cara untuk mengurangi perasaan cemas dan takut pada anak yang dirawat di rumah sakit.

2.3.6 Cara Bermain *Puzzle* Geometri

Dalam permainan *puzzle*, ada beberapa cara yang dapat dilakukan. Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan:

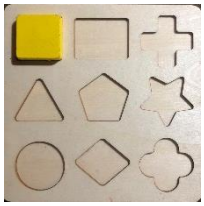
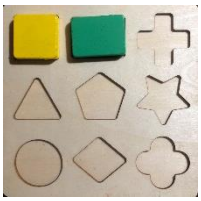
a. Sediakan papan *puzzle* dengan pola geometri seperti persegi, segitiga, lingkaran dll seperti gambar dibawah ini.



b. Acak bentuk geometri yang ada dari papan pola *puzzle* geometri .




c. pasang kembali satu persatu bentuk geometri sesuai dengan pola yang ada pada papan *puzzle* hingga selesai.








d. Kemudian susun ulang *puzzle* tersebut dan biarkan anak Menyusun potongan-potongan geometri tersebut berulang-ulang hingga bentuknya seperti contoh yang diberikan.

e. Ajak mereka untuk bermain lebih cepat (Langkah demi langkah)

f. Terakhir, ucapkan terima kasih dan pujilah anak.

Selain aturan umum bermain puzzle di atas, ada aturan bermain puzzle yang dilakukan secara umum, dan aturan bermain puzzle yang dilakukan secara bersama-sama atau bisa dikatakan berkelompok, yaitu:

a. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang, salah satunya menjadi observer (ditentukan oleh masing-masing kelompok). - Klip dari peserta lain.

b. Setiap peserta bertanggung jawab untuk merakit kembali segmen gambar lengkap dengan disediakan:

1) Jika mendapatkan bentuk yang tidak diinginkan atau tidak pantas, peserta harus segera memasukkannya kembali ke dalam wadah agar peserta lain dapat mengambilnya jika cocok dengan bentuk yang dimilikinya.

2) Meminta atau mengambil dari peserta lain hanya sebagian bentuk dari wadah.

3) Jangan berbicara satu sama lain, berkomunikasi dengan gerak tubuh atau mengganggu pekerjaan peserta lain. Tugas setiap kelompok pengamat adalah mengamati dan mencatat apa yang terjadi

Berikut adalah beberapa hal yang perlu diingat saat bermain disebuah kelompok:

a) Apakah ada pemain lain yang melanggar peraturan?

b. Aturan apa yang dilanggar?

c) Apakah ada pemain yang menbawa banyak bentuk dan tidak mau mengembalikannya ke kotak/meja?

Dengan mengulang permainan ini secara kondisional, para peserta dapat berinteraksi dan saling membantu dalam kelompok.

2.3.7 Manfaat Bermain *Puzzle* Geometri Bagi Anak

Menurut Alexander dalam bukunya "*All About Unit Block Play*" manfaat yang didapatkan anak dari bermain dengan bentuk geometris antara lain:

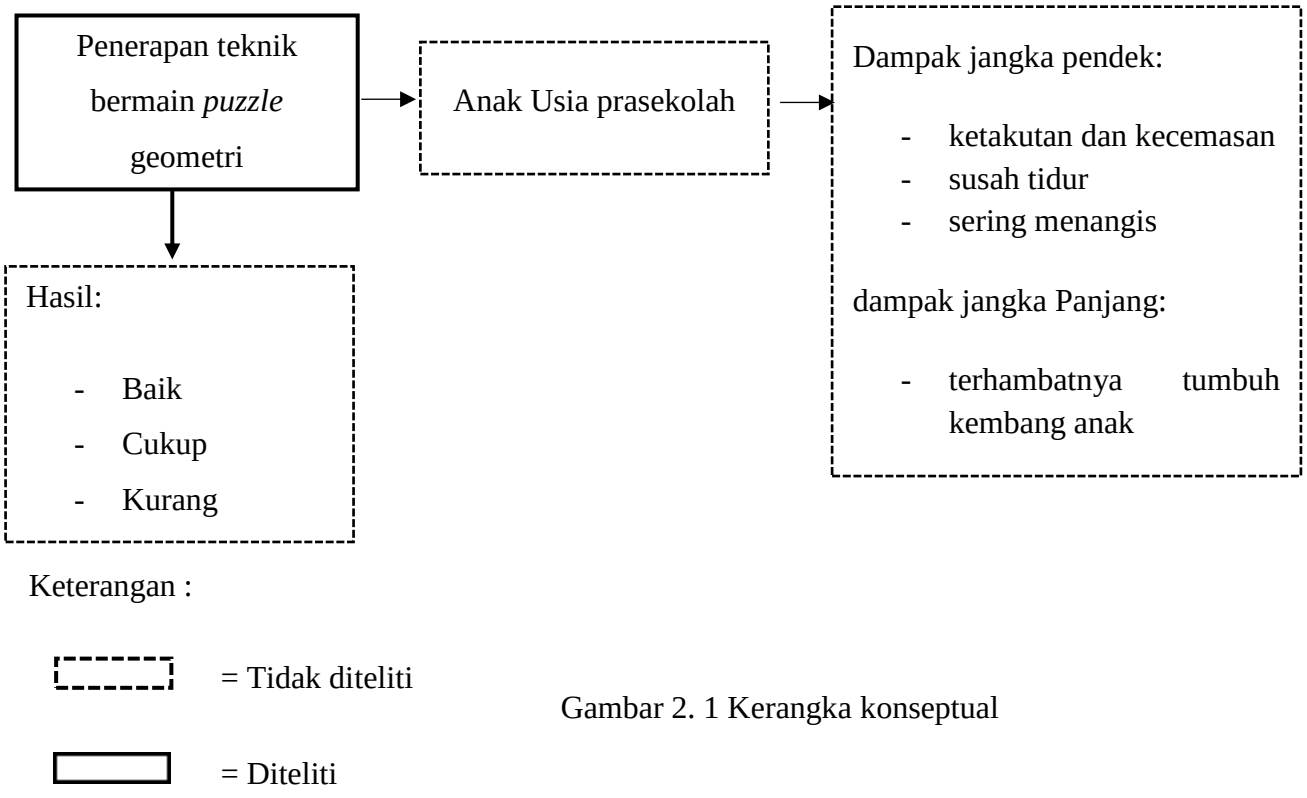
a. Pengembangan aritmatika, termasuk simbolisasi dan representasi, perbandingan, klasifikasi, konsep, arah, pengurutan, pemikiran diferensial, dan pemikiran logis.
b. Perkembangan fisik, meliputi koordinasi, persepsi, penglihatan, perkembangan motorik khusus/spasial, dan koordinasi motorik halus.
c. Sosial-emosional, termasuk pengembangan kompetensi/otoritas, kesuksesan harga diri, otonomi/kemandirian, inisiatif, pemasaran, kerjasama, negosiasi, kompromi, dan tanggung jawab
d. Kreativitas, meliputi asosiasi, hubungan, pemecahan masalah, menemukan solusi baru, dan eksplorasi indrawi.
e. Matematika, meliputi luas, ukuran, urutan, ruang, bentuk, bilangan.
f. Pemetaan, mode, estimasi, hubungan antar unit, dan penjumlahan/penjumlahan.
g. Keterampilan literasi meliputi penamaan, kosa kata, menceritakan kembali, bercerita, membuat dan menggunakan simbol, menggunakan buku referensi, dan menulis.

2.3.8 Hubungan Media Pendidikan dengan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri

Dalam lingkup perkembangannya, media pendidikan memiliki derajat kemampuan kognitif tertentu terhadap konsep-konsep seperti bentuk, ukuran, dan pola indikatif, dengan syarat usia 4-6 tahun dapat mengenal tiga jenis

lingkaran, segitiga, dan persegi. Merakit *puzzle* geometris ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah. Hal ini juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain (Panastuti, 2019). Dengan menggunakan media *puzzle*, anak cepat belajar karena bisa menyusun bentuk pada papan bentuk yang sama, ditambah lagi anak bisa menyusun warna secara berurutan.

2.1 Kerangka Konseptual



Gambar 2. 1 Kerangka konseptual