

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yang berusia 6-12 tahun (santrok, 2011). Umumnya pada permulaan usia 6 tahun anak mulai mengenal dunia baru, berhubungan dengan dunia luar diluar keluarganya dan mulai mengenal suasana baru dilingkungannya. Banyak hal baru yang dialami oleh anak usia sekolah mempengaruhi kebiasaan mereka(Moehji, 2011). Anak yang sehat memiliki karakteristik banyak bermain diluar, melakukan aktivitas yang aktif bergerak dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, dengan aktif nya anak bermain diluar rumah membuat anak mudah terserang maupun tertular virus

Menurut WHO virus adalah agen infeksi berukuran mikroskopis yang bereproduksi didalam sel inang dipaksa untuk menghasilkan ribuan salinan identic dengan cepat virus yang menyebar dengan cepat bisa menyebabkan pandemian seperti COVID-19 . *Coronavirus* adalah suatu kelompok virus yang dapat menyebabkan penyakit pada manusia ataupun hewan. beberapa jenis *coronavirus* diketahui menyebabkan infeksi saluran pernafasan pada manusia mulai dari batuk pilek hingga yang lebih serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS) dan jenis baru yang ditemukan yaitu Corona Virus diseases 2019 (Covid-19) (WHO, 2020) Covid-19 adalah penyakit menular yang disebabkan oleh jenis *coronavirus* yang baru ditemukan. Virus baru dan penyakit yang disebabkan ini tidak dikenal sebelumnya dan memulai wabahnya di Wuhan, Tiongkok, pada desember 2019 dan saat ini sudah menjadi pandemi di seluruh dunia. (kemenkes, 2020)

Indonesia merupakan salah satu negara yang terdampak *covid-19*. Berdasarkan data Kementrian Kesehatan RI, di Indonesia ditemukan sekitar \pm 4.3 juta kasus *covid-19* dari awal persebarannya di indonesia dengan jumlah pasien

yang meninggal sekitar \pm 144 ribu pasien yang meninggal dunia terindikasi *covid-19*. Dengan perkembangan kasus sekitar \pm 59.969 kasus baru dalam rentang 14 hari tertanggal 16-29 januari 2022. (Kemenkes, 2022). Pada anak di Indonesia kasus positif sebanyak 260 ribu. Atas meningkatnya penyebaran virus Corona ini, saat ini banyak orang tertuju pada upaya penangkalan dari terjangkitnya yang sampai saat ini belum ada anti- virusnya. Strategi yang dicoba selaku salah satu penangkalan virus Corona ini ialah dengan gencarnya vaksinasi yang bersumber pada protokol World Health Organization menimpa ketentuan kesehatan di masa pandemi, dengan imun anak anak yang masih lemah, Proporsi anak-anak yang terjangkit Covid-19 yang parah atau kritis dengan sesak napas, sindrom gangguan pernapasan akut (ARDS), dan syok jauh lebih rendah (6%)

Vaksin berasal dari Bahasa latin *vacca* yang berarti sapi dan *vaccinia* yang berarti cacar sapi. Vaksin adalah suatu bahan antigenic yang berguna untuk menciptakan kekebalan kekebalan aktif pada suatu penyakit. Hal ini menjadikan vaksin dapat mencegah maupun mengurangi pengaruh infeksi dari organisme alami ataupun organisme liar. vaksin dapat berupa virus ataupun bakteri yang sudah dilemahkan dan dapat berupa organisme mati atau hasil hasil pemurnian. Jika sudah terdapat pathogen seperti virus, bakteri ataupun toksin maka vaksin akan mempersiapkan system kekebalan tubuh manusia. Dengan pemberian vaksin manusia dapat merangsang system imunologi tubuh sehingga membentuk antibody yang dapat melindungi tubuh (Ahyar & Muzir, 2019) Vaksinasi di Indonesia per 14 Februari 2022 pada anaka usia sekolah 6-12 tahun yang sekitar berjumlah 25 juta anak saat ini baru sekitar 40% anak yang sudah di vaksinasi secara lengkap (Kemenkes, 2022). Di Jawa Barat pada 1 maret 2022 sekita 190 juta dosis diberikan untuk dosis pertama dan 144 juta divaksin dengan dosis lengkap (Kemenkes, 2022). Kecepatan harian vaksin di Bogor mencapai 50.000 per hari dengan per Desember 2021 dengan 4,2 juta penduduk yang telah di vaksinasi lengkap (dinkes kabupaten Bogor 2021) pemberian vaksinasi pada anak usia sekolah membuat kecemasan terhadap nyeri yang dirasakan pada saat vaksinasi

Kecemasan atau ansietas merupakan penilaian dan response emosional terhadap sesuatu yang berbahaya (Celicol et al., 2019). Kecemasan sangat

berkaitan dengan perasaan tidak pasti dan tidak berdaya. Kondisi dialami secara subjektif dan dikomunikasikan dalam hubungan interpersonal. Reaksi anak terhadap luka dengan menyerigai wajah, menangis, mengatupkan gigi, menggigit bibir, atau anak melakukan Tindakan agresif (Galgani & gross, 2018) Terapi bermain berpengaruh signifikan pada kecemasan anak, bahkan tidak hanya menurunkan kecemasan, melainkan denyut nadi juga berkurang. Denyut nadi anak yang mengalami kecemasan lebih besar dari pada sebelum di beri terapi bermain, dengan rata rata penurunan 25 selama satu menit (Marsinta,2018)

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak sesuai dengan sifat anak yang aktif dan tidak mau diam. Tidak ada peraturan yang mengikat atau membutuhkan syarat syarat tertentu terapi bermain memberikan peluang anak mengembangkan potensinya dengan baik tanpa adanya peraturan (Hurlock,2000) beberapa penelitian ilmiah menunjukkan terapi bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan yang dihadapi anak

Permainan puzzle merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak usia sekolah. Puzzle merupakan alat permainan asosiatif sederhana. Permainan mengenai terapi ini sudah dilakukan dengan hasil dapat mengurangi kecemasan pada anak (Mutiah, 2015)

Penelitian Kaluas (2015) juga menyatakan bahwa bermain puzzle dapat menurunkan kecemasan pada anak. Hal ini dikarenakan saat bermain puzzle anak dituntut untuk sabar dan tekun dalam merangkainya, lambat laun hal ini berakibat pada mental anak sehingga anak terbiasa bersikap tenang dan sabar dalam menghadapi sesuatu. Bermain puzzle tidak hanya bermanfaat untuk mengurangi kecemasan namun membantu juga untuk perkembangan anak

Dari uraian diatas, Penulis tertarik untuk melakukan penelitian studi kasus dengan judul “ penerapan terapi bermain untuk mengurangi kecemasan akibat vaksinasi pada anak usia sekolah (6-12 tahun) di SDN Neglasari 02 kabupaten bogor ” penulis berharap penelitian ini dapat mengurangi kecemasan pada anak usia sekolah dalam menghadapi vaksinasi

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Studi kasus ini adalah “ Bagaimana Penerapan Terapi bermain untuk mengatasi kecemasan vaksinasi pada anak usia sekolah 6-12 tahun di SD Negalasari 02”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Studi kasus ini bertujuan untuk mengurangi kecemasan terhadap vaksinasi covid- 19 pada anak usia sekolah (6-12 tahun)

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui gambaran tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain
- b. Mengetahui tingkat kecemasan anak usia sekolah setelah dilakukan terapi bermain
- c. Mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah pada ke 2 responden

D. Manfaat penelitian

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan menambah wawasan tentang penelitian

2. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan literatur serta dapat memberikan informasi yang berguna dan dijadikan perbandingan untuk penelitian yang lebih baik kedepannya.