

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa anak-anak merupakan masa yang menyenangkan dan penuh kedamaian bila dilihat dari semua sisi, dimana pada masa ini anak-anak melakukan aktivitas dengan gembira, menyenangkan dan hanya menghabiskan sebagian besar waktunya untuk aktivitas bermain bersama orang tua. Masa ini juga merupakan masa yang paling nyaman dan aman untuk anak, karena sebagian besar anak-anak dilindungi oleh orang tua mereka dalam melakukan kegiatan apapun sehingga mereka tidak dibebani tanggung jawab dan pikiran-pikiran yang kompleks (Ikhsan Hadi, 2020).

Anak dalam proses tumbuh kembangnya mempunyai kebutuhan fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. Setiap orang tua mengharapkan anak-anaknya sehat dari aspek psikologis dan sosial sesuai kondisi sosial dan lingkungan sekitar mereka. Dalam perkembangannya anak akan mengalami sakit dan menjalani perawatan dirumah sakit atau hospitalisasi (Tini & Permana, 2021). Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang menyebabkan seorang anak harus tinggal dirumah sakit untuk menjadi pasien dan menjalani berbagai perawatan.

Hospitalisasi adalah proses dengan alasan yang berencana, darurat, dan mengharuskan anak untuk tinggal dirumah sakit menjalani terapi dan perawatan sampai pemulihan kembali pulang kerumah. Anak dan orang tua dapat mengalami berbagai kejadian yang traumatik dan penuh stress. Perasaan yang sering muncul pada anak, yaitu cemas, marah, sedih, takut, dan rasa bersalah (Wong, 2019). Hospitalisasi merupakan suatu keadaan dimana setiap anak harus dirawat dirumah sakit, anak harus dapat beradaptasi dengan berbagai situasi sulit selama dirawat dirumah sakit, seperti perawatan, petugas kesehatan, dan tindakan invasif yang akan diberikan. (Handayani & Daulima 2020). Keadaan ini menghadirkan kecemasan, dan kecemasan ini tentu akan berdampak pada perubahan perilaku, seperti menarik diri dari lingkungan, sulit fokus dalam beraktivitas, susah makan mudah tersinggung, rendahnya

pengendalian emosi amarah, sensitive, tidak logis, susah tidur (Jarnawi 2020). Keadaan ini terjadi karena anak berusaha untuk beradaptasi dengan lingkungan asing dan baru yaitu rumah sakit, sehingga kondisi-kondisi tersebut menjadi stressor baik terhadap anak maupun orang tua dan keluarga, perubahan kondisi ini merupakan masalah besar yang menimbulkan ketakutan dan kecemasan bagi anak (Yuniar & Kustriyanti, 2023).

Kecemasan merupakan kondisi normal manusia untuk merasakan bahaya, yang melibatkan respon kognitif, afektif, dan perilaku. Kecemasan akan berlebihan atau patologis bila tidak ada keseimbangan antara tantangan atau stres, atau jika dapat menyebabkan penderitaan dan kesusahan yang signifikan. Kecemasan bisa terjadi orang dewasa dan anak-anak, dan gejala yang dapat muncul pada anak yaitu seperti networking, gugup, malu, penghindaran tempat dan aktivitas yang terkadang bertahan walaupun sudah ada bantuan dari orang terdekatnya (Padila et al., 2021). Kecemasan yang berlebihan dapat menyebabkan daya tahan tubuh menurun, sehingga resiko tertular virus ini akan semakin tinggi (Andri et al., 2021; Pole et al., 2021).

Menurut Aryani, dkk., (2021) kecemasan akibat rawat inap pada anak beresiko mengganggu tumbuh kembangnya sehingga berdampak pada proses penyembuhan. Kecemasan pada anak-anak dapat menyebabkan perubahan fisiologis dan psikologis, sehingga menimbulkan resistensi terhadap prosedur pengobatan dan berpotensi memperpanjang masa rawat inap dirumah sakit, memperburuk kondisi anak, dan dalam kasus yang parah, menyebabkan kematian. Diperkuat lagi dengan pernyataan Wowiling, Ismanto & Babakal, (2020) yang mengatakan bahwa setiap anak yang mengalami rawat inap di rumah sakit akan menimbulkan ansietas pada anak.

Data World Health Organization (2020) menyebutkan bahwa 4%-12% anak yang dihospitalisasi yang mengalami kecemasan. Indonesia (2020) jumlah anak usia prasekolah yang di hospitalisasi yang mengalami kecemasan sebesar 45% dari jumlah total penduduk Indonesia. Data hasil survey Kementerian Kesehatan Republik Indonesia anak pra sekolah yang menjalani hospitalisasi mengalami kecemasan yaitu 25,8% (KEMENKES RI 2021).

Data di Provinsi Sumatera Utara tahun 2020 sebanyak 28,2% anak yang dihospitalisasi yang mengalami kecemasan.

Menurut Keliat, (2020) penatalaksanaan kecemasan dapat dilakukan dengan terapi farmakologis maupun nonfarmakologis. Terapi farmakologis yang dapat digunakan dalam mengatasi kecemasan yaitu benzodiazepin yang biasanya disebut dengan diazepam. Dalam diazepam terdapat 3 kemasan dengan ukuran yang berbeda yaitu kemasan 2 mg, 5mg berupa tablet dan berupa injeksi 1 mg. Anak-anak usia 6 bulan keatas awalnya 1-2,5 mg, 3 atau 4 kali per hari. Pada dosis ini tidak dianjurkan untuk dikonsumsi lebih dari 2 minggu karena dapat menyebabkan meningkatkan resiko ketergantungan. Terapi nonfarmakologis yang digunakan pada klien yaitu terapi bermain, terapi bermain dapat menurunkan kecemasan pada anak dan dapat menghilangkan frustrasi dan stres pada saat anak dirawat dirumah sakit.

Kecemasan selama hospitalisasi dapat diminimalisasi dengan pemberian terapi bermain sebagai persiapan untuk melakukan prosedur medis maupun tindakan keperawatan (Martasih et al., 2023). Bermain merupakan suatu hal yang sangat menyenangkan. Bermain sangat efektif untuk menciptakan kenangan yang menyenangkan dan mengurangi traumatis serta membuat anak terbiasa dengan proses selama hospitalisasi (Anggryni, 2022). Menurut peneliti Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani (2020), bermain adalah keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang individu yang sifatnya menyenangkan, menggembirakan, dan menimbulkan kenikmatan yang berfungsi untuk membantu individu mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral serta emosional (Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, 2020).

Terapi bermain adalah cara atau metode pengungkapan konflik diri yang dilakukan oleh anak secara tidak sadar, diinginkan oleh diri sendiri dan memperoleh kesenangan atau kebahagiaan. Ada banyak terapi bermain yang digunakan untuk mengatasi masalah kecemasan pada anak diantaranya terapi bermain mewarnai gambar, terapi bermain origami, terapi bermain, terapi bermain puzzle, terapi bermain menggambar, terapi bermain mendongeng, terapi bermain boneka tangan, terapi bermain tebak gambar, terapi bermain

peran, terapi bermain clay, terapi bermain dengan alat musik, terapi bermain dengan pasir dan air, terapi bermain menganyam kertas, terapi bermain parallel play (Habibi, 2022). Terapi mewarnai gambar merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan prinsip rumah sakit dimana secara psikologis terapi bermain mewarnai gambar merupakan satu cara paling efektif untuk menurunkan stres pada anak dan penting untuk kesehatan mental dan emosional anak, membantu anak mengekspresikan perasaan, pikiran cemas, takut, sedih, tegang, nyeri, dan tertekan serta dapat menurunkan kecemasan selama perawatan dirumah sakit. Intervensi terapi bermain mewarnai dilakukan selama 3 hari berturut-turut dalam waktu 30 menit, adanya penurunan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi (Indah Kurnia Sari, dkk., 2023).

Menurut hasil penelitian Fricilia (2021) menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan pada anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi menunjukkan bahwa tingkat kecemasan yang dialami anak usia prasekolah mengalami penurunan sesudah melakukan terapi bermain mewarnai gambar. Menurut Latip et al., (2022), mewarnai gambar merupakan sebuah intervensi yang dapat menekan kecemasan, stres, dan sikap tidak kooperatif pada anak. Kegiatan mewarnai, anak diberi kesempatan untuk berekspresi, meningkatkan kreativitas, melatih kepercayaan diri dan motorik halus. Mewarnai gambar merupakan suatu kegiatan kreativitas, dimana anak akan memberikan beberapa goresan warna pada suatu bentuk atau gambar yang sesuai dengan keinginan anak, sehingga terciptalah sebuah kreasi seni (Aryani et al., 2021).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Gerungan dan Walelang (2020) yaitu anak usia prasekolah yang menjalani rawat inap dengan gambaran tingkat kecemasan pada 30 responden sebelum diberikan terapi mewarnai gambar yaitu terdapat 4 (13.3%) responden pada tingkat kecemasan sedang dan 26 (86.7%) responden pada tingkat kecemasan berat. Melalui aktifitas mewarnai gambar, emosi dan perasaan yang ada didalam diri bisa dikeluarkan, sehingga dapat menciptakan coping yang positif. Coping positif

ini ditandai dengan perilaku dan emosi yang positif. Keadaan tersebut akan membantu dalam mengurangi stress yang dialami anak.

Menurut peneliti Nadia Salma (2023) mewarnai gambar dapat memberikan dampak positif pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi yaitu, anak akan merasa rileks karena adanya aktivitas yang menghasilkan karya seni serta anak dapat mengenali gambar dan memilih warna yang cocok untuk diberikan pada gambar tersebut. melalui terapi bermain mewarnai gambar, anak juga dapat mengekspresikan pikiran, fantasi, dan dapat mengembangkan kreativitasnya sehingga anak lebih senang dan nyaman serta kecemasan dan ketegangan dapat dihindarkan. Menurut Arifin dan Udiyani, (2019) Mewarnai gambar dapat menjadi terapi yang dapat menjadi salah satu pengobatan kecemasan.

Dari hasil survey pendahuluan yang dilakukan di UPTD RSUD dr. M. Thomsen Nias (2024), peneliti mendapatkan data bahwa anak yang dihospitalisasi yang mengalami kecemasan sebanyak 4.125 anak. Respon hospitalisasi anak muncul saat tindakan invasif seperti pemberian injeksi, mengganti cairan infus, maupun visite dokter. Respon hospitalisasi tersebut lebih banyak terjadi pada usia prasekolah seperti menangis, berteriak, menarik bagian yang hendak diperiksa, marah-marah, rewel dan sensitif. Rumah sakit juga belum pernah dilakukan yang namanya tindakan terapi bermain. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Terapi Bermain Pada Anak Hospitalisasi Dengan Gangguan Ansietas Di Ruang Anyelir UPTD RSUD dr. M. Thomsen Nias”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perumusan masalah mengenai studi kasus ini adalah Bagaimana Penerapan Terapi Bermain Pada Anak Hospitalisasi Dengan Gangguan Ansietas?

### **C. Tujuan Studi Kasus**

#### **1. Tujuan Umum**

Mengidentifikasi penerapan terapi bermain pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas di UPTD RSUD dr. M. Thomsen Nias tahun 2025.

#### **2. Tujuan Khusus**

- a. Menggambarkan pengkajian pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas.
- b. Menggambarkan diagnosa pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas.
- c. Menggambarkan intervensi pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas.
- d. Menggambarkan implementasi pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas.
- e. Menggambarkan evaluasi pada anak hospitalisasi dengan gangguan ansietas.

### **D. Manfaat Studi Kasus**

Studi kasus ini diharapkan memberi manfaat bagi :

#### **1. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Studi Kasus Ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan bagi peneliti selanjutnya, terutama tentang Penerapan Terapi Bermain Pada Anak Hospitalisasi Dengan Gangguan Ansietas.

#### **2. Bagi Tempat Peneliti**

Studi Kasus Ini diharapkan dapat menambah keuntungan bagi Rumah Sakit Umum dr. M. Tomsen Nias untuk menambahkan petunjuk tentang Penerapan Terapi Bermain Pada Anak Hospitalisasi Dengan Gangguan Ansietas.

#### **3. Bagi Institusi D-III Keperawatan Gunungsitoli Kemenkes Poltekkes Medan**

Hasil Studi Kasus diharapkan bisa menjadi pelengkap yang berguna kepada kualitas Pendidikan, bisa dijadikan referensi serta bahan bacaan di

ruang belajar Prodi D-III Keperawatan Gunungsitoli Kemenkes Poltekkes Medan.

#### **4. Bagi Orang Tua Pasien**

Hasil Studi Kasus ini diharapkan dapat menambah informasi baru bagi orangtua pasien tentang cara menurunkan kecemasan pada anak.