

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada kondisi sakit, anak-anak yang dirawat membutuhkan terapi yang mengharuskan anak harus tinggal di rumah sakit (hospitalisasi). Hospitalisasi merupakan salah satu pengalaman yang tidak menyenangkan baik bagi anak maupun orang tua. Beberapa *stressor* akan dihadapi saat anak akan dirawat, selama perawatan hingga sampai pemulangnya kembali ke rumah (Maysanjaya, 2020).

Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi dan perawatan di rumah sakit, serta merupakan suatu kondisi krisis pada anak sakit yang dirawat. Keadaan ini terjadi karena anak berusaha beradaptasi di lingkungan asing rumah sakit. Lingkungan perawatan rumah sakit yang dapat menimbulkan rasa takut dan kecemasan pada anak yang mengalami luka akibat tindakan keperawatan dan merupakan penyebab utama kecemasan pada anak usia prasekolah. Terapi yang dapat mengurangi dampak hospitalisasi yang dialami anak selama perawatan, maka diperlukan suatu terapi yang dapat mengungkapkan rasa cemas salah satunya adalah terapi bermain (Jannah & Kesuma (2023) dalam Sari et al (2023)). Banyak jenis permainan yang bisa diberikan kepada anak saat mereka menjalani hospitalisasi antara lain terapi bermain dengan mewarnai gambar. Terapi mewarnai gambar merupakan salah satu permainan yang sesuai dengan prinsip rumah sakit dimana secara psikologis permainan ini dapat membantu anak dalam mengekspresikan perasaan cemas, takut, sedih, tertekan dan emosi.

Angka kejadian hospitalisasi pada anak dengan usia prasekolah sebanyak 45% (WHO, 2015). WHO (2018) menyebutkan, angka kejadian stress pada anak yang mengalami hospitalisasi sekitar 3%-10% di Amerika Serikat, 3%-7% di Jerman, dan 5%-10% di Kanada dan Selandia Baru (Hidayati et

al (2021) dalam Sari et al (2023)). Sedangkan di Indonesia, angka hospitalisasi ini mengalami peningkatan dari 2017 ke 2018 sebanyak 13% (Badan Pusat Statistik, 2018). Jumlah anak usia prasekolah di Indonesia sebesar 20,72% dari jumlah total penduduk Indonesia, berdasarkan data tersebut diperkirakan 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% di antaranya mengalami kecemasan (SUSENSAS (2014) dalam Zakiah (2020)).

Hospitalisasi akan membuat anak cemas dengan situasi dan suasana yang ada di rumah sakit. Cemas adalah suatu keadaan patologik yang ditandai oleh perasaan ketakutan disertai tanda somatik pertanda sistem saraf otonom yang hiperaktif. Perasaan takut tersebut merupakan respon terhadap suatu penyebab anak yang mengalami hospitalisasi. Cemas berhubungan dengan ketakutan dan teror. Dampak jangka pendek dari kecemasan dan ketakutan anak yang tidak segera ditangani akan membuat anak melakukan penolakan terhadap tindakan perawatan dan pengobatan sehingga, berpengaruh terhadap lamanya hari rawat (Aryani & Zaly (2021) dalam Sari et al (2023)).

Perawat memegang posisi kunci untuk membantu orang tua menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan perawatan anaknya dirumah sakit karena perawat berada disamping pasien selama 24 jam. Hal itu yang berkaitan dengan upaya mengatasi masalah yang timbul baik pada anak maupun orang tua selama anaknya dalam perawatan di rumah sakit, untuk mengurangi ketakutan dan kecemasan anak yang harus mengalami rawat inap di rumah sakit dapat dilakukan beberapa cara salah satunya adalah dengan terapi bermain. Tindakan yang dilakukan dalam mengatasi masalah anak, apapun bentuknya harus berlandaskan pada asuhan yang terapeutik karena bertujuan sebagai terapi bagi anak (Sutomo (2011) dalam Reza, M. & Idris, M. (2018)).

Menurut penelitian Abdillah, I. E. M. (2022) didapatkan terapi bermain adalah bentuk-bentuk pengalaman bermain yang direncanakan sebelum anak menghadapi tindakan keperawatan untuk membantu coping mereka terhadap kecemasan, ketakutan, dan mengajarkan kepada mereka tentang tindakan keperawatan yang dilakukan selama hospitalisasi. Terapi bermain merupakan suatu aktivitas bermain yang dijadikan sarana untuk menstimulasi perkembangan anak, mendukung proses penyembuhan dan membantu anak lebih terapeutik karena bertujuan sebagai terapi bagi anak.

Informasi yang peneliti dapatkan dari perawat lantai 2 ruangan Edelweis di Rumah Sakit Handayani pada saat pengambilan data, didapatkan informasi bahwa belum optimal dalam memberikan terapi bermain mewarnai gambar pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Karena tidak ada ruangan khusus bermain dan tidak ada alat-alat untuk permainan anak-anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian sebagai Karya Tulis Ilmiah (KTI) dengan judul “Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar pada pasien Anak yang mengalami Hospitalisasi dengan Masalah Keperawatan Ansietas Di Rumah Sakit Handayani Kotabumi Provinsi Lampung”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi dengan masalah keperawatan ansietas di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi Provinsi Lampung?

C. Tujuan Studi Kasus

Tujuan Umum

Memperoleh gambaran dalam melakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi dengan

masalah keperawatan ansietas di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi Provinsi Lampung.

Tujuan Khusus

1. Menggambarkan data pada pasien anak yang mengalami masalah keperawatan ansietas.
2. Melakukan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami masalah keperawatan ansietas.
3. Melakukan evaluasi penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami masalah keperawatan ansietas.
4. Menganalisis penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami masalah keperawatan ansietas.

D. Manfaat Studi Kasus

Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis laporan ini dapat mengembangkan kualitas asuhan keperawatan, khususnya yang berkaitan dengan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi sehingga akan mengurangi dampak stress yang dihadapi anak.

Manfaat Praktis

1. Manfaat bagi Peneliti atau Mahasiswa
Hasil dari studi kasus ini penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang didapat pada pengalaman nyata dalam penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi.
2. Manfaat bagi instansi terkait (Rumah Sakit)
Hasil laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perawat ruang anak untuk menerapkan terapi bermain mewarnai gambar sebagai tindakan keperawatan yang akan mengurangi dampak hospitalisasi pada anak.

3. Manfaat bagi pasien dan keluarga

Studi kasus ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan dan ketenangan bagi ibu dan keluarga dari anak yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi.