

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Anak merupakan individu yang rentan dan tergantung dengan karakteristik penuh rasa ingin tahu, aktif, serta memiliki harapan besar terhadap lingkungan sekitarnya. Rasa ingin tahu yang aktif ini kadang kala dapat menyebabkan berbagai insiden seperti kecelakaan atau cedera. Cedera yang dialami oleh anak dapat beragam, seperti terjatuh, tersedak(aspirasi), demam tinggi, maupun luka bakar. Kondisi-kondisi tersebut seringkali memerlukan penanganan medis, termasuk perawatan dirumah sakit hingga proses pemulangan kembali ke rumah. Keadaan ini dikenal sebagai proses hospitalisasi yang harus dijalani oleh anak (Zakiah & Sirait, 2022).

Proses hospitalisasi kerap menjadi pengalaman yang menimbulkan trauma dan tekanan emosional baik bagi anak maupun keluarganya, terutama karena berada dalam situasi yang penuh ketidakpastian. Hal ini dapat terjadi baik dalam hal perawatan yang telah direncanakan maupun kondisi darurat akibat mendadak. Berbagai stressor selama hospitalisasi dapat memicu reaksi emosional pada anak yang bisa muncul sebelum dirawat selama masa perawatan maupun setelah kembali ke rumah. Selain dampak fisik dari penyakit yang dialami, hospitalisasi juga berisiko menimbulkan gangguan psikologis salah satunya ansietas (Ersyad *et al.*, 2022). Ansietas yang dialami anak selama perawatan perlu dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan ketakutan berlebih atau sikap apatis, yang pada akhirnya bisa mengambat proses keperawatan, memperlambat penyembuhan, menyebabkan penolakan terhadap pengobatan, dan memperburuk kondisi kesehatan anak (Ananda, 2022).

World Health Organization (WHO), diperkirakan sekitar 35 dari setiap 100 anak menjalani rawat inap, dan 45% diantaranya mengalami ansietas menyatakan bahwa 4-12% anak di Amerika Serikat yang mengalami ansietas selama hospitalisasi, sekitar 3-6% anak usia prasekolah di Jerman, dan di

Kanada 4-10% anak yang mengalami stress akibat hospitalisasi (WHO 2020). Survei Riset Dasar Kesehatan (2018) menunjukkan bahwa rata-rata anak di Indonesia yang menjalani hospitalisasi dan mengalami ansietas yakni 2,8% dari jumlah total anak 82.666. Angka hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di Indonesia adalah 2,1 juta atau sekitar 8% dan rata-rata mengalami tingkat ansietas ringan hingga sedang (Putri Sari Dewi *et al.*, 2023). Berdasarkan data buku registrasi Ruang Edelweis Rumah Sakit Umum Handayani terdapat anak yang dirawat pada tahun 2023 sebanyak 997 pasien anak dimana 498 usia prasekolah, sementara itu pada tahun 2024 terdapat sebanyak 1108 pasien anak dimana 605 anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi (Rekam Medik Ruang Edelweis, 2025). Hospitalisasi dapat menimbulkan kecemasan pada anak yang berlangsung selama anak dirawat di rumah sakit, sehingga membuat anak merasa tidak nyaman, gelisah, dan terancam di lingkungan baru (Ginanjari, (2022) dalam Anitasari *et al.*, (2019)).

Perawat memiliki peran penting dalam membantu mengurangi rasa cemas pada anak usia prasekolah yang sedang dirawat di rumah sakit, supaya anak bisa lebih kooperatif selama proses perawatan berlangsung. Salah satu cara yang bisa dilakukan perawat adalah dengan memberikan intervensi berupa terapi bermain (Agustina *et al.*, 2019). Terapi bermain ini merupakan kegiatan yang dirancang untuk membantu anak mengekspresikan perasaan mereka sesuai dengan kebutuhan emosionalnya, sehingga anak dapat membangun hubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Salah satu bentuk terapi bermain yang bisa diterapkan pada anak yang menjalani hospitalisasi adalah terapi bermain origami (Adkha *et al.*, 2023).

Origami adalah permainan yang dapat diterapkan atau dimainkan oleh anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit, terutama anak yang mengalami kecemasan dikarenakan selain mampu mengurangi kecemasan, juga mampu melatih keterampilan motorik halus, mengembangkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan (Roslianti *et al.*, (2022) dalam Adkha *et al.*, (2023)). Origami bermanfaat untuk melatih motorik halus, menumbuhkan

motivasi, kreativitas, keterampilan, kesenangan, dan ketekunan bermain origami mengajarkan pada anak membuat mainannya sendiri sehingga menciptakan kepuasan dibanding dengan mainan yang sudah jadi atau dibeli di toko mainan (Amin *et al.*, 2024).

Informasi yang penulis dapatkan dari kepala ruangan anak, terapi bermain belum diterapkan sebagai terapi keperawatan dalam mengatasi masalah kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi karena belum ada ruangan khusus dan alat bermain di ruang anak. Rumah sakit Handayani hanya punya tempat bermain anak di Poli anak lantai 1.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan tindakan bermain pada anak prasekolah sebagai laporan tugas akhir dengan judul “Penerapan terapi bermain origami pada anak prasekolah dengan masalah ansietas akibat hospitalisasi Di RSUD Handayani Kotabumi Lampung Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada LTA ini "Bagaimana Penerapan Terapi Bermain Origami saat Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah dengan Masalah Ansietas di Rumah Sakit Handayani Kotabumi Lampung Utara”

C. Tujuan Studi Kasus

1. Tujuan Umum

Memperoleh gambaran dalam melakukan penerapan terapi origami pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi dengan masalah keperawatan ansietas di Rumah Sakit Umum Handayani Lampung Utara.

2. Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan data pada pasien anak yang mengalami masalah ansietas.
- b. Melakukan Penerapan Terapi Bermain Origami saat Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah dengan Masalah Ansietas.
- c. Melakukan evaluasi Penerapan Terapi Bermain Origami saat

Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah dengan Masalah Ansietas..

- d. Menganalisis penerapan Terapi Bermain Origami saat Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah dengan Masalah Ansietas.

B. Manfaat Studi Kasus

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Peneliti/Penulis

Hasil dari studi kasus ini penulis dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang didapat pada pengalaman nyata dalam penerapan terapi bermain origami pada pasien anak yang mengalami hospitalisasi.

b. Manfaat bagi instansi terkait (Rumah Sakit)

Hasil laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perawat ruang anak untuk menerapkan terapi bermain origami sebagai tindakan keperawatan yang akan mengurangi dampak hospitalisasi pada anak.

c. Manfaat bagi instansi terkait (Rumah Sakit)

Hasil laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perawat ruang anak untuk menerapkan terapi bermain origami sebagai tindakan keperawatan yang akan mengurangi dampak hospitalisasi pada anak.