

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan individu yang masih dalam tahap perkembangan sehingga sangat rentan terhadap berbagai risiko, terutama cedera fisik. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, dan penuh harapan, yang sering kali mendorong mereka untuk menjelajahi lingkungan sekitar tanpa memahami bahaya yang ada. Anak yang mengalami kesakitan untuk dapat memaksimalkan tumbuh kembangnya akan dilakukan hospitalisasi. Hospitalisasi yaitu rangkaian tindakan medis yang dilakukan untuk memulihkan kondisi anak hingga dapat kembali kerumah. Hospitalisasi menjadi penting untuk memastikan anak-anak mendapatkan perawatan optimal dalam kondisi darurat maupun penyakit serius (Zakiah, D, M, & Sirait, F, R, 2022).

Hospitalisasi (rawat inap) adalah kondisi di mana seorang anak harus tinggal dirumah sakit untuk mendapatkan perawatan atau terapi, baik secara darurat maupun terencana. Hospitalisasi dapat memicu kecemasan pada anak. Dampak hospitalisasi ini tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga mempengaruhi kondisi psikologis anak. Anak yang menjalani rawat inap sering menunjukkan perilaku seperti diam, ketakutan, atau bahkan menjadi agresif. Kondisi ini dapat membuat anak menolak tindakan perawatan dengan cara menangis, berteriak, ketakutan, atau mencari kenyamanan dengan memeluk orang tuanya. Bagi anak pengalaman rawat inap sering kali dianggap menakutkan karena mereka berada dilingkungan yang asing, pada akhirnya memicu perasaan cemas (Adriana, (2017) dalam Jannah & Dewi, (2023)).

Kecemasan atau ansietas sendiri merupakan perasaan khawatir atau takut yang tidak jelas sumbernya. Hal ini biasanya berhubungan dengan perasaan tidak pasti, tidak berdaya, dan tidak memiliki objek yang spesifik. Walaupun emosi ini tidak memiliki pemicu yang jelas, anak-anak dapat merasakannya dengan intensitas yang berbeda-beda tergantung usia dan tahap perkembangan mereka, mulai dari bayi, balita, prasekolah, hingga usia sekolah dan remaja. Namun,

tidak semua kecemasan pada anak memiliki intensitas yang sama, ada yang ringan dan dapat dikelola, tetapi ada juga yang parah sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari (Afriliani & Dewi, K, 2023).

Menurut *World Health Organization* (WHO), sekitar 35 dari setiap 100 anak menjalani rawat inap, dan 45% diantaranya mengalami kecemasan. Di Amerika Serikat yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi, berkisar 4-12%, sedangkan di Jerman anak usia prasekolah mencapai 3-6%, dan di Kanada 4-10% anak yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi (WHO, 2020). Di Indonesia, data dari profil kesehatan Indonesia mencatat jumlah anak usia prasekolah mencapai angka 8.806.068 jiwa (Kemenkes RI, 2022). Survey Riset Dasar Kesehatan menunjukkan bahwa rata-rata anak di Indonesia yang menjalani hospitalisasi dan mengalami kecemasan yakni 2,8% dari jumlah total anak 82.666 di antaranya adalah anak usia prasekolah (3-6 tahun). Rata-rata, mereka menjalani perawatan selama enam hari (Kemenkes RI, (2022) dalam (Putri Sari Dewi et al., (2023)). Berdasarkan data anak yang di rawat di ruang Edelweis RS Handayani Lampung Utara pada tahun 2023 terdapat 989 anak dimana 498 dengan usia prasekolah, pada tahun 2024 kasus anak di rawat mengalami peningkatan yaitu 1108 pasien anak dimana 605 dengan usia prasekolah (Buku Registrasi Ruang Edelweis RSU Handayani, 2025).

Anak usia prasekolah selama di hospitalisasi akan menyebabkan cemas, takut, dan trauma, hal ini disebabkan karena baru pertama di rawat di rumah sakit, pengalaman yang tidak menyenangkan selama di rawat di rumah sakit sebelumnya. Beberapa langkah dapat dilakukan perawat untuk mengatasi kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi, seperti mencari sumber kecemasan, memberikan rasa aman, serta mengalihkan perhatian anak melalui kegiatan bermain atau melakukan hal menyenangkan bersama (Agustina *et al.*, 2019).

Banyak jenis permainan yang dapat dilakukan perawat di rumah sakit sebagai terapi untuk mengatasi kecemasan anak, salah satu bentuk terapi bermain adalah bermain *papercraft* yaitu kegiatan kerajinan yang membantu meningkatkan

kemampuan motorik halus pada anak usia prasekolah. Kegiatan ini melibatkan keterampilan jari-jemari dalam melipat, menggunting, dan menempel, anak dapat melatih koordinasi tangan dan ketelitian mereka (Damayanti & Aini, (2020) dalam Kuswanto & Ardiani, (2022)). Pada saat anak bermain, anak tidak hanya mengeluarkan energi secara fisik namun juga menggunakan emosi, perasaan dan pikiran maka secara otomatis kecemasan akan berkurang. Menurut Saputro & Fazri (2017) menjelaskan fungsi bermain dapat meningkatkan perkembangan sensori-motorik, meningkatkan intelektual, perkembangan sosial, meningkatkan perkembangan kreativitas, dan bermain juga sebagai terapi bagi anak-anak saat di rawat di rumah sakit. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *papercraft* berdampak positif dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak. Menurut Emilia *et al.*, (2024) bahwa bermain efektif untuk mengurangi atau menurunkan kecemasan pada anak akibat hospitalisasi. (Putri & Sulistyawati, 2024).

Informasi yang penulis dapatkan dari Kepala Ruangan Anak bahwa terapi bermain tidak diterapkan pada anak yang dirawat di bangsal tersebut, karena tidak ada ruangan khusus bermain dan alat-alat permainan. Rumah sakit Handayani punya tempat bermain anak-anak di Poli Anak di lantai 1. Berdasarkan hal-hal di atas, peneliti tertarik untuk melakukan intervensi keperawatan terapi bermain *papercraft* pada anak yang mengalami kecemasan karena di rawat di rumah sakit sebagai laporan akhir dalam Karya Tulis Ilmiah (KTI).

A. Rumusan Masalah

Bagaimana Penerapan Terapi Bermain *papercraft* pada Anak yang Mengalami Kecemasan akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi Lampung Utara.

B. Tujuan Karya Tulis Ilmiah

1. Tujuan Umum

Mengetahui gambaran penerapan terapi bermain *papercraft* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di rumah sakit handayani.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi data mengenai anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
- b. Menerapkan terapi bermain *papercraft* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.
- c. Melakukan penilaian terhadap pelaksanaan terapi bermain *papercraft* pada anak mengalami kecemasan akibat pada anak yang mengalami.
- d. Menganalisis efektivitas penerapan terapi bermain *papercraft* dalam mengatasi kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi .

3. Manfaat Karya Tulis Ilmiah

a. Manfaat Teoritis

Hasil studi kasus ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas layanan keperawatan, terutama dalam penerapan terapi bermain *papercraft* pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

b. Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan terapi bermain *papercraft* untuk anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Hal ini dapat memperluas pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam merawat anak yang dirawat di rumah sakit.

2) Manfaat Bagi Instansi (Rumah Sakit)

Terapi bermain dapat dijadikan intervensi keperawatan dalam menyusun strategi terapi bermain *papercraft* untuk mengatasi kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi.

3) Manfaat Bagi Pasien dan Keluarga

Permainan *papercraft* dapat menambah pengetahuan keluarga mengenai cara mengurangi cemas pada anak yang sedang dirawat dirumah sakit sehingga dapat memberikan dukungan emosional yang lebih baik.