

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia anak adalah dunia bermain, khususnya bagi anak yang berusia dibawah lima tahun. Bermain bagi anak akan mengembangkan berbagai kemampuan, seperti kemampuan motorik dimana anak cepat untuk bergerak, berlari dan melakukan berbagai kegiatan fisik lainnya. Anak merupakan individu yang unik seperti halnya orang dewasa, anak-anak juga dapat sakit dengan resiko yang lebih besar serta membutuhkan hospitalisasi untuk mendiagnosa dan mengobati penyakitnya (Adriana, 2011). Pada masa ini, anak memerlukan kasih sayang yang lebih dari orang tua dan lingkungannya, dan memerlukan stimulasi untuk menimbulkan rasa aman dan percaya dirinya. Menurut Rahmawati dan Murniasih (2007) hampir empat juta anak dalam satu tahun mengalami hospitalisasi. Rata – rata anak mendapatkan perawatan selama enam hari dan waktu yang dibutuhkan untuk merawat penderita anak-anak 20% - 45% lebih banyak dari pada waktu untuk merawat orang dewasa.

Hospitalisasi merupakan suatu proses yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit untuk menjalani terapi dan perawatan yang sampai pemulangan kembali kerumah (Supartini, 2009). Hospitalisasi dapat menimbulkan ketegangan, ketakutan serta dapat menimbulkan gangguan emosi atau tingkah laku yang mempengaruhi kesembuhan dan perjalanan penyakit anak selama di rawat di rumah sakit. Keadaan ini terjadi karena anak berusaha untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru yang dianggap asing oleh anak di rumah sakit, sehingga kondisi tersebut menjadi faktor *stressor* bagi anak baik terhadap anak maupun orang tua dan keluarga. Anak dapat mengalami berbagai kejadian yang menurut beberapa hasil penelitian ditunjukkan dengan pengalaman yang traumatik dan penuh dengan kecemasan (Supartini, 2009).

Menurut Townsend (2009), kecemasan merupakan perasaan gelisah yang tidak jelas, akan ketidaknyamanan atau ketakutan yang disertai respon otonom,

sumbernya seringkali tidak spesifik atau tidak diketahui oleh individu, perasaan takut terhadap sesuatu karena mengantisipasi bahaya. Menurut Supartini (2009) lingkungan rumah sakit merupakan penyebab kecemasan bagi anak baik lingkungan sosial seperti sesama pasien anak serta interaksi dan sikap petugas kesehatan maupun lingkungan fisik rumah sakit seperti bangunan atau ruang rawat, alat-alat rumah sakit, bau yang khas, pakaian putih petugas kesehatan. Apabila anak mengalami kecemasan tinggi saat dirawat di rumah sakit maka besar sekali anak akan mengalami gangguan somatik, psikomotor dan emosional (Laili, 2006). Selain itu, faktor penyebab kecemasan hospitalisasi pada anak antara lain tingkat ketergantungan, takut terhadap cedera tubuh, berpisah dengan orang tua atau keluarga, dan pembatasan aktivitas (Suwarsih, 2009).

Dari hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Listyorini (2012), peneliti mendapatkan dari 31 anak, 23 anak (74%) yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Herliana (2011), penelitian mendapatkan dari 38 anak, 30 anak (79%) yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Dari data penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecemasan akibat hospitalisasi banyak terjadi pada anak usia prasekolah, hal ini juga dibuktikan dengan hampir empat juta anak dalam satu tahun mengalami hospitalisasi. Rata - rata anak mendapatkan perawatan selama enam hari dan waktu yang dibutuhkan untuk merawat penderita anak-anak 20% - 45% lebih banyak daripada waktu untuk merawat orang dewasa (Rahmawati dan Murniasih, 2007). Anak usia prasekolah mempunyai kemampuan motorik kasar dan halus yang lebih matang daripada usia toodler. Sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangannya anak usia prasekolah sudah lebih aktif, kreatif dan imajinatif. Permainan adalah suatu aspek yang paling penting dalam kehidupan seorang anak dan merupakan salah satu cara yang paling efektif untuk menghadapi dan mengatasi stress. Menggambar atau mewarnai sebagai salah satu permainan yang memberikan peluang untuk meningkatkan ekspresi emosional anak, termasuk pelepasan yang aman dari rasa marah dan benci. Menggambar atau mewarnai sebagai salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik. Anak dapat mengekspresikan perasaannya

dengan cara menggambar, ini berarti menggambar atau mewarnai bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata (Suparto, 2008). Dengan menggambar atau mewarnai gambar juga dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak usia prasekolah sudah sangat aktif dan imajinatif selain itu anak masih dapat melanjutkan perkembangan kemampuan motorik halus dengan menggambar meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit.

Ada beberapa cara untuk mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi diantaranya : Melibatkan orangtua setiap tindakan yang akan dilakukan kepada anak, modifikasi lingkungan rumah, peran dari petugas kesehatan rumah sakit, terapi bermain (puzzle, game sederhana, musik, bermain peran, cerita (dongeng), melihat buku-buku bergambar, menggambar dan mewarnai gambar). Dalam penelitian ini peneliti mengambil terapi bermain sebagai salah satu cara untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi dikarenakan terapi bermain berprinsip untuk meminimalkan stressor, mencegah perasaan kehilangan, meminimalkan perasaan takut dan nyeri terhadap perlakuan, serta memaksimalkan perawatan di rumah sakit.

Terapi bermain adalah suatu terapi dengan menggunakan permainan yang diberikan dan digunakan anak untuk menghadapi ketakutan dan kecemasan, mengenal lingkungan asing, belajar mengenal perawatan dan prosedur tindakan keperawatan serta staff rumah sakit yang ada (Wong, 2009). Terapi bermain mempunyai manfaat untuk anak yang dirawat di rumah sakit sebagai fasilitas penguasaan situasi yang tidak familiar, membantu anak untuk mengurangi stress terhadap perpisahan, memberi kesempatan bagi anak untuk mempelajari bagian – bagian tubuh dan fungsinya serta penyakitnya sendiri, memperbaiki pemahaman yang salah tentang tujuan penggunaan peralatan dan prosedur medis serta memberi peralihan dan relaksasi (Wong, 2004). Hal ini telah dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan oleh Listyorini (2006) dengan hasil ada perbedaan penerimaan sebelum dan sesudah perlakuan. Jadi, ada pengaruh terapi bermain terhadap kemampuan sosialisasi anak selama menjalani perawatan di IRNA

RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta. Selain itu, Herliana (2001) menyebutkan anak menjadi kooperatif setelah diberi terapi bermain selama 3 kali dalam 3 hari. Hal yang hampir sama diperoleh Widyasari (2004) yang mengatakan ada pengaruh terapi bermain terhadap penerimaan tindakan invasif pada anak prasekolah di IRNA RSUD Ngudi Waluyo, Wlingi, Blitar.

Menurut Wong (2009) bentuk permainan yang sesuai dengan anak usia prasekolah antara lain : bermain menyusun puzzle, bermain game sederhana, bermain musik, bermain peran, mendengarkan cerita (dongeng), melihat buku-buku bergambar, menggambar dan mewarnai gambar.

Berdasarkan penelusuran literatur dan hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 14 Maret 2015 di Bangsal Cempaka RSUD Wates melalui observasi pada 4 pasien anak usia 3-5 tahun didapatkan hasil bahwa 4 pasien menolak dilakukannya tindakan keperawatan seperti saat diinjeksi, dipasang termometer, saat perawat datang dengan membawa obat, dan saat diambil darah untuk dicek laboratorium beberapa anak menunjukkan respon seperti menangis, meronta-ronta, memeluk ibu, mengajak pulang, dan berteriak. Sedangkan dari hasil wawancara, perawat di Bangsal Cempaka RSUD Wates mengatakan 85% dari 100% anak-anak mengalami kecemasan terhadap tindakan keperawatan yang diberikan dan perawat lebih banyak bekerjasama dengan orangtua atau penunggu pasien saat melakukan tindakan keperawatan seperti mengalihkan perhatian anak atau mengajak anak bermain saat akan dilakukan tindakan keperawatan agar anak lebih tenang dan tidak cemas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun, maka peneliti menentukan masalah sebagai berikut : “Adakah pengaruh terapi bermain mewarnai terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Wates?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Teridentifikasi pengaruh terapi bermain mewarnai terhadap tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD. Wates.

2. Tujuan Khusus

- a. Teridentifikasi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah sebelum diberikan terapi bermain mewarnai di bangsal Cempaka RSUD Wates.
- b. Teridentifikasi tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah sesudah diberikan terapi bermain mewarnai di bangsal Cempaka RSUD Wates.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat terhadap berbagai aspek, yaitu :

1. Bagi Ilmu Keperawatan Anak.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur di keperawatan anak dan menjadi tambahan informasi tentang pengaruh terapi bermain mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah selama menjalani perawatan di rumah sakit.

2. Bagi Kepala Bangsal Cempaka dan Kepala Bidang Keperawatan RSUD Wates.

Hasil penelitian ini merekomendasi bagi institusi untuk mengembangkan program terapi bermain di ruang perawatan anak dan meningkatkan fasilitas bermain sesuai perkembangan dan kemampuan anak selama perawatan.

3. Perawat Bangsal Cempaka RSUD Wates

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif terapi bermain untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah dan memberikan pengetahuan bahwa terapi bermain mewarnai perlu dilaksanakan untuk mendukung proses penyembuhan serta menyediakan ruangan khusus bermain bagi anak yang dirawat di bangsal Cempaka RSUD Wates.

4. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan ataupun kualitas dalam praktik bagi peneliti mengenai hal – hal yang berkaitan dengan pengaruh terapi bermain mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi.

E. Keaslian Penelitian

1. Listyorini (2006) mengenai “Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kemampuan Sosialisasi Anak Menjalani Perawatan IRNA RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta”. Penelitian tersebut merupakan penelitian *eksperimen* analitik kuantitatif dengan rancangan *pre post* dan *post test group design* dan jumlah sampel adalah 23 anak. Instrument yang digunakan menggunakan lembar observasi sosialisasi sedangkan analisis data menggunakan uji t (*t-test*). Berdasarkan pengujian statistik yang dilakukan didapatkan hasil $p < 0,05$ dengan tingkat kepercayaan 95% atau alpha 0,05 yang artinya ada perbedaan penerimaan sebelum dan sesudah perlakuan, jadi ada pengaruh terapi bermain terhadap kemampuan sosialisasi anak selama menjalani perawatan di IRNA RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta. Perbedaan dengan penelitian ini adalah variabel yang diteliti yaitu tingkat kecemasan pada anak pra sekolah di Bangsal Cempaka RSUD Wates, teknik bermain yang digunakan yaitu dengan bermain mewarnai, dan analisis data yang digunakan yakni *Wilcoxon Signed Rank Test*. Persamaannya terletak pada rancangan penelitian yaitu *pre post* dan *post test group design*.
2. Herliana (2011) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kooperatif Selama Menjalani Perawatan. Metode yang digunakan adalah *quasi eksperimen* analitik kuantitatif dengan rancangan *pre post* dan *post test group design without control*. Penelitian tersebut menggunakan alat pengumpulan data berupa pedoman observasi tingkat kooperatif dengan subjek penelitian terhadap 30 anak. Analisa yang digunakan adalah dengan cara uji t (*t-test*) yaitu membandingkan rerata dari hasil observasi pada test awal dan test akhir. Hasil penelitian yang didapat

menggambarkan bahwa ada pengaruh yang sangat bermakna dari pemberian terapi bermain terhadap peningkatan perilaku kooperatif anak pada prasekolah di IRNA RSUP Dr. Sardjito Yogyakarta (significansi 0,000). Perbedaan pada penelitian ini adalah variabel yang diteliti yaitu tingkat kecemasan pada anak pra sekolah di Bangsal Cempaka RSUD Wates dan teknik bermain yang digunakan adalah dengan bermain mewarnai, sedangkan persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan penelitian *quasi eksperimen* analitik kuantitatif dengan rancangan *pre post* dan *post test group design*.

3. Widyasari (2014) mengenai “Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Penerimaan Tindakan Invasif pada Anak Pra Sekolah di IRNA RSUD Ngudi Waluyo, Wlingi, Blitar”. Penelitian tersebut menggunakan rancangan *One Group Pretest – Posttest Design*, yang merupakan salah satu desain *pra eksperimental*. Sampel ditentukan dengan *accidental sampling* dan didapatkan sebanyak 19 responden. Penelitian tersebut menggunakan alat pengumpulan data berupa pedoman observasi penerimaan tindakan invasif pada anak yang dibuat oleh peneliti sendiri. Analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon signed rank test* dengan bantuan komputer dengan tingkat kemaknaan $p:0,05$. Dari hasil penelitian didapatkan hasil $P : 0,00 < 0,05$ yang artinya ada pengaruh terapi bermain terhadap penerimaan tindakan invasif pada anak prasekolah di IRNA RSUD Ngudi Waluyo ,Wlingi, Blitar. Perbedaan terletak pada variabel yang diteliti yaitu tingkat kecemasan pada anak prasekolah di Bangsal Cempaka RSUD Wates, teknik bermain yang digunakan yakni dengan bermain mewarnai, pengambilan sampel yang dilakukan dengan cara *non probability sampling* dengan teknik *total sampling*. Sedangkan persamaan dengan penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan terapi bermain di dalam ruangan dan anak usia prasekolah sebagai responden atau subyek penelitian serta analisis data yang digunakan yakni *Wilcoxon signed rank test*.