

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan situasi krisis dimana anak menjadi sakit dan dirawat di rumah sakit. Kondisi ini terjadi karena anak sedang berusaha beradaptasi dengan lingkungan baru dan asing, khususnya rumah sakit, sehingga kondisi tersebut menjadi stressor bagi anak dan keluarganya (Rahmania *et al.*, 2023).

Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2020, prevalensi anak yang menjalani rawat inap sejumlah 152 juta anak. Data menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) menunjukkan bahwa jumlah anak usia pra sekolah yang dirawat di rumah sakit sejumlah 148 juta anak (Ulyah *et al.*, 2023). Menurut Survei Ekonomi Nasional (Susenas) tahun 2022, sekitar 29 dari 100 anak mempunyai keluhan kesehatan dalam sebulan. Angka kesakitan anak di Indonesia berkisar 13.55 persen. Sementara persentase anak yang menjalani rawat inap sekitar 19 dari 100 anak pada tahun 2022, baik yang dirawat di rumah sakit pemerintah maupun rumah sakit swasta. Menurut Organisasi Kesehatan Dunia (OKD), sebanyak 152 juta anak menjalani perawatan di rumah sakit. Diantara tiga negara dengan populasi anak yang diprediksi terbesar, yakni Rusia, Kanada, dan China, terdapat 148 juta anak, di mana sekitar 958 di antaranya dirawat di rumah sakit. Dari total 57 juta anak yang dirawat, 75% mengalami trauma, yang ditandai dengan rasa takut dan cemas sepanjang proses perawatan (*United Nations International Children's Emergency Fund (UNICEF)*, 2022).

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024, menyatakan bahwa, tingkat prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit di Provinsi Bengkulu setiap tahunnya mengalami peningkatan. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2020. Rata-rata tingkat pravalensi anak yang dirawat di rumah

sakit sekitar 13,8%, dan pada tahun 2021 meningkat menjadi 14,7%. Persentase anak yang pernah dirawat inap pada tahun 2021, berdasarkan karakteristik umur, diperoleh data sebagai berikut: anak usia 0-4 tahun sebanyak 6,23%, usia 5-9 tahun sebanyak 3,67%, 12 usia 10-14 tahun sebanyak 2,12 dan usia 15-17 tahun sebanyak 2,72%.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak dengan usia lebih muda terutama pada usia prasekolah lebih rentan mengalami sakit dan membutuhkan perawatan di rumah sakit. Data survei awal di RSUD dr. M. Yunus Bengkulu tahun 2024 melaporkan, jumlah anak yang dirawat 1160 anak dan anak pra sekolah yang dirawat inap yaitu 241 anak dan memperoleh tindakan medis (Rekam Medis RSUD dr. M. Yunus, 2024).

Rawat inap pada anak bisa menyebabkan hospitalisasi yang memicu kecemasan dan stres pada berbagai usia. Faktor yang memengaruhi kecemasan ini meliputi peran petugas kesehatan seperti perawat dan dokter, lingkungan yang asing, serta keberadaan keluarga yang menemani selama proses perawatan (Ristiningrum, 2022).

Secara psikologis, anak dapat merasakan perubahan cara berperilaku dari orang tua yang menemani selama masa perawatan. Selain itu, anak sering kali menganggap perawatan di Rumah Sakit sebagai bentuk hukuman, sehingga menimbulkan perasaan malu, bersalah, atau ketakutan (Oktavia *et al.*, 2021). Saat anak dirawat di rumah sakit, mereka sering kali menunjukkan sikap yang kurang kooperatif terhadap proses perawatan dan pengobatan. Anak-anak tersebut bisa sulit didekati oleh tenaga medis, bahkan menolak berinteraksi. Mereka mungkin menunjukkan perilaku seperti kemarahan, penolakan makan, tangisan, teriakan, atau melawan ketika perawat atau dokter mendekat (Novia & Arini, 2021).

Proses perawatan di Rumah Sakit sering kali menjadi pengalaman yang kurang menyenangkan bagi anak-anak, karena mereka bisa mengalami hal-hal yang menimbulkan trauma dan kecemasan. Kesemasan yang dialami

anak selama di rumah sakit timbul dari ketegangan akibat lingkungan rumah sakit yang terasa asing bagi mereka (HasbyAllah *et al* 2023).

Anak yang mengalami kecemasan mungkin merasa lelah karena menangis terus menerus, enggan berinteraksi dengan perawat, menjadi mudah rewel, dan sering meminta untuk pulang. Selain itu, mereka juga cenderung menolak makan, yang bisa menghambat proses pemulihan, menurunkan motivasi untuk sembuh, serta menunjukkan sikap tidak kooperatif terhadap perawatan yang dijalani (Kemenkes RI 2023).

Kecemasan merupakan bentuk gangguan psikologis yang sering dialami anak saat menjalani perawatan, disebabkan oleh berbagai stresor di lingkungan rumah sakit. Anak yang dirawat biasanya merasa cemas, marah, takut, mengalami lingkungan yang asing, terpisah dari orang tua, kurang mendapatkan informasi, serta kehilangan kebebasan dan kemandirian. Jika anak tidak mampu beradaptasi dengan baik, hal ini dapat berdampak pada perubahan kondisi psikologisnya (Amin *et al.*, 2024).

Kecemasan pada anak juga dapat berdampak pada kesehatan fisik dan mental mereka. Jika tidak ditangani dengan cepat, kecemasan yang dialami anak selama proses perawatan dapat menyebabkan penolakan

terhadap tindakan keperawatan. Hal ini berpotensi memperpanjang durasi perawatan dan memperburuk kondisi penyakit yang diderita anak (Santoso & Nurjanah, 2021).

Penanganan kecemasan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit biasanya dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu farmakologis dan non-farmakologis. Pendekatan farmakologis meliputi pemberian obat sesuai resep dokter, seperti *benzodiazepin*, *derivat diazepam*, *alprazolam*, *propranolol*, dan *amitriptilin*. Sedangkan pendekatan non-farmakologis dilakukan melalui komunikasi dan pendekatan langsung kepada anak saat kunjungan atau selama tindakan perawatan berlangsung (Ristiningrum, 2022).

Berdasarkan hasil survei awal di Ruang Edelweiss RSUD dr. M. Yunus, penanganan kecemasan pada anak selama hospitalisasi sudah mencakup berbagai terapi bermain, namun terapi bermain origami belum pernah diterapkan secara khusus, sehingga peneliti tertarik untuk menambahkan terapi bermain origami sebagai alternatif intervensi dalam mengurangi kecemasan pada anak.

Salah satu pendekatan dalam terapi non-farmakologis yang bisa diterapkan adalah terapi bermain, yang memberikan anak kesempatan untuk merasa lebih dan bebas mengekspresikan emosi. Hal ini membantu dalam mengenali masalah yang mungkin muncul selama masa rawat inap (Efendi & Meria, 2022).

Terapi bermain merupakan jenis terapi yang ditujukan untuk anak-anak yang mengalami kecemasan dan ketakutan, sehingga mereka bisa lebih mengenal lingkungan di sekitarnya, memahami proses perawatan dan prosedur yang dijalani, serta berinteraksi dengan staf rumah sakit (Aryani & Zaly, 2021).

Terapi bermain bermanfaat bagi anak dengan cara mengalihkan perhatian dari perasaan cemas, takut, sedih, tegang, dan nyeri yang mungkin dialami. Melalui permainan yang mengenalkan lingkungan rumah sakit, anak dapat mengurangi kecemasan yang dirasakannya. Selain itu, bermain di rumah sakit memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan berbagai perasaan yang mereka miliki, sehingga membantu mengalihkan fokus dari sumber stres (Sitopu *et al.*, 2021).

Bermain origami bermanfaat untuk melatih keterampilan motorik halus sekaligus meningkatkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan anak. Origami mengajarkan anak cara membuat mainan sendiri, sehingga memberikan rasa kepuasan yang lebih dibandingkan dengan mainan yang sudah jadi atau dibeli di toko (Amin *et al.*, 2024).

Origami adalah kegiatan melipat kertas menjadi berbagai bentuk seperti hewan, bunga, atau alat transportasi. Melalui origami, anak-anak dapat melatih motorik halus, meningkatkan motivasi, kreativitas, keterampilan, dan ketekunan. Bermain origami juga membantu anak membuat mainan sendiri, yang memberikan kepuasan lebih dibandingkan mainan siap pakai. Aktivitas ini membutuhkan koordinasi tangan dan mata yang baik, sehingga cocok diajarkan pada anak usia pra-sekolah dengan bimbingan sampai mereka mampu meniru dan membuat lipatan origami. Latihan dilakukan 4-6 kali agar anak terampil dan mampu mengembangkan kemampuan motorik halusnya (Roslianti *et al.*, 2022).

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian mengenai “Penerapan Terapi Bermain Origami untuk Menurunkan Tingkat Ansietas pada Anak Prasekolah selama Hospitalisasi di RSUD dr. M. Yunus Bengkulu”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah ”Bagaimana penerapan terapi bermain origami terhadap tingkat ansietas selama hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD dr. M. Yunus Bengkulu?”

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Diketahui Gambaran penerapan terapi bermain Origami untuk menurunkan tingkat ansietas pada anak prasekolah selama hospitalisasi di RSUD dr. M. Yunus Bengkulu

2. Tujuan Khusus

- a. Diketahui gambaran karakteristik pasien anak pra sekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi berupa usia, jenis kelamin, reaksi anak selama dirumah sakit.

- b. Diketahui gambaran tingkat kecemasan sebelum penerapan terapi bermain origami pada anak pra sekolah selama hospitalisasi.
- c. Diketahui gambaran penerapan terapi bermain origami pada anak pra sekolah dengan masalah kecemasan selama hospitalisasi.
- d. Diketahui gambaran tingkat kecemasan kecemasan sesudah dilakukan penerapan terapi bermain origami pada anak pra sekolah selama hospitalisasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Rumah Sakit

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan bacaan ilmiah, dan standar asuhan keperawatan, serta sebagai kontribusi untuk pengembangan keilmuan keperawatan terkait metode penurunan tingkat kecemasan pada anak pra sekolah yang menjalani hospitalisasi.

2. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan tentang pentingnya terapi bermain saat anak mengalami kecemasan selama hospitalisasi, terutama di kalangan orang tua.

3. Bagi Perkembangan IPTEK Keperawatan

Penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan intervensi berbaris bukti (evidence-based nursing) yang mendukung peningkatan kemampuan terapi bermain origami untuk menurunkan tingkat ansietas pada anak prasekolah selama hospitalisasi.

4. Bagi Penulis Lain

Mendapatkan pengetahuan, pengalaman serta keterampilan dalam melaksanakan implementasi keperawatan untuk terapi bermain origami dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi.