

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hospitalisasi adalah suatu proses di mana anak harus menjalani perawatan dan pengobatan di rumah sakit hingga kondisinya pulih dan dapat kembali ke rumah. Proses ini membuat anak terpisah dari lingkungan yang dirasakan aman, penuh kasih sayang, dan menyenangkan, serta harus berpisah dari teman-teman bermainnya (Listiana dkk., 2021). Anak yang dirawat di rumah sakit umumnya mengalami berbagai dampak akibat terjadinya perubahan dan anak mengalami keterbatasan untuk mengatasi permasalahan tersebut (Suparno & Saprianto, 2019). Selama proses hospitalisasi, anak menghadapi serangkaian pengalaman perawatan yang berpotensi menimbulkan stres dan trauma. Kecemasan dan ketakutan adalah dampak dari proses hospitalisasi. Rasa cemas yang dialami anak selama hospitalisasi muncul akibat menghadapi stresor yang ada di lingkungan rumah sakit yang asing dan tidak familiar (Aliyah & Rusmariana, 2021).

Data dari (WHO, 2021), presentasi anak yang menjalani hospitalisasi serta *anxiety* mencapai 45%, di Jerman sekitar 3% sampai 7% anak *toddler* dan 5% sampai 10% anak usia prasekolah menjalani hospitalisasi. Menurut *United Nations Children's Fund* (UNICEF) setiap tahun dari 57 juta anak 75% menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat perawatan. Di Indonesia sendiri angka kesakitan anak

berdasarkan data dari (Kemenkes RI, 2020), menunjukkan bahwa presentase anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang dirawat di rumah sakit sebanyak 52% sedangkan anak usia sekolah (7-11 tahun) yakni 47,62%. Sehingga didapatkan peningkatan hospitalisasi pada anak menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020 angka rawat inap atau hospitalisasi anak di Indonesia naik sebesar 19% dibandingkan tahun 2019 (Badan Pusat Statistik, 2019). Berdasarkan (Survei Sosial Ekonomi Nasional, 2020) mengenai prevalensi kesakitan pada anak usia dini 0 hingga 6 tahun di provinsi D.I. Yogyakarta adalah 21,87% untuk laki-laki dan 23,88% untuk perempuan. Anak usia dini antara 0 hingga 6 tahun yang mengalami keluhan kesehatan mencapai 39,03%, sementara yang mengalami sakit sebanyak 42,36%. Jumlah anak usia dini 0 hingga 6 tahun yang pernah melakukan rawat inap di D.I. Yogyakarta tahun 2020 pada Rumah Sakit Swasta mencapai 56,78% lebih banyak dibandingkan dengan Rumah Sakit Pemerintah yang hanya mencapai 29,11%.

Kecemasan merupakan suatu kondisi emosional yang tidak menyenangkan, ditandai oleh perasaan subjektif atau ketidakpastian mengenai penyebabnya, termasuk ketegangan, ketakutan, dan kekhawatiran. Kecemasan berkaitan dengan respons fisiologis dan psikologis yang muncul ketika individu merasa terancam (Naim & Sugiyanto, 2021). Anak-anak menunjukkan tingkat kerentanan yang lebih tinggi terhadap stres dan kecemasan yang berkaitan dengan pengalaman medis, mereka terkadang harus menjalani prosedur yang tidak

menyenangkan. Keadaan sakit dan hospitalisasi pada anak dapat menyebabkan stres yang signifikan dalam kehidupan mereka, sehingga sering kali mengakibatkan ketidakkooperatifan terhadap perawatan dan pengobatan di rumah sakit. Anak-anak cenderung menolak untuk didekati oleh petugas, bahkan enggan untuk berinteraksi. Anak-anak cenderung menunjukkan reaksi negatif seperti kemarahan, penolakan terhadap makanan, tangisan, teriakan, dan bahkan perilaku memberontak ketika mereka melihat perawat atau dokter mendekat. Keadaan ini dapat mengurangi efektivitas proses pengobatan dan perawatan bagi anak yang mengalami sakit (Adriana, 2020). Kecemasan yang tidak ditindaklanjuti dengan baik dapat menyebabkan dampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Kecemasan adalah faktor signifikan yang dapat memengaruhi perilaku manusia, baik yang bersifat normal maupun yang menyimpang atau terganggu. Tindakan tersebut mencerminkan suatu bentuk reaksi defensif terhadap perasaan cemas. Kecemasan yang dialami anak selama masa perawatan di rumah sakit berpengaruh terhadap proses penyembuhan. Kecemasan yang ditangani secara efektif dan efisien akan meningkatkan kenyamanan dan kerjasama anak dengan tenaga kesehatan, sehingga proses pengobatan dapat dilaksanakan dengan lancar dan tanpa hambatan (Ningrum & Wanda, 2024).

Dampak negatif dari hospitalisasi dapat diminimalkan dengan cara melakukan pendekatan kepada anak, sehingga anak lebih merasa nyaman serta mendapatkan dukungan dari keluarga. Tingkat kecemasan pada anak

dapat diminimalkan melalui terapi bermain (Daniel dkk., 2021). Masalah yang dihadapi seorang anak selama perawatan di rumah sakit harus dianalisis dan diselesaikan dengan baik, sehingga anak dapat memahami dan berpartisipasi secara aktif dalam menghadapi situasi yang ada (Pratiwi, 2021). Permasalahan yang dihadapi dapat diatasi dengan bermain, yang berfungsi sebagai stimulus penting untuk perkembangan anak secara optimal. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa bermain merupakan metode alami bagi anak untuk mengekspresikan konflik internal yang mereka alami. Anak membutuhkan beragam variasi permainan untuk mendukung kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosionalnya (Vianti, 2020).

Terapi bermain dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan anak dan dapat membantu anak untuk menguasai konflik yang dihadapi. Pada anak yang mengalami sakit, bermain dapat berfungsi sebagai alat untuk psiko terapi atau pengobatan, yang sering disebut sebagai terapi bermain. Macam-macam terapi bermain menurut penelitian (Firdaus, 2020) yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan pada anak dan tidak terlalu membutuhkan banyak tenaga yakni terapi bermain bercerita, menggambar, menonton film, dan *action figure*. Pendekatan holistik dalam perawatan kesehatan anak mengakui pentingnya aspek psikologis dan emosional dalam proses penyembuhan. *Story telling* dapat menjadi bagian dari pendekatan ini dengan menawarkan cara untuk mengekspresikan ketakutan dan kecemasan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

intervensi yang memperhatikan aspek emosional dapat meningkatkan kepuasan dan hasil perawatan anak (McNair *et al.*, 2019).

*Story telling* (mendongeng) adalah teknik bermain terapeutik yang digunakan untuk menyampaikan perasaan, pemikiran, atau cerita kepada anak-anak. Teknik ini melibatkan topik-topik fiktif yang edukatif dan disampaikan secara lisan, bertujuan untuk mengalihkan perhatian anak kepada hal-hal lain. (Astuti & Faiqoh, 2021). Mendengarkan cerita dapat berfungsi sebagai pengalihan dari rasa sakit yang dirasakan oleh anak. Melalui cerita, perawat dapat mengalihkan mekanisme koping anak dari yang maladaptif ke yang adaptif, serta mengurangi stres akibat hospitalisasi, sehingga anak dapat lebih menerima prosedur yang telah direncanakan untuk mempercepat proses penyembuhannya. Penggunaan *story telling* tidak hanya membantu menurunkan kecemasan, tetapi juga meningkatkan keterampilan komunikasi dan imajinasi anak. Hal ini dapat menciptakan pengalaman yang lebih positif selama hospitalisasi. Dengan mengizinkan anak untuk terlibat dalam cerita, mereka merasa lebih berdaya dan memiliki kontrol atas kondisi yang mereka hadapi (Sa'diyah dkk., 2024).

Saat perawatan, rumah sakit belum menerapkan program *story telling* sebagai bagian dari proses perawatan, implementasi yang konsisten dan terukur masih diperlukan untuk mengevaluasi efektivitasnya. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan pedoman yang jelas tentang bagaimana dan kapan *story telling* harus diterapkan dalam konteks medis. Keluarga memiliki peran penting dalam mendukung anak-anak selama

hospitalisasi. Melibatkan orang tua dalam sesi *story telling* dapat meningkatkan efektivitas intervensi ini. Penelitian menunjukkan bahwa ketika orang tua berpartisipasi aktif dalam bercerita, anak-anak merasa lebih aman dan didukung, yang dapat mengurangi tingkat kecemasan mereka (Fitriani dkk., 2023).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Ruang Sadewa RSUD Nyi Ageng Serang Kulon Progo pada tanggal 12 November 2024, selama 3 bulan terakhir dari bulan Agustus sampai dengan Oktober 2024 didapatkan data jumlah pasien anak sebanyak 101 pasien dengan rata-rata 34 pasien anak tiap bulannya. Hasil wawancara pada salah satu perawat, mengatakan bahwa secara keseluruhan pasien anak di Ruang Anak RSUD Nyi Ageng Serang mengalami kecemasan. Selain itu, dari hasil observasi ditemukan bahwa kebanyakan anak menangis, rewel, memberontak, dan tidak kooperatif terutama saat dilakukan tindakan keperawatan, serta untuk terapi bermain belum diterapkan secara maksimal sebagai salah satu intervensi dalam upaya menurunkan kecemasan. Dari uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian studi kasus untuk melakukan tindakan guna menurunkan tingkat kecemasan anak saat hospitalisasi dengan cara pemberian terapi *story telling* dengan media *pop up book*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas disertai dukungan teori, pengamatan, dan studi literatur, maka rumusan masalah dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana Penerapan Terapi *Story*

*Telling Dengan Pop Up Book Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Saat Hospitalisasi di RSUD Nyi Ageng Serang?”*

**C. Tujuan**

1. Tujuan Umum

Diketahui penurunan tingkat kecemasan dengan penerapan terapi *story telling* dengan *pop up book* pada anak saat hospitalisasi.

2. Tujuan Khusus

a. Mampu melaksanakan asuhan keperawatan pada kedua pasien anak dengan gangguan kecemasan akibat hospitalisasi melalui pendekatan proses keperawatan.

b. Diketahui implementasi terapi *story telling* menggunakan *pop up book* pada pasien anak dengan gangguan kecemasan akibat hospitalisasi.

c. Mampu diketahui faktor pendukung dan penghambat dari terapi *story telling* menggunakan *pop up book* pada pasien anak dengan gangguan kecemasan akibat hospitalisasi.

**D. Ruang Lingkup**

Karya tulis ilmiah ini masuk ke dalam ruang lingkup keperawatan anak dengan subjek penelitian adalah dua anak yang mengalami kecemasan saat hospitalisasi di RSUD Nyi Ageng Serang.

## E. Manfaat

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam mengimplementasikan penerapan terapi *story telling* dengan *pop up book* terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak saat hospitalisasi.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Pasien dan Keluarga

Hasil studi kasus ini diharapkan dapat memberikan pelayanan yang baik dan optimal tentang penerapan terapi *story telling* dengan *pop up book* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak saat hospitalisasi. Menambah wawasan bagi orang tua mengenai pengaruh terapi *story telling* dengan *pop up book*.

#### b. Bagi Tenaga Kesehatan Perawat

Diharapkan hasil penulisan karya tulis ilmiah ini dapat meningkatkan keterampilan perawat dalam penerapan terapi *story telling* dengan *pop up book* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak saat hospitalisasi.

#### c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam memberikan tindakan keperawatan dan dijadikan sebagai peningkatan keterampilan penulisan mengenai ilmu keperawatan khususnya dalam penerapan terapi *story telling*

dengan *pop up book* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak saat hospitalisasi.

d. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penulisan karya tulis ilmiah ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan menambah kepustakaan mengenai penerapan *story telling* dengan *pop up book* terhadap tingkat kecemasan pada anak saat hospitalisasi.

## **F. Keaslian Penelitian**

Keaslian penelitian ini didasarkan pada sejumlah penelitian sebelumnya yang memiliki karakteristik serupa dalam hal tema kajian, meskipun berbeda dalam kriteria subjek, jumlah dan posisi variabel penelitian, serta metode analisis yang diterapkan. Penelitian yang relevan dan serupa dengan yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Jawiah dkk. (2022) yang berjudul “Pemberian Teknik Distraksi Menggambar dan Mewarnai untuk Menurunkan Ansietas selama Hospitalisasi pada Anak DBD di Rumah Sakit”

Desain penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Kesamaan penelitian yang dilakukan Jawiah, dkk dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama sama menjelaskan kemampuan menurunkan tingkat kecemasan saat hospitalisasi pada anak dengan memberikan teknik distraksi sebagai pengalihan dan sama-sama menggunakan jenis metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Sedangkan perbedaannya terdapat pada variabel bebasnya, pada

penelitian Juwita, dkk menggunakan variabel bebasnya teknik distraksi menggambar dan mewarnai, sedangkan peneliti menggunakan terapi *story telling pop up book* sebagai variabel bebasnya.

Pada penelitian ini, berdasarkan hasil statistik dengan jumlah responden sebanyak 20 orang, menunjukkan hasil dari uji *t dependent* atau *paired sample T test* terlihat rata-rata kemampuan dalam menurunkan tanda dan gejala kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain menggambar adalah sebesar 3.000, nilai *p-value* yang diperoleh adalah  $0.000 < 0.05$  sehingga  $H_0$  ditolak menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistic antara kemampuan menurunkan tanda dan gejala kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain menggambar.

2. Penelitian oleh Lestari & Suminar (2024) yang berjudul “Efektivitas Teknik Distraksi Audiovisual Terhadap Derajat Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah”

Desain penelitian ini menggunakan metode *pra eksperimental design one group pre test-post test*. Kesamaan penelitian yang dilakukan Lestari & Suminar dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki kesamaan dalam penjelasan kemampuan menurunkan tingkat kecemasan pasien anak saat hospitalisasi. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jumlah sampel yang digunakan, pada penelitian Lestari & Suminar sampel yang digunakan adalah pasien

anak berjumlah 45 responden di rumah sakit, sedangkan peneliti menggunakan sampel sejumlah 2 pasien anak yang di hospitalisasi.

Dari penelitian ini, berdasarkan Uji statistik *Wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai  $p = 0$  lebih rendah dari standar signifikan 0,05 ( $p < \alpha$ ). Dari 45 responden, sebelum penerapan teknik distraksi audiovisual, sebagian besar mengalami kecemasan berat, yaitu 25 anak (56%), cemas sedang sebanyak 15 anak (33%), sementara tidak ada yang mengalami cemas ringan atau tidak cemas. Setelah penerapan teknik distraksi audiovisual, sebagian besar mengalami kecemasan ringan, yaitu 30 anak (67%), dan kecemasan sedang, yaitu 5 anak (11%). Dapat disimpulkan terdapat perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah penerapan teknik distraksi audiovisual.

3. Penelitian oleh Amin dkk. (2024) yang berjudul “Terapi Bermain Origami Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak Di Ruang Rawat Inap”

Desain penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimen (preexperimental design)* dengan rancangan *group pretes- posttest*. Kesamaan penelitian yang dilakukan Amin dkk. (2024) dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah menggunakan untuk melihat perubahan tingkat kecemasan pada anak. Sedangkan perbedaannya terdapat pada terapi yang digunakan, pada penelitian Amin dkk. (2024) terapi yang digunakan adalah terapi bermain menggunakan origami, sedangkan peneliti menggunakan terapi *story telling* menggunakan *pop up book*.

Dari penelitian ini, berdasarkan hasil analisa dapat dijabarkan bahwa nilai  $Z = -5.661b$ , sedangkan nilai  $p\ value = 0.000$ . Dengan nilai  $p\ value = 0.000 < 0,05$  maka  $H_a$  diterima yang berarti ada pengaruh signifikan antara bermain origami terhadap tingkat kecemasan pada anak yang dirawat di ruang rawat inap atau saat hospitalisasi.