

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan kondisi ketika seorang anak harus menjalani perawatan di rumah sakit sebagai pasien untuk mendapatkan berbagai tindakan perawatan dan pengobatan Periyadi *et al.*, (2022). Hospitalisasi merupakan periode yang sulit bagi anak yang sedang sakit karena mereka harus beradaptasi dengan lingkungan yang tidak familiar. Suasana rumah sakit kerap menimbulkan rasa takut dan kecemasan, yang dapat memicu timbulnya kecemasan pada anak, terutama saat mereka mengalami rasa sakit akibat tindakan medis Jannah & Dewi, (2023).

Selama menjalani perawatan di rumah sakit, anak dapat memperoleh berbagai pengalaman yang berdampak pada kondisi fisik maupun mentalnya. Namun, rangkaian tindakan dan lingkungan perawatan yang dialami selama hospitalisasi juga berpotensi menimbulkan stres serta trauma, khususnya pada anak usia prasekolah Kemenkes, (2024).

Anak usia prasekolah, yaitu mereka yang berusia antara 3 hingga 6 tahun, berada pada tahap persiapan menuju dunia sekolah. Berdasarkan data dari Kemenkes RI (2020), tercatat bahwa 52% anak usia prasekolah (3–6 tahun) menjalani perawatan di rumah sakit, sedangkan anak usia sekolah (7–11 tahun) mencapai 47,62%. Populasi anak di Indonesia sendiri mencapai sekitar 40% dari total penduduk dan terus mengalami peningkatan setiap tahunnya, dengan sekitar 25% di antaranya pernah menjalani hospitalisasi. Hasil Survei

Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2020 juga menunjukkan bahwa 3,21% anak di Indonesia pernah dirawat inap di rumah sakit. Selain itu, berdasarkan survei terhadap ibu dan anak, dari 1.425 anak yang diteliti, sebanyak 41,6% mengalami dampak hospitalisasi tingkat sedang dan 25% mengalami dampak ringan disertai kecemasan Yunita *et al.*, (2025).

Kecemasan adalah pengalaman yang dialami hampir semua orang di berbagai saat dalam hidup mereka. Kecemasan merupakan perasaan tegang yang umumnya tidak bertahan lama. Kecemasan bukanlah sebuah penyakit tetapi lebih sebagai tanda atau gejala Wardani, (2022). Gejala kecemasan dapat menimbulkan tekanan yang berlebihan sehingga mengganggu fungsi sosial seseorang dalam menjalani aktivitas sehari-hari, bahkan dapat menghambat tingkat produktivitas anak.

Anak-anak cenderung menolak untuk didekati, bahkan enggan untuk berinteraksi dengan petugas. Anak-anak cenderung menunjukkan reaksi negatif seperti perasaan marah sebagai penolakan terhadap makanan, teriakan, tangisan, dan perilaku memberontak saat mereka melihat tenaga kesehatan mendekat. Gejala kecemasan dapat menimbulkan tekanan yang berlebihan sehingga mengganggu fungsi sosial seseorang dalam menjalani aktivitas sehari-hari, bahkan dapat menghambat tingkat produktivitas anak. Penerapan ini salah satunya terlihat dalam bentuk terapi bermain. Terapi bermain bisa dilakukan oleh anak-anak yang sehat maupun yang sedang sakit. Meskipun anak mengalami sakit, kebutuhan untuk bermain tetap ada.

Salah satu jenis terapi bermain yang cocok untuk anak-anak usia prasekolah adalah terapi bermain *Pop It*. Penulis memilih *Pop It* sebagai alat permainan karena warnanya yang beragam bisa menarik perhatian dan membuat anak-anak lebih tertarik untuk bermain. Terapi bermain *Pop It* diharapkan dapat membantu mengurangi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah. Penerapannya dilakukan dengan melibatkan anak dalam aktivitas bermain *Pop It* ketika mereka mengalami tekanan emosional selama menjalani perawatan medis di rumah sakit sehingga bisa membantu mengalihkan fokus dari perawatan yang sedang dilakukan Colin *et al.*, 2023).

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan tanggal 16 Desember 2025 di RSUD Panembahan Senopati Bantul, didapatkan data pasien anak usia 3-6 tahun yang menjalani perawatan dari bulan Januari sampai dengan November sebanyak 424 pasien dengan rata-rata tiap bulan sebanyak 39 pasien. Hasil observasi ditemukan anak yang menjalani perawatan menunjukkan rasa takut dan cemas dengan menangis, serta untuk terapi bermain belum diterapkan secara maksimal sebagai salah satu intervensi dalam upaya menurunkan kecemasan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian studi kasus dengan judul “Penerapan Terapi Bermain *Pop It* Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah Di RSUD Panembahan Senopati Bantul”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah studi kasus, yaitu “Bagaimanakah Penerapan Terapi Bermain *Pop It*

Dapat Menurunkan Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di RSUD Panembahan Senopati Bantul?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Mengetahui penurunan tingkat kecemasan melalui terapi bermain *pop it* pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul melalui proses asuhan keperawatan.

2. Tujuan Khusus

- a. Mampu melaksanakan proses asuhan keperawatan dari pengkajian, diagnosis, intervensi, implementasi, evaluasi, dan dokumentasi pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul.
- b. Mampu mengetahui respon kecemasan anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *pop it* pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul.
- c. Mampu mengidentifikasi faktor penghambat dan pendukung penerapan terapi bermain *pop it* pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di RSUD Panembahan Senopati Bantul.

D. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian Karya Tulis Ilmiah ini adalah studi kasus keperawatan anak dengan 2 responden anak usia 3-6 tahun yang mengalami

kecemasan akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Daerah Panembahan Senopati Bantul.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan terutama di bidang keperawatan anak mengenai terapi bermain *pop it* anak usia prasekolah untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pasien dan Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan tidak hanya di rumah sakit, namun saat kembali ke rumah melalui terapi bermain *pop it* yang aman, mudah diterapkan, tanpa efek samping, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan dan kualitas hidup anak selama menjalani pengobatan serta memberikan pengetahuan kepada keluarga untuk mengurangi kecemasan pada anak.

b. Bagi Perawat Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif intervensi keperawatan non-farmakologis untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi dengan menggunakan terapi bermain *pop it*.

c. Bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan memperluas literatur bagi mahasiswa keperawatan mengenai manfaat terapi bermain *pop it* untuk menurunkan kecemasan pada anak.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi untuk melakukan implementasi dan dijadikan sebagai peningkatan keterampilan penulisan mengenai ilmu keperawatan khususnya dalam penerapan terapi bermain *pop it* pada anak yang mengalami hospitalisasi.

F. Keaslian Penelitian

1. Penelitian oleh Colin, dkk. (2023) yang berjudul “Pengaruh Terapi Bermain *Pop It* Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi pada Pasien Anak Usia Pra Sekolah di Rsud M.Yunus Kota Bengkulu”

Penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain *Pop It* terbukti efektif dalam menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *Pop It*, dimana anak tampak lebih tenang, kooperatif, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Dengan berlandaskan teori terapi bermain sebagai bentuk intervensi psikososial yang membantu anak mengelola stres selama menjalani perawatan di rumah sakit, serta menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain pra-eksperimental *one group pretest–posttest* dan alat ukur

Preschool Anxiety Scale (PAS). Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan landasan teori terapi bermain, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian kuantitatif, perbedaan lokasi penelitian, karakteristik responden, serta pengembangan bentuk dan pelaksanaan terapi bermain yang telah disesuaikan dengan kondisi lapangan.

2. Penelitian oleh Sulistyawati dan Rokhaidah (2024) yang berjudul “Penerapan *Evidence Based Nursing* Dengan Intervensi Bermain Terapeutik *Pop It* Terhadap Kecemasan Anak Selama Terapi Inhalasi”

Penelitian ini menunjukkan bahwa bermain terapeutik *Pop It* terbukti efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak saat menjalani terapi inhalasi, dengan berlandaskan teori terapi bermain sebagai bentuk intervensi psikososial yang membantu anak mengelola stres selama masa hospitalisasi serta didukung oleh penerapan *evidence based nursing* dalam praktik keperawatan anak. Persamaan penelitian ini pada penggunaan teori terapi bermain dan tujuan intervensi yang sama, yaitu menurunkan kecemasan anak. Sementara itu, perbedaannya terletak pada aspek metodologi, di mana penelitian ini menggunakan studi kasus deskriptif dengan instrumen *Visual Face Anxiety Scale* (VFAS) dan menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental.

3. Penelitian oleh Sari dan Salsabila (2024) yang berjudul “Penerapan Terapi *Storytelling Digital* Mengatasi Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah”

Penelitian *storytelling digital* ini menggunakan metode kuasi-eksperimen pada 55 anak usia prasekolah menunjukkan penurunan kecemasan yang signifikan berdasarkan DASS. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan respon anak setelah diberikan intervensi, dimana anak tampak lebih rileks, kooperatif, dan tidak terlalu takut saat tindakan keperawatan dilakukan. Anak menjadi lebih tenang dan mampu beradaptasi dengan lingkungan baru. Penelitian keduanya memiliki persamaan untuk mengurangi kecemasan menggunakan intervensi keperawatan non farmakologis, yaitu terapi bermain. Perbedaan penelitian ini, yaitu penelitian dilakukan dengan design kuasi *experiment* dengan uji menggunakan wilcoxon, serta pada penelitian *storytelling digital* menekankan cerita digital menenangkan lewat cerita dan visual.

4. Penelitian dilakukan oleh Amin, dkk. (2024) berjudul “Terapi Bermain Origami Menurunkan Tingkat Kecemasan Anak di Ruang Rawat Inap”

Penelitian terapi bermain origami ini menggunakan desain *pre-eksperimen (preexperimental design) one group pretest-posttest* dengan 42 anak yang dipilih melalui *accidental sampling* dan diukur tingkat kecemasan menggunakan HARS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan terapi bermain origami, sebagian besar anak mengalami kecemasan sedang hingga berat. Setelah diberikan intervensi, tingkat kecemasan anak mengalami penurunan menjadi kecemasan ringan. Hasil

menunjukkan bahwa mayoritas anak mengalami kecemasan sedang atau berat pada *pretest* dan hanya kecemasan ringan pada *posttest* (p-value 0,000). Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan terapi bermain untuk mengurangi kecemasan dan mengukur hasil intervensi sebelum dan sesudahnya. Perbedaan penelitian ini terletak pada terapi yang digunakan adalah terapi bermain origami, sedangkan penulis menggunakan terapi bermain *pop it*.

5. Penelitian oleh Emilia, dkk. (2024) yang berjudul “Penerapan Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi”

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus deskriptif dengan 2 responden yang mengalami kecemasan dengan instrumen QUESTT sebelum dan sesudah intervensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan terapi bermain mampu menurunkan tingkat kecemasan pada kedua responden, dimana anak tampak lebih tenang, tidak mudah menangis, lebih kooperatif, dan mulai mampu beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit meskipun tingkat penurunan kecemasan pada masing-masing responden berbeda dengan tingkat kecemasannya berbeda. Persamaan pada penelitian ini, yaitu bertujuan menurunkan kecemasan, menggunakan pendekatan terapi bermain serta melibatkan peran orang tua. Perbedaan penelitian ini terletak pada desain metode studi kasus dengan menerapkan terapi bermain menggambar dan mewarnai untuk menurunkan kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.