

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Penyakit Dengue Hemorrhagic Fever merupakan salah satu penyakit yang menjadi masalah kesehatan yang ada di Indonesia yang cenderung semakin meluas penyebarannya terutama di kota Tasikmalaya yang dikategorikan sebagai suatu kasus KLB ( Kejadian Luar Biasa ) karena di pengaruhi oleh beberapa faktor perilaku masyarakat seperti lingkungan yang kotor karena masyarakat membuang sampah secara sembarangan dan membiarkan air menggenang sehingga memicu kemunculan jentik-jentik nyamuk.

Prevalensi Dangu Hemoragic Feverpada anak menurut data dari *Word Health Organisation* (WHO) ada peningkatan 8 kali lipat selama 2 dekade terakhir, pada tahun 2000 dilaporkan ada 505.430 kasus dengan kematian 960 yang sudah dilaporkan ke WHO, meningkat pada tahun 2010 dengan kasus 2,4 juta serta kematian dengan jumlah 4.032 dan terus meningkat di tahun 2019 dengan jumlah kasus yang sudah dilaporkan 5,2 juta kasus di seluruh dunia dari yang ringan sampai yang parah. Di Indonesia laporan kasus DBD yang sudah dicatat dari Direktorat Pencegahan dan Pengendalian Penyakit Menular (P2PM) sampai minggu ke 36 didapatkan data jumlah kumulatif yang sudah dikonfirmasi DBD dari januari 2022 dilaporkan sebanyak 87.501 kasus (IR31,38/100.000) dari bulan agustus sebanyak 24.192 kasus dan bulan September terjadi peningkatan kasus menjadi 27.010 dengan kematian 241 kematian yang tersebar di salah satu wilayah seperti provinsi Jawa Barat menjadi salah satu provinsi dengan kasus terbanyak yang ada di Indonesia. Di Kota Tasikmalaya kasus demam berdarah adalah salah satu yang

tertinggi di Jawa Barat yang tercatat dari tahun sebelumnya terjadi peningkatan dua kali lipat sampai desember tahun 2022 kasus yang telah tercatat yaitu sebanyak 1.803 kasus selama januari – november 2022 dan angka kematian kasus DBD ini sebanyak 27 orang (sumber: opendatakotatasik kasus demam berdarah dikota tasikmalaya 2022)

Dalam penyakit yang dihadapi oleh anak seperti penyakit DHF dirumah sakit dengan lingkungan yang sangat khas seperti lingkungan dengan keadaan orang-orang atau yang ada di rumah sakit yang terlihat cemas, bau yang khas dari lingkungan rumah sakit, seragam yang di pakai yaitu putih hal seperti ini tentu dalam perasaan anak akan cemas, tegang,takut, nyeri. Rasa takut yang dirasakan anak usia prasekolah sangat tinggi terhadap keamanan tubuhnya selama dirawat di rumah sakit beda halnya pada anak usia sekolah karena anak usia prasekolah imajinasi yang sangat tinggi sehingga dapat menyebabkan rasa takut,cemas, tegang, serta ketidaktahuan anak prasekolah tentang tubuhnya sehingga intervensi yang harus dilakukan adalah dengan terapi bermain untuk menghilangkan stressor pada anak untuk mengurangi rasa kehilangan terutama pada saat ibunya keluar kamar atau ruangan, serta untuk mengurangi rasa takut dan nyeri karena perawatan saat dirumah sakit sehingga terapi bermain ini merupakan salah satu terapi sebagai pelengkap agar perawatan dirumah sakit lebih cepat dalam artian untuk mengurangi masa rawat dirumah sakit.

**Tabel 1.1***Jurnal Terapi Bermain*

| <b>No</b> | <b>Judul Jurnal</b>                                                                                                             | <b>Pengarang</b> | <b>Metode</b>                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>Hasil</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         | video game interaktif untuk mengurangi kecemasan procedural pedriatrik rasa sakit dan kecemasan                                 | Mona F dkk.      | Menggunakan metode dengan tinjauan sistematis meta-analisis ini sesuai dengan item pelaporan pilihan untuk sistematis pedoman riview dan meta-analisis .                                                                                                                        | Ulasan kami menunjukkan bahwa pengasuh mengalami lebih sedikit kecemasan ketika menggunakan intervensi video game interaktif dibandingkan dengan perawatan standar. Hanya enam studi yang memenuhi syarat untuk dimasukkan dalam ulasan kami memeriksa kecemasan pengasuh, meskipun bukti bahwa kecemasan pengasuh meningkatkan kecemasan anak dan dapat berkontribusi pada efek psikososial negatif jangka Panjang antara pengasuh, termasuk kecemasan yang lebih besar, ketakutan, dan kesalahan. Ini juga akan berharga untuk penelitian masa depan untuk lebih erat mengevaluasi mekanisme yang mungkin menjelaskan mengurangi kecemasan pengasuh. Mengingat tanggung jawab yang HCPs miliki dalam mempertimbangkan pengalaman pengasuh ketika secara klinis mengatasi rasa sakit dan kecemasan prosedural pediatrik, intervensi di masa depan harus menargetkan pengasuh juga. |
| 2         | Pemberian teknik distraksi menggambar dan mewarnai untuk menurunkan ansietas selama hospitalisasi pada anak dbd di rumah sakit. | Jawiah dkk.      | Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan studi kasus melalui asuhan keperawatan dengan menggunakan pengkajian, intervensi (perencanaan), implementasi dan evaluasi keperawatan pada pasien demam berdarah dengue dengan masalah | Hasil yang telah didapatkan dengan cara memberikan kuesioner Preschool Anxiety Scale Resived (PASR) yaitu hasil yang sebelum dilakukan kedua responden mengalami kecemasan berat dan setelah dilakukan tindakan terapi mewarnai gambar tingkat kecemasan menurun menjadi cemas sedang.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

|   |                                                                                                                                                                           |                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                                                                                           |                               | ansietas untuk mengurangi kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 3 | Perbandingan efektifitas pemberian komprs hangat dan tepid .sponge terhadap penurunan suhu tubuh anak yang mengalami deman di m rsud dr. h abdul moelok provinsi lampung. | Aryanti, Dkk.                 | Desain penelitian ini adalah <i>quasiexperiment</i> dengan rancangan penelitian <i>pre test and post test designs with two comparison treatments</i> . Rancangan penelitian ini, kedua kelompok diberikan perlakuan dan peneliti mengukur suhu tubuh sebelum pemberian perlakuan ( <i>pre test</i> ), dan setelah pemberian perlakuan ( <i>post test</i> ). | Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan efektifitas pemberian kompres hangat dan <i>tepid sponge</i> terhadap penurunan suhu tubuh anak yang mengalami demam ( <i>p value &lt; α, 0,003 &lt; 0,05</i> ). Diharapkan hasil penelitian ini perawat dapat melakukan dan mengajarkan penggunaan kompres hangat dan <i>tepid sponge</i> yang benar pada pasien dan jugadiharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk standar operasional prosedur (SOP) dalam menurunkan suhu tubuh anak yang mengalami demam secara non farmakologis di rsud dr.h abdul moeloeok Provinsi Lampung. |
| 4 | Mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang dirawat di rsup. Prof. dr. kandou manado.                                                            | Gerungan & Walelang           | Desain penelitian ini dengan menggunakan pre-eksperimental dengan one-group pre-post test design. Dengan menerapkan 1 hari dilakukan dengan memberikan informed consent dilanjutkan selama 2 hari berturut turut dilakukan tindakan mewarnai gambar selama 35 menit sebelum dilakuka tindakan post test atau mengobservasi tingkat kecemasan responden.     | Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan 30 responden sebelum dilaksanakan terapi mewarnai gambar yaitu terdapat 4 (13,3%) pada tingkat kecemasan sedang dan 26 (86,7%) responden pada tingkat kecemasan berat dan sesudah dilakukan tindakan terapi mewarnai gambar yaitu sebanyak 4 (13,3%) pada tingkat kecemasan ringan dan 26 (86,7%) responden pada tingkat kecemasan sedang                                                                                                                                                                                                        |
| 5 | Pengaruh pemberian terapi bermain mewarnai gambar terhadap penurunan tingkat                                                                                              | Agustina E & Puspita A (2010) | Menggunakan metode penelitian kuantitatifdengan pendekatan eksperimental jenis <i>one grouppre and post design</i>                                                                                                                                                                                                                                          | Berdasarkan hasil penelitian menunjukan 62,5% atau 5 responden mengalami kecemasan ringan , 37,5 % atau 3 orang yang mengalami kecemasan sedang. Kemudian diberikan terapi mewarnai gambar adapun hasil evaluasinya adalah 8 orang                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                            |                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| kecemasan anak prasekolah yang rawat inap. | responden bersedia mengerjakan setelah diberikan terapi 87,5 % atau 7 responden tidak mengalami kecemasan dan 12,5% atau 1 responden yang mengalami kecemasan ringan |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan diatas ada beberapa karakteristik dan beberapa metode dengan tingkat keberhasilan dalam mengurangi kecemasan dengan hasil yang cukup baik, seperti dalam hasil penelitian yang menunjukkan 62,5% atau 5 responden mengalami kecemasan ringan , 37,5 % atau 3 orang yang mengalami kecemasan sedang. Kemudian diberikan terapi mewarnai gambar adapun hasil evaluasinya adalah 8 orang responden bersedia mengerjakan setelah diberikan terapi 87,5 % atau 7 responden tidak mengalami kecemasan dan 12,5% atau 1 responden yang mengalami kecemasan ringan (Agustina E & Puspita A 2010). Sehingga untuk anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi sangat bagus dilakukan teapi bermain ini. Sehingga penulis akan melakukan tindakan terapi bermain mewarnai gambar dan dipadukan dengan beberapa permainan yang bisa menurunkan tingkat kecemasan seperti melakukan dengan boneka tangan dengan metode eksperimental untuk membuktikan kebenaran sehingga dalam metodenya dengan menggunakan sketsa terlebih dahulu pada hari pertama, dilanjut dengan hari ke dua anak dibiarkan membuat gambar sesuka nya dengan kreatifitas yang ada dalam dirinya setelah itu akan dilanjutkan dengan melakukan permainan boneka tangan supaya untuk meningkatkan kreatifitas dan menurunkan tingkat kecemasan sehingga dalam perawatan menjadi lebih efisien karena dipadukan dengan terapi nonfarmakologis.

Dalam penelitian yang sudah dilakukan melalui mewarnai gambar secara tidak langsung orang tersebut telah mengeluarkan muatan amigdalanya, yaitu mengekspresikan rasa sedih, cemas, tertekan, stres, menciptakan gambaran-gambaran yang membuat kita menjadi merasa bahagia dan membangkitkan masa-masa indah yang pernah dialami dengan orang-orang yang kita cintai (Ginanjari, 2018). Menurut penelitian yang telah dilakukan dengan melibatkan kecemasan kepada dengan 30 responden anak sebelum dilakukan terapi bermain ada 4 (13,3) responden pada tingkat kecemasan sedang dan 26 (86,7) dengan anak yang menderita kecemasan berat, melalui aktivitas mewarnai gambar, emosi, dan perasaan dalam diri bisa dikeluarkan, sehingga dapat menciptakan coping yang positif. Coping yang positif ini ditandai dengan perilaku dan emosi yang positif. Keadaan tersebut akan membantu dalam mengurangi stress yang dialami oleh anak yang mengalami kecemasan. (Gerungan&Walelang 2020). Dalam penelitian yang melibatkan 2 responden dengan anak yang terindikasi kecemasan berat yang dilakukan implementasi terapi bermain dan memberikan hasil yang efektif bahwa anak yang mengalami kecemasan dapat berkurang dengan dilakukan terapi bermain dalam mengatasi kecemasan pada. (Jawiah, dkk. 2021). Pengalaman penulis yang terdapat anak yang mengalami penyakit DHF di RSUD Banjar di Ruang Melati anak yang mengalami penyakit DHF mengalami kecemasan akibat dari perawatan di rumah sakit, sehingga anak akan mengalami kecemasan dari beberapa faktor seperti lingkungan, perawatan dan bau yang khas dari rumah sakit.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik membuat karya tulis ilmiah dengan judul “Asuhan Keperawatan Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Dengue

Hemorrhagic Fever Yang Dilakukan Intervensi Terapi Bermain Di RSUD dr. Soekarjo Kota Tasikmalaya “.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana Gambaran Penerapan Terapi Bermain Pada Anak Usia Prasekolah dengan Kecemasan Selama Hospitalisasi Akibat Dengue Hemorrhagic Fever”.

## **1.3. Tujuan Penelitian**

### **1.3.1. Tujuan Umum**

Setelah penulis melakukan studi kasus penulis mendapatkan gambaran mengenai penerapan terapi bermain pada anak usia prasekolah terhadap kecemasan selama hospitalisasi akibat Dengue Hemorrhagic Feve.

### **1.3.2. Tujuan Khusus**

1. Melakukan pengkajian keperawatan pada klien dengan ganggua sistem hematologi akibat Demam Berdarah Dengue (DBD).
2. Merumuskan diagnosa keperawatan pada klien dengan ganggguan system hematologi akibat Dengue Hemorrhagic Fever (DBD).
3. Merumuskan intervensi keperawatan pada klien dengan ganggguan system hematologi akibat Dengue Hemorrhagic Fever (DHF).
4. Melaksanakan implementasi pada klien dengan ganggguan system hematologi akibat Dengue Hemorrhagic Fever (DHF).
5. Menggambarkan tahapan pelaksanaan terapi bermain mewarnai gambar pada anak usia prasekolah.

6. Menggambarkan pelaksanaan tindakan terapi bermain pada anak usia prasekolah
7. Menggambarkan perubahan perilaku, emosi dan kecemasan yang terjadi setelah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar pada anak usia prasekolah.
8. Menganalisis kesenjangan pada kedua pasien yang dilakukan tindakan terapi bermain mewarnai gambar pada anak usia prasekolah
9. Melakukan evaluasi yang sudah dilakukan terapi bermain pada anak dengan dengan gangguan system hematologi akibat Dengue Hemorrhagic Fever (DHF)
10. Menggambarkan perubahan yang muncul sesudah dilakukan tindakan terapi bermain pada klien dengan gangguan system hematologi akibat Dengue Hemorrhagic Fever (DHF)

#### **1.4. Manfaat KTI**

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, diharapkan sebagai kajian dalam pengembangan ilmu keperawatan terkait dengan penerapan terapi bermain mewarnai gambar terhadap anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi dengan Hemorrhagic Fever.

##### **1.4.2. Manfaat Praktisi**

Secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat secara langsung dalam lahan praktek, umumnya bagi masyarakat untuk menyelesaikan masalah praktis dan manfaat khususnya bagi pihak institusi, rumah sakit, dan penulis.



#### **1.4.3. Manfaat Bagi Institusi**

Sumber dan ilmu literatur dalam pembuatan karya ilmiah khususnya yang berhubungan dengan kasus Dengue Hemorrhagic Fever serta mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh

#### **1.4.4. Manfaat Bagi Rumah Sakit**

Dapat menjadikan bahan bacaan dan juga bisa meningkatkan fasilitas kesehatan yang ada untuk meningkatkan mutu pelayanan keperawatan khususnya pada pasien yang mengalami kecemasan.

#### **1.4.5. Manfaat bagi perawat**

Sebagai bahan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat terutama mengenai anak dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi

#### **1.4.6. Bagi keluarga**

Sebagai salah satu bahan untuk memberikan perawatan dan memberikan pemahaman untuk mengatasi atau cara merawat anak yang memiliki kecemasan akibat hospitalisasi