

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Thalasemia adalah Kelainan pada hemoglobin bawaan adalah ketika produksi hemoglobin normal terganggu atau berkurang secara signifikan. Bagi individu yang menderita thalasemia, transfusi darah jangka panjang merupakan terapi utama, namun hal ini dapat menyebabkan akumulasi berlebihan zat besi dalam tubuh yang berujung pada komplikasi serius, merusak berbagai organ. Mariani & Rochimat, (2023). Menurut Kemenkes RI, (2021). Thalasemia adalah penyakit genetik yang umum dihadapi oleh banyak orang diseluruh dunia. Prevelensi pembawa sifat talasemia tertinggi ditemukan di wilayah-wilayah seperti Mediernia, Timur tengah, Asia Tenggara (termasuk Indonesia) dan Cina Selatan. Indonesia tergolong menjadi salah satu negara dengan tingkat frekuensi gen Thalasemia yang tinggi, dikenal sebagai “Sabuk Thalasemia ” dunia. Hal ini menunjukkan prevelensi tinggi pembawa sifa Thalasemia di negara ini.

Menurut data yang diperoleh dari Yayasan Talasemia Indonesia. Terdapat peningkatan yang berkelanjutan dalam jumlah kasus Thalasemia. Mulai dari tahun 2012 dengan kasus 4.896 kasus, hingga juni 2021, jumlah individu yang menderita Thalasemia di Indonesia mencapai 10.973 kasus. (Kemenkes RI, 2023) Jumlah penderita talasemia paling tinggi di Indonesia terdapat di Provinsi Jawa Barat dengan jumlah pasien sekitar 40% dari total sekitar 9.000 penyandang nya. Menurut data Perhimpunan Orang Tua Penderita Talasemia Indonesia (POPTI) cabang Kota Banjar diketahui bahwa penderita Thalasemia dari tahun ke tahun meningkat

dengan populasi terbesar dari wilayah Kota Banjar. Tercatat pada tahun 2022 jumlah thalasemia 150 orang, POPTI Banjar 2023 dalam Hertiini, Kurniati (2024)

Penyakit Thalasemia pada anak akan menimbulkan masalah psikososial yang besar bagi anak dan keluarganya. Permasalahan individu dengan penyakit Thalasemia akan mengalami kondisi stress yang meningkat. Pengobatan yang dilakukan juga dapat menimbulkan kecemasan yang tidak jelas. Kecemasan merupakan ketakutan Stimulasi dari dalam maupun luar, situasi lingkungan yang tidak biasa, serta kehadiran individu baru dapat menyebabkan anak merasa tidak familiar, mengakibatkan ketidak setabilan emosi dan perilaku. Lama perawatan cenderung membuat anak menjadi rewel takut dan menolak tindakan keperawatan, sehingga dapat memperburuk kondisi penyakitnya. Kecemasan yang tidak Jika tidak ditangani dengan baik, hal tersebut bisa memiliki efek buruk pada kesehatan fisik, menyebabkan ketidak patuhan terhadap program pengobatan, dan memengaruhi hasil terapi secara negatif, Ramadhyanti,yulianti (2023).

Anak-anak usia prasekolah berada dalam fase awal masa kanak-kanak, terutama antara usia 3-6 tahun, dimana mereka menganggap pengalaman rawat inap sebagai sesuatu yang menakutkan, saat anak kecil dirawat dirumah sakit, mereka biasanya harus beristirahat dan terbatas dalam gerakan mereka. perawatan ini diperlukan baik untuk situasi yang direncanakan maupun yang tidak direncanakan, yang membutuhkan kehadiran anak dirumah sakit hingga mereka diperbolehkan pulang setelah rehabilitasi dan perawatan (Fitrani Arifin & Udiyani, 2018) dalam (Dihuma, Arniyanti, & Sanghati, 2023).

Dalam mengalami kecemasan saat menjalani hospitalisasi pada anak memerlukan aktivitas yang menyenangkan seperti bermain. Bermain adalah aktivitas yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak dalam segi emosional, sosial, serta untuk mengembangkan kemampuan fisik, pengalaman, pengetahuan, dan keseimbangan mental mereka. (Dihuma et al (2023)). Terapi Bermain adalah salah satu kegiatan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan seperti emosi dan perilaku anak-anak, mengakomodasi respons unik dan beragam terhadap perkembangan mereka. Berbeda dengan orang dewasa yang menggunakan kata-kata untuk berkomunikasi, anak-anak lebih alami mengesperikan diri melalui bermain dan beraktivitas. Bentuk permainan yang sesuai dengan anak usia 3-6 tahun yaitu menggambar dan mewarnai (Saputro & Fazrin, 2017).

Dalam melakukan terapi bermain untuk mengurangi kecemasan pada anak prasekolah dapat dilakukan dengan cara mewarnai gambar, Menurut Asmarawanti & Lustyawati, (2020) Mewarnai merupakan bentuk kegiatan kreativitas dimana anak diundang untuk menambahkan satu atau beberapa sentuhan warna pada satu bentuk atau pola gambar, menciptakan karya seni. melalui mewarnai, dapat mengurangi tingkat kecemasan pada anak dengan warna yang dihasilkan, meredakan kecemasan anak selama perawatan dengan melibatkan mereka dalam bermain menggunakan alat permainan yang sesuai dengan usianya. Gambar juga berfungsi sebagai media yang merangsang otak, melalui kegiatan menggambar, anak akan berfikir dan menganalisis segala pengalaman yang mungkin mereka lihat dan amati.

Berdasarkan hasil penelitian (Indah Kurnia Sari, Aida Rusmariana, 2023) hasil dari penerepan intervensi yang telah dilakukan dengan menggunakan “Terapi Bermain Mewarnai Gambar” , dengan nilai skala tiga yang artinya terdapat skala satu kecemasan sedang, dan skala dua kecemasan ringan dan skala tiga tidak ada kecemasan. Dengan menggunakan intervensi terapi bermain mewarnai gambar pada anak terdapat perubahan penurunan tingkat kecemasan anak hospitalisasi. Terapi ini menunjukkan terapi bermain efektif, karena permainan ini sangat mudah untuk dipelajari karna tidak memerlukan aturan main yang rumit.

Hasil wawancara sederhana yang dilakukan peneliti kepada perawat yang bertugas di ruang Thalasemia, menjelaskan bahwa jumlah anak-anak yang melakukan transfusi darah perbulannya sekitar 153 orang dengan ada penurunan populasi dikarenakan terdapat pasien meninggal. Dalam sehari terdapat kurang lebih 8-9 orang yang melakukan tranfusi darah, perawat tersebut juga menjelaskan bahwa secara keseluruhan ada beberapa anak mengalami kecemasan, terutama anak yang baru pertama kali dirawat. Anak -anak akan memperlihatkan kecemasannya seperti menangis, rewel, tidak mau makan, susah tidur, memberontak, tidak kooperatif saat tindakan, dan tidak bisa jauh dari orang tua. Perawat mengatakan belum ada penerapan terapi bermian untuk mengurangi kecemasan anak di ruang tersebut. yang melakukan penelitian terapi bermain mengenai “Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Untuk Penurunan Kecemasan pada anak usia Pra sekolah di ruang Thaasemia.

Dari uraian di atas penelitian tertarik untuk melakukan studi kasus “ Asuhan Keperawatan Dengan Penerapan Terapi Bermain Untuk Perubahan Tingkat

Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah di Ruang Thalasemia BLUD RSUS Kota Banjar,Kota Banjar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang yang telah diuraikan diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan rumusan masalah “Bagaimana gambaran Terapi Bermain Mewarnai Gambar dalam perubahan tingkat kecemasan pada anak yang menderita thalasemia di BLUD RSU Kota Banjar.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada anak usia pra sekolah untuk perubahan tingkat kecemasan

1.3.2 Tujuan Khusus

- a. Menggambarkan tahapan pelaksanaan terapi bermain untuk menurunkan tingkat kecemasan
- b. Mengidentifikasi tingkat kecemasan pada anak penderita thalasemia selama melakukan tindakan perawatan sebelum dilakukan tindakan terapi bermain
- c. Menganalisis perbedaan rata-rata tingkat kecemasan pada anak dengan thalasemia selama tindakan perawatan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar.

1.4 Manfaat Peneliti

1.4.1 Bagi Institusi Pendidikan

Hasil ini dapat menambah pustaka dan Referensi ilmiah, sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembaca khususnya mahasiswa/I Keperawatan tentang pengaruh perubahan kecemasan pada anak penyandang thalasemia menggunakan metode terapi bermain mewarnai gambar.

1.4.2 Bagi Rumah Sakit

Penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan perawat tentang pentingnya pengaruh terapi bermain mewarnai terhadap penurunan/perubahan tingkat kecemasan pada anak penyandang thalasemia saat dilakukan transfusi darah

1.4.3 Bagi Pasien

Meningkatkan pengetahuan dan informasi mengenai pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap perubahan tingkat kecemasan pada anak penyandang thalasemia saat melakukan transfusi darah.

1.4.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil Temuan ini dapat menjadi pedoman bagi peneliti berikutnya yang ingin mengeksplorasi terapi bermain pada anak dengan mempergunakan variabel yang berlainan.

1.5 Keaslian Penelitian

Berikut beberapa penelitian sebelumnya terkait tema yang diangkat oleh peneliti yaitu Pengaruh Metode Bermain Menggunakan Metode Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Pasien Anak diruang Thalasemia

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	AmeliaSalsa Ramadhyanti,Mona Yulianti,Puji Nurfauziatul Hasanah. 2023	Pengaruh Terapi Bermain Menggunakan Metode Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia RSUD Kab.Sumedang	Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Quasy Experimental pendekatan pretest- posttest	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai sebanyak 72,2% pasien anak yang mengalami kecemasan berat,dan setelah diberikan terapi bermain sebanyak 79,6% pasien anak tidak mengalami kecemasan
2.	Ria Setia Sari dan Rita (2021).	Terapi Bermain Fidget Spinner Terhadap Kecemasan Anak Pada Pasien Thalasemia Yang Menjalankan Proses Tindakan Transfusi Darah di Rsud Kabupaten Tangerang	Jenis penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre Eksperimental Design dan rancangan penelitian One- Grup Pretest- Posttest Design	Hasil penelitian menunjukan ada pengaruh terapi bermain fidget spinner terhadap tingkat kecemasan anak pada pasien thalasemia yang menjalankan proses tindakan transfusi darah di RSU Kabupaten Tangerang.
3.	Devi Febr Yanti, Imamawati, Senja Atika Sari (2024)	Penerapan Terapi Bermain Mewarnai gambar Pada anak Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di RSUD Jend.Ahmad yani Metro	Penelitian ini menggunakan metode desain studi uku yang digunakan adalah skala kecemasan FIS	Hasil dari penelitian ini menhasilkan bahwa tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi mewarnai kedua subjek berbeda. Terapi ini mewarnai pada anak mampu menurunkan tingkat kecemasan anak
4.	Della Nianda Putri, Rani Risdiana 2023	Pengaruh Pemberian Terapi Bermain	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu	ada pengaruh pemberian terapi bermain mewarnai gambar terhadap

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
		Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Selama Hospitalisasi Di RSUD Kabupaten Bekasi	quasi eksperimental one group pre test – post test desain	tingkat kecemasan pada anak prasekolah selama hospitalisasi di RSUD Kabupaten Bekasi.
5.	Muazar Habibi 2022	Penanganan Kecemasan pada Anak Usia Dini Melalui Terapi Bermain	Penelitian ini berjenis studi kepustakaan atau studi literatur	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain dapat mengatasi kecemasan pada anak usia dini.
6.	Trie Ardi Febrianti, Falasifah Ani Yuniarti (2022)	Pemberian Diary Pada Pasien Anak Dengan Thalasemia Untuk Mengurangi Kecemasan di RSUD Temanggung	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan studi kasus dengan membandingkan teori yang ada.	Hasil asuhan keperawatan yang dilakukan selama 2 hari selama 45menit didapatkan bahwa terapi pemberian diary dapat mengurangi tingkat ansietas
7.	Padila, Juli Andri, Yesi Oktaviyani (2022)	Bermain Edukatif Ular Tangga Mampu Mengatasi Kecemasan Pada Anak Hospitalisasi	Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan pre- test and post-test design.	Hasil penelitian menunjukkan terapi bermain ular tangga menurunkan tingkat kecemasan pada anak rawat inap
8.	Vellyza Colin (2020)	<i>The Effect Of Play Therapy (Skill Play) Of Snakes And Ladders Game On The Level Of Cooperation During Treatment In Preschool Children (3-6 Years) In The Edelweist Room Of Rsud Dr. M Yunus Bengkulu</i>	Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan rancangan pre eksperimen pre test-post test one group design	Hasil penelitian didapatkan: (1) Rata-rata tingkat kooperatif sebelum dilakukan terapi bermain ular tangga adalah 44,55; (2) Rata-rata tingkat kooperatif sesudah dilakukan terapi bermain ular Tangga sebesar 70,15 dan (3) Hasil uji Wilcoxon Sign Rank didapat nilai $Z = - 3.921$ dengan $p - value = 0$
9.	Rita Dwi Pratiwi (2021)	Pengaruh terapi bermain ular tangga terhadap	Jenis penelitian yang digunakan adalah pre-experimental	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh terapi

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
		kecemasan Pasien anak usia praschool	dengan rancangan one group pre-posttest design.	bermain ular tangga terhadap kecemasan pasien anak usia praschool yang dirawat.
10.	Asmawawanti, Siska Lustyawati	Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah	Penelitian ini menggunakan jenis studi kasus deskriptif dengan menggunakan pendekatan subyek dalam studi kasus terdiri dua pasien. Menggunakan intrumen penilaian alat ukur kecemasan menggunakan FIS (<i>Face Image Scale</i>)	Hasil penelitian studi kasus menunjukkan bahwa terapimewarnai gambar ini dapat menurunkan tingkat kecemasan anak, akan tetapi tidak semua anak mendapatkan nilai ahir yang sama seperti yang diharapkan pada alat ukur FIS adalah skor 1, karena bagi anak kegemarnya berbeda.

Sedangkan peneliti tertarik untuk mengambil judul Asuhan keperawatan pada pasien thalasemia dengan penerapan terapi bermain mewarnai gambar pada usia pra sekolah untuk menurunkan tingkat kecemasan di ruang thalasemia BLUD RSUD Kota Banjar, yang membedakan dengan penelitian sebelumnya yaitu, terleak pada tempat, waktu, dan subyek peneliti.