

PENGARUH TERAPI BERMAIN MENGGUNAKAN METODE MEWARNAI TERHADAP TINGKAT KECEMASAN PADA PASIEN ANAK DI RUANG THALASEMIA RSUD KAB. SUMEDANG TAHUN 2023

Amelia Salsa Ramadhyanti¹, Mona Yulianti², Puji Nurfauziatul Hasanah³

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sebelas April

^{2,3} Program Studi Ilmu Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sebelas April

Article Info

Riwayat artikel:

Diterima Okt 12, 2023

Direvisi Nov 20, 2023

Disetujui Nov 26, 2023

Kata kunci:

Anak

Kecemasan

Terapi Bermain

Thalasemia

ABSTRAK

Kecemasan akibat hospitalisasi merupakan perasaan takut terhadap rangsangan internal dan eksternal, lingkungan baru dan orang yang baru mengakibatkan anak merasa asing sehingga emosi dan perilaku anak tidak stabil, lama perawatan yang diberikan membuat anak menjadi anak rewel, ketakutan dan rasa penolakan terhadap tindakan keperawatan dan pengobatan yang diberikan. Menghadapi kecemasan anak memerlukan aktivitas yang menyenangkan seperti bermain sebagai cara untuk mengatasi akibat hospitalisasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh terapi bermain metode mewarnai pada pasien anak di ruang thalasemia RSUD Sumedang. Penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan rancangan *Quasy Experimental* melibatkan 54 responden yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner kecemasan *Hamilton Anxiety Rating Scale* (HARS) untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak sebelum dan setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai. Analisis data menggunakan uji statistik *Wilcoxon Sign Test*. 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. Hasil uji bivariat menunjukkan nilai p sebesar 0,00 (<0,05) yang berarti bahwa ada pengaruh terapi bermain metode mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia RSUD Sumedang tahun 2023. Diharapkan penerapan terapi bermain menjadi program dalam asuhan keperawatan untuk menurunkan kecemasan pada pasien anak selama hospitalisasi



Copyright © 2023 JKSA. All rights reserved.

Korespondensi:

Mona Yulianti

Program Studi Ilmu Keperawatan,

Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Sebelas April,

Jalan Cipadung No 54 Kota Kaler Sumedang Jawa Barat.

Email: yuliantimona@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial, yang setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomis, dengan kesehatan manusia dapat beraktivitas juga dapat bertahan hidup untuk mengisi kehidupannya. Kita akan sadar jika kesehatan itu sangat penting yang harus dimiliki oleh seluruh masyarakat, karena kesehatan merupakan anugerah terindah yang diberikan oleh Allah SWT. Pemahaman mengenai kesehatan telah bergeser seiring dengan waktu.

Berkembangnya teknologi kesehatan berbasis digital telah memungkinkan setiap orang untuk mempelajari dan menilai diri mereka sendiri. Untuk mewujudkan kondisi kesejahteraan fisik, mental, dan sosial, seseorang harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi dan mewujudkan aspirasi, memenuhi

kebutuhan, dan mengubah serta mengatasi lingkungan. Karena kesehatan dipandang sebagai sumber kehidupan sehari-hari.

Sehat dan sakit adalah rangkaian yang dapat dialami oleh semua manusia, termasuk anak-anak. Anak dengan semua karakteristik mereka memiliki peluang yang lebih besar untuk mengalami sakit jika dikaitkan dengan respon imun dan kekuatan pertahanan dirinya yang tidak optimal. Anak mengalami sakit dan mengharuskan tinggal di rumah sakit untuk mendapatkan terapi dan perawatan hingga pemulangnya kembali ke rumah, merupakan suatu alasan proses hospitalisasi yang harus dijalani (Supartini, 2012). Anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit biasanya akan dilarang untuk banyak bergerak. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kecemasan pada anak. Reaksi anak selama hospitalisasi adalah sedih, takut, rasa tidak nyaman, perasaan kehilangan sesuatu yang bisa dialami dan sesuatu yang di rasakan menyakitkan (Wong, 2011).

Hospitalisasi adalah suatu keadaan yang mengharuskan anak untuk melakukan rawat inap dirumah sakit dan menjalani sebuah perawatan serta terapi sebagai proses pemulihan kesehatan anak (Kartika, *et al.* 2021). Dampak yang sering muncul pada anak dengan hospitalisasi adalah stress yang menimbulkan kecemasan terutama pada anak yang sedang menjalani hospitalisasi. Selain itu, anak memiliki sejumlah keterbatasan dalam mekanisme koping untuk mengatasi berbagai masalah maupun kejadian-kejadian yang sifatnya menekan. Kondisi tersebut menjadi faktor stresor bagi anak, orang tua, maupun keluarga (Saprianto, 2019).

Data WHO (*World Health Organization*) tahun 2018 bahwa 3%-10% pasien anak yang di rawat di Amerika Serikat mengalami stress dan kecemasan selama hospitalisasi. Sekitar 3%-7% dari anak usia sekolah yang di rawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5%-10% anak yang di hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda stress dan kecemasan selama di hospitalisasi (*American Academy of Pediatrics*. 2016).

Hasil survei UNICEF pada tahun 2012, persentase anak yang menjalani perawatan di rumah sakit sebesar 84%. Hasil survei RISKESDAS pada tahun 2013 didapatkan data bahwa anak yang menjalani hospitalisasi di seluruh Indonesia sebesar 2,8% dari total jumlah anak di Indonesia. Angka kejadian hospitalisasi pada anak masih cukup tinggi. Kementerian Kesehatan RI (Kemenkes RI) menyebutkan angka gangguan kecemasan yang di alami oleh masyarakat mengalami peningkatan sebesar 6,8%. Anak yang mengalami kecemasan saat menjalani perawatan akibat sakitnya sebanyak 85% dari 1.194.081 anak usia pra sekolah.

Salah satu penyakit yang harus dilakukan perawatan yaitu thalasemia. Thalasemia merupakan penyakit kelainan darah genetik yang cukup banyak dialami oleh masyarakat di dunia. Indonesia termasuk salah satu negara dalam sabuk thalasemia dunia, artinya negara dengan frekuensi gen (angka pembawa sifat) thalasemia yang tinggi. Di Indonesia, terdapat lebih dari 10.531 pasien thalasemia dan diperkirakan 2.500 bayi baru lahir dengan thalasemia setiap tahunnya di Indonesia (Kemenkes RI, 2019). Gangguan penyakit thalasemia merupakan penyakit yang relatif sulit dihindari. Kejadian pembawa thalasemia di Indonesia berkisar antara 6-10%, artinya dari setiap 100 orang 6-10 orang merupakan pembawa thalasemia (*World Health Organization*, 2017).

Kementerian Kesehatan RI (Kemenkes RI) menyatakan, 40% kasus thalasemia, atau penyakit kelainan darah yang diturunkan dari orang tua, berada di provinsi Jawa Barat. Karena itu, kemenkes RI merangkul 14 kabupaten/kota di provinsi Jawa Barat untuk lebih serius menangani penyebaran penyakit. Berdasarkan data dari Yayasan Thalasemia Indonesia, terjadi peningkatan kasus thalasemia yang terus menerus. Sejak tahun 2012 sebanyak 4.896 kasus hingga bulan juni tahun 2021 data pasien thalasemia di Indonesia sebanyak 10.555 kasus. Berdasarkan data yang dihimpun oleh Perhimpunan Orang Tua Penderita Thalasemia Indonesia (POPTI) Jawa Barat, kasus thalasemia di Sumedang sebanyak 129 sejak tahun 2018.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sufyanti, *et al.* (2012), mengungkapkan bahwa jumlah anak usia 4-6 tahun yang sedang menjalani rawat inap sebanyak 35 anak. Peneliti memberikan terapi bermain berupa menggambar dan terapi musik. Kedua intervensi dilakukan selama 30 menit sampai dengan 1 jam selama 2 hari. Menurut penelitian, pasien yang dirawat di ruang anak RSUD Dr. Soetomo Surabaya mengalami stres dan masalah psikologi yang berkaitan dengan penyakitnya. Terutama mereka yang baru pertama kali mengalami perawatan di rumah sakit.

Kecemasan merupakan perasaan takut terhadap rangsangan internal dan eksternal, lingkungan baru dan orang yang baru mengakibatkan anak merasa asing sehingga emosi dan perilaku anak tidak stabil, lama perawatan yang diberikan membuat anak menjadi anak rewel, ketakutan dan rasa penolakan terhadap tindakan keperawatan dan pengobatan yang diberikan sehingga akan memperberat kondisi penyakit yang dialami oleh anak. Jika kecemasan ini tidak ditangani dengan baik dapat berpengaruh terhadap kondisi fisik, muncul sikap tidak kooperatif dalam program pengobatan, dan mempengaruhi hasil program terapi. Gangguan perkembangan merupakan juga salah satu dampak negatif dari hospitalisasi. Indonesia yang diperkirakan dari 35 per 100 anak mengalami kecemasan saat melakukan perawatan dirumah sakit (Saputro, 2017).

Menghadapi kecemasan selama hospitalisasi pada anak memerlukan aktivitas yang menyenangkan seperti bermain. Bermain merupakan kegiatan intrinsik yang bebas dan berfokus pada suatu proses terhadap hal yang disenangi. Bermain juga dapat menjadi suatu cara untuk mengekspresikan berbagai perasaan anak seperti emosi, senang, sedih, kecewa terhadap suatu hal. Dengan bermain anak akan merasa bahagia dan dapat mempelajari banyak hal serta memiliki pengalaman baru (Kartika, et al. 2021).

Menurut (Saputro & Fazrin, 2017), mendefinisikan bermain merupakan kegiatan yang tepat untuk meningkatkan daya pikir anak dari aspek emosional, sosial serta dapat mengembangkan kemampuan fisiknya. Pada anak yang belum bisa mengekspresikan perasaan dan pikiran mereka pada anak usia pra sekolah (6-12 tahun) seperti permainan menggambar, melukis, mewarnai salah satu permainan yang sesuai dengan prinsip bermain di rumah sakit yang dapat membantu mengekspresikan pikiran, perasaan cemas, takut, sedih, tegang dan nyeri.

Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak. Bermain bagi anak merupakan media belajar dan kegiatan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan. Dengan bermain anak mengenali kelebihan dan kekurangan dirinya. Bahkan ketika anak sakit aktivitas bermain tetap menjadi kegiatan yang menyenangkan. Namun permasalahannya ketika anak sakit dan harus dirawat di rumah sakit seringkali fasilitas di rumah sakit tidak cukup mendukung dilakukan kegiatan bermain di rumah sakit (Nikmatur, 2018).

Menggambar atau mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (sebagai permainan penyembuh) yang dapat mengekspresikan perasaan dengan cara mewarnai, dengan mewarnai gambar juga dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak sudah sangat aktif dan imajinatif perkembangan kemampuan motorik halus dengan mewarnai meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit (Paat, 2010).

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sari & Rita, (2021), mengungkapkan bahwa terapi bermain *fidget spinner* berpengaruh terhadap tingkat kecemasan anak dengan thalasemia di RSUD Tangerang. Sebelum dilakukan terapi *fidget spinner* ada beragam respon anak yaitu menangis ketika di tinggal oleh orang tua, tidak mau jauh dari orang tua, terlihat ekspresi wajah anak tegang, panik, dan takut ketika akan dilakukan infus intravena pada proses tindakan transfusi darah. Hal ini terjadi karena reaksi terhadap pengalaman transfusi darah namun ada juga beberapa responden yang kooperatif pada tindakan transfusi darah yang dilakukan oleh perawat di ruang thalasemia.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan di RSUD Sumedang didapatkan data pasien anak dari bulan maret 2021 - desember 2022 dengan jumlah 54 pasien anak yang di rawat. Dari hasil wawancara pada 7 anak dan 3 orang tua, 5 pasien anak perempuan terlihat mengalami kecemasan ditandai dengan tidak mau jauh dari ibunya, raut muka tegang, rewel, dan sulit diajak berkomunikasi. Sedangkan 2 pasien anak laki-laki terlihat tidak rewel, dan mampu berkomunikasi. Saat peneliti bertanya kepada orang tuanya, ada 2 anak yang suka menangis, diam, dan sulit untuk di ajak berkomunikasi. Dan peneliti bertanya apakah anak suka mewarnai, semuanya menjawab suka mewarnai, pada anak laki-laki menyukai gambar bola, dan pada anak perempuan menyukai gambar boneka, bunga, dan rumah. Maka peneliti akan membagikan kertas gambar kepada anak-anak sebagai instrumen penelitian mewarnai yang digunakan untuk meneliti kecemasan pada pasien anak.

Anak yang tidak mengalami kecemasan dan harus ditemani oleh keluarganya, tetap saja anak merasa cemas sehingga membutuhkan hiburan seperti bermain. Untuk itu perlu pengembangan model pelayanan kesehatan yang menghubungkan antara dimensi biologis, psikologis, sosial dan spiritual, salah satu penatalaksanaan yang dapat mengurangi kecemasan pada pasien anak thalasemia yaitu dengan memberikan terapi bermain. Penjelasan di atas didukung juga dari beberapa penelitian diatas seperti terapi bermain menggambar, mewarnai, *puzzle*, dan *fidget spinner*. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh terapi bermain metode mewarnai terhadap tingkat kecemasan pasien anak di ruang thalasemia RSUD Sumedang.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Quasy Experimental pendekatan *pretest-posttest*. Populasi penelitian ini adalah pasien anak di ruang thalasemia sejumlah 54 pasien anak, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner *Hamilton Rate For Anxiety (HRSA)* untuk mengukur tingkat kecemasan pada anak. Penelitian menggunakan analisa bivariat untuk mengetahui perbedaan tingkat kecemasan anak sebelum dan setelah dilakukan terapi bermain mewarnai dengan menggunakan uji *Wilcoxon Sign Rank Test* (Nursalam, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Tabel. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin Pada Pasien Anak Terhadap Tingkat Kecemasan Di Ruang Thalasemia RSUD Sumedang

Karakteristik Responden	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin		
Laki - laki	22	40,7
Perempuan	32	59,3
Total	54	100
Tingkat kecemasan Pre Test		
Laki – laki		
Tidak ada kecemasan	0	0
Kecemasan ringan	0	0
Kecemasan Sedang	5	22,7
Kecemasan Berat	16	72,7
Kecemasan Berat Sekali	1	4,1
Perempuan		
Tidak ada kecemasan	0	0
Kecemasan ringan	0	0
Kecemasan Sedang	8	25,0
Kecemasan Berat	23	71,9
Kecemasan Berat Sekali	1	3,1
Total	54	100
Tingkat Kecemasan Post Test		
Laki - laki		
Tidak ada kecemasan	17	77,3
Kecemasan ringan	5	22,7
Kecemasan Sedang	0	0
Kecemasan Berat	0	0
Kecemasan Berat Sekali	0	0
Perempuan		
Tidak ada kecemasan	26	81,3
Kecemasan ringan	6	18,7
Kecemasan Sedang	0	0
Kecemasan Berat	0	0
Kecemasan Berat Sekali	0	0
Total	54	100

Berdasarkan tabel 1 karakteristik pasien anak di ruang thalasemia sebanyak 54 pasien anak, jumlah 22 pasien anak laki-laki (40,7%), dan jumlah 32 pasien anak perempuan (59,3%). Tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai pada pasien laki-laki mengalami kecemasan sedang sebanyak 5 pasien anak (22,7%), mengalami kecemasan berat sebanyak 16 pasien anak (72,7%) dan yang mengalami kecemasan berat sekali sebanyak 1 pasien anak (4,1%). Pada pasien anak perempuan yang mengalami kecemasan sedang sebanyak 8 pasien anak (25%), yang mengalami kecemasan berat sebanyak 23 pasien anak (71,9%), dan yang mengalami kecemasan berat sekali sebanyak 1 pasien anak (3,1%). Dari hasil tersebut, maka jumlah yang paling banyak yaitu pada pasien anak perempuan dengan kecemasan berat.

Tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai pada pasien laki-laki tidak mengalami kecemasan sebanyak 17 pasien anak (77,3%), mengalami kecemasan ringan sebanyak 5 pasien anak (22,7%). Pada pasien anak perempuan yang tidak mengalami kecemasan sebanyak 26 pasien anak (81,3%), yang mengalami kecemasan ringan sebanyak 6 pasien anak (18,7%). Dari hasil tersebut yang paling banyak pada pasien perempuan yang tidak mengalami kecemasan.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Sebelum dilakukan Intervensi Pada Pasien Anak Di Ruang Thalasemia RSUD Sumedang

Tingkat Kecemasan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Kecemasan Sedang	13	24,1
Kecemasan Berat	39	72,2
Kecemasan Berat Sekali	2	3,7
Jumlah	54	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai mengalami kecemasan sedang sebanyak 13 pasien anak (24,1%), mengalami kecemasan berat sebanyak 39 pasien anak (72,2%), dan yang mengalami kecemasan berat sekali sebanyak 2 pasien anak (3,7%). Dari hasil tersebut yang paling banyak yaitu kecemasan berat dari keseluruhan jumlah 54 pasien anak.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Setelah dilakukan Intervensi Pada Pasien Anak Di Ruang Thalasemia RSUD Sumedang

Tingkat Kecemasan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tidak Ada Kecemasan	43	79,6
Kecemasan Ringan	11	20,4
Kecemasan Sedang	0	0
Kecemasan Berat	0	0
Kecemasan Berat Sekali	0	0
Total	54	100

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai mengalami tidak ada kecemasan sebanyak 43 pasien anak (79,6%) dan yang mengalami kecemasan ringan sebanyak 11 pasien anak (20,4%).

Tabel 4. Hasil Uji Statistik Wilcoxon Sign Rank Test Pengaruh Terapi Bermain Metode Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Pasien Anak Di Ruang Thalasemia RSUD Sumedang Tahun 2023

		Mean Rank	Sum Of Rank	P-Value
Negative Rank	54 ^a	27,50	1485,00	
Pre – Post Test	N	,00	,00	0,00
Ties	0 ^c			
Total	54			

Berdasarkan tabel 4. dari hasil Uji statistik Wilcoxon yang dapat disimpulkan : Negative Rank atau selisih negatif tingkat kecemasan untuk pre test dan post test adalah 27,50 dengan jumlah 54 pasien anak yang artinya adanya penurunan dari nilai pre test ke nilai post test, dengan jumlah sum of rank 1485,00. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan pada pasien anak mengalami kecemasan menurun. Positive Rank atau selisih positif tingkat kecemasan untuk pre test dan post test adalah 0 dengan jumlah 0 orang yang artinya tidak adanya peningkatan dari nilai pre test ke nilai post test. Berdasarkan hasil diatas, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecemasan pada pasien anak tidak mengalami peningkatan.

Ties merupakan kesamaan nilai dari pre test dan post test, terdapat pada tabel di atas dengan nilai 0, yang artinya tidak ada nilai yang sama setiap respondennya antara pre test dan post test. Nilai signifikan diketahui dengan nilai 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05 standar Uji Wilcoxon. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan antara tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Maka Ha diterima karena $0,00 < 0,05$ sehingga ada pengaruh terapi bermain metode mewarnai terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia RSUD Sumedang yang dilakukan pada bulan Mei tahun 2023.

3.2. Pembahasan

1. Tingkat Kecemasan Pada Pasien Anak Sebelum Diberikan Intervensi Di Ruang Thalasemia RSUD Kab.Sumedang Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah mayoritas kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai, yang mengalami kecemasan berat sebanyak 39 pasien anak (72,2%), dilihat dari karakteristik responden mayoritas kecemasan berat dialami oleh pasien anak dengan jenis kelamin perempuan sebanyak 23 pasien anak (71,9%). Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Awalia (2019) mengenai program pengaruh bermain mewarnai, menyatakan bahwa tingkat kecemasan anak yang sedang menjalani transfusi darah sebelum diberikan intervensi yang menjadi mayoritas adalah kecemasan berat sebanyak 75%. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Sari & Rita (2021), mengenai terapi bermain fidget spinner terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak thalasemia, menyatakan bahwa sebelum diberikan intervensi yang menjadi mayoritas sebanyak 67,3% mengalami cemas. Pada penelitian ini juga yang dilakukan Aryani & Zaly (2021), mengenai pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap kecemasan hospitalisasi, menyatakan bahwa sebelum diberikan intervensi yang menjadi mayoritas adalah kecemasan berat sebanyak 82,9%.

Kecemasan merupakan suatu perasaan subjektif mengenai ketegangan mental yang menganalisis sebagai reaksi umum dari ketidakmampuan mengatasi suatu masalah atau tidak adanya rasa aman. Perasaan yang tidak menentu tersebut pada umumnya tidak menyenangkan yang nantinya akan menimbulkan atau disertai perubahan fisiologi dan psikologi (Rochman, 2010). Perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahan individu selama hospitalisasi akan muncul selama proses hospitalisasi. Oleh karena itu, perawat harus mempunyai cara untuk menurunkan rasa cemas pada individu, khususnya pada anak-anak, yang salah satunya dengan memberikan terapi bermain untuk mengalihkan perhatian anak.

Terjadinya stress hospitalisasi pada anak dapat berpengaruh terhadap perawatan anak selama di rumah sakit dan dapat berpengaruh terhadap proses penyembuhan. Reaksi hospitalisasi yang ditunjukkan oleh anak bersifat individual dan sangat bergantung pada tahapan usia perkembangan anak, pengalaman sebelumnya terhadap sakit, sistem pendukung yang tersedia dan kemampuan coping yang dimiliki (Supartini, 2004). Hospitalisasi merupakan suatu proses karena suatu alasan yang terencana atau darurat, mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit, menjalani terapi dan perawatan sampai pemulangnya kembali ke rumah. Selama proses tersebut, anak dan orang tua dapat mengalami berbagai kejadian yang menurut berbagai penelitian ditunjukkan dengan pengalaman yang sangat traumatik dan penuh dengan stress (Supartini, 2004).

Pada pasien anak dengan thalasemia tentunya hospitalisasi sangat sering dilakukan karena harus melakukan tindakan tranfusi darah. Tindakan transfusi bagi anak-anak merupakan kegiatan yang tidak menyenangkan, selain menimbulkan rasa sakit pada area penusukan, juga membutuhkan waktu yang cukup lama selama proses transfusi. Hal itu akan membuat perasaan anak kurang baik, sehingga anak akan merasa jenuh, bosan, rewel dan ingin cepat pulang. Hal inilah yang dapat menimbulkan perasaan cemas dan takut pada pasien thalasemia.

Perasaan cemas dan takut tentunya tidak hanya dialami oleh anak saja, tetapi dirasakan oleh orang tua juga. Sehingga pelayanan kesehatan harus mencari inovasi untuk membuat suasana menjadi cukup menyenangkan, khususnya pada pasien anak di ruang thalasemia. Salah satunya dengan teknik distraksi atau pengalihan perhatian. Dalam penerapan terapi bermain ini menjadi salah satu alternatif bagi perawat maupun orang tua untuk mengalihkan perhatian anak agar menjadi lebih tenang dan menyenangkan selama proses hospitalisasi. Berdasarkan pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecemasan masih banyak dijumpai pada pasien anak-anak khususnya selama hospitalisasi.

2. Tingkat Kecemasan Pada Pasien Anak Setelah Diberikan Intervensi Di Ruang Thalasemia RSUD Kab. Sumedang Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian, setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai, yang mengalami tidak ada kecemasan sebanyak 43 pasien anak (79,6%) dan yang mengalami kecemasan ringan sebanyak 11 pasien anak (20,4%). Mayoritas pasien anak dari hasil tersebut adalah anak yang tidak mengalami kecemasan. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Awalia (2019) mengenai program pengaruh bermain mewarnai, menyatakan bahwa tingkat kecemasan anak yang sedang menjalani transfusi darah setelah diberikan intervensi yang menjadi mayoritas adalah kecemasan sedang sebanyak 96,4%. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Sari & Rita (2021), mengenai terapi bermain fidget spinner terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak thalasemia, menyatakan bahwa setelah diberikan intervensi terapi bermain fidget spinner sebagian besar 83,6% responden tidak mengalami cemas. Pada penelitian ini juga yang dilakukan Aryani & Zaly (2021), mengenai pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap kecemasan hospitalisasi, menyatakan bahwa setelah diberikan intervensi yang menjadi mayoritas adalah kecemasan sedang sebanyak 80%.

Menurut Irawati (2006), bermain dapat membantu anak mengurangi stress dan mengembangkan rasa humornya. Bagi anak yang sakit dan dirawat di rumah sakit, bermain tidak hanya berfungsi untuk kesenangan anak, tetapi dapat menjadi satu media yang dapat mengekspresikan pikiran dan perasaan cemas, takut, nyeri dan rasa bersalah. Anak dapat mengalihkan perhatiannya dari faktor penyebab yang menimbulkan stress. Saat anak melakukan permainan maka perhatian akan dipusatkan pada permainan yang dilakukan sehingga anak dapat menjadi rileks. Anak memerlukan media untuk dapat mengekspresikan perasaan tersebut dan mampu bekerja sama dengan petugas kesehatan selama dalam perawatan (Supartini, 2004).

Bermain merupakan stimulasi yang tepat bagi anak. Bermain dapat meningkatkan daya pikir anak sehingga anak mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Bermain juga dapat meningkatkan kemampuan fisik, pengalaman dan pengetahuannya, serta berkembangnya keseimbangan mental anak (Andriana, 2017). Jadi, terapi bermain merupakan salah satu intervensi yang dapat diberikan kepada anak ketika dirawat di rumah sakit. Saat hospitalisasi anak cenderung mengalami stress yang berlebihan. Melalui terapi bermain anak dapat mengeluarkan rasa takut, cemas yang mereka alami dan terapi bermain juga sesuai dengan kebutuhan tumbuh kembang anak.

Bermain dapat digunakan sebagai media psiko terapi atau pengobatan terhadap anak yang dikenal dengan sebutan Terapi Bermain (Tedjasaputra, 2007). Adapun tujuan bermain bagi anak di rumah sakit yaitu, mengurangi perasaan takut, cemas, sedih, tegang dan nyeri (Supartini, 2004). Jenis terapi bermain yang dapat dijadikan media terapi anak sakit selama di rumah sakit adalah mewarnai untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran sehingga stress yang dialami dapat menurun.

Menggambar atau mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (sebagai permainan penyembuh). Anak dapat mengekspresikan perasaannya dengan cara menggambar, ini berarti menggambar bagi anak merupakan suatu cara untuk berkomunikasi tanpa menggunakan kata-kata (Paat, 2010). Dengan menggambar atau mewarnai gambar juga dapat memberikan rasa senang karena pada dasarnya anak usia sekolah sudah sangat aktif dan imajinatif selain itu anak masih tetap dapat melanjutkan perkembangan kemampuan motorik halus dengan menggambar meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit.

Terapi bermain mewarnai ini tentunya menjadi salah satu teknik untuk mengalihkan perhatian anak selama proses hospitalisasi dan pada saat menjalani transfusi darah. Pasien anak thalasemia, dengan tindakan transfusi merupakan hal yang menjadi sudah biasa dilakukan, sehingga anak sudah mengerti apa yang dirasakannya. Dengan terapi bermain metode mewarnai ini menuangkan berbagai macam warna ke dalam kertas gambar yang telah disediakan. Gambar yang diberikan tentunya gambar yang pada umumnya di sukai oleh anak-anak. Pada saat mewarnai, perhatian anak tampak teralihkan dengan cara menuangkan pikiran dan ide untuk mewarnai pada gambar.

Sehingga anak tidak tampak rewel, bosan jenuh dan tidak lagi merasa cemas. Maka dalam penerapan terapi bermain mewarnai ini sangatlah penting, selain efektif, juga dijadikan untuk kegiatan alternatif di seluruh pelayanan kesehatan untuk menurunkan tingkat kecemasan. Berdasarkan pembahasan diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pemberian terapi bermain metode mewarnai dapat menurunkan kecemasan, karena setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai anak tampak rileks, tenang, dan tidak cemas selama hospitalisasi.

3. Pengaruh Terapi Bermain Menggunakan Metode Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Pasien Anak Di Ruang Thalasemia RSUD Kab. Sumedang Tahun 2023

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah mayoritas kecemasan yang dialami oleh pasien anak thalasemia sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai mengalami kecemasan berat sebanyak 39 pasien anak (72,2%), dan setelah diberikan terapi bermain mewarnai, mayoritas tingkat kecemasan pada pasien anak mengalami perubahan menjadi tidak ada kecemasan dengan jumlah 43 pasien anak (79,6%). Hasil tersebut menunjukkan terjadinya penurunan tingkat kecemasan berat menjadi tidak ada kecemasan dengan selisih penurunannya 28,50%. Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan Awalia (2019), mengenai program terapi bermain terhadap tingkat kecemasan anak yang sedang menjalani transfusi darah, menyatakan bahwa tingkat kecemasan sebelum diberikan intervensi mengalami kecemasan berat sebanyak 75%, dan setelah diberikan intervensi mengalami kecemasan ringan sebanyak 96,4%. Pada penelitian lain yang dilakukan oleh Sari & Rita (2021), mengenai terapi bermain fidget spinner terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak thalasemia, menyatakan bahwa tingkat kecemasan sebelum diberikan intervensi mengalami cemas 67,3%, dan setelah diberikan intervensi tidak mengalami cemas sebanyak 83,6%. Pada penelitian ini juga yang dilakukan Aryani & Zaly (2021) mengenai pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap kecemasan hospitalisasi, menyatakan bahwa tingkat kecemasan sebelum diberikan intervensi mengalami kecemasan berat sebanyak 82,9% dan setelah diberikan intervensi mengalami kecemasan ringan sebanyak 80%.

Untuk mengurangi kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat diberikan terapi bermain. Bermain dapat dilakukan oleh anak yang sehat maupun sakit. Walaupun anak sedang mengalami sakit, tetapi kebutuhan

akan bermain tetap ada (Katinawati, 2011). Bermain merupakan salah satu alat komunikasi yang natural bagi anak-anak. Bermain merupakan dasar pendidikan dan aplikasi terapeutik yang membutuhkan pengembangan pada pendidikan anak usia dini (Suryanti, 2011).

Salah satu terapi bermain yang cocok dilakukan untuk anak usia sekolah yaitu mewarnai gambar, dimana anak mulai menyukai dan mengenal warna serta mengenal bentuk-bentuk benda di sekelilingnya (Suryanti, 2011). Mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan sangat terapeutik (Paat, 2010). Dalam sisi psikologi, setiap warna dapat membantu menyeimbangkan gangguan emosional seseorang dan membawa ke sifat penyembuhan. Mewarnai pada anak mempunyai tujuan, selain membantu mengembangkan kreativitas, anak akan berlatih dalam kerapuhan, ketelitian, kesabaran dan keterampilan. Karena mewarnai merupakan kegiatan yang sangat disukai oleh anak-anak yang membuatnya terasa menyenangkan. Dengan begitu mewarnai gambar juga pada dasarnya anak sudah sangat aktif dan imajinatif perkembangan kemampuan motorik halus dengan mewarnai meskipun masih menjalani perawatan di rumah sakit (Paat, 2010).

Terapi bermain ini tentunya bermanfaat untuk penurunan kecemasan pada pasien anak dan sangat penting bagi mental, emosional, dan kesejahteraan sosial anak. Terapi bermain juga dapat menciptakan suasana aman bagi anak untuk mengekspresikan diri mereka, memahami sesuatu, serta memberikan kesempatan untuk berekspresi dan mencoba sesuatu yang baru. Pengaruh dalam mewarnai ini mempunyai citra rasa yang tinggi setiap individunya, dalam setiap warna yang mempunyai makna tersendiri, juga anak mampu mengembangkan kreativitas melalui warna yang dapat memberikan keindahan dari sebuah gambar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemberian terapi bermain metode mewarnai dapat memberikan pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia sekolah yang menjalani perawatan di ruang thalasemia RSUD Sumedang.

4. KESIMPULAN

1. Mayoritas tingkat kecemasan pada pasien anak perempuan sebelum diberikan terapi bermain metode mewarnai mengalami kecemasan berat sebanyak (71,9%) dan setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai tidak ada kecemasan sebanyak (81,3%).
2. Mayoritas tingkat kecemasan sbelum diberikan terapi bermain metode mewarnai mengalami kecemasan berat sebanyak (72,2%). Mayoritas tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain metode mewarnai tidak mengalami kecemasan sebanyak (79,6%).
3. Terapi bermain metode mewarnai berpengaruh terhadap tingkat kecemasan pada pasien anak di ruang thalasemia RSUD Kab. Sumedang p sebesar 0,00(<0,05).

REFERENSI

- American Academy of Pediatrics (AAP), 2016. *Patient and Family-Centered Care and the Pediatrician's Role*.
- Andriana D. (2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Anak*. Salemba Medika, Jakarta.
- Aryani & Zaly. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah. *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi (JABJ)*.
- Awalia RD, (2019). Pengaruh Progam Bermain Mewarnai Terhadap Tingkat Kecemasan Anak 6-12 Tahun Dengan Thalasemia yang Menjalani Transfusi Darah Di Poli Thalasemia. *Skripsi*.
- Irawati, M. (2006). Menggali Kecerdasan Jamak Melalui Bermain, (Online), <http://www.google.com>.
- Kartika, et al. (2021). Kecemasan Pada Anak Selama Hospitalisasi.
- Katinawati. (2011). Pengaruh Terapi Bermain Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah (3-5 tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Di Rumah Sakit Umum Daerah Tugurejo Semarang. <http://ejournal.stikestelogorejo.ac.id/ejournal/index.php/ilmukeperawatan/arti cle/view/92>.
- Kemenkes RI. (2019). *Pedoman Nasional Pelayanan Kedokteran : Tata Laksana Talasemia*. Jakarta. Kemenkes RI.
- Kemenkes RI, (2017). *P2PTM Pencegahan Dan Pengendalian Penyakit Tidak Menular. Pencegahan Tersier Thalassemia - Direktorat P2PTM (kemkes.go.id)*
- Nursalam, (2013). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan.*, Salemba Medika, Jakarta.
- Paat, T. C. (2010). *Skripsi : Analisis Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Prilaku Kooperatif Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Selama Menjalani Perawatan Di Ruangan Ester Rumah Sakit Umum Pancaran Kasih GMIM Manado*. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Perhimpunan Orang Tua Penderita Thalasemia Indonesia (POPTI), (2018). *PenyakitThalasemia*
- Riset Kesehatan Dasar (RISKESDAS). Jakarta: Riskesdas; 2013.

- Rohmah, N (2018). *Buku Terapi Bermain*. Jember : Perpustakaan Nasional KDT.
- Rochman, K (2010). *Kesehatan Mental*, Fajar Media Press, Purwokerto.
- Saprianto, (2019). Hospitalisasi Stressor Pada Anak dan Keluarga. <https://eprints.umm.ac.id/72488/4/.pdf>
- Saputro H., & Fazrin I. (2017). Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1), 9-12
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit; Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya. *Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)*.
- Sari & Rita, (2021). Terapi Bermain Fidget Spinner Terhadap Kecemasan Anak Pada Pasien Thalasemia Yang Menjalankan Proses Tindakan Transfusi Darah Di Rsud Kabupaten Tangerang. *Stikes Yatsi Tangerang, Indonesia. Indonesian Journal of Nursing Health Science*.
- Sufyanti, et al. (2012). *The Effectiveness of Play Therapy and Musical Therapy in Reducing the Hospitalization Stress*. Fakultas Kedokteran Universitas Airlangga.
- Supartini. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC, hlm. 124-148, 187-192.
- Supartini. (2012). *Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Suryanti. (2011). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Dan Origami Terhadap Tingkat Kecemasan Sebagai Efek Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah di RSUD dr. R. Goetheng Tarunadibrata Purbalingga. *Jurnal Kesehatan Samodra Ilmu*
- Tedjasaputra, Maykes. (2007). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.
- Wong, (2011). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, Jakarta : EGC.