

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hospitalisasi merupakan proses yang mengharuskan anak untuk tinggal di rumah sakit menjalani terapi ataupun perawatan hingga pulih dan pemulangan kembali ke rumah. Hospitalisasi pada anak adalah pengalaman yang menimbulkan kecemasan, baik bagi anak itu sendiri maupun orang tua. Respons fisik yang muncul akibat kecemasan yang tidak teratasi meliputi perubahan pada sistem kardiovaskular, pernapasan yang cepat, penurunan nafsu makan, kegelisahan, dan sulit tidur. Selain itu, hospitalisasi juga dapat mengganggu perkembangan anak dan mempengaruhi kemampuan mereka dalam membaca, bahasa, kemampuan intelektual, dan interaksi sosial. (Hidayati *et al.*, 2021)

Angka kesakitan anak di Indonesia berdasarkan data Kemenkes 2021 menunjukkan bahwa presentasi anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang dirawat di rumah sakit sebanyak 52% sedangkan anak usia sekolah (7-11 tahun) yakni 47,62%. Data anak usia pra sekolah di Indonesia menurut profil kesehatan Indonesia adalah sejumlah 8.806.068 jiwa (Kemenkes RI, 2022) diperkirakan dari 35 per 100 anak menjalani hospitalisasi dan 45% mengalami kecemasan akibat hospitalisasi (Pratiwi *et al.*, 2023). Menurut Badan Statistik Pusat ditahun 2023 di Indonesia anak mengalami hospitalisasi dengan angka rata-rata kejadian 5,10%, terjadi kenaikan dibandingkan tahun 2022 yaitu 4,08%.

Menurut Badan Statistik Pusat tahun 2023 di Provinsi Jawa Tengah sendiri anak yang mengalami hospitalisasi dengan angka kejadian 6,74% (BPS, 2023), dan Prevelensi anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi di Provinsi Jawa Tengah sebesar 4,1% (Dinkes Prov. Jateng, 2021). Sedangkan di Rumah Sakit Umum Diponegoro Dua Satu Klaten sendiri dari bulan Desember 2025 – Februari 2026 di dapatkan data sebanyak 126 anak mengalami hospitalisasi.

Hospitalisasi memiliki dampak pada perkembangan anak. Dampak jangka pendek berupa kecemasan dan ketakutan yang apabila tidak segera ditindaklanjuti akan menyebabkan anak melakukan penolakan terhadap tindakan keperawatan dan pengobatan, sehingga dapat memperlambat waktu perawatan, meningkatkan resiko infeksi, anak tidak aktif, tidak komunikatif, merusak mainan atau makanan, mundur ke perilaku sebelumnya (mengompol, menghisap jari) dan perilaku regresi seperti ketergantungan dengan orang tua, menarik diri. Sedangkan dampak jangka panjang akan menyebabkan anak mengalami kesulitan dan kemampuan membaca, memburuknya kemampuan intelektual, dan mengalami gangguan bahasa serta perkembangan kognitif (Anggryni, 2022).

Dampak dari hospitalisasi yang sering dialami anak-anak yaitu kecemasan. Kecemasan adalah perasaan yang sering di rasakan anak pada saat mengalami rawat inap. Kecemasan yang muncul seperti menangis dan takut pada orang baru. Anak-anak mengalami banyak kecemasan ketika berada di rumah sakit, yang berdampak negatif pada pertumbuhan mereka.

(Eliyanti & Yenni, 2021). Kecemasan yang berkepanjangan selama hospitalisasi dapat berdampak negatif terhadap kesehatan fisik dan psikologis anak. Peningkatan kadar hormon stres dapat menurunkan daya tahan tubuh dan memperlambat proses pemulihan. Selain itu, pengalaman negatif selama hospitalisasi dapat menyebabkan trauma psikologis jangka panjang (Budiyati & Firmansyah, 2024). Untuk mengatasi kecemasan pada anak selama menjalani perawatan di rumah sakit diperlukan intervensi yang efektif.

Menurut Mashura (2025), salah satu intervensi yang terbukti efektif dalam mengurangi kecemasan pada anak selama hospitalisasi adalah terapi bermain. Bermain dapat membantu anak mengekspresikan emosi, mengalihkan perhatian dari rasa sakit, serta mengembangkan keterampilan koping. Dan menurut Hutagalung *et al.*, (2021), terapi bermain yang bisa dilakukan di rumah sakit salah satunya yaitu dengan pemberian *Storytelling*. *Storytelling* merupakan metode pemberian cerita melalui lisan dengan cara mendongeng menggunakan media buku atau lainnya, untuk mengekspresikan suatu perasaan kepada anak. Manfaat yang didapatkan dari pemberian *Storytelling* pada anak yaitu mengembangkan empati, membangun kedekatan antara perawat dengan anak, mengembangkan imajinasi dan daya pikir anak serta mengembangkan daya sosialisasi anak (Novitasari *et al.*, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Prayoga (2025), yang berjudul Pengaruh Terapi Bermain *Storytelling* Boneka Terhadap Kecemasan Anak usia 3 - 6 Tahun Dampak Hospitalisasi Di RS Aura Syifa Kabupaten Kediri, didapatkan hasil analisa antara tingkat penurunan kecemasan sebelum

dan sesudah diberikan terapi bermain *Storytelling* boneka dengan skor penurunan sebesar (2,41%). Hasil analisa data menggunakan uji wilcoxon menunjukkan bahwa terapi *storytelling* boneka terhadap kecemasan anak memiliki nilai $pvalue=0,000$ sehingga $p-value < \alpha(\alpha=0,05)$ sehingga H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari pengaruh terapi bermain *storytelling* boneka terhadap kecemasan anak dampak hospitalisasi di rumah sakit Aura Syifa Kabupaten Kediri.

Pada penelitian tersebut peneliti menerapkan terapi *storytelling* boneka namun tidak disebutkan jenis boneka yang dipakai untuk penelitian. Dengan menggunakan media boneka tangan, terapi *storytelling* akan lebih mudah dilakukan mengingat harga lebih terjangkau, ukuran lebih kecil sehingga bisa menyesuaikan ukuran tangan anak dan mudah di bawa kemanapun.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan Maret 2026 dengan melakukan pengamatan dan wawancara terhadap 10 orangtua dan anak yang menjalani hospitalisasi didapatkan bahwa rata-rata anak mengalami kecemasan selama hospitalisasi yang ditandai dengan anak seringkali menangis ketika bertemu dengan tenaga medis seperti dokter dan perawat, anak sering kali menolak untuk dilakukan tindakan seperti pemberian obat, ketika didekati perawat atau dokter anak tampak menghindar atau bersembunyi di belakang orangtuanya.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua anak, selama ini orangtua yang anaknya mengalami kecemasan selama hospitalisasi mengatasinya

dengan memberikan mainan kesukaan anak atau mengajak anak keluar ruang perawatan. Sedangkan berdasarkan wawancara dengan perawat ruangan mengatakan untuk mengatasi kecemasan anak dilakukan dengan edukasi kepada orangtua untuk menemani pasien dan menyediakan mainan seperti *puzzle*, mobil-mobilan, lego, atau boneka dan belum pernah ada yang melakukan intervensi *storytelling* dengan menggunakan boneka tangan untuk mengurangi kecemasan pada anak.

Berdasarkan paparan diatas, penerapan *storytelling* di rumah sakit sangat bermanfaat untuk menangani kecemasan pada anak akibat hospitalisasi mengingat anak-anak sangat suka bermain dan dengan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan anak dapat mengalihkan perhatian si anak terhadap lingkungan rumah sakit serta dapat lebih dekat dengan perawat maupun tenaga kesehatan lain melalui cerita yang di sampaikan oleh perawat. Selain itu, terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan dapat dilakukan di tempat tidur pasien sehingga tidak mengganggu program terapi anak apabila mengharuskan anak *bedrest*.

Berdasarkan uraian diatas, menjelaskan bahwa anak yang sedang menjalani hospitalisasi akan mengalami kecemasan, sehingga perlunya penanganan agar anak dapat menjalani masa perawatan dengan baik selama dirawat, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi Di Ruang Pandawa RSU Diponegoro Dua Satu Klaten

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah apakah terdapat Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi Di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten ?

C. Tujuan

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi *Storytelling* menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi di ruang pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak kelompok intervensi selama hospitalisasi sebelum dilakukan terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan
- b. Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak kelompok intervensi selama hospitalisasi sesudah dilakukan terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan.
- c. Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak kelompok kontrol selama hospitalisasi sebelum dilakukan terapi bermain dengan permainan yang tersedia di rumah sakit.
- d. Untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak kelompok kontrol

selama hospitalisasi sesudah dilakukan terapi bermain dengan permainan yang tersedia di rumah sakit.

- e. Untuk menganalisis pengaruh terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi.

D. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan khususnya tentang pengaruh terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan terhadap tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Responden / Anak

Penelitian ini memberikan manfaat kepada anak untuk mengatasi kecemasan, mengatur emosi, membantu anak meningkatkan imajinasi dan kemampuan berinteraksi dengan orang baru dan di lingkungan yang baru melalui kegiatan *storytelling* menggunakan boneka tangan.

b. Bagi Rumah Sakit/ Tempat penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan pelayanan serta sarana baru bagi Rumah Sakit terhadap penatalaksanaan kecemasan anak selama hospitalisasi melalui intervensi *storytelling* menggunakan boneka tangan.

c. Bagi Perawat anak

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi perawat sebagai dasar untuk memberikan intervensi terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan untuk mengatasi kecemasan pada anak selama hospitalisasi.

d. Bagi Orangtua anak/Masyarakat

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagi orangtua, keluarga klien dan masyarakat luas dalam melakukan terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan pada anak yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peneliti mengenai pengaruh terapi *Storytelling* dengan menggunakan boneka tangan untuk mengatasi kecemasan pada anak selama hospitalisasi.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi yang dapat digunakan oleh penelitian lebih lanjut mengenai penerapan terapi pada anak selama hospitalisasi.

E. Keaslian penelitian

Sejauh penelusuran peneliti, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang mirip dengan penelitian ini antara lain :

Tabel 1 Keaslian Penelitian

Judul penelitian, Nama Peneliti (Tahun)	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
Pengaruh Terapi Bermain <i>Storytelling</i> Boneka Terhadap Kecemasan Anak usia 3-6 Tahun Dampak Hospitalisasi Di RS Aura Syifa Kabupaten Kediri Aang Bintang Prayoga (2025)	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan <i>Pre Experimental</i> dengan <i>one group pretest and posttest design</i> . Penelitian ini dimulai dengan memberikan penjelasan <i>inform consent</i> , lembar persetujuan setelah itu observasi melalui tahap pengisian lembar kuesioner <i>pretest</i> , setelah <i>pre-test</i> terisi dan dikumpulkan yaitu bermain <i>storytelling</i> melakukan terapi boneka dengan skor bermain <i>storytelling</i> boneka setelah pemberian perlakuan di tahap lanjut di tahap berikutnya yaitu observasi lagi dengan menggunakan lembar kuesioner <i>post-test</i> . Peneliti melakukan selama 3x pertemuan dalam 1 minggu dengan mengajak responden bermain <i>storytelling</i> boneka beserta lembar kuesioner <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	Hasil pengukuran <i>pretest</i> maupun <i>posttest</i> pengaruh terapi bermain <i>storytelling</i> boneka terhadap kecemasan anak yang terdampak hospitalisasi dibuktikan, sebelum diberikan terapi bermain <i>storytelling</i> (15,66%) dan setelah diberikan terapi bermain <i>storytelling</i> (13,25%). Hasil analisa antara tingkat penurunan kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain <i>storytelling</i> boneka dengan skor penurunan sebesar (2,41%). Nilai ini telah diuji menggunakan uji statistik Wilcoxon dengan hasil signifikansi p value = 0,000 ($p < 0,05$ sehingga H1 diterima dan Ada pengaruh pemberian terapi bermain <i>storytelling</i> boneka terhadap kecemasan anak.	Persamaan dengan penelitian ini adalah intervensi yang dilakukan yaitu terapi bermain <i>storytelling</i> menggunakan boneka. Perbedaan dalam penelitian ini adalah boneka yang digunakan bukan boneka tangan, serta tempat penelitian yang berbeda
Pengaruh Terapi Bermain <i>Storytelling</i> Dengan Media <i>Hand Puppet</i> Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Anak Usia Pra Sekolah Di RSUD Dr. R. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga Ferra Dita Larasaty, Sodikin	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif menggunakan desain <i>pra eksperimental</i> dengan pendekatan <i>one group pre test - post test design</i> . Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik <i>consecutive sampling</i> yaitu pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil semua subyek yang telah	Hasil penelitian ini membuktikan adanya pengaruh terapi bermain <i>storytelling</i> dengan media <i>hand pup-pet</i> pada anak usia pra sekolah dengan hasil uji statistik menunjukkan nilai p-value = 0,000 yang berarti p-value kurang dari 0,05 ($p < 0,05$). Berdasarkan hasil hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima sehingga dapat	Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama memberikan intervensi terapi bermain <i>storytelling</i> dengan menggunakan boneka tangan. Perbedaan dari penelitian ini adalah pada alat kuesioner untuk mengukur tingkat kecemasan, pada penelitian ini menggunakan

Judul penelitian, Nama Peneliti (Tahun)	Metode	Hasil	Persamaan dan Perbedaan
(2020)	memenuhi kriteria inklusi penelitian. Instrument penelitian ini menggunakan kuesioner kecemasan anak FAS (<i>Faces Anxiety Scale</i>).	disimpulkan bahwa secara analisis statistik ada pengaruh yang signifikan terapi bermain <i>storytelling</i> dengan media <i>hand puppet</i> terhadap kecemasan hospitalisasi anak usia pra sekolah di RSUD dr. Goeteng Taroenadibrata Purbalingga.	kuesioner kecemasan anak FAS (<i>Faces Anxiety Scale</i>). Sedangkan peneliti menggunakan kuesioner TMAS (<i>Taylor Manifest Anxiety Scale</i>).
Terapi Bermain Pada <i>Story Telling</i> Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Ruang Edelweiss RSUD Mohammad Noer Pamekasan Siti Halimatus Sa'diyah, Lailatul Hafidah, Nindawi, Suraying (2024)	Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian Eksperimen <i>one grup pretest posttest design</i> yang bertujuan mengetahui adanya perbedaan pada tingkat kecemasan sebelum dan sesudah perlakuan. Metode penelitian dengan cara melakukan <i>pretest</i> sebelum diberikan <i>storytelling</i> dan <i>posttest</i> setelah diberikan <i>storytelling</i> . Sedangkan yang digunakan adalah teknik <i>Acidental Sampliing</i>	Hasil penelitian menunjukkan pengaruh <i>storytelling</i> terhadap tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di ruang Edelweiss RSUD Mohammad Noer Pamekasan. Terapi <i>storytelling</i> memiliki pengaruh terhadap penurunan kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi	Persamaan pada penelitian ini adalah meneliti tentang pengaruh terapi bermain <i>storytelling</i> terhadap tingkat kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi. Perbedaan penelitian ini adalah pada penelitian ini menggunakan kuesioner kecemasan anak HARS (<i>Hamilton Anxiety Rating Scale</i>). Sedangkan peneliti menggunakan kuesioner TMAS (<i>Taylor Manifest Anxiety Scale</i>).