

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa anak merupakan periode pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial, maupun emosional. Pada masa ini, anak membutuhkan kondisi kesehatan yang optimal agar proses tumbuh kembang dapat berlangsung secara maksimal. Gangguan kesehatan yang terjadi pada anak tidak hanya berdampak pada kondisi fisiknya, tetapi juga dapat memengaruhi perkembangan psikologis, emosional, serta kualitas hidup anak secara keseluruhan. Oleh karena itu, upaya pemeliharaan kesehatan dan penanganan penyakit pada anak menjadi salah satu prioritas dalam pelayanan kesehatan (Darah & Retno, 2023).

Salah satu penyakit yang menyebabkan anak memerlukan perawatan di rumah sakit adalah *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP). ITP merupakan kelainan hematologi yang ditandai dengan penurunan jumlah trombosit akibat destruksi trombosit oleh sistem imun sehingga meningkatkan risiko perdarahan. Manifestasi klinis ITP pada anak dapat berupa petekie, purpura, memar spontan, epistaksis, perdarahan gusi, hematuria, hingga perdarahan intrakranial pada kasus yang berat (Pregeljc et al., 2026).

Immune Thrombocytopenia Purpura (ITP) merupakan salah satu kelainan perdarahan yang paling sering ditemukan pada anak. Secara global, insidensi ITP pada anak diperkirakan berkisar antara 1,9–6,4 kasus per 100.000 anak per tahun, dengan puncak kejadian pada usia 2–5 tahun. Sebagian besar kasus bersifat akut dan dapat mengalami remisi spontan dalam waktu kurang dari enam bulan. Sekitar 25% kasus dapat berkembang menjadi ITP persisten atau kronis (Pregeljc et al., 2026).

Penelitian yang dilakukan oleh (Ariawati & Setiyawan, 2020) di Divisi Hematologi-Onkologi Anak RSUP Sanglah, Bali, selama periode Oktober 2008 hingga Oktober 2018 menemukan 93 kasus anak dengan ITP akut. Sebagian besar pasien mengalami manifestasi perdarahan ringan hingga sedang, dengan median jumlah trombosit saat masuk rumah sakit sebesar $6,81 \times 10^9/L$, sedangkan perdarahan intrakranial hanya ditemukan pada 5,6% anak dengan jumlah trombosit kurang dari $10 \times 10^9/L$. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ITP masih merupakan salah satu penyebab trombositopenia tersering pada anak yang memerlukan perawatan di rumah sakit rujukan tersier di Indonesia.

Selain mengalami masalah fisik akibat penyakit yang diderita, anak dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) juga berpotensi mengalami gangguan psikologis selama menjalani hospitalisasi. Anak usia prasekolah (3–6 tahun) berada pada tahap perkembangan yang masih memiliki kemampuan berpikir terbatas dalam memahami tujuan tindakan medis, sehingga sering

menganggap lingkungan rumah sakit, prosedur invasif, serta interaksi dengan tenaga kesehatan sebagai suatu ancaman (Ginting & Sembiring, 2024).

Hospitalisasi pada anak merupakan pengalaman yang dapat menimbulkan stres karena anak berada pada lingkungan yang asing, berpisah dengan aktivitas sehari-hari, serta harus beradaptasi dengan tenaga kesehatan dan prosedur medis yang dilakukan. Anak yang mengalami hospitalisasi sering kali menunjukkan respon emosional seperti takut, cemas, menangis, rewel, sulit tidur, hingga menolak tindakan keperawatan. Reaksi tersebut muncul karena anak belum mampu memahami kondisi sakit dan prosedur yang dijalani secara optimal. Semakin lama anak dirawat di rumah sakit, maka risiko terjadinya kecemasan hospitalisasi juga dapat meningkat (Hidayah et al., 2022).

Kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah dapat dimanifestasikan dalam bentuk menangis, mudah marah, takut terhadap dokter dan perawat, menarik diri, serta perilaku tidak kooperatif selama menjalani tindakan keperawatan. Kondisi kecemasan yang tidak ditangani dengan baik dapat menghambat pelaksanaan asuhan keperawatan, menurunkan kepatuhan anak terhadap pengobatan, serta berpotensi memperlambat proses penyembuhan dan memperpanjang masa rawat inap (Oktarina, 2026).

Kecemasan hospitalisasi yang tidak ditangani dengan baik dapat berdampak pada proses penyembuhan anak. Anak yang mengalami kecemasan cenderung menjadi tidak kooperatif selama tindakan keperawatan

maupun pengobatan sehingga dapat menghambat pelaksanaan terapi. Selain itu, kecemasan juga dapat menyebabkan anak mengalami perubahan pola tidur, penurunan nafsu makan, hingga gangguan perkembangan emosional apabila berlangsung dalam waktu lama. Oleh karena itu, diperlukan intervensi keperawatan nonfarmakologis yang mampu membantu anak merasa nyaman dan aman selama menjalani perawatan di rumah sakit, seperti terapi bermain (mewarnai, menggambar, atau bermain boneka), teknik distraksi, storytelling (Laeli et al., 2023).

Salah satu intervensi yang dapat diberikan pada anak selama hospitalisasi adalah terapi bermain mewarnai. Pemilihan terapi bermain mewarnai sebagai intervensi keperawatan didasarkan pada beberapa landasan ilmiah. Secara neurologis, aktivitas ini melibatkan kanan otak yang berperan dalam ekspresi emosi dan kreativitas, sehingga membantu anak menyalurkan rasa cemas dan takut akibat hospitalisasi. Secara psikologis, mewarnai berfungsi sebagai distraksi kognitif yang mengalihkan fokus anak dari stimulus nyeri. Adapun secara fisiologis, aktivitas yang menyenangkan dan berulang ini turut menurunkan kadar hormon stres (kortisol), sehingga menimbulkan efek relaksasi yang mendukung stabilitas emosional dan sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak (Nurjanah & Santoso, 2021).

Terapi bermain mewarnai dilakukan dengan memberikan gambar beserta alat mewarnai, seperti pensil warna atau krayon, kemudian anak diberi kesempatan untuk mewarnai secara bebas sesuai kreativitasnya. Terapi

bermain mewarnai dapat melatih kreativitas dan meningkatkan imajinasi anak melalui stimulasi kerja otak kanan serta membantu menyeimbangkan koordinasi antara otak kanan dan otak kiri. Selama kegiatan mewarnai, anak menggunakan memori dan pengetahuan yang tersimpan di kedua belahan otak sehingga aktivitas ini dapat memberikan stimulasi kognitif yang positif (Nurjanah & Santoso, 2021).

Kondisi tubuh yang rileks selama mewarnai juga dapat merangsang pelepasan hormon endorfin yang berperan dalam memberikan efek emosional positif pada sistem limbik, mengendalikan perilaku maladaptif, serta menimbulkan perasaan senang dan nyaman pada anak. Selain itu, aktivitas mewarnai berfungsi sebagai distraksi yang dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa nyeri, ketakutan, maupun stres akibat hospitalisasi. Terapi bermain mewarnai sangat sesuai diterapkan pada anak usia prasekolah karena pada tahap perkembangan ini anak menyukai aktivitas yang berkaitan dengan warna, mulai mengenal berbagai bentuk benda di sekitarnya, serta memiliki kesempatan untuk mengekspresikan perasaan dan dirinya melalui kegiatan mewarnai (Nurjanah & Santoso, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Yulianti et al., 2023) menunjukkan bahwa terapi bermain menggunakan metode mewarnai berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada pasien anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Sebelum diberikan intervensi, sebagian besar anak mengalami kecemasan berat, sedangkan setelah terapi bermain

mewarnai mayoritas anak tidak lagi mengalami kecemasan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa terapi bermain mewarnai dapat menjadi salah satu intervensi nonfarmakologis yang efektif dalam membantu anak beradaptasi selama hospitalisasi dan meningkatkan kenyamanan selama proses perawatan.

Efektivitas terapi bermain mewarnai dalam menurunkan kecemasan hospitalisasi didukung oleh beberapa penelitian. (Setya et al., 2026) melaporkan bahwa dari 15 anak prasekolah yang mengalami kecemasan sedang (40,0%) hingga berat (60,0%) sebelum intervensi, setelah diberikan terapi bermain mewarnai tidak ditemukan lagi anak dengan kecemasan berat, dengan mayoritas bergeser ke kategori tidak cemas hingga cemas ringan. Sejalan dengan hal tersebut, (Melafilani et al., 2024) menemukan penurunan skor kecemasan pada dua anak usia 3–6 tahun yang dirawat selama tiga hari, berdasarkan pengukuran FIS dan SCAS. Kedua temuan ini memperkuat bahwa terapi bermain mewarnai efektif sebagai intervensi nonfarmakologis untuk mengatasi kecemasan hospitalisasi pada anak.

Terapi bermain mewarnai berperan dalam memberikan rasa nyaman pada anak dapat dijelaskan melalui Teori *Comfort* yang dikemukakan oleh Kolcaba. Teori ini menjelaskan bahwa kenyamanan (*comfort*) merupakan tujuan utama asuhan keperawatan yang dapat dicapai melalui pemenuhan kebutuhan individu dalam tiga bentuk, yaitu *relief* (kelegaan), *ease* (ketentraman), dan *transcendence* (kemampuan individu untuk mengatasi

ketidaknyamanan), yang meliputi kontak fisik, psikospiritual, sosial budaya, dan lingkungan (Purwanti & Damanik, 2025).

Dalam teori ini, perawat berperan dalam mengidentifikasi kebutuhan kenyamanan pasien, merencanakan dan memberikan intervensi yang sesuai, serta mengevaluasi tingkat kenyamanan setelah intervensi dilakukan. Penerapan terapi bermain mewarnai pada anak yang menjalani hospitalisasi merupakan salah satu bentuk intervensi keperawatan nonfarmakologis yang dapat meningkatkan kenyamanan psikospiritual dan lingkungan anak dengan memberikan kesempatan untuk bermain, mengekspresikan perasaan, mengalihkan perhatian dari prosedur medis, serta menciptakan suasana perawatan yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, peran perawat sebagai pemberi asuhan, fasilitator, pendidik, dan pemberi dukungan emosional dalam memenuhi kebutuhan kenyamanan anak selama menjalani perawatan (Lin et al., 2024).

Selain memperhatikan kebutuhan kenyamanan anak melalui penerapan Teori *Comfort Kolcaba*, pemberian asuhan keperawatan pada anak juga perlu dilakukan dengan pendekatan *Family Centered Care* (FCC) yaitu, mengakui keluarga sebagai sumber dukungan utama bagi anak dan menempatkan keluarga sebagai mitra dalam perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi asuhan keperawatan. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip saling menghormati, berbagi informasi, partisipasi keluarga, dan kolaborasi antara keluarga dengan tenaga kesehatan (Foster et al., 2022).

Pada anak usia prasekolah, kehadiran dan keterlibatan orang tua selama hospitalisasi sangat penting karena dapat memberikan rasa aman, meningkatkan kenyamanan, serta membantu anak beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit yang asing. Dalam penerapan terapi bermain mewarnai, orang tua dapat dilibatkan sebagai pendamping yang memberikan dukungan emosional, membantu anak mengikuti aktivitas bermain, serta menciptakan suasana yang menyenangkan selama menjalani perawatan. Dengan demikian, kombinasi penerapan terapi bermain mewarnai dan pendekatan *Family Centered Care* diharapkan mampu meningkatkan kenyamanan, mengurangi kecemasan hospitalisasi, serta mendukung tercapainya hasil asuhan keperawatan yang optimal pada anak (Foster et al., 2022).

Berdasarkan hasil pengkajian yang dilakukan di ruang rawat anak RSUP Dr. M. Djamil Padang, An. N usia 5 tahun dengan diagnosis *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) menjalani perawatan dan berbagai tindakan medis selama hospitalisasi. Kondisi tersebut dapat memicu munculnya kecemasan hospitalisasi yang ditandai dengan rasa takut berada di lingkungan rumah sakit, tampak kurang nyaman, serta membutuhkan pendampingan orang tua selama menjalani perawatan.

Selama masa perawatan, perawat ruangan telah berupaya menurunkan kecemasan An. N melalui komunikasi terapeutik yang disesuaikan dengan usia anak, pemberian orientasi terhadap lingkungan dan prosedur tindakan,

serta melibatkan keluarga mendampingi anak. Meski demikian, upaya tersebut belum disertai intervensi bermain terstruktur yang dapat membantu anak mengekspresikan perasaan sekaligus teralihkan dari stresor hospitalisasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Yulianti et al. (2023) yang menyatakan hospitalisasi dapat memicu kecemasan pada anak dan terapi bermain mewarnai terbukti membantu menurunkannya. Oleh karena itu, penulis memilih terapi bermain mewarnai sebagai intervensi nonfarmakologis untuk membantu mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi dan meningkatkan kenyamanan An.N selama menjalani perawatan.

B. Rumusan Masalah

Anak dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang menjalani perawatan di rumah sakit berisiko mengalami kecemasan hospitalisasi akibat berbagai prosedur medis, lingkungan yang asing, serta proses perawatan yang harus dijalani. Kecemasan yang tidak ditangani dengan baik dapat memengaruhi kenyamanan anak, menghambat pelaksanaan tindakan keperawatan, dan memperlambat proses pemulihan. Oleh karena itu, diperlukan intervensi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak untuk membantu mengurangi kecemasan selama hospitalisasi. Salah satu intervensi yang dapat diterapkan adalah terapi bermain mewarnai. Terapi bermain mewarnai merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia prasekolah dan dapat membantu mengalihkan perhatian dari rasa takut, meningkatkan

relaksasi, serta memberikan kesempatan bagi anak untuk mengekspresikan perasaannya selama menjalani perawatan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam karya tulis ilmiah ini adalah: Bagaimanakah penerapan terapi bermain mewarnai dalam mengatasi kecemasan hospitalisasi pada An. N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) di ruang rawat anak RSUP Dr. M. Djamil Padang?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Mendeskripsikan pelaksanaan asuhan keperawatan pada An.N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) serta penerapan terapi bermain mewarnai dalam mengatasi kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr. M. Djamil Padang.

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan hasil pengkajian keperawatan pada An.N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr.M.Djamil Padang

- b. Mendeskripsikan diagnosa keperawatan pada An.N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr.M.Djamil Padang.
- c. Mendeskripsikan intervensi keperawatan pada An.N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr.M.Djamil Padang.
- d. Mendeskripsikan implementasi keperawatan pada An.Y dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr.M.Djamil Padang.
- e. Mendeskripsikan evalausi keperawatan pada An.N dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi di ruang rawat anak RSUP Dr.M.Djamil Padang.

D. Manfaat

1. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penulisan karya ilmiah akhir ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi perawat dalam memberikan asuhan keperawatan pada pasien anak dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi melalui penerapan terapi bermain mewarnai.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penulisan karya ilmiah akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan pembelajaran dalam penyusunan asuhan keperawatan anak, khususnya pada pasien dengan *Immune Thrombocytopenia Purpura* (ITP) yang mengalami kecemasan hospitalisasi melalui penerapan terapi bermain mewarnai.

3. Bagi Institusi Pelayanan Kesehatan

Hasil penulisan karya ilmiah akhir ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan bahan pertimbangan dalam pemberian asuhan keperawatan pada pasien anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi, khususnya melalui penerapan terapi bermain mewarnai sebagai intervensi nonfarmakologis selama masa perawatan.

