

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masa rawat inap bagi anak seringkali menjadi pengalaman yang menegangkan. Anak harus menghadapi lingkungan baru, prosedur medis, dan interaksi dengan tenaga kesehatan yang belum dikenal. Kondisi tersebut dapat memicu kecemasan yang ditunjukkan melalui perubahan perilaku seperti menangis, rewel, menolak tindakan, hingga gangguan tidur. Secara fisiologis, kecemasan juga berdampak pada peningkatan denyut jantung, pernapasan, dan tekanan darah sehingga dapat memperburuk kondisi kesehatan anak (Suryani & Ratnawati, 2020). Fenomena yang terjadi dirumah sakit saat anak dalam masa perawatan sering didapatkan anak sering menangis, terlihat gelisah, rewel, dan bersikap tidak kooperatif. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya rasa takut anak terhadap tindakan medis pemasangan infus sebagai salah satu prosedur invasif yang paling sering dialami oleh anak – anak ketika menjalani perawatan di rumah sakit (Wong dkk., 2019).

Timbulnya berbagai jenis penyakit yang menyerang anak – anak membuat populasi anak yang dirawat dirumah sakit meningkat, sehingga semakin banyak anak – anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Berdasarkan data WHO (*World Health Organization*) memaparkan bahwa 3% - 10% pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat mengalami kecemasan selama hospitalisasi. Sekitar 37% dari anak usia sekolah yang dirawat di Jerman juga mengalami hal yang serupa, 5% - 10%

anak yang hospitalisasi di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda kecemasan selama menjalani hospitalisasi (Munir, 2023). Di Indonesia sebanyak 2,8% atau 82.666 anak yang menjalani hospitalisasi mengalami kecemasan (Pramudita & Maryatun, 2023). Berdasarkan hasil Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) pada tahun 2022 sebanyak 30,82% anak usia 0 – 17 tahun dari total penduduk Indonesia, sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. Sedangkan angka proporsi kesakitan anak di RSUD Darmayu Ponorogo pada bulan Januari 2025 sampai September 2025 sebanyak 762 (Rekam Medis RSUD Darmayu Ponorogo, 2025).

Kecemasan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit merupakan salah satu respon psikologis yang sering muncul akibat situasi dan lingkungan yang asing. Kondisi ini biasanya mulai tampak sejak anak dibawa ke ruang Instalasi Gawat Darurat (IGD). Pada tahap ini, kecemasan bersifat akut karena anak harus menghadapi perubahan lingkungan secara tiba-tiba tanpa adanya persiapan emosional. Setelah melewati fase gawat darurat, anak yang dipindahkan ke ruang perawatan dapat tetap mengalami kecemasan terutama akibat paparan tindakan medis berulang, rasa nyeri, keterpisahan dari orang tua, serta interaksi dengan tenaga medis yang belum dikenal (Potter & Perry, 2017 dalam Suryani & Ratnawati, 2020). Tanda dan gejala kecemasan pada anak yang dirawat di rumah sakit dapat diamati dari perubahan perilaku seperti menangis terus-menerus, menolak tindakan medis, tidak kooperatif, rewel, dan sulit tidur (Potter & Perry, 2017). Apabila kecemasan tidak segera diatasi, hal ini dapat berdampak negatif

terhadap proses penyembuhan anak. Anak menjadi sulit beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit, menolak terapi medis, serta berisiko mengalami trauma psikologis terhadap tindakan medis di masa mendatang (Widiatmoko, 2018). Dalam jangka panjang, anak dapat mengalami gangguan emosional seperti ketakutan terhadap rumah sakit (hospital phobia), gangguan tidur, dan penurunan kepercayaan diri (Lee, 2017).

Penelitian Tri Radhita et al., (2023) tentang pengaruh video kartun dan video animasi terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Pada hasil penelitian ini didapat adanya pengaruh video kartun dan video animasi terhadap penurunan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Pemberian video kartun dan animasi dapat menjadi salah satu alternatif yang mudah dan efektif dalam menurunkan kecemasan anak sebelum diberikan terapi atau tindakan pengobatan. Hal ini dapat terjadi karena video kartun dan video animasi dapat memfokuskan anak dengan suatu hal selain rasa tidak nyaman yang dirasakannya (Lee, 2017).

Upaya menurunkan kecemasan anak tidak hanya dilakukan dengan terapi farmakologis, namun juga dapat menggunakan intervensi non-farmakologis, salah satunya adalah teknik distraksi. Distraksi merupakan metode mengalihkan perhatian anak dari stimulus yang menimbulkan kecemasan ke arah stimulus yang menyenangkan, sehingga respon emosional anak terhadap stres dapat berkurang (Potter & Perry, 2017). Teknik distraksi dapat dilakukan dengan berbagai metode, salah satunya

melalui media audiovisual berupa tontonan video animasi. Video animasi adalah media pembelajaran maupun hiburan yang menampilkan gambar bergerak dengan warna, suara, dan cerita yang menarik. Bagi anak, menonton video animasi dapat menjadi aktivitas menyenangkan karena mampu merangsang panca indera dan imajinasi, sehingga perhatian anak teralihkan dari lingkungan rumah sakit yang menegangkan (Lestari & Wulandari, 2022).

Penerapan Teknik distraksi yang berlandaskan Islami perlu diterapkan dibidang pelayanan Kesehatan seperti mengucapkan salam sebelum masuk ruangan dan membaca basmalah sebelum melakukan tindakan medis. Dalam pandangan islam, kecemasan merupakan bagian dari fitrah manusia yang tidak dapat dihindari. Setiap manusia pasti pernah merasakan khawatir, takut, atau gelisah terhadap sesuatu yang belum terjadi. Islam memandang bahwa kecemasan bukanlah tanda kelemahan, melainkan bentuk ujian dari Allah Swt. untuk menguji keimanan, kesabaran, dan keteguhan hati seorang hamba. Hal ini sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah ayat 155:

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ

Artinya:

“Dan sungguh akan Kami berikan cobaan kepadamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan berikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar.” (QS. Al-Baqarah [2]: 155). Ayat tersebut menjelaskan bahwa kecemasan dan ketakutan merupakan bagian dari proses kehidupan yang harus dihadapi

dengan kesabaran dan keikhlasan. Islam menekankan bahwa ujian berupa kecemasan dapat menjadi sarana untuk mendekatkan diri kepada Allah serta memperkuat keimanan seseorang.

Berdasarkan uraian diatas dan melihat fenomena yang terjadi, peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana efektivitas teknik distraksi menonton video animasi dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dirumuskan masalah penelitian yaitu “Apakah teknik distraksi menonton video animasi efektif dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui efektivitas teknik distraksi menonton video animasi dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi tingkat kecemasan anak sebelum diberikan teknik distraksi menonton video animasi pada saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.
2. Mengidentifikasi tingkat kecemasan anak setelah diberikan teknik distraksi menonton video animasi pada saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.

3. Menganalisis efektivitas teknik distraksi menonton video animasi terhadap penurunan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang keperawatan dalam hal “efektivitas teknik distraksi menonton video animasi dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo”.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi penulis

Hasil dari penelitian efektivitas teknik distraksi menonton video animasi dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi kepada penulis.

2. Bagi perawat

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi dan masukan bagi praktisi keperawatan dalam penerapan efektivitas teknik distraksi menonton video animasi dengan tujuan menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pembandingan dalam penelitian selanjutnya mengenai efektivitas

teknik distraksi menonton video animasi dalam menurunkan kecemasan anak saat hospitalisasi di RSUD Darmayu Ponorogo.

1.5 Keaslian Penelitian

1. Ajeng, Titin, Suhendar (2019) melakukan penelitian tentang pengaruh video kartun dan video animasi terhadap penurunan tingkat kecemasan pre operasi pada anak usia pra sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh menonton video kartun dan video animasi dalam penurunan tingkat kecemasan pada anak pre operasi di RS Islam A. Yani Surabaya. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan pendekatan *pre and post test without control*. Populasi yang digunakan penelitian ini adalah anak usia pra sekolah yang akan menjalani operasi di RS Islam A. Yani Surabaya. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, sampel dalam penelitian ini Adalah anak yang akan menjalani operasi di RS Islam A. Yani Surabaya yakni sebanyak 30 anak yang dibagi menjadi 3 kelompok. Proses pengambilan data dilakukan selama empat bulan. Instrumen yang digunakan ialah kuisisioner HARS untuk mengukur kecemasan anak usia pra sekolah. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata – rata tingkat kecemasan pre operasi anak sebelum dan setelah diberikan video kartun ($p\text{ value} = 0,000$ selisih = 4,20), setelah diberikan video animasi ($p\text{ value} = 0,000$ selisih = 4,70), dan setelah diberikan kombinasi video kartun + video animasi ($p\text{ value} = 0,000$ selisih = 7,20). Perbedaan pada penelitian ini adalah sampel usia anak 5 – 10 tahun dan tempat penelitian sedangkan persamaannya adalah tingkat

kecemasan, video animasi dan metode penelitian menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan pendekatan *pre and post test without control*.

2. Komang, Ni Made, Made (2023) melakukan penelitian tentang Pengaruh Video Edukasi Animasi dan Video Kartun terhadap Kecemasan Anak selama Pemasangan Infus (IV). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas pemberian informasi melalui media edukasi animasi tentang pemasangan infus terhadap respon kecemasan anak. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan desain kuasi eksperimental untuk membandingkan tiga intervensi antara video edukasi animasi, video kartun dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini dipilih secara konsekutif yang dimulai pada bulan April sampai Juni 2022. Penelitian ini dilakukan di unit gawat darurat tiga rumah sakit di Provinsi Bali. Total responden sekitar 90 anak dibagi menjadi tiga kelompok (masing –masing 30 anak per kelompok). Pengumpulan data dengan menggunakan *Children Fear's Scale* (CFS). Penelitian ini menemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara tiga kelompok intervensi ($\alpha = 0,008$ $p < 0,05$). Kelompok video edukasi animasi menunjukkan skor kecemasan rata-rata terendah (1,90) dibandingkan dengan kelompok intervensi lainnya. Video edukasi animasi yang dikembangkan dapat dipilih sebagai intervensi untuk mengendalikan perasaan cemas anak-anak selama pemasangan infus. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tingkat kecemasan pada anak, menonton video animasi, dan metode penelitian menggunakan desain *quasi eksperimental*. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah

menggunakan metode pengukuran kecemasan CSAS-C, lokasi penelitian yang digunakan di ruang anak, dan waktu penelitian.

3. Berliana, Rezka, Indri (2024) melakukan penelitian tentang Pengaruh Menonton Video Kartun Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Hospitalisasi di RSUD Depati Bahrin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh menonton video kartun terhadap tingkat kecemasan pada anak dengan hospitalisasi di ruang rawat inap. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan *quasy eksperiment* dengan menggunakan rancangan *one group pretest posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* yaitu teknik purposive sampling dengan jumlah sampel 17 responden. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 17 anak yang dirawat di ruang anak RSUD Depati Bahrin menunjukk bahwa terjadi penurunan tingkat kecemasan anak dengan nilai signifikan dalam uji *Paired Sample Test* adalah $0,000 < 0,05$. Persamaan penelitian ini adalah meneliti tingkat kecemasan pada anak, menonton video animasi, dan metode penelitian menggunakan desain *quasi eksperimental*. Sedangkan perbedaannya adalah pada lokasi penelitian dan waktu penelitian.