

The Effect Of Coloring Play Therapy On The Anxiety Level Of Children With Thalassemia Undergoing A Blood Transfusion At Dr.Doris Sylvanus Palangka Raya Hospital

Suci Fitri Rahayu¹, Mariani², Muhsinin³, Sabar Lina Purba⁴

^{1,2,3,4} Faculty of Nursing and Health Science, University of Muhammadiyah Banjarmasin, Indonesia

Email: sucifitri rahayu.umbjm@gmail.com

ABSTRACT

Thalassemia is the most common genetic disease suffered and has become a world health problem. The treatment that a child with Thalassemia undergoes will provide changes in physical and psychological form. The psychological disorder that is often experienced by children while undergoing treatment at the hospital is anxiety. Prevention of anxiety in children with Thalassemia is by carrying out play therapy coloring pictures. Drawing or coloring is a game that gives children the opportunity to freely express and act as a healing game (teapeutic therapy). The aim of the study was to determine the effect of play therapy coloring pictures on the anxiety level of children with thalassemia who underwent blood transfusions in the flamboyant room of RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya. This research is a quantitative research, the research design uses a pre-experimental with a one group pre-post test design approach. The population in this study were all pediatric patients with thalassemia who received treatment in the Flamboyan room at RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, while the research sample was 30 respondents. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The results showed that there was an effect of play therapy coloring pictures on the anxiety level of children with thalassemia who underwent blood transfusions in the flamboyant room of RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya with a significance value of p value = 0.000 (<0.05). Based on the results of the study, it can be concluded that 14 respondents (46.7%) experienced moderate anxiety before the intervention was carried out. After the intervention, 29 respondents (96.7%) experienced mild anxiety. The results of the research are expected to be used as a reference for making standard operating procedures or procedures regarding the implementation of image coloring play therapy.

Keywords : Anxiety, Play Therapy, Children

PENDAHULUAN

Penyakit kronik yang juga sering diderita oleh anak ialah Talasemia. Talasemia ialah salah satu penyakit genetik yang dapat diketahui pada saat seseorang tersebut masih dalam usia anak-anak. Talasemia dapat terjadi dikarenakan ketidakmampuan sumsum tulang yang membentuk protein yang dibutuhkan untuk memproduksi hemoglobin (Rosnia,dkk, 2015). Talasemia merupakan penyakit genetik terbanyak yang diderita dan telah menjadi salah satu masalah kesehatan dunia. Menurut World Health Organization (WHO) pada tahun 2018, menyatakan bahwa sekitar ± 250 juta penduduk dunia membawa gen Talasemia, dimana angka kejadian tertinggi sampai 40% dan angka kematian sekitar 50.000-100.000 anak, dimana 80% terjadi di Negara berkembang (Kemenkes RI, 2019). Hasil pencatatan data pasien terbaru pada bulan Oktober-November 2022 di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, tercatat ada 63 anak yang menderita Talasemia serta yang rutin melakukan tranfusi darah sebanyak 45 anak.

Belum ada obat yang benar-benar tepat bisa menyembuhkan pasien dari penyakit Talasemia. Terapi yang diberikan, biasanya merupakan terapi supportif tranfusi darah yang bertujuan untuk mempertahankan kadar hemoglobin yang cukup serta menyediakan eritrosit guna mendukung pertumbuhan dan aktifitas fisik.(Ulfa & Wibowo, 2017). Perihal ini yang membuat anak mesti melakukan perawatan di rumah sakit. Perawatan yang dijalani anak dengan Talasemia, juga memberikan dampak perubahan dalam bentuk fisik

dan psikologis. Perubahan bentuk fisik yang sering terjadi ialah berupa perubahan warna kulit menjadi kehitaman, pucat, rambut menipis dan perut membesar. Sedangkan dampak psikologis yang dialami dapat berupa bosan, jenuh, putus asa dan merasa cemas (Julvia, 2016).

Menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) jumlah anak usia prasekolah 148 juta, anak dirawat di fasilitas kesehatan 958, setiap tahun dari 57 juta anak 75% menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan saat perawatan (Fatmawati, et. al., 2019). Di Indonesia sendiri, sesuai dengan hasil Survei Ekonomi Nasional (SUSENAS) sebanyak 30,82% anak usia prasekolah (3-5 tahun) dari total penduduk Indonesia dan sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di Rumah Sakit (Saputro, 2017). Kecemasan merupakan perasaan takut terhadap rangsangan internal atau eksternal, lingkungan baru dan orang yang baru. Sehingga mengakibatkan anak merasa asing menjadikan anak mudah emosi, perilaku anak tidak stabil, anak rewel, ketakutan serta melakukan penolakan terhadap tindakan keperawatan dan pengobatan yang diberikan sehingga akan memperberat kondisi penyakit anak (Silvana, 2019).

Pencegahan kecemasan pada anak dengan Thalasemia yaitu dapat dilakukan dengan melaksanakan terapi bermain mewarnai gambar. Menggambar atau mewarnai merupakan salah satu permainan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bebas berekspresi dan juga sebagai permainan penyembuh (terapi teapeutik) (Sadi'ah,dkk, 2014).

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan Thalasemia yang menjalani transfusi darah di ruang flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis *pre-experimental* dengan pendekatan *one group pre-post test design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pasien anak dengan Thalasemia yang mendapat perawatan di ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya, sedangkan sampel penelitian sebanyak 30 responden. Teknik sampling penelitian ini adalah purposive sampling. Analisis dilakukan dengan menggunakan uji statistik dengan metode uji statistik Wilcoxon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Kecemasan Anak Sebelum Intervensi

Tabel 1. Tingkat Kecemasan Anak Sebelum Intervensi

No.	Tingkat Kecemasan Sebelum Intervensi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1.	Cemas ringan	8	26.6
2.	Cemas sedang	14	46.7
3.	Cemas berat	6	20.0
4.	Panik	2	6.7
Total		30	100

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan data tingkat kecemasan anak sebelum intervensi. Data tertinggi pada responden yang mengalami cemas sedang dengan jumlah 14 responden (46.7%) dan data terendah pada responden yang mengalami panik dengan jumlah 2 responden (6.7%).

Kecemasan sering dijumpai pada anak yang mendapat perawatan di rumah sakit. Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahaan, bencana yang kan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan. Kondisi dialami secara subjektif dan dikomunikasikan dalam hubungan interpersonal (Saputro, 2017).

Respon kecemasan pada anak tergantung dari tahapan usia anak. Kecemasan anak akibat stress akibat dari situasi saat menjalani pengobatan akan berdampak terhadap tingkat kooperatif anak dalam mendapatkan pengobatan (Yawkey & Pellegrini, 2018). Pada penelitian ini tanda gejala kecemasan yang tampak pada anak yaitu mudah menangis, menghindari kontak dengan orang baru, lesu dan gangguan tidur seperti sering terbangun pada malam hari.

Anak memerlukan media dalam menyalurkan perasaan cemas yang dirasakan anak, sehingga anak dapat bersikap kooperatif dalam tindakan pengobatan. Media yang paling tepat ialah dengan melakukan kegiatan permainan. Permainan terapeutik yang dipandang sebagai aktifitas atau kegiatan anak menuju sehat dan diperlukan dalam tumbuh kembang anak serta permainan tersebut dapat membantu dalam

menggali/mengekspresikan pikiran dan perasaan kemudian dapat membuat relaksasi dan mengurangi/mengalihkan perasaan nyeri.

Tingkat Kecemasan Anak Sesudah Intervensi

Tabel 2. Tingkat Kecemasan Anak Sesudah Intervensi

No.	Tingkat Kecemasan Sesudah Intervensi	Frekuensi (n)	Persentase (%)
1.	Cemas ringan	29	96.7
2.	Cemas sedang	1	3.3
Total		30	100

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan data tingkat kecemasan anak sesudah intervensi. Data tertinggi pada responden yang mengalami cemas ringan dengan jumlah 29 responden (96.7%) dan data terendah pada responden yang mengalami cemas sedang dengan jumlah 1 responden (3.3%).

Bermain mewarnai gambar dapat dijadikan media untuk mengalihkan perhatian anak dari rasa cemas selama mendapat perawatan di rumah sakit. Saat anak melakukan permainan mewarnai gambar, maka perhatian anak akan terpusat pada permainan mewarnai gambar, sehingga anak menjadi lebih rileks dan mau berkomunikasi dengan teman bermainnya (Adriana. D, 2013). Orang tua sebagai pendamping dalam permainan mewarnai gambar, dapat menumbuhkan rasa nyaman, dan kasih sayang antara orang tua dan anak atau sebaliknya. Rasa nyaman ini dapat membantu anak untuk tidak cemas selama mendapat perawatan di rumah sakit (Wowiling, dkk, 2014).

Berdasarkan hasil penelitian juga dapat disimpulkan bahwa bahwa anak dengan Thalasemia yang menjalani transfusi darah sesudah dilakukan terapi bermain mewarnai gambar paling banyak memiliki tingkat kecemasan ringan sejumlah 29 responden (96.7%). Terapi bermain berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan anak antara sebelum dilakukan terapi bermain dengan sesudah dilakukan terapi bermain sehingga diharapkan rumah sakit dapat meningkatkan mutu pelayanan asuhan keperawatan pada anak yang mendapat perawatan di rumah sakit, dengan meningkatkan perhatian dan memberikan terapi bermain sesuai dengan tahap perkembangan anak serta menyediakan sarana bermain sehingga anak-anak akan merasa aman dan nyaman selama perawatan.

Perbedaan Tingkat Kecemasan Anak Sebelum dan Sesudah Terapi Bermain Mewarnai Gambar

Tingkat Kecemasan	Sebelum		Sesudah		P-Value
	N	%	n	%	
Cemas ringan	8	26.6	29	96.7	0,000
Cemas sedang	14	46.7	1	3.3	
Cemas berat	6	20.0	-	-	
Panik	2	6.7	-	-	
Jumlah	30	100	30	100	

Berdasarkan tabel 3. menunjukkan nilai perbedaan tingkat kecemasan anak dengan Thalasemia sebelum dan sesudah pemberian terapi bermain mewarnai gambar, dapat dilihat bahwa responden yang cemas ringan sebelum diberikan intervensi berjumlah 8 responden (26.6%), kemudian Sesudah diberikan intervensi berjumlah 29 responden (96.7%). Responden yang cemas sedang sebelum diberikan intervensi berjumlah 14 responden (46.7%), kemudian Sesudah diberikan intervensi berjumlah 1 responden (3.3%). Responden yang cemas berat sebelum diberikan intervensi berjumlah 6 responden (20.0%), kemudian sesudah diberikan intervensi tidak ada responden yang mengalami cemas berat (0%). Responden yang panik sebelum diberikan intervensi berjumlah 2 responden (6.7%), kemudian sesudah diberikan intervensi tidak ada responden yang mengalami panik (0%). Berdasarkan hasil uji Wilcoxon didapatkan hasil p-value = 0,000 (< 0.05), yang mana artinya terdapat Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Dengan Thalasemia Yang Menjalani Transfusi Darah Di Ruang Flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

Pada saat anak sakit dan mendapat perawatan di rumah sakit, anak akan mengalami perasaan yang tidak menyenangkan dan anak terkadang belum bisa atau tidak mengungkapkannya secara verbal. Terapi bermain mewarnai gambar yang dilakukan oleh peneliti terbukti dapat membantu anak dalam menyalurkan

atau mengekspresikan pikiran dan perasaan tanpa melalui kata-kata. Selain itu juga, anak dapat mengekspresikan perasaan ketidaksukaan, kebencian, penolakan, frustrasi dan kemarahan dengan cara aman (Muthmainnah, 2015). Supartini (2012), mengatakan bahwa mewarnai merupakan permainan menggunakan buku gambar untuk mengembangkan kreatifitas pada anak serta mengurangi tingkat stres dan kecemasan yang dirasakan oleh anak serta dapat terjalinnya komunikasinya yang baik antara anak dan orang tua.

Hasil penelitian juga didukung oleh penelitian Purwati, D (2017) yang mana hasil penelitiannya menunjukkan hasil adanya pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi di RSUD Kota Madiun. Terapi bermain mewarnai gambar terbukti memiliki nilai terapi yang cukup baik untuk anak-anak selama menjalani perawatan di rumah sakit sehingga dapat berkontribusi pada kesejahteraan fisik, emosional serta mendukung kesembuhan anak.

Pada saat anak melakukan terapi bermain mewarnai gambar, anak secara tidak sadar mengeluarkan muatan amigdalanya, yaitu bagian dari otak dalam mendefinisikan dan mengendalikan emosi, sehingga tercipta gambaran-gambaran yang membuat anak kembali merasa bahagia dan membangkitkan perasaan senang dan indah yang dirasakan bersama orang tua. Melalui aktifitas mewarnai gambar, emosi dan perasaan yang ada didalam diri bisa dikeluarkan sehingga menciptakan coping yang positif. Terdapatnya coping positif ini ditandai dengan perilaku dan emosi yang positif juga yang pada akhirnya membantu dalam mengurangi tingkat stres atau kecemasan yang dialami anak (Hidayah, 2011).

Respon setiap anak pada saat melakukan terapi aktifitas bermain mewarnai gambar berbeda-beda. Namun, secara signifikan menunjukkan penurunan tingkat kecemasan yang signifikan. Perlu kesabaran dalam mengenalkan aktifitas bermain mewarnai gambar kepada anak, apalagi saat peneliti berjumpa pertama kali pada anak yang sedang mendapat perawatan. Bermain merupakan stimulasi yang terbaik bagi anak dalam meningkatkan daya pikir, emosional, sosial dan aspek fisik. Terapi aktifitas bermain sebaiknya dilakukan sedini mungkin pada anak, sehingga dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik anak yang juga berpengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya. Terapi bermain mewarnai gambar merupakan salah satu jenis permainan terapeutik yang mudah dilakukan pada anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Terapi bermain mewarnai gambar dapat melatih anak untuk berpikir, mengenal warna, melatih kerjasama dengan orang tua serta dapat mengendalikan emosi anak.

KESIMPULAN

Terdapat pengaruh terapi bermain mewarnai gambar terhadap tingkat kecemasan anak dengan Thalasemia yang menjalani transfusi darah di ruang flamboyan RSUD dr. Doris Sylvanus Palangka Raya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayah. (2011). *Terapi Bermain: Mewarnai Gambar*. Universitas Sebelas Maret.
- Julvia, C. (2016). Pengaruh Stres Kerja dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis*. Vol. 16(1).
- Kemendes RI. (2019). *Pedoman Nasional Pelayanan Kedokteran Tata Laksana Thalasemia*.
- Muthmainnah. (2015). Peranan Terapi Menggambar Sebagai Katarsis Emosi Anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, Volume IV, Edisi 1.
- Purwati, D. (2017). Pengaruh Pemberian terapi bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Selama Hospitalisasi di RSUD Kota Madiun. Skripsi. STIKES Bhakti Husada Mulia Madiun.
- Rosnia, S., Juniar, E & Darwin, K. (2015). Hubungan Kepatuhan Tranfusi dan Konsumsi Kelasi Besi Terhadap Pertumbuhan Anak. *Jurnal Online Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Riau*, Vol. 2, No. 2, pp. 1474-1483.
- Sa'diah, R. H., Hardiani, R. S., & Rondhianto. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Origami terhadap Tingkat Kecemasan pada Anak Prasekolah dengan Hospitalisasi di Ruang Aster RSD dr. Soebandi Jember. *e-Jurnal Pustaka Kesehatan*, Vol. 2 No. 3.
- Saputro. (2017). Buku Ajar Anak Sakit Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit: Proses, Manfaat dan Pelaksanaannya. *Jurnal Konseling Indonesia*. Vol. 3(1).

- Silvana, H., Djajfri, D & Dayati, R. (2019). Factor Related to The Anxiety Level of Elderly with Chronic Disease in Kabupaten Sijunjung 2019. *NERS Jurnal Keperawatan*. Vol. 15(2).
- Supartini, Y. (2012). *Buku Ajar Konsep keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Ulfa, A.F& Wibowo, E. (2017). Asuhan Keperawatan Anak Thalasemia dengan Diagnosa Prioritas Ketidakefektifan Perfusi Jaringan Perifer. *Jurnal EDUNursing*. Vol. 1(2).
- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y & Babakal, A. (2014). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak PraSekolah Akibat Hospitalisasi Di Ruang Iriana E Blu RSUP. Prof. Dr. R.D. Kandou Manado. <http://www.ejournal.unsrat.ac.id/unduh> tanggal 8 November 2022.
- Yawkey, T. D., & Pellegrini, A. D. (2018). *Child's Play: Developmental and Applied* (20th ed.). Lawrence Erlbaum Associates.