

**PENGARUH TERAPI PERMAINAN BONEKA TANGAN BERCERITA
TERHADAP TINGKAT HIPERAKTIVITAS PADA ANAK ADHD
DI RUMAH SAKIT JIWA DAERAH dr. ARIF ZAINUDDIN
SURAKARTA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Sarjana Keperawatan



Oleh :

NAWANG SUKMA FATMA SAMBAWA

NIM S19247

**PROGRAM STUDI KEPERAWATAN PROGRAM SARJANA
FAKULTAS ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS KUSUMA HUSADA
SURAKARTA**

2023

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), menurut *American Psychiatric Association (APA)* adalah gangguan perilaku dan neurokognitif yang ditandai dengan tingkat perkembangan sesuai usia, penurunan perhatian atau ketidakmampuan untuk memusatkan perhatian, hiperaktif dan impulsif (Anggraeni et al., 2018). ADHD adalah gangguan pada anak yang timbul pada masa perkembangan dini (sebelum berusia 7 tahun) dengan ciri utama ketidakmampuan memusatkan perhatian, impulsif, dan hiperaktif (Kholilah & Solichatun, 2018). *Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)* merupakan gangguan perkembangan neurologis yang ditunjukkan dengan adanya kurang perhatian, disorganisasi, dan hiperaktivitas – impulsivitas (Hayati & Apsari, 2019).

Data ADHD Institute (2021) menunjukkan rata-rata prevalensi di seluruh dunia 2,2% secara keseluruhan telah diperkirakan pada anak-anak dan remaja (usia <18 tahun). Prevalensi rata-rata ADHD pada orang dewasa (berusia 18-44 tahun) dari berbagai negara di Asia, Eropa, Amerika dan Timur Tengah dilaporkan 2,8% secara keseluruhan. Prevalensi ADHD pada anak-anak dan remaja tertinggi di Amerika Serikat (8,1%) dan terendah di Irak (0,1%), Polandia (0,3%), dan Rumania (0,4%). Jumlah penderita ADHD setiap tahunnya terus meningkat, data CDC tahun 2019 menunjukkan bahwa

Sebanyak 6,1 juta anak ADHD atau 9,4% dari populasi di Amerika Serikat (*Center for Disease Control and Prevention, 2020*). Gangguan mental, emosi dan perilaku muncul pada 64% anak ADHD (*Center for Disease Control and Prevention, 2020*). Jumlah penderita ADHD lebih banyak pada anak laki – laki (84,3%) dibandingkan dengan anak perempuan (15,7%) (*ADHD Institute, 2021*). Jumlah ADHD di Semarang sebesar 19,6% (*Novita et al., 2019*). Prevalensi ADHD di Jakarta adalah sebesar 5% dari total populasi (*D. L. Hayati & Apsari, 2019*).

Gejala pada anak ADHD antara lain aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam, tidak dapat memusatkan perhatian, dan impulsif (*Novriana, Yanis and Masri, 2014*). ADHD mempunyai tiga karakteristik gangguan yaitu Inatensi, Hiperaktivitas dan Impulsivitas (*Amka, 2019*). Hiperaktivitas adalah suatu pola perilaku pada seseorang yang menunjukkan sikap tidak mau diam, Anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian (*Alwendi, 2022*). Anak hiperaktif pada anak ADHD mempunyai ciri – ciri sering menggerak - gerakkan tangan atau kaki ketika duduk, sering mengalami kesulitan dalam bermain secara tenang, sering berlari – lari atau memanjat secara berlebihan pada keadaan yang tidak selayaknya, selalu bergerak seolah – olah didorong oleh mesin, dan sering tidak mampu melakukan atau mengikuti kegiatan dengan tenang (*Mirawati, 2019*). Anak yang mengalami gangguan ADHD harus dilakukan pengobatan terapi farmakologi maupun non farmakologi.

Pengobatan farmakoterapi digunakan untuk mengobati ADHD dengan tingkat berat, namun hal tersebut tidak terlalu efektif atau dapat diterima oleh anak yang telah terdiagnosa ataupun orang tuanya, serta efek samping yang dapat terjadi dari pengobatan farmakoterapi (Baumeister *etal.*, 2018) yaitu konstipasi, mulut terasa kering, penglihatan kabur, sakit kepala, insomnia, dan peningkatan tekanan darah (Sean et al., 2022). Penanganan non farmakoterapi pada anak ADHD dapat menggunakan berbagai metode, seperti terapi perilaku, terapi nutrisi, terapi musik, terapi lumba-lumba, terapi bermain atau permainan, dan terapi boneka tangan. Terapi bermain boneka tangan bermanfaat mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan konsentrasi (Wulandari et al., 2019), menarik perhatian dan menambah suasana gembira (Ginancar et al., 2022).

Widyawati (2016), boneka tangan merupakan salah satu media bantu yang menarik dan menyenangkan serta mudah dimainkan dan digunakan. Boneka ini merupakan boneka yang berasal dari kain yang dibentuk menjadi berbagai macam karakter, seperti hewan, atau manusia, dengan ukuran lebih besar dari boneka jari. Penggunaan boneka tangan dimasukkan ke dalam tangan dan jari tangan dijadikan pendukung untuk menggerakkan tangan serta kepala boneka (Biomedika, 2022). Hal yang menarik dari boneka tangan yaitu efisien waktu dan persiapan, boneka yang berbentuk unik dan menarik perhatian, meningkatkan daya imajinasi, membuat tenang, membuat lebih fokus, meningkatkan konsentrasi dan bisa dimanfaatkan

sebagai media bercerita untuk menarik perhatian (Salma, 2022), (Ginanjari et al., 2022), dan (Wulandari et al., 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan peneliti mendapatkan data dari 10 ibu yang memiliki anak ADHD mengeluhkan semua memiliki aktivitas yang berlebihan, tidak bisa diam dalam waktu lama, sering menggerak – gerakkan tangan atau kaki ketika duduk, sering meninggalkan tempat duduk pada saat dia diharuskan duduk, sering berlarian dirumah tanpa henti, dan anak sering melakukan kegiatan tanpa tujuan. Tindakan yang dilakukan oleh ibu pada anak adalah memeriksakan anaknya mulai 2 tahun keatas, terapi okupasi, terapi wicara yang dilakukan setiap 2 kali seminggu. Ketika anak berada dirumah dengan orang tua untuk menenangkan anak orang tua memilih untuk menggunakan gadget. Anak berteriak, merusak barang disekitar, dan berlarian dirumah saat gadget dihentikan.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Terapi Permainan Boneka Tangan bercerita terhadap Tingkat Hiperaktivitas pada Anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah dr.Arif Zainuddin Surakarta”

1.2 Rumusan Masalah

Anak dengan ADHD yang tentunya memiliki masalah pada tingkat hiperaktivitas, maka perlu adanya upaya untuk menurunkan tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD, yaitu dengan memaksimalkan tingkat

hiperaktivitas menggunakan intervensi non farmakologi yaitu terapi permainan boneka tangan bercerita.

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan seperti “Bagaimanakah pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui pengaruh terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden berdasarkan nama, usia anak, jenis kelamin, dan tingkat hiperaktif anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta.
2. Mengetahui tingkat hiperaktivitas sebelum pemberian terapi permainan boneka tangan bercerita pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta.
3. Mengetahui tingkat hiperaktivitas sesudah pemberian terapi permainan boneka tangan bercerita pada anak ADHD di rumah Sakit Jiwa daerah Surakarta.

4. Menganalisis pengaruh sebelum dan sesudah terapi permainan boneka tangan bercerita terhadap tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD di Rumah Sakit Jiwa Daerah Surakarta.

1.4 Manfaat penelitian

1.4.1 Bagi Responden

Hasil Penelitian ini dapat memberikan informasi dan ilmu tentang menurunkan tingkat hiperaktivitas pada anak ADHD.

1.4.2 Bagi Keperawatan

Penelitian ini dapat menambah khasanah ilmu keperawatan khususnya keperawatan anak.

1.4.3 Bagi Tempat penelitian

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif terapi non farmakologi. Alangkah baiknya tempat peneliti memberikan ruangan khusus yang tidak akan terganggu oleh lingkungan luar, terapis memberikan edukasi orang tua mengenai diet makanan yang harus dikurangi dan edukasi mengenai pemberian terapi non farmakologi dirumah oleh orang tua.

1.4.4 Bagi Orang Tua

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif terapi non farmakologi yang dapat dilakukan dimana saja dan dirumah. Orang tua harus aktif mencari informasi mengenai ADHD, diet makanan untuk anak ADHD, melakukan terapi non farmakologi dirumah.

1.4.5 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan bagi pengembangan penelitian selanjutnya dengan subjek anak ADHD, peneliti selanjutnya lebih baik menyiapkan setting tempat khusus dan tidak terganggu oleh lingkungan luar, intervensi dilakukan 3x kali selama 1 minggu.

1.4.6 Bagi Peneliti

Hasil Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman langsung bagi peneliti dalam melakukan penelitian serta mengaplikasikan berbagai teori dan konsep yang didapatkan selama kuliah dalam bentuk penelitian. Penyediaan setting tempat yang nyaman, dan memberikan intervensi lebih dari 1 kali.