

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Hospitalisasi merupakan pengalaman yang menegangkan bagi anak usia sekolah. Lingkungan rumah sakit yang asing, prosedur medis yang menakutkan, serta kekhawatiran akan dipisahkan dari orang tua kerap memicu kecemasan mendalam. Hal ini tampak jelas pada dua anak usia 10 dan 11 tahun yang mengalami diare dan ansietas selama dirawat. Melalui pendekatan keperawatan yang holistik dan humanistik, dilakukan terapi bermain Lego sebagai intervensi. Aktivitas ini tidak hanya menjadi media bermain, tetapi juga sarana bagi anak untuk menyalurkan emosi, membangun rasa aman, dan mengembangkan kontrol diri. Hasil evaluasi menunjukkan terapi ini efektif menurunkan kecemasan anak selama masa perawatan.

a. Pengkajian

Tahap awal pengkajian mengungkap gambaran yang cukup menggugah. Kedua anak tampak diliputi oleh rasa cemas yang nyata, yang tergambar dari ekspresi wajah yang tegang, perilaku menarik diri, gelisah, menolak kontak mata, hingga menolak interaksi dengan tenaga kesehatan. Anak pertama yang berusia 10 tahun menunjukkan skor kecemasan sebesar 33, sedangkan anak kedua yang berusia 11 tahun menunjukkan skor lebih tinggi, yakni 39, yang keduanya berada dalam kategori sedang menurut skala

kecemasan anak yang digunakan. Pemeriksaan tanda vital menunjukkan peningkatan denyut nadi di atas normal, mengindikasikan adanya respons fisiologis terhadap stres. Kondisi ini menggambarkan betapa hospitalisasi, meskipun dimaksudkan untuk kesembuhan, justru dapat menjadi sumber trauma psikologis bila tidak ditangani dengan pendekatan yang tepat.

b. Diagnosa Keperawatan

Dari hasil pengkajian, diagnosa keperawatan utama yang ditegakkan adalah ansietas yang berhubungan dengan pengalaman hospitalisasi, ketidakpastian terhadap prosedur medis, dan rasa takut terhadap tindakan invasif seperti penyuntikan. Diagnosa ini tidak hanya berdasarkan keluhan verbal anak, tetapi juga dari perilaku nonverbal yang konsisten dengan reaksi kecemasan, serta pengukuran objektif melalui skala kecemasan dan tanda vital. Diagnosa ini menjadi dasar penting untuk menyusun intervensi keperawatan yang bersifat suportif dan menyeluruh.

c. Intervensi Keperawatan

Intervensi keperawatan dilakukan dengan pendekatan yang empatik dan menyenangkan, mengacu pada prinsip perawatan anak yang holistik. Selama perawatan, perawat secara rutin memantau tanda vital dan tingkat kecemasan anak untuk melihat respons terhadap terapi. Lingkungan dirancang seaman dan seramah mungkin, dengan suasana yang mendukung kenyamanan emosional

anak. Terapi bermain LEGO diberikan sebagai bentuk distraksi nonfarmakologis yang efektif, memungkinkan anak menyalurkan imajinasi dan fokus, sekaligus mengurangi kecemasan. Selain itu, keluarga diberikan edukasi agar dapat memahami kondisi psikologis anak dan turut mendampingi secara aktif dalam proses penyembuhan.

d. Implementasi

Implementasi terapi bermain Lego dilakukan secara konsisten selama tiga hari dengan pendekatan yang hangat dan sabar, sehingga anak-anak mulai menunjukkan minat dan keterlibatan aktif dalam kegiatan bermain. Pemantauan tanda vital dan skor kecemasan dilakukan secara rutin untuk mengevaluasi respons terapi. Suasana yang nyaman dan komunikasi yang baik berhasil membangun kepercayaan antara perawat, anak, dan keluarga, yang mendukung keberhasilan terapi. Hasil pengamatan menunjukkan penurunan skor kecemasan secara bertahap, disertai perbaikan tanda vital seperti penurunan denyut nadi dan pernapasan, serta peningkatan kenyamanan emosional dengan peningkatan partisipasi anak dalam aktivitas harian. Pendampingan terus-menerus dari perawat dan keluarga berkontribusi pada efektivitas intervensi ini, menegaskan bahwa terapi bermain Lego efektif dalam mengurangi ansietas pada anak selama masa hospitalisasi.

e. Evaluasi

Evaluasi menunjukkan hasil yang positif dan signifikan dalam menurunkan kecemasan anak selama masa perawatan. Anak usia 10 tahun yang awalnya memiliki skor kecemasan 33 berhasil turun menjadi 28, menunjukkan perbaikan emosional yang nyata. Anak usia 11 tahun bahkan mengalami penurunan lebih besar, dari skor 39 menjadi 25, yang menandakan penurunan kecemasan secara signifikan. Selain angka skor, perubahan perilaku juga terlihat jelas, seperti ekspresi wajah yang lebih tenang, keberanian melakukan kontak mata, serta komunikasi yang lebih terbuka dan aktif. Anak-anak tidak lagi menangis atau menghindar ketika perawat datang, bahkan mulai menyapa dan menunjukkan hasil permainan LEGO mereka. Penurunan denyut nadi yang kembali ke angka normal juga mengindikasikan stabilisasi sistem saraf yang berhubungan dengan berkurangnya kecemasan.

Selain itu, keluarga menunjukkan peningkatan peran dan keterlibatan setelah menerima edukasi dari perawat. Mereka menjadi lebih aktif memberikan dukungan emosional, yang berkontribusi penting dalam mempercepat penurunan kecemasan anak selama proses perawatan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Penulis/Peneliti

Disarankan agar penulis terus mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dalam penerapan terapi bermain, khususnya terapi bermain LEGO, sebagai metode efektif untuk menurunkan kecemasan pada anak dengan diare selama rawat inap. Pengalaman praktis ini dapat dijadikan dasar untuk pengembangan penelitian lebih mendalam dan penerapan klinis yang lebih luas.

b. Bagi Tenaga Kesehatan

Disarankan kepada tenaga kesehatan, terutama perawat, untuk mengintegrasikan terapi bermain LEGO sebagai intervensi nonfarmakologis dalam asuhan keperawatan anak dengan diare yang mengalami kecemasan akibat rawat inap. Penggunaan terapi ini secara rutin dapat meningkatkan kenyamanan psikologis anak dan mendukung proses penyembuhan secara holistik.

c. Bagi Pasien/Keluarga Pasien

Disarankan agar keluarga pasien aktif dilibatkan dalam proses terapi bermain LEGO sebagai bagian dari asuhan keperawatan anak. Keluarga perlu diberikan edukasi dan pendampingan agar mampu menerapkan terapi serupa di rumah,

sehingga dapat membantu mengurangi kecemasan dan ketakutan anak secara berkelanjutan di luar lingkungan rumah sakit.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menggunakan hasil penelitian ini sebagai data dasar dalam mengembangkan studi lebih lanjut tentang efektivitas terapi bermain LEGO atau terapi bermain lain dalam menurunkan kecemasan anak selama rawat inap, dengan memperluas sampel dan variasi kasus untuk mendapatkan hasil yang lebih generalisasi.

e. Untuk Universitas Bhakti Kencana

Disarankan agar universitas memasukkan hasil penelitian ini sebagai bahan ajar dalam pengembangan kurikulum keperawatan anak, khususnya dalam manajemen kecemasan pada anak usia sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam perpustakaan dan mendorong mahasiswa melakukan penelitian lanjutan yang

relevan untuk peningkatan mutu layanan keperawatan.