

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Pengkajian

Pada hasil pengkajian terhadap kedua responden didapatkan hasil dari kedua responden data subjektif menunjukkan gejala batuk berdahak disertai sesak napas, dan gejala kecemasan seperti rewel, gelisah, dan pola tidur terganggu. Dari data objektif kedua responden menunjukkan tanda-tanda vital yaitu :

Pada responden 1 : Rr: 38 x/ menit, Nadi: 115x/menit, SPO2: 97% dengan *nasal canul* 2 Liter, S: 37.5 ° C. Pada responden 2 : Rr: 21 x/ menit, Nadi: 108x/menit, SPO2: 99% S: 38 ° C, TD: 121/79. Dari data objektif dengan alat ukur kecemasan menggunakan *spance children's anxiety scale* nilai skor kedua responden menunjukkan hasil kedua responden mengalami kecemasan yaitu kecemasan ringan, responden 1 dengan nilai kecemasan 20 (kecemasan ringan) dan responden 2 dengan nilai kecemasan 18 (kecemasan ringan)

2. Diagnosa Keperawatan

Kedua pasien memiliki diagnosa keperawatan yang sama, yaitu ansietas yang berhubungan dengan pengalaman hospitalisasi, serta gangguan pola tidur yang terkait dengan pola tidur yang tidak efektif.

Namun, kedua pasien memiliki diagnosa medis yang berbeda, sehingga masalah keperawatan utama pada pasien 1 berbeda pula. Pasien 1 didiagnosis dengan bronkopneumonia disertai keluhan batuk berdahak aktif, sehingga

muncul masalah keperawatan berupa bersihan jalan napas tidak efektif yang berhubungan dengan hipersekresi pada saluran napas.

Sedangkan pada klien 2 memiliki diagnose medis demam thypoid dengan keluhan demam, suhu tubuh mencapai 38°C, dan nafsu makan sedikit menurun sehingga menimbulkan masalah keperawatan yaitu Hipertermi berhubungan dengan peningkatan suhu tubuh Serta risiko defisit nutrisi yang berhubungan dengan penurunan nafsu makan.

3. Intervensi Keperawatan

Intervensi utama untuk mengatasi ansietas adalah melalui penerapan terapi bermain melipat kertas (origami). Langkah-langkah yang dilakukan meliputi memantau tingkat kecemasan, menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, menyediakan waktu yang cukup dan terencana untuk terapi bermain origami, serta menjadwalkan sesi bermain secara teratur.

4. Implementasi Keperawatan

Implementasi utama dalam menangani ansietas adalah dengan menggunakan terapi bermain melipat kertas (origami), yang mencakup pemantauan tingkat kecemasan, penciptaan lingkungan yang aman dan nyaman, penyediaan waktu yang cukup dan efektif untuk kegiatan terapi, serta penjadwalan sesi bermain secara teratur.

5. Evaluasi Keperawatan

Hasil evaluasi dari kedua responden dinyatakan masalah teratasi dan mencapai kriteria hasil yang diharapkan yaitu gelisah menurun, tidak rewel, perilaku tegang menurun, konsentrasi membaik.

5.2 Saran

1. Bagi Universitas Bhakti Kencana

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan rekomendasi untuk dimasukkan ke dalam kurikulum pembelajaran, serta meningkatkan wawasan mahasiswa keperawatan mengenai penerapan terapi bermain melipat kertas (origami) sebagai upaya mengurangi kecemasan pada anak.

2. Bagi Fasilitas Kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai panduan bagi rumah sakit dalam pelaksanaan perawatan untuk mengatasi kecemasan, termasuk dengan menggunakan terapi bermain melipat kertas (origami) sakit dapat meningkatkan cara mereka merawat anak-anak yang merasa cemas dengan menyediakan pendekatan yang lebih terstruktur dan terbukti efektif.

3. Bagi Responden dan Keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi keluarga yang memiliki anggota dengan kondisi kecemasan dan dirawat di rumah sakit, untuk menggunakan terapi bermain melipat kertas (origami). Terapi ini direkomendasikan dengan memperhatikan aturan yang sudah ditetapkan, yaitu dilakukan selama 30 menit agar anak tetap terlibat dalam kegiatan tersebut tanpa merasa bosan.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber data dan informasi yang berguna. Disarankan kepada peneliti berikutnya untuk melakukan penerapan terapi bermain yang baru dan lebih menarik, seperti terapi bermain mewarnai, terapi bermain puzzle atau terapi bermain lego, untuk meningkatkan minat pasien yang mengalami hospitalisasi dalam melakukan

terapi bermain. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan perawatan yang lebih lengkap dan efektif bagi mereka.