BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengkajian, diagnosa keperawatan, intervensi, implementasi, dan evaluasi terhadap kedua responden dengan diagnosa perfusi perifer tidak efektif, bersihan jalan napas tidak efektif, pola napas tidak efektif, dan ansietas selama masa perawatan, dapat disimulkan sebagai berkut:

a. Pengkajian

Berdasarkan hasil pengkajian, responden 1 memiliki kadar hemoglobin 7,4 g/dL yang disertai pengisian kapiler > 3 detik, akral dingin, kulit pucat, sputum yang sulit dikeluarkan, batuk kurang efektif, penggunaan pernapasan cuping hidung, serta kecemasan terhadap transfusi darah dengan skor SCAS 42 (kategori tinggi). Sementara itu, responden 2 memiliki kadar hemoglobin 9,2 g/dL yang disertai pengisian kapiler > 3 detik, akral dingin, kulit pucat, sesak saat beraktivitas, penggunaan pernapasan cuping hidung ringan, serta kecemasan terhadap prosedur transfusi darah dengan skor SCAS 45 (kategori tinggi).

b. Diagnosa Keperawatan

Berdasarkan hasil pengkajian, terdapat persamaan diagnosis keperawatan pada responden 1 dan responden 2. Diagnosis yang dirumuskan dalam penelitian ini meliputi perfusi perifer tidak efektif, intoleransi aktivitas, dan ansietas. Ketiga diagnosis tersebut muncul pada kedua responden karena memiliki karakteristik masalah yang relatif sama, yaitu adanya gangguan perfusi akibat kadar hemoglobin yang rendah, keterbatasan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, serta kecemasan yang berkaitan dengan prosedur dan tindakan transfusi darah yang dijalani. Hasil perumusan diagnosis tersebut menunjukkan bahwa masalah keperawatan yang dialami kedua responden memiliki kesamaan sehingga memerlukan intervensi keperawatan yang sesuai dengan kondisi masing-masing responden.

c. Intervensi Keperawatan

Perencanaan utama yang dilakukan pada penelitian ini baik pada klien 1 maupun klien 2 adalah dengan penerapan terapi bermain *fidget spinner* dengan tujuan untuk menurunkan tingkat ansietas, mengurangi rasa takut dan gelisah, memberikan efek relaksasi, serta membantu anak merasa lebih tenang dan nyaman selama menjalani transfusi darah. Selain itu diberikan terapi farmakologis sesuai program pengobatan dokter, yaitu obat kelasi besi (Deferasirox) pada kedua responden, suplemen penambah darah (Dextron), mukolitik (Ambroxol), dan multivitamin (Elkana) pada responden 1.

d. Implementasi

Implementasi keperawatan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan terapi bermain menggunakan *fidget spinner*. Pada klien 1, skor SCAS menurun dari 42 (kategori tinggi) menjadi 38 (kategori meningkat), sedangkan pada klien 2 menurun dari 45 (kategori tinggi) menjadi 40 (kategori meningkat). Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan tingkat ansietas setelah pemberian terapi bermain menggunakan *fidget spinner*.

e. Evaluasi

Pada penelitian klien 1 dan klien 2 dengan diagnosis keperawatan ansietas, terjadi penurunan tingkat ansietas setelah penerapan terapi bermain menggunakan *fidget spinner*. Hasil akhir menunjukkan skor SCAS pada klien 1 menurun menjadi 38(kategori meningkat) dan pada klien 2 menurun menjadi 40 (kategori meningkat). Selain itu, kedua klien tampak lebih tenang, rileks, dan gelisah berkurang setelah diberikan intervensi. Meskipun demikian, klien masih menunjukkan kecemasan ringan serta kekhawatiran terkait transfusi darah berikutnya. Dengan demikian, masalah keperawatan ansietas pada kedua klien teratasi sebagian.

5.2. Saran

a. Bagi Tenaga Kesehatan

Perawat diharapkan dapat menerapkan terapi bermain menggunakan *fidget spinner* sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis untuk membantu menurunkan tingkat ansietas pada anak dengan thalasemia yang menjalani transfusi darah, sehingga anak dapat merasa lebih tenang dan nyaman selama tindakan.

b. Bagi Rumah Sakit

Rumah sakit diharapkan dapat mendukung penerapan terapi bermain sebagai bagian dari pelayanan keperawatan anak dengan menyediakan sarana yang menunjang pelaksanaan terapi bermain guna membantu mengurangi kecemasan pasien selama menjalani prosedur medis.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam pembelajaran keperawatan anak, khususnya terkait penerapan terapi bermain menggunakan *fidget spinner*.

d. Bagi Pasien dan Keluarga

Pasien dan keluarga diharapkan dapat memanfaatkan terapi bermain menggunakan *fidget spinner* sebagai salah satu upaya untuk membantu mengurangi kecemasan anak selama menjalani transfusi darah maupun tindakan medis lainnya, sehingga anak dapat merasa lebih nyaman dan kooperatif selama proses perawatan.

e. Untuk Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak, rentang usia yang lebih beragam, serta waktu intervensi yang lebih panjang agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas terapi bermain menggunakan *fidget spinner* dalam menurunkan ansietas pada anak dengan thalasemia.