

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penerapan Jurnal

1. Gambaran Kasus

Studi kasus ini dilakukan di ruangan Nakula Sadewa RSUD Bantul. Pengkajian dilakukan pada An.E yang berusia 3 tahun 11 bulan berjenis kelamin laki-laki dengan diagnosa Vomitus Porfuse. An.E masuk dengan keluhan muntah, mual dan nyeri perut. Setelah anak dirawat diruang nakula sadewa anak menangis ketika dilakukan tindakan keperawatan, kemudian dilakukan pengkajian kecemasan menggunakan *Preschool Anxiety Scale* dan didapatkan hasil kecemasan sedang dengan skor 54. Selanjutnya dilakukan pengkajian lebih lanjut dan didapatkan data subjektif bahwa ibu pasien mengatakan anak menangis ketika ditinggal ibunya, anak menangis dan menolak tindakan dari tenaga kesehatan, serta anak terus meminta untuk pulang kerumah. Sedangkan data objektif anak tampak menangis ketika ada perawat ataupun tenaga medis lainnya, anak tampak gelisah, tagang, muka pucat, kontak mata burut dan takikardi (Nadi 129 x/menit). Berdasarkan data diatas peneliti mengangkat diagnosa Ansietas b.d Hopitalisasi d.d merasa kahwatir dengan akibat kondisi yang dihadapi, tampak gelisah, tampak tegang, muka tampak pucat, kontak mata buruk dan frekuensi nadi meningkat. Intervensi yang diberikan untuk mengatasi Ansietas An.E dengan memberikan terapi bermain *puzzle* yang diberikan selama empat hari berturut-turut dengan waktu 15-20 menit setiap pertemuannya

2. Gambaran Hasil Intervensi

Hasil intervensi terapi bermain *puzzle* pada An.E dapat dilihat pada tabel 5.1 berikut ini :

Tabel 5. 1 Hasil Intervensi Terapi Bermain Puzzle

Hari/Tanggal	Hasil Intervensi Terapi Bermain <i>Puzzle</i> menggunakan Kuesioner <i>Preschool Anxiety Scale</i>	
	Sebelum	Sesudah
Senin 24-07-2023	54	45
Selasa 25-07-2023	42	36
Rabu 26-07-2023	36	31
Kamis 27-07-2023	31	21

Sumber: Data Primer, 2023

Berdasarkan tabel 5.1 diatas didapatkan bahwa pada hari senin sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* pada An.E didapat skor 54 (Kecemasan sedang) dan setelah intervensi skor menurun menjadi 45 (Kecemasan sedang) . Pada hari selasa, sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* didapatkan skor 42 (Kecemasan sedang) dan setelah intervensi turun menjadi 36 (Kecemasan sedang). Pada hari rabu, sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* didapatkan skor 36 (Kecemasan sedang) dan setelah intervensi turun menjadi 31 (Kecemasan sedang). Kemudian pada hari rabu, didapatkan hasil sebelum terapi bermain *puzzle* dengan skor 31 (Kecemasan sedang) dan setelah intervensi turun menjafi 21 (Kecemasan rendah).

3. Hasil Intervensi Hari Pertama

Pada hari pertama dilakukan terapi bermain *puzzle* An.E menolak bermain karena takut dengan perawat, kemudian An.E diberi penjelasan sehingga anak mau bermain. Sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* anak dilakukan pemeriksaan tanda-tanda vital (TTV) dan pengkajian kecemasan terlebih dahulu dengan hasil; Nadi 129 x/menit, Respirasi 28 x/menit, SpO2: 99% dan hasil pengkajian kecemasan menunjukkan skor 54 yaitu kecemasan sedang. Setelah dilakukan terapi bermain tingkat kecemasan masih dalam rentang kecemasan sedang tetapi mengalami penurunan skor menjadi 45, TTV turun menjadi; Nadi 116x/menit, Respirasi 28x/menit serta SpO2 99%, anak masih tampak tegang, gelisah,

muka pucat, kontak mata buruk serta masih menghidar ketika diajak bermain. Dihari pertama pemberian terapi bermain *puzzle* dengan masalah ansietas b.d hospitalisasi belum teratasi.

4. Hasil Intervensi Hari Kedua

Pada hari kedua pemberian terapi bermain *puzzle*, sebelum intervensi dilakukan pengkajian kecemasan dan pemeriksaan TTV yang didapatkan hasil tingkat kecemasan skor 42 yaitu kecemasan sedang dan hasil TTV Nadi 112 x/menit, respirasi 28 x/menit serta SpO₂: 95 %. Kemudian dilakukan evaluasi setelah diberikan intervensi dan didapatkan hasil kontak mata anak mulai ada, tegang dan gelisah mulai bekurang, anak mulai kooperatif ketika diajak bermain maupun dalam tindakan medis, hasil pemeriksaan TTV ; nadi 90 x/menit, respirasi 28 x/menit, SpO₂ 96% dan hasil pengkajian kecemasan menunjukkan penurunan skor kecemasan yaitu menjadi 36 yaitu kecemasans sedang. Dihari kedua pemberian terapi bermain *puzzle* dengan masalah ansietas b.d hospitalisasi belum teratasi.

5. Hasil Intervensi Hari Ketiga

Pada hari ketiga pemberian terapi bermain *puzzle*, sebelum dilakukan intervensi dilakukan pengkajian kecemasan dan pemeriksaan TTV dengan hasil pengkajian kecemasan dengan skor 36 (kecemasan sedang) dan hasil TTV; Nadi 116x/menit, Respirasi 30 x/menit, SpO₂ 97%. Setelah dilakukan intervensi didapatkan hasil anak tampak gelisah dan tegang, kontak mata anak mulai ada, anak mulai kooperatif dengan tenaga kesehatan, hasil pemeriksaan TTV ; nadi 96 x/menit, respirasi 28 x/menit, SpO₂ 99% dan hasil pengkajian kecemasan menunjukkan penurunan skor kecemasan yaitu menjadi 31 yaitu kecemasans sedang. Dihari ketiga pemberian terapi bermain *puzzle* dengan masalah ansietas b.d hospitalisasi belum teratasi.

6. Hasil Intervensi Hari Keempat

Pada hari keempat pemberian terapi bermain *puzzle*, sebelum dilakukan intervensi didapatkan hasil pengkajian kecemasan dengan skor

31 yaitu kecemasan sedang dan hasil TTV nadi 116x/menit, respirasi 28x/menit, SpO₂ 97%. Kemudian setelah diberikan terapi bermain *puzzle* anak tampak ceria, sudah mau bergabung dengan anak-anak lain, kooperatif dalam tindakan keperawatan atau tindakan medis lainnya, hasil pengkajian kecemasan didapatkan skor 21 yaitu kecemasan ringan dan hasil TTV nadi 98x/menit, respirasi 26x/menit serta SpO₂ 99%. Dihari keempat pemberian terapi bermain *puzzle* dengan masalah ansietas b.d hospitalisasi teratasi.

B. Pembahasan

1. Sebelum Pemberian Terapi Bermain *Puzzle*

Hasil pengkajian menggunakan kuesioner *preschool anxiety scale* sebelum pemberian terapi bermain *puzzle* didapatkan hasil bahwa An.E mengalami kecemasan sedang dengan skor 54 yang ditandai dengan tampak gelisah, tampak tegang, kontak mata buruk, muka tampak pucat, frekuensi nadi meningkat dan menolak tindakan dari petugas kesehatan. Menurut teori hal ini sejalan dengan pendapat (Saputro & Intan, 2017) yang mengatakan bahwa respon kecemasan pada anak antara lain kebingungan, gelisah, tegang, gugup, khawatir, menarik diri, mudah marah serta curiga berlebihan. Hasil penelitian (Vanny *et al.*, 2020) mengungkapkan bahwa respon anak ketika mengalami kecemasan adalah anak menjadi tegang dan panik, menangis, menjerit dan berlari untuk menghindari situasi yang menakutkan.

Berdasarkan hasil observasi, anak yang dirawat di rumah sakit cenderung mengalami kecemasan dikarenakan anak berada di lingkungan yang baru sehingga anak cenderung menolak tindakan pengobatan yang akan diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Sapardi & Andayani, 2021) mengatakan bahwa tingginya tingkat kecemasan pada anak yang dirawat inap di rumah sakit diakibatkan karena anak berada di lingkungan yang baru serta anak melihat peralatan medis yang membuat anak ketakutan.

2. Setelah Pemberian Terapi Bermain *Puzzle*

Hasil pengkajian kecemasan menggunakan kuesioner *preschool anxiety scale* setelah dilakukan pemberian terapi bermain *puzzle* didapatkan hasil kecemasan An.E menurun menjadi kecemasan ringan dengan skor 21. Hal ini didukung dengan respon anak yang sudah tidak takut dengan tindakan keperawatan atau medis lainnya, anak sudah tidak rewel lagi, kontak mata bagus, tegang dan gelisah sudah tidak tampak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hariyadi, 2019) yang dimana setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan turun menjadi kecemasan ringan sebanyak 15 anak (78,9%). Penelitian lain yang dilakukan oleh (yusnita,2021) juga mengatakan setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan turun menjadi ringan dengan respon anak yang sudah kooperatif, tidak ada perasaan cemas, tidak menangis, tidak takut dengan perawat, serta sedang ketika diajak bermain .

Menurut teori manfaat terapi bermain *puzzle* adalah dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak, selain itu terapi bermain *puzzle* juga dapat membantu melatih kesabaran, ketelitian, konsentrasi memperkuat daya ingat, serta melatih logika anak (Syamsuddin, 2014). Menurut penelitian oleh (Pratiwi *et al.*, 2021) menyatakan bahwa terapi bermain *puzzle* sangat efektif dalam menurunkan kecemasan pada anak. Hal ini dikarenakan dalam bermain *puzzle* anak di tuntut untuk tekun dan sabar dalam merangkai *puzzle*.

3. Analisis Penerapan Terapi Bermain *Puzzle*

Pada penelitian ini peneliti melakukan pengkajian pada An.E yang dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023. An.E saat ini berusia 3 tahun 11 dengan jenis kelamin laki-laki yang mengalami ansietas b.d hospitalisasi dan dilakukan intervensi terapi bermain *puzzle* selama empat hari berturut-turut dengan waktu 15-20 menit pada setiap pertemuan, serta pengkajian kecemasan menggunakan kuesioner *preschool anxiety scale*. Selanjutnya sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan An.E berada pada kecemasan sedang dan setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*

tingkat kecemasan An.E menurun menjadi kecemasan ringan dengan skor 21. Hal ini sejalan dengan jurnal acuan yang digunakan peneliti yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Dewi *et al.*, 2020), yang dimana penelitian ini dilakukan pada anak usia prasekolah yang sedang dirawat di rumah sakit dan dilakukan pemberian terapi bermain *puzzle* selama empat hari berturut-turut dengan waktu 15-20 menit dengan pengkajian kecemasan menggunakan kusioner *preschool anxiety scale* dan didapatkan hasil bahwa terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi.

An.E masuk dengan diagnosa medis vomitus profuse yang dimana An.E mengalami muntah yang berlebihan. Vomitus atau muntah yang berlebihan ini saling berhubungan atau ada keterkaitannya dengan kecemasan yang dimana, Menurut (WebMD, 2020) salah satu penyebab dari muntah yaitu cemas, sedangkan menurut (Saputro & Intan, 2017) salah satu respon fisiologis anak yang mengalami kecemasan yaitu mual dan muntah. Maka dari itu vomitus yang dialami An.E ada hubungannya dengan anisetas atau kecemasan yang berhubungan dengan hospitalisasi..Anak yang mengalami kecemasan akibat dari hospitalisasi memerlukan tempat atau media dalam mencurahkan apa yang dirasakan serta dialaminya agar proses pengobatan dan perawatan selama dirumah sakit berjalan dengan lancar. Salah satu media yang cocok dan efektif untuk anak usia prasekolah dalam mengatasi kecemasan yaitu dengan bermain. Bermain merupakan hal yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, maka dari itu bermain dapat digunakan sebagai terapi untuk mengatasi kecemasan pada anak (Widiyono *et al.*, 2022).

Intervensi yang diberikan pada An.E pada penelitian ini adalah terapi bermain *puzzle* untuk mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi. Menurut (Firdaus, 2020), terapi bermain adalah salah satu cara anak dapat meluapkan perasaan dan mencari cara yang dapat membantu anak keluar dari situasi yang tidak menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Saputro & Intan, 2017) yang mengatakan bahwa terapi bermain bisa

menjadi salah satu tempat anak mencurahkan perasaan ketegangan, kecemasan, ketakutan, kegelisahan, emosi yang tertahan serta rasa malu yang dirasakan anak selama di rawat di rumah sakit. Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, oleh karena itu sangat diperlukan sebuah upaya untuk menurunkan kecemasan pada anak akibat hospitalisasi. hal ini perlu kerja sama antara orang tua dan tenaga medis untuk meminimalkan akibat dari hospitalisasi yang muncul salah satunya dengan terapi bermain *puzzle* (Yulianto *et al.*, 2021).

Terapi bermain *puzzle* Menurut (Mutiah, 2015) adalah salah satu bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun kepingan-kepingan gambar hingga menjadi satu. *Puzzle* juga merupakan salah satu permainan yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah. Terapi bermain *puzzle* pada An.E dilakukan di atas tempat tidur pasien, dikarenakan An.E Terpasang infus yang membuat An.E tidak leluasa untuk kemana-mana. Permainan dilakukan selama 15-20 menit agar anak tidak kecapean, selama proses bermain anak didampingi oleh orangtua. Hal ini sesuai dengan teori prinsip bermain anak dirumah sakit oleh (Saputro & Intan, 2017), yang mengatakan bahwa dalam melakukan permainan dirumah sakit harus memperhatikan waktu bermain, mainan harus aman, sesuai dengan usia, tidak bertentangan dengan terapi serta perlu keterlibatan orang tua.

Hasil evaluasi hasil didapatkan bahwa tingkat kecemasan An.E sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* didapatkan skor 54 yaitu kecemasan sedang, setelah diberikan terapi bermain *puzzle* selama empat hari berturut-turut dengan durasi 15-20 menit didapatkan hasil tingkat kecemasan An.E menurun dengan skor 21 yaitu kecemasan ringan. Maka dari data diatas dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Hariyadi, 2019) didapatkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi yang

dimana terjadi perubahan respon sebelum dan sesudah dibeikan terapi bermain *puzzle*. hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Sapardi & Andayani, 2021) juga mengatakan bahwa terapi bermain *Puzzle* efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia praseolah yang mengalami hospitalisasi dan terapi ini dapat di terapkan di rumah sakit, maka dari itu rumah sakit dapat menyediakan fasilitas atau ruangan untuk bermain pada anak untuk mengurangi dampak hospitalisasi bagi anak yang di rawat.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pada pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi beberapa faktor yang dapat lebih diperhatikan untuk peneliti-peneliti yang akan datang dalam lebih menyempurnakan penelitiannya. Karena penelitian ini sendiri tentu memiliki kekurangan yang perlu diperbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya. Beberapa keterbatasan dalam penelitian tersebut, antara lain :

1. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang berusia 3 tahun 11 bulan, yang dimana tingkat emosional anak usia prasekolah sering berubah-ubah dan ada saat dimana anak menangis atau terjadi kondisi gawat darurat yang mengharuskan pemberian terapi harus diakhiri. Maka dari itu sangat diperlukan sebelum penelitian dimulai untuk membangun hubungan saling percaya antar peneliti dan sampel, karna sikap kooperatif anak sangat dibutuhkan demi kelancaran penelitian dan hasil yang maksimal.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Ruang Nakula Sadewa RSUD Bantul dimana pada ruang Nakula Sadewa tidak terdapat ruangan untuk bermain anak, sehingga saat pemberian intervensi untuk responden, peneliti harus memberikan intervensi didalam ruangan yang mengakibatkan tidak efektif dalam pemberian intervensi. Sehingga diharapkan rumah sakit

dapat menyediakan tempat atau ruangn bermain sendiri untuk pasien anak yang mengalami hospital.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA