

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil Pengkajian Keperawatan

Pada tanggal 9 Januari 2025 pukul 10:00 WIB, dilakukan pengkajian terhadap pasien. Data yang dikumpulkan terdiri dari data objektif, yaitu hasil pengamatan langsung terhadap kondisi pasien, dan data subjektif, yaitu laporan dari pasien atau keluarganya mengenai keluhan yang dirasakan. Saat pengkajian, diketahui bahwa pasien mengalami demam naik turun selama seminggu terakhir sebelum dibawa ke rumah sakit pada tanggal 8 Januari 2025. Selain itu, pasien juga mengalami penurunan nafsu makan, pilek, dan batuk berdahak yang terkadang bercampur darah berwarna merah gelap. Penelitian ini sejalan dengan (Safitri & Suryani, 2022) menjelaskan bahwa bronkopneumonia merupakan peradangan pada jaringan paru-paru (parenkim) yang disebabkan oleh berbagai faktor, seperti bakteri, virus, jamur, atau bahkan benda asing yang masuk ke dalam paru-paru. Anak-anak merupakan kelompok usia yang rentan terhadap penyakit ini. Gejala bronkopneumonia meliputi demam tinggi, anak tampak gelisah, sesak napas (dispnea), pernapasan yang cepat dan dangkal, muntah, diare, serta batuk yang bisa bersifat kering maupun berdahak (produktif).

Hasil pengkajian kepada ibu pasien, anaknya menunjukkan perubahan perilaku sejak masuk rumah sakit. Anak tersebut menjadi sangat rewel dan menunjukkan kecemasan yang signifikan setiap kali akan dilakukan tindakan medis. Ibu pasien telah mencoba berbagai cara untuk menenangkan anaknya, termasuk dengan menawarkan makanan kesukaan sebagai iming-iming, namun upaya tersebut selalu gagal. Peneliti kemudian melakukan pengumpulan data dengan memberikan kuesioner kepada anak tersebut, hasil kuesioner menunjukkan bahwa skor kecemasan anak tergolong tinggi, yang mana temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

B. Analisis Diagnosa Keperawatan

Data pengkajian dalam penelitian ini mengacu pada masalah utama An. A adalah ansietas (D.0080) berhubungan dengan krisis situasional dibuktikan dengan tampak menangis dan tampak rewel. Diagnosa keperawatan tersebut ditegaskan berdasarkan hasil analisa data yang didapatkan dari pengkajian pada pasien dengan data subjektif pasien tampak rewel dan cemas bila ada perawat atau dokter masuk untuk melakukan tindakan medis. Sedangkan untuk data objektif yaitu pasien terlihat menangis, anak tampak rewel dan tidak tenang, pasien tampak menarik diri, pasien tampak keringat dingin, setelah dilakukan pengisian kuesioner ditemukan skala cemas 148 kriteria kecemasan tinggi

Dampak rasa cemas yang dialami anak akibat tindakan keperawatan jika tidak segera ditangani maka akan menyebabkan anak menolak untuk mendapatkan tindakan keperawatan selanjutnya. Untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi maka membutuhkan suatu media untuk menurunkan rasa cemas anak sehingga anak kooperatif terhadap tindakan keperawatan yang diberikan, salah satunya yaitu dengan terapi bermain (Tamara & Wibowo, 2023).

C. Analisis Hasil Perencanaan Tindakan Keperawatan

Intervensi keperawatan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan perawat untuk membantu pasien mencapai kondisi kesehatan yang optimal. Tindakan ini berdasarkan pada pengetahuan dan penilaian terhadap kondisi pasien secara menyeluruh. Salah satu bentuk intervensi yang sering digunakan pada anak usia toddler adalah terapi bermain yaitu bermain *puzzle*.

Penelitian yang dilakukan Sukamdari (2020) menunjukkan bahwa terapi bermain terapi *puzzle* dapat mengurangi dampak negatif hospitalisasi seperti tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler*. Pemanfaatan terapi bermain *puzzle* secara berkelanjutan untuk mengurangi kecemasan dapat dilakukan sehingga mampu melatih motorik halus anak serta dapat meningkatkan daya ingat anak. Dengan demikian, anak usia 1-3 tahun dapat terdistraksi melalui pengalihan fokus melalui permainan yang mengasah kemampuan otak.

Penelitian yang dilakukan (Novianti & Islamiyah, 2024) menyatakan bahwa tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia *toddler* 1 (satu) sampai 3 (tiga)

tahun di Rumah Sakit Umum Daerah Kota Kendari sebelum diberikan terapi bermain puzzle adalah dengan kategori tingkat kecemasan berat, sedang dan ringan. Setelah diberikan terapi bermain puzzle kategori tingkat kecemasan berat, sedang dan ringan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh tingkat kecemasan hospitalisasi dengan pemberian terapi bermain puzzle. Efek terapi bermain *puzzle* pada anak yang mengalami kecemasan sebagai dampak hospitalisasi mengalami penurunan. Sehingga terapi bermain dapat digunakan sebagai salah satu teknik untuk mengurangi dampak hospitalisasi pada anak yang dirawat.

D. Analisis Hasil Implementasi dan Evaluasi

Teknik distraksi bermain *puzzle* telah di implementasikan pada An. A dengan tingkat kecemasan selama 3 hari dan dilakukan sehari sekali pada siang dan sore hari. Berdasarkan hasil implementasi pada An A selama 3 hari sesuai dengan intervensi *Evidence Based Practice* teknik distraksi bermain *puzzle* terhadap tingkat pengukuran kecemasan sebelum intervensi yaitu skala 148 dengan keterangan stres tinggi dan setelah dilakukan intervensi hari pertama yaitu skala 142, saat dilakukan intervensi hari ke dua menurun menjadi 120 dengan kriteria stres sedang dan untuk dihari terakhir yaitu hari ketiga dengan skala 90 mengalami penurunan dengan kriteria stres rendah. Artinya terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan skala kecemasan yang dirasakan oleh pasien setelah pemberian intervensi teknik bermain *puzzle* ini selama 3 hari.

Sebelum dilakukan intervensi klien tampak menangis, meringis, gelisah dan setelah dilakukan intervensi klien tampak lebih tenang dan rileks jika ada petugas kesehatan masuk ke ruang pasien. Setelah dilakukan asuhan keperawatan dan evaluasi selama 3 hari, didapatkan hasil hari pertama sampai hari terakhir mengalami penurunan kecemasan ditandai dengan pasien lebih tampak tenang, tidak rewel. Berdasarkan teori standar luaran keperawatan indonesia: kriteria hasil keperawatan, Edisi I, tahun 2018 kriteria hasil tercapai menurut data yang diperoleh dari pasien.

Tabel 5.1 Hasil Pengukuran Kecemasan

No.	Waktu	Hari Pertama	Hari Kedua	Hari Ketiga
1.	Kamis, 09 Januari 2025	142		
2.	Jumat, 10 Januari 2025		120	
3.	Sabtu, 11 Januari 2025			90

Bermain dapat digunakan sebagai media psiko terapi atau pengobatan terhadap anak yang dikenal dengan sebutan terapi bermain (Tedjasaputra, 2017). Adapun tujuan bermain bagi anak di rumah sakit yaitu, mengurangi perasaan takut, cemas, sedih, tegang dan nyeri (Supartini, 2019).

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Priantiwi & Indriyani (2020) bahwa, terapi bermain merupakan salah satu aspek penting dari kehidupan anak dan salah satu alat paling efektif untuk mengatasi kecemasan anak ketika dirawat di rumah sakit. Karena hospitalisasi menimbulkan krisis dalam kehidupan anak dan sering disertai cemas berlebihan, maka anak-anak perlu bermain untuk mengeluarkan rasa takut dan cemas yang mereka alami sebagai alat koping dalam menghadapi kecemasan hospitalisasi.

Penelitian Priantiwi & Indriyani (2020) terapi bermain menggunakan *puzzel* dapat menurunkan tingkat kecemasan anak usia *toddler* akibat hospitalisasi, karena *puzzel* merupakan permainan yang sangat mudah dan mampu melatih motorik anak sehingga dapat mempengaruhi pada kondisi fisik dan psikologi anak saat perawatan di rumah sakit. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang cara memainkannya dengan menyusun kepingan-kepingan gambar menjadi satu. Pada mode yang kedua yaitu mode klasik terdapat permainan-permainan klasik seperti mencocokkan suara, gambar, menyempurnakan tulisan dan *puzzle*. Maka dari itu terapi bermain dengan *puzzle* sangat bermakna dalam mengurangi kecemasan pada anak karena membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya, lambat laun akan membuat mental anak terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah (Kaluas & Ismanto, 2020).