

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengkajian

Proses keperawatan diawali dengan pengkajian yang dilakukan secara sistematis. Data yang dikumpulkan mencakup data objektif dari hasil pengamatan langsung terhadap pasien, serta data subjektif dari laporan pasien atau keluarga mengenai keluhan yang dirasakan. Pada tanggal 12 November pukul 09.00 WIB, saat dilakukan pengkajian, pasien mengungkapkan keluhan utama berupa demam. Berdasarkan laporan ibu pasien, pasien juga mengalami serangkaian gejala lain seperti kelemahan, pusing, mimisan berulang, dan munculnya ruam pada kulit. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fasitasari (2024), Anak dengan trombositopenia mudah sekali lebam, giginya sering berdarah, dan hidungnya sering mimisan. Selain itu, bisa muncul bintik-bintik merah di kulit, terutama di kaki, dan anak akan merasa lelah. Jika ada darah di tinja atau urine, itu pertanda ada perdarahan di dalam tubuh (Fasitasari, 2024).

Ibu pasien melaporkan bahwa anaknya sangat takut dan cemas saat akan dilakukan tindakan medis, bahkan perlu dibujuk dengan iming-iming makanan atau mainan. Hasil kuesioner yang menunjukkan skor kecemasan tinggi pada pasien semakin menguatkan temuan ini. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vanny (2020), menunjukkan bahwa rawat inap di rumah sakit dapat memicu kecemasan pada anak dan orang tua. Anak-anak merasa cemas karena menghadapi pengalaman baru yang belum pernah mereka alami sebelumnya, merasa tidak aman dan tidak nyaman, kehilangan hal-hal yang biasa mereka lakukan, dan merasakan sakit (Vanny *et al.* 2020).

B. Diagnosa Keperawatan

Data fokus pengkajian dalam studi kasus diatas mengacu pada masalah ansietas. Hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti selama penelitian kecemasan hospitalisasi yang dialami responden sebagai akibat dari trauma terhadap prosedur medis yang dapat menyebabkan kerusakan pada bagian tubuh mereka, seperti pemasangan infus, pengambilan darah, dan pemberian obat melalui selang infus. Pasien yang mengalami kecemasan selama masa pengobatan cenderung sulit tidur, rewel, nafsu makan menurun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Sitorus (2021) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa kecemasan pada anak dapat disebabkan oleh pengalaman traumatis selama tindakan keperawatan. Misalnya, pemasangan jarum infus dapat membuat anak merasa terluka dan kesakitan, yang akhirnya memicu rasa cemas (Sitorus, 2021).

C. Rencana Intervensi

Intervensi keperawatan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan perawat untuk membantu pasien mencapai kondisi kesehatan yang optimal. Tindakan ini didasarkan pada pengetahuan dan penilaian terhadap kondisi pasien secara menyeluruh. Salah satu bentuk intervensi yang sering digunakan, terutama pada anak-anak, adalah terapi bermain (mewarnai gambar).

Penelitian yang dilakukan (Novianty & Shahroh, 2020) menunjukkan bahwa terapi bermain dapat mengurangi dampak negatif hospitalisasi pada anak. Bermain penting untuk tumbuh kembang anak, membantu mereka mengekspresikan perasaan, mengalihkan rasa sakit, dan memberikan relaksasi. Kegiatan bermain harus menjadi bagian integral dari layanan rumah sakit karena efektif mengurangi kecemasan. Saat bermain, anak dapat melepaskan ketegangan dan stres, serta mengalihkan perhatian dari rasa sakit (distraksi) dan merasa rileks karena menikmati permainan (Novianty dan Shahroh 2020). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilaukan Sitepu (2021) menyatakan bahwa mewarnai adalah kegiatan bagi anak untuk memberikan satu atau beberapa goresan warna pada bentuk atau pola gambar, sehingga tercipta suatu

karya seni. Warna yang dihasilkan dari mewarnai gambar dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak dan warna yang dipilih memiliki frekuensi yang berbeda (Sitepu *et al.* 2021).

D. Implementasi dan Evaluasi

Implementasi merupakan tindakan yang sudah direncanakan dalam rencana perawatan. Tindakan keperawatan mencakup tindakan mandiri (independen) dan tindakan kolaborasi. Tindakan mandiri merupakan aktivitas perawat yang didasarkan pada kesimpulan atau keputusan sendiri dan bukan merupakan petunjuk atau perintah dari petugas kesehatan lain. Implementasi keperawatan untuk mengurangi kecemasan dalam adalah penerapan terapi mewarnai yang dilakukan selama 15-20 menit dilakukan selama 3 hari.

Evaluasi keperawatan dalam studi kasus ini dilakukan setelah pemberian intervensi yang meliputi observasi, tindakan terapeutik, dan edukasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa intervensi bermain mewarnai gambar berpengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan anak yang menjalani rawat inap, baik sebelum maupun sesudah intervensi. Temuan ini didukung oleh penelitian sebelumnya dengan variabel serupa, antara lain penelitian oleh Nurjanah dan Santoso. Nurjanah dan Santoso (2021) yang berjudul “*Play Therapy Coloring Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di RSUD Jombang Jawa Timur*” menunjukkan bahwa terapi bermain mewarnai gambar secara signifikan menurunkan tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah intervensi. Terapi ini efektif sebagai salah satu metode untuk mengurangi kecemasan pada anak yang dirawat di rumah sakit, dengan nilai $p 0,001 < \alpha = 0,05$ (Nurjanah dan Santoso 2021).

Tabel 4.1 Tingkat Kecemasan Anak

Pasien	Lama	Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan		
	Intervensi		Hari Ke-1	Hari Ke-2	Hari Ke-3
An. C	15-20 Menit	150 (kecemasan tinggi)	148 (kecemasan tinggi)	130 (kecemasan sedang)	100 (kecemasan rendah)

Data pada Tabel 4.1 menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan pada anak setelah diberikan terapi mewarnai selama tiga hari berturut-turut. Awalnya, pada tanggal 12 November 2024, anak menunjukkan tingkat kecemasan yang sangat tinggi dengan skor 150. Setelah sesi terapi pertama, skor kecemasannya sedikit menurun menjadi 148. Namun, pada hari kedua dan ketiga, terjadi penurunan yang signifikan hingga mencapai skor 100, yang mengindikasikan tingkat kecemasan rendah.

Keberhasilan terapi bermain dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak prasekolah sangat dipengaruhi oleh jenis permainan yang diberikan. Peneliti memilih permainan yang sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak, sehingga anak tertarik dan termotivasi untuk bermain.

PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
YOGYAKARTA