

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

ISPA masih dijumpai di negara berkembang maupun maju. Besarnya masalah terlihat melalui angka kesakitan dan kematian, terutama ketika penyakit berkembang menjadi pneumonia pada balita (Alsagaff, dkk, 2020). Kondisi ini juga menjadi salah satu alasan utama anak memerlukan rawat jalan dan rawat inap pada fasilitas kesehatan, khususnya unit pediatrik (WHO, 2020). Di Indonesia, proporsi kematian anak yang dikaitkan dengan ISPA dalam sumber mencapai 20%-30% dari keseluruhan kematian anak (Depkes, 2020).

Lokasi infeksi dapat mengenai struktur sejak hidung dan telinga tengah sampai jaringan paru pada keadaan berat. Keluhan sering bermula sebagai pilek atau batuk ringan. Ketika pertahanan tubuh melemah, manifestasi awal tersebut dapat berkembang menjadi lebih berat.

ISPA pada anak juga dikaitkan dengan risiko kematian yang tinggi sebagaimana diuraikan dalam sumber (Dinkes RI, 2020).

Ansietas merupakan respons individual terhadap keadaan yang dirasakan tidak menyenangkan. Pada anak, khususnya balita, pengalaman selama rawat inap dapat menimbulkan ketakutan, terutama ketika menjalani prosedur invasif. Pemasangan infus intravena, penyuntikan, pengambilan darah, pembedahan, pengobatan, maupun tindakan keperawatan lain termasuk pengalaman yang dapat memicu respons tersebut (Rahmania et al., 2023).

Hospitalisasi menempatkan anak dalam situasi krisis yang menimbulkan stres, kecemasan, serta rasa takut. Respons yang tidak terkendali dapat membuat pasien menolak

tindakan perawatan. Aktivitas LEGO digunakan untuk menggambarkan asuhan pada kelompok prasekolah usia 3-6 tahun dan membantu meredakan kecemasan akibat hospitalisasi (Rosiana et al., 2023). Pada An. H ditetapkan tiga diagnosis: Bersihan jalan napas tidak efektif, Ansietas, dan Gangguan pola tidur. Penanganan respirasi mencakup pemantauan laju, irama, kedalaman, serta usaha napas. Ansietas dinilai melalui manifestasi verbal dan nonverbal serta pemicunya. Kebutuhan istirahat dikaji melalui pola tidur dan keluhan kesulitan beristirahat. Fokus intervensi kecemasan ialah latihan distraksi dengan permainan LEGO untuk meredakan ketegangan.

Setelah asuhan dengan aktivitas LEGO berlangsung selama 3 hari, respons ansietas An. H berkurang. Kondisi awal berupa rewel, meminta pulang, menghindari kontak mata, gelisah, dan tegang berubah menjadi lebih adaptif. Anak mulai aktif memainkan LEGO, menunjukkan kontak mata yang baik, lebih tenang, serta berani berinteraksi dengan dokter dan perawat. Pada kasus ini, perubahan tersebut mendukung pemanfaatan aktivitas LEGO sebagai salah satu pendekatan untuk membantu meredakan kecemasan selama hospitalisasi.

B. Saran

1. Keluarga An. H

Keluarga diharapkan tetap memanfaatkan aktivitas LEGO sebagai sarana memberikan kenyamanan kepada anak. Permainan ini dapat menjadi distraksi ketika respons cemas muncul sekaligus alternatif kegiatan untuk mengurangi penggunaan telepon genggam.

2. Institusi RSUD Dr.R Soedjati Soemodiardjo Purwodadi

Tenaga keperawatan di RSUD diharapkan mempertimbangkan aktivitas LEGO sebagai distraksi bagi pasien anak yang mengalami ansietas selama rawat inap. Orang tua perlu memperoleh pemahaman mengenai penggunaan media tersebut untuk mengalihkan perhatian. Pendekatan ini diharapkan membantu anak lebih tenang, nyaman, rileks, dan kooperatif ketika menerima perawatan.

3. Peneliti

Karya ilmiah ini diharapkan menjadi rujukan untuk memperluas pemahaman mengenai aktivitas terapeutik LEGO. Penerapan pada kajian berikutnya perlu mengikuti SOP sehingga pelaksanaan dan mutu hasil yang diperoleh dapat terus ditingkatkan.