

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Asuhan keperawatan yang diberikan pada An. K dengan *Acute Myeloid Leukemia* (AML) selama tiga hari menunjukkan bahwa pasien mengalami empat masalah keperawatan, yaitu risiko perdarahan, hipertermia risiko infeksi dan ansietas akibat hospitalisasi. Pelaksanaan intervensi keperawatan berbasis *evidence* menunjukkan hasil yang berbeda pada masing-masing diagnosis.

Penerapan terapi bermain puzzle terbukti efektif dalam menurunkan tingkat ansietas, ditandai dengan penurunan skor kecemasan dari kecemasan berat menjadi kecemasan ringan (skor 4 menjadi 1) dan meningkatnya kemampuan anak untuk bekerja sama selama perawatan. Risiko perdarahan dapat dikendalikan melalui pemantauan ketat, tindakan preventif, edukasi keluarga, serta kolaborasi pemberian transfusi. Evaluasi risiko infeksi menunjukkan bahwa selama periode asuhan keperawatan tidak ditemukan tanda dan gejala infeksi klinis, meskipun secara laboratorik anak berada dalam kondisi immunosupresi berat. Sementara itu, hipertermia belum menunjukkan perbaikan bermakna dan masih memerlukan kolaborasi medis intensif.

Secara keseluruhan, asuhan keperawatan yang diberikan telah berjalan sesuai standar SIKI dan prinsip EBN, serta menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle dapat dijadikan intervensi nonfarmakologis yang efektif dalam mengatasi kecemasan hospitalisasi pada anak dengan AML.

B. Saran

1. Bagi Rumah Sakit / Ruang Rawat Anak

Diharapkan menyediakan fasilitas terapi bermain yang memadai, termasuk media puzzle dengan variasi bentuk dan tingkat kesulitan, sehingga intervensi dapat dilaksanakan secara rutin sebagai bagian dari pelayanan keperawatan anak.

2. Bagi Perawat

Disarankan untuk mengintegrasikan terapi bermain puzzle sebagai intervensi mandiri dalam penanganan ansietas hospitalisasi pada anak, serta meningkatkan keterampilan dalam memilih dan menerapkan bentuk permainan yang sesuai dengan usia dan kondisi anak.

3. Bagi Keluarga

Orang tua diharapkan dapat berperan aktif dalam mendampingi anak selama perawatan dan melanjutkan aktivitas bermain puzzle di luar waktu tindakan untuk memperkuat rasa aman dan mengurangi kecemasan anak.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil karya ilmiah ini diharapkan dapat menjadi referensi pembelajaran mengenai penerapan terapi bermain dan asuhan keperawatan berbasis evidence, khususnya terkait manajemen ansietas pada anak dengan penyakit kronis.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melakukan penelitian dengan sampel yang lebih besar, desain penelitian yang lebih kuat, serta membandingkan berbagai jenis terapi bermain untuk memperoleh bukti ilmiah yang lebih komprehensif mengenai manajemen kecemasan pada anak dengan AML

