

Asuhan Keperawatan Anak Pada An. F Dengan Terapi Bermain *Fidget Spinner* Untuk Mengurangi Tingkat Kecemasan Pada Anak Anemia Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Angrek 2 RSUD Arifin Achmad Pekanbaru Tahun 2023

Dina Mariani¹, Neneng Fitria Ningsih², Mala Hayati³

^{1,2}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, Bangkinang, Indonesia

³RSUD Arifin Achmad, Pekanbaru, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: Maret, 29, 2024

Revised: Maret, 29, 2024

Available online: April, 18 2024

KEYWORDS

Anemia, Anxiety, *Fidget spinner Play Therapy*

Anemia, Kecemasan, Terapi Bermain *Fidget spinner*

CORRESPONDENCE

E-mail: marianidina597@gmail.com

No. Tlp : +62 822-8388-2144

A B S T R A C T

Anemia sufferers in the world reach 571 million women and 269 million children. In Indonesia, anemia reaches 26% of children aged 5-12 years. Prevention of anemia involves iron supplements and nonpharmacological therapeutic approaches. The study will test the effects of Fidget spinners on anemic children. The aim of the research is to apply nursing care to an. F with Fidget spinner play therapy to reduce the anxiety level of anemic children undergoing hospitalization in the Angrek Room at Arifin Achmad Hospital Pekanbaru in 2023. Nursing care was carried out for three days starting with an assessment with results on an anxiety scale of 5 with a moderate category using the Visual Analogue Scale Anxiety (VAS -A). The nursing diagnosis that was raised was anxiety. Nursing intervention in providing Fidget spinner play therapy when undergoing hospitalization. The results of the implementation showed a decrease in the anxiety scale during three days of treatment with evaluation for 3 days which could be resolved with an initial anxiety scale of 6 (moderate anxiety) to 1 (mild anxiety). In conclusion, Fidget spinner play therapy has an effect in reducing the anxiety level of anemic children undergoing hospitalization, characterized by the anxiety scale being in the mild category, and positive changes in vital signs and patient reactions. For this reason, it is hoped that nurses will provide comprehensive nursing care to clients who experience anxiety due to hospitalization of children with anemia.

A B S T R A K

Penderita anemia di dunia mencapai 571 juta perempuan dan 269 juta anak. Di Indonesia, anemia mencapai 26% pada anak usia 5-12 tahun. Pencegahan anemia melibatkan suplemen zat besi dan pendekatan terapi nonfarmakologi. Penelitian akan menguji efek *Fidget spinner* pada anak-anak anemia. Tujuan penelitian adalah untuk menerapkan asuhan keperawatan pada an. F dengan terapi bermain *Fidget spinner* untuk mengurangi tingkat kecemasan anak anemia yang menjalani hospitalisasi di Ruang Angrek RSUD Arifin Achmad Pekanbaru tahun 2023. Asuhan keperawatan dilakukan selama tiga hari dimulai dengan pengkajian dengan hasil skala kecemasan 5 dengan kategori sedang menggunakan Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A). Diagnosa keperawatan yang diangkat ansietas. Intervensi keperawatan dalam memberikan terapi bermain *Fidget spinner* ketika menjalani hospitalisasi. Hasil implementasi menunjukkan penurunan skala kecemasan selama tiga hari perawatan dengan evaluasi selama 3 hari dapat teratasi dengan awal skala kecemasan 6 (kecemasan sedang) menjadi 1 (kecemasan ringan). Kesimpulan, Terapi bermain *Fidget spinner* berpengaruh dalam mengurangi tingkat kecemasan anak anemia yang menjalani hospitalisasi ditandai dengan skala kecemasan menjadi kategori ringan, dan perubahan positif pada tanda-tanda vital maupun reaksi pasien. Untuk itu diharapkan bagi perawat dalam memberikan asuhan keperawatan yang komprehensif pada klien yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi pada anak Anemia.

PENDAHULUAN

Anemia merupakan masalah kesehatan masyarakat global yang serius, mempengaruhi 571 juta perempuan dan 269 juta anak kecil di seluruh dunia yang mempengaruhi negara berkembang dan maju negara. Sedangkan Anemia Menurut Tarwoto dan Wasnidar adalah kondisi dimana berkurangnya sel darah merah (eritrosit) dalam sirkulasi darah atau masa haemoglobin sehingga tidak mampu memenuhi fungsinya sebagai pembawa oksigen keseluruh jaringan. Lebih lanjut pengertian anemia Menurut World Health Organization (WHO) yaitu suatu keadaan dimana jumlah dan ukuran sel darah merah, atau konsentrasi haemoglobin di bawah nilai batas yang di tentukan, akibatnya merusak kapasitas darah untuk mengangkut oksigen keseluruh tubuh (Tarwoto & Wasnidar, 2013).

Anemia merupakan keadaan medis yang ditandai dengan jumlah sel darah merahnya yang rendah ataupun kualitas sel darah merah yang kurang baik. Sel darah merah mempunyai peranan penting dalam mengangkut oksigen keseluruh tubuh. Saat tubuh mengalami kekurangan sel darah merah yang sehat, maka mampu mengakibatkan gejala yang mengganggu dan mempengaruhi kualitas hidup (Saras, 2023).

Secara global, World Health Organization (WHO) menyebutkan rata – rata sekitar 9,6 juta jiwa anak yang menderita anemia (Aliyo & Jibril, 2023). Sedangkan di Indonesia, prevalensi kejadian anemia diantara anak usia 5-12 tahun sebanyak 26% dan di provinsi Riau yang mengalami anemia sebanyak 25,1% (Apriyanti, 2019).

Dampak anemia pada anak yang tidak dapat diobati akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak – anak. Anemia dapat menyebabkan kelelahan, kurangnya energi, penurunan daya tahan tubuh, dan gangguan kognitif. Sedangkan ditahap yang lebih parah lagi, anemia dapat mempengaruhi fungsi organ vital dan perkembangan saraf (Saras, 2023). Anemia pada anak usia sekolah dasar memiliki dampak terhadap gangguan pertumbuhan fisik, penurunan kecerdasan, prestasi dan konsentrasi belajar berkurang, selalu tampak lesu dan pucat serta tidak memiliki semangat (Yumni, et. Al., 2021).

Penderita anemia seringkali memiliki sikap cemas, putus asa, sedih yang berlarut-larut, dan tipisnya keyakinan beragama. Sikap cemas yang berat mempengaruhi hipotalamus dan menimbulkan dua mekanisme yang berbeda. Bahkan kecemasan dapat ditimbulkan karena hospitalisasi yang dialaminya dan diagnosa penyakit yang parah serta mengancam jiwa seseorang (Safitri et al., 2018).

Upaya pencegahan dan penanggulangan anemia dilakukan dengan dua cara yaitu cara farmakologi dan non farmakologi. Secara farmakologi dapat dilakukan dengan mengkonsumsi obat – obatan yang termasuk suplemen zat besi, vitamin B12, asam folat bahkan bisa dilakukan dengan transfusi darah. Untuk dapat meminimalisirkan efek samping terapi farmakologi maka dikembangkan terapi non farmakologi dengan terapi bermain pada anak – anak, salah satunya terapi bermain yang cocok diberikan pada anak – anak adalah terapi bermain *Fidget spinner* (wange & arniyanti, 2021).

Fidget spinner adalah terapi bermain yang terbuat dari logam atau plastik dan terdiri dari bantalan tengah yang dikelilingi oleh tiga lengan bantalan yang berputar mengelilingi bagian tengah dengan cara memegang bagian tengah (yang mirip seperti roda) dengan dua jari (jari telunjuk dan ibu jari), kemudian putar menggunakan jari tengah atau dengan jari yang tidak mengapit bagian tengah spinner. Mainan *Fidget spinner*

ini menghasilkan pola putar yang menarik, sehingga semakin unik desain permainannya maka semakin menarik pula pola yang dihasilkan. Selain itu, permainan *Fidget spinner* juga mampu mengalihkan perhatian anak dan memberikan sesuatu yang menyenangkan untuk melepaskan energi yang terpendam (Wange & Arniyanti, 2021).

Permainan *Fidget spinner* ini memiliki manfaat yang sangat banyak, bahkan ahli psikologi dari University of Central Florida, Mark Rapport mengatakan bahwa manfaat dari gerakan *Fidget spinner* itu bisa begitu berguna sebagai terapi untuk mengalihkan rasa nyeri dan kecemasan. Hal ini membuat bermain *Fidget spinner* diyakini dapat memberikan kenyamanan ditengah situasi yang penuh tekanan (Sari, 2021).

Penelitian ini menggunakan *Fidget spinner* sebagai terapi bermain untuk mengurangi tingkat kecemasan pada pasien anemia yang menjalani hospitalisasi. Sejalan dengan penelitian Ria setia sari dan Rita yang menunjukkan hasil bahwa ada pengaruh terapi bermain *Fidget spinner* terhadap tingkat kecemasan anak dengan saat penlitian sebelum dilakukan terapi bermain *Fidget spinner*, ada beragam respon anak yaitu menangis ketika ditinggalkan oleh orang tua, tidak mau jauh dari orang tua, memegang atau mendekati orang tua, terlihat ekspresi wajah anak tegang, panik, anak menutup mata (Rita & Ria, 2021)

Menurut hasil pra – survei yang telah dilakukan diruang anggrek 2 RSUD Arifin Achmad Pekanbaru, ditemukan beberapa respon diantaranya tidak bisa jauh dari orang tuanya, terlihat ekspresi dari wajahnya yang tampak tegang, panik, dan ketika dilakukan tindakan medis seperti pemasangan infus pasien akan secara spontan menutup matanya. Hal ini umumnya karena adanya reaksi pada pengalaman yang sebelumnya, biasanya penyebabnya karena cemas akan rasa nyeri yang dialaminya ataupun pada petugas kesehatannya.

Dari fenomena – fenomena yang diuraikan, maka peneliti ingin melakukan penelitian terkait terapi bermain agar dapat mengukur ataupun menurunkan tingkat kecemasan anak. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian terapi bermain *Fidget spinner* terhadap tingkat kecemasan anak pada anak anemia yang menjalani hospitalisasi di ruang Anggrek 2 RSUD Arifin Achmad Pekanbaru.

ILUSTRASI KASUS

Ilustrasi kasus berisi informasi tentang kasus mulai dari pengkajian, diagnosa keperawatan, rencana asuhan keperawatan, implementasi keperawatan sampai evaluasi dan tindak lanjut. Semuanya dimuat secara padat dengan bahasa yang efektif, efisien dan informatif mengikuti uraian-uraian berikut:

1. Pengkajian

Pengkajian ini dilakukan pada tanggal 03 Agustus 2023 di Ruang Anggrek 2 RSUD Arifin Achmad Provinsi Riau didapatkan hasil bahwa An. F umur 10 tahun berjenis kelamin laki-laki dirawat sejak 4 hari yang lalu. Alasan masuk rumah sakit karena badan pucat dan lemah serta pasien berencana akan melakukan kemoterapi. Pada saat dilakukan pengkajian ibu pasien mengatakan An. F mengeluh lemas, kelelahan ketika beraktivitas dan mengeluh pusing. Ibu pasien mengatakan ketika anaknya luka membutuhkan waktu yang lama untuk sembuh dan Ibu pasien juga mengatakan ada keluhan lain yang dirasakan An. F adalah kurangnya nafsu makan karena anaknya hanya menghabiskan porsi makan saja, ibu An. F juga mengatakan anaknya tiba-tiba sering mengalami keringat dingin dan ketika dirumah sakit anaknya meminta untuk cepat pulang. Data objektif tampak gelisah dan terkadang menangis ketika kali

perawat melakukan tindakan, pasien tampak tegang, skor kecemasan skala VAS-A 6 (cemas sedang). TD 93/60 mmHg, pernapasan 24x/menit, suhu 36,6°C, nadi 113 x/menit, CRT < 2 detik.

Pasien tidak mempunyai riwayat alergi dan tidak pernah mengalami kecelakaan serta imunisasi dasar yang didapat lengkap. Pada saat pengkajian nutrisi, Ibu An. F mengatakan makanan yang disukai adalah telur, selera makan pasien menurun, pola makan 3x sehari, hanya menghabiskan 1/4 porsi makan saja. Status nutrisi tidak nafsu makan, status cairan (minum sebanyak 520 cc per hari), pasien mengalami penurunan berat badan selama sakit 3 kg, BB sebelum sakit 23 kg dan BB sesudah sakit 20 kg.

Keadaan umum sedang, kesadaran composmentis GCS 15. E:4V:5M:6. Pada pemeriksaan kepala ditemukan bentuk kepala normal, warna rambut hitam kecoklatan, mata simetris kiri dan kanan, konjungtiva anemis pada mata kiri dan kanan, sklera tidak ikterik. Pada inspeksi bibir tampak pucat, lidah tampak bersih, tidak ada perdarahan gusi, tenggorokan tidak ada tonsilitis, telinga tampak bersih, tidak ada teraba kelenjar getah bening. Pada pemeriksaan dada inspeksi ditemukan paru simetris kiri dan kanan, tidak ada retraksi dinding dada dan perkusi terdengar sonor. Pada pemeriksaan abdomen perkusi terdengar tympani, saat palpasi ditemukan taktil fremitus kiri dan kanan sama, auskultasi terdengar vesikuler, dan pada auskultasi terdengar bising usus normal, pergerakan sendi bebas tidak ada hambatan pada ekstremitas atas dan bawah, tidak ada fraktur, edema dan turgor.

Medikasi yang diberikan yaitu infus NaCl 0,9% 10tpm, D5 ½ NS 24/jam, Injeksi ceftriaxone dengan 2x500mg, Dexamethasone: 3 – 2 – 2 (p-2), dan paracetamol 3x100mg. Hasil laboratorium hemoglobin 9.6 g/dL, leukosit 1.10 10³/μL, trombosit 22 10³/μL, eritrosit 3.68 10⁶/μL, hematokrit 29.9 %, MCH 26.1 pg, MCHC 32.1 g/dL, PDW 8.1 fL, dan P-LCR 7.4 %.

2. Diagnosa Keperawatan

Diagnosa keperawatan dirumuskan berdasarkan data yang didapatkan pada pengkajian yang terdiri dari masalah keperawatan yang akan berhubungan dengan etiologi yang berasal dari pengkajian fungsi perawatan. Berdasarkan pengkajian yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan dua diagnosa yang muncul pada An. F, yaitu :

- a. Ansietas berhubungan dengan krisis situasional (hospitalisasi) (D.0080),
- b. Perfusi perifer tidak efektif berhubungan dengan penurunan konsentrasi hemoglobin (D.0009),
- c. Resiko defisit nutrisi berhubungan dengan faktor psikologis (Stres) (D.0032).

3. Nursing Care Plan atau Asuhan Keperawatan

Rencana tindakan keperawatan yang peneliti lakukan untuk mengatasi masalah keperawatan yang dialami An. F dengan diagnosa keperawatan ansietas berhubungan dengan krisis situasional (D.0080) yaitu :

- a. Tujuan yang diharapkan setelah dilakukan tindakan asuhan keperawatan keluarga selama 3x24 jam diharapkan kecemasan berkurang dengan kriteria hasil, meliputi :
 - 1) Perilaku gelisah menurun
 - 2) Perilaku tegang menurun
 - 3) Keluhan pusing menurun
 - 4) Kontak mata membaik
 - 5) Konsentrasi membaik

- b. Rencana tindakan keperawatan yang akan di susun untuk An. F yaitu :

Teknik Distraksi (I.08246)

- 1) Observasi
 - a) Identifikasi pilihan teknik distaksi yang diinginkan (terapi bermain *Fidget spinner*).
- 2) Terapeutik
 - a) Gunakan teknik distraksi yang dipilih (terapi bermain *Fidget spinner*).
- 3) Edukasi
 - a) Jelaskan manfaat dan jenis distraksi bagi panca indera (terapi bermain *Fidget spinner*).
 - b) Anjurkan penggunaan teknik sesuai dengan tingkat energi, kemampuan, usia, dan tingkat perkembangan.
 - c) Anjurkan membuat daftar aktivitas yang menyenangkan.
 - d) Anjurkan berlatih teknik distraksi (terapi bermain *Fidget spinner*).

4. Implementasi Asuhan Keperawatan

- a. Hari pertama

Pada hari pertama, dilakukan tindakan keperawatan pada An. F di tanggal 03 Agustus 2023 pukul 13.30 didapatkan data subjektif pasien yang khawatir karena hospitalisasi atau lingkungan rumah sakit. Pada pukul 16.30 melakukan identifikasi kecemasan pada pasien menggunakan skala yang telah ditetapkan yaitu Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A), sehingga didapatkan skala kecemasan dengan skor 5 (kecemasan sedang).

Kemudian, menjelaskan terkait prosedur dan persiapan yang akan dilakukan untuk terapi bermain *Fidget spinner* kepada keluarga dan pasien. Ketika dilaksanakan terapi bermain *Fidget spinner*, pasien terlihat kurang bersemangat dalam terapi bermain *Fidget spinner* di lima menit pertama. Pada waktu selanjutnya, pasien sudah terlihat sudah aktif dalam melakukannya ketika ditemani ibunya.

Pasien terlihat sangat berusaha untuk memutar spinner yang sedang dimainkan, namun masih belum bisa memfokuskan dirinya dengan terapi bermain *Fidget spinner* yang diberikan. Sehingga pada saat setelah lima belas menit dilakukan terapi bermain *Fidget spinner* berlangsung, maka didapatkan data subjektif yang pasien sudah terlihat tidak tegang seperti awal terapi dilakukan tetapi pasien terlihat khawatir dan ketika menjawab pertanyaan yang diberikan peneliti masih dengan nada yang rendah. Sedangkan skala kecemasan yang digunakan VAS-A didapatkan dengan skor 4 yaitu Kecemasan sedang. Pemberian terapi bermain dengan *Fidget spinner* pasien masih bisa dilakukan pasien diluar tindakan keperawatan, ketika pasien ingin melakukannya.

- b. Hari kedua

Pada hari kedua, dilakukan tindakan keperawatan pada An. F di tanggal 04 Agustus 2023 pukul 13.30 dengan peneliti melakukan tindakan keperawatan pada An. F dengan mengidentifikasi skala kecemasannya yang digunakan yaitu VAS sehingga didapatkan dengan skor 4 yaitu kecemasan sedang.

Kemudian dilakukan tindakan keperawatan berupa terapi bermain *Fidget spinner*. Terapi bermain *Fidget spinner* yang diberikan akan mampu menurunkan tingkat kecemasan pada anak. Sehingga diharapkan hasil evaluasi yang didapatkan akan terjadi penurunan pada tingkat kecemasan agar mendapatkan kondisi yang normal kembali. Kegiatan ini dilakukan selama lima belas menit.

Setelah selesai melakukan tindakan terapi bermain *Fidget spinner* yang berguna untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak, maka dilaksanakannya penentuan hasil evaluasi dari tindakan terapi bermain *Fidget spinner* yang dapat menurunkan kecemasan. Maka hasil evaluasi yang telah didapatkan setelah diberikan terapi bermain *Fidget spinner* adalah mengalami penurunan dalam tingkat kecemasan sehingga skornya menjadi 3 dengan menggunakan skala kecemasan VAS-A.

c. Hari ketiga

Pada hari pertama, dilakukan tindakan keperawatan pada An. F di tanggal 05 Agustus 2023 pukul 13.00, dilakukan tindakan keperawatan pada An.F diawali dengan mengidentifikasi skala kecemasannya. Biasanya digunakan yaitu VAS-A, didapatkan dengan skor 3 yaitu kecemasan sedang. Kemudian, dilanjutkan dengan terapi bermain *Fidget spinner* yang dilakukan selama lima belas menit. Hal ini dilakukan karena diharapkan dapat menurunkan kecemasan pada anak yang sedang menjalani hospitalisasi, maka hasil evaluasi yang diharapkan mampu menurunkan kecemasan sehingga mencapai keadaan normal kembali.

Setelah selesai melakukan terapi bermain *Fidget spinner*, maka diukur skala kecemasan pasien dengan menggunakan Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A) sehingga didapatkan hasil skor 1 yang termasuk kategori kecemasan ringan. Dari hasil tersebut, maka dapat disimpulkan dengan masalah dapat teratasi sehingga intervensi dapat dihentikan. Pemberian terapi bermain dengan *Fidget spinner* pasien masih bisa dilakukan pasien diluar tindakan keperawatan, ketika pasien ingin melakukannya.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah dilakukannya implementasi terapi bermain *Fidget spinner* yang bermanfaat untuk menurunkan tingkat kecemasan, maka dilakukan hasil evaluasi untuk meninjau kembali hasil tindakan yang telah dilaksanakan selama tiga hari. Berikut adalah hasil evaluasi yang telah didapatkan yaitu :

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kecemasan

Hari	Pretest		Posttest	
	Skor	Kategori	Skor	Kategori
Hari pertama	5	Sedang	4	Sedang
Hari kedua	4	Sedang	3	Ringan
Hari ketiga	3	Ringan	1	Ringan

PEMBAHASAN

Peneliti melakukan pembahasan untuk mengetahui sejauh mana asuhan keperawatan pada An. F yang telah dilakukan dan menganalisis adanya kesengajaan serta membandingkan antara teori dan kenyataan yang sesuai di lapangan dalam memberikan Asuhan keperawatan anak terkait pengaruh terapi bermain *Fidget spinner* agar bisa mengurangi tingkat kecemasan disaat hospitalisasi.

1. Pengkajian

Berdasarkan pengkajian yang dilakukan oleh peneliti didapatkan data subjektif An. F yaitu ibu pasien mengatakan An. F mengeluh lemas, kelelahan dan juga pusing. Hal ini sejalan dengan teori

Joshepine (2020) bahwa anak-anak yang menderita anemia akan mengalami tanda dan gejalanya yaitu 5L (lesu, letih, lemah, lelah dan lalai) dan disertai sakit kepala atau pusing.

Selanjutnya, data yang didapatkan yaitu Ibu pasien mengatakan keluhan lain yang dirasakan An. F adalah kurangnya nafsu makan dikarenakan anaknya khawatir dengan tindakan yang dilakukan petugas kesehatan bahkan juga kedatangan perawat keruangan, ibu An. F juga mengatakan anaknya meminta untuk cepat pulang. Data objektif gelisah dan terkadang menangis setiap kali perawat melakukan tindakan, pasien tampak tegang, dan skor kecemasan skala VAS-A 5 (cemas sedang). TD 93/60 mmHg, pernapasan 24x/menit, suhu 36,6°C, nadi 113 x/menit, CRT < 2 detik. Hal ini sesuai dengan penelitian dari (Pitun R.S. & Budiyaniti G. A., 2020) yang menunjukkan bahwa penyebab terjadinya kecemasan hospitalisasi pada anak dipengaruhi beberapa hal antara lain petugas kesehatan, berada dilingkungan yang baru ataupun keluarga yang menjaganya saat perawatan, cemas akibat berpisah dengan teman sebayanya, dan perubahan aktivitas pada anak antara berada dirumah dengan dirumah sakit.

Berdasarkan pengkajian tersebut penulis mendapatkan hasil dengan pasien merasa bingung, merasa khawatir dengan akibat dari kondisi yang dihadapi, sulit berkonsentrasi, mengeluh pusing, anoreksia, palpitasi, merasa tidak berdaya. Dapat dilihat dari tampak gelisah, tampak tegang, sulit tidur, frekuensi nafas meningkat, tekanan darah meningkat, diaphoresis, tremor, muka tampak pucat, suara bergetar, kontak mata buruk, sering berkemih.

Menurut asumsi peneliti, hal ini disebabkan karena anak harus menghadapi lingkungan rumah sakit baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang dipenuhi dengan stress yang ditandai anak takut pada perawat dan khawatir karena berpisah dengan teman sebayanya.

2. Diagnosa

Setelah dilakukan pengkajian keperawatan maka diagnosa keperawatan yang muncul adalah dari pengkajian yang dilakukan pada An. F yang mengalami masalah keperawatan ansietas maka diagnosa keperawatan yang muncul pada An. F yaitu ansietas berhubungan dengan krisis situasional (transfusi darah) dan perfusi perifer tidak efektif berhubungan dengan penurunan kadar hemoglobin.

Menurut yang dilakukan oleh (Wirani N. P. G., 2021) menunjukkan bahwa terdapat dua diagnosa keperawatan diantaranya adalah Gangguan pola tidur dan Ansietas. Sehingga penelitian berbeda dengan penelitian ini yang mana diagnosanya perfusi perifer tidak efektif dan ansietas. Namun peneliti hanya memprioritaskan diagnosa utamanya yaitu ansietas karena keterbatasan waktu.

Diagnosa keperawatan ialah suatu penilaian klinis terkait respons klien pada masalah kesehatannya ataupun proses kehidupan yang dialami baik berlangsung potensial maupun aktual. Diagnosa keperawatan mempunyai tujuan agar mengidentifikasi respons klien secara individu, keluarga maupun komunitas pada kondisi yang berhubungan dengan kesehatan (SDKI DPP PPNI, 2017). Menurut (SDKI DPP PPNI 2017) ansietas adalah keadaan emosi dan pengalaman subjektif individu terhadap objek yang tidak jelas dan spesifik akibat antisipasi bahaya yang memungkinkan individu melakukan tindakan untuk menghadapi ancaman.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh para ahli ada 8 diagnosa keperawatan yang muncul pada pasien anemia yaitu gangguan pertukaran gas, perfusi perifer tidak efektif, pola nafas tidak efektif, resiko penurunan curah jantung, defisit nutrisi, gangguan eliminasi urine, ansietas dan intoleransi aktivitas.

Menurut asumsi peneliti, tidak terdapat kesenjangan antara teori dan realita dilapangan karena diagnosa sesuai dengan teori tinjauan pustaka berdasarkan SDKI tahun 2016. Pada penelitian terkait yang dilakukan oleh (Wirani N. P. G., 2021) menunjukkan bahwa diagnosa ansietas berhubungan dengan hospitalisasi. Sehingga ansietas terjadi karena perasaan takut yang tidak jelas yang didukung oleh keadaan atau situasi.

3. Intervensi

Tahap ketiga pada proses keperawatan adalah intervensi keperawatan. Peneliti membuat beberapa intervensi untuk menurunkan kecemasan pada anak hospitalisasi. Sehingga intervensi yang dilakukan antara lain 1) observasi yaitu identifikasi teknik distraksi yang dilakukan (terapi bermain *Fidget spinner*). 2) terapeutik yaitu gunakan teknik distraksi terapi bermain *Fidget spinner*, 3) Edukasi yaitu jelaskan manfaat dan jenis distraksi bagi panca indra, anjurkan menggunakan teknik distraksi sesuai dengan tingkat energi kemampuan usia dan tingkat perkembangan, anjurkan membuat daftar aktivitas yang menyenangkan, dan anjurkan berlatih terapi bermain *Fidget spinner*.

4. Implementasi

Sebelum melakukan implementasi peneliti mengkaji berapa tingkat kecemasan yang dialami An. F, alat ukur yang peneliti gunakan untuk menilai tingkat kecemasan menggunakan instrument Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A).

Implementasi dilakukan setelah menentukan tingkat ansietas selesai dilakukan. Sebelum memulai tahap implementasi peneliti menyiapkan alat dan bahan untuk melakukan terapi bermain *Fidget spinner* sesuai standar operasional prosedur (SOP) yang sesuai dengan penelitian dan mengikuti sesuai prosedur penerapan terapi bermain *Fidget spinner* (Rahma, 2020). Saat melakukan implementasi An. F tampak rileks dan tenang saat melakukan terapi bermain *Fidget spinner* yang diberikan. Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan Diandini (2023) terapi bermain *Fidget spinner* terbukti efektif dalam menurunkan kecemasan pada pasien yang mengalami kecemasan, hal ini dapat dilihat dari kondisi klien dimana setelah diberikan terapi bermain *Fidget spinner* klien tampak lebih tenang.

Implementasi diartikan juga sebagai tindakan keperawatan yaitu serangkaian perilaku ataupun kegiatan yang dilakukan oleh perawat dalam melaksanakan intervensi keperawatan. Tindakan - tindakan dalam intervensi keperawatan dimulai dengan observasi, terapeutik, edukasi maupun kolaborasi (Wulandari, 2022). Implementasi yang peneliti lakukan selama 3 hari perawatan di ruang anggrek dengan tujuan agar tingkat ansietas menurun.

Berdasarkan asumsi peneliti, terdapat respon yang baik namun belum menikmati terapi bermain *Fidget spinner* sehingga pada hari pertama implementasi terhenti ketika melakukan terapi bermain *Fidget spinner* karena anak belum beradaptasi dengan lingkungan dan hal-hal baru yang dirasakan. Hal tersebut terjadi karena anak An. F kurang menyukai warna dan bentuk alat bermain, akhirnya An. F melanjutkan bermain hingga selesai. Implementasi pada hari kedua dan ketiga berjalan lancar tanpa hambatan dan halangan.

5. Evaluasi

Hasil evaluasi setelah diberikan terapi bermain *Fidget spinner* didapatkan data subjektif yaitu An. F mengatakan merasa tenang dan senang. Data objektif yang didapat yaitu An.A tampak rileks, tersenyum,

tidak tegang, pernafasan normal. Analisa dari masalah ansietas teratasi sebagian, Kecemasan menurun dari tingkat kecemasan sedang dengan jumlah skor 5 menjadi tingkat kecemasan ringan dengan jumlah skor 1. sehingga planning selanjutnya yang akan dilakukan pertahankan terapi bermain *Fidget spinner* secara mandiri dirumah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Sari. R. S. & Rita, 2021) yang dapat menunjukkan bahwa setelah diberaiikan terapi bermain *Fidget spinner* didapatkan adanya penurunan secara signifikan pada anak yang mengalami kecemasan, sebanyak 46 anak (83,6%) yang tidak mengalami kecemasan dan 9 anak yang mengalami kecemasan ketika dilakukan terapi bermain *Fidget spinner*. Sedangkan pada penelitian ini peneliti hanya memiliki 1 orang responden menggunakan terapi bermain *Fidget spinner* untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

Evaluasi ini mempunyai tujuan agar dapat menganalisis hasil implementasi terapi bermain *Fidget spinner* pada pasien anak dengan kasus anemia. Berdasarkan kerangka teori anak anemia menurut SLKI PPNI tahun 2017 pemilihan teori anak anemia sebagai kerangka analisis didasarkan pada relevansinya dengan kondisi pasien dan upaya untuk mengukur dampak terapi bermain *Fidget spinner* terhadap pengurangan tingkat kecemasan pada anak dengan kasus anemia.

Dalam analisis statistik yang digunakan dalam evaluasi ini mencakup pengukuran skala kecemasan sebelum dan sesudah intervensi terapi bermain *Fidget spinner* menggunakan Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A) dan lembar observasi. Data hasil pengukuran dianalisis dengan melihat perubahan skor kecemasan pada setiap dilakukan terapi bermain *Fidget spinner*. Hasil analisis ini dipresentasikan melalui tabel evaluasi agar dapat menggambarkan setiap perubahan skor kecemasan.

SIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan pada “Asuhan keperawatan anak pada An. F dengan terapi bermain *Fidget spinner* untuk mengurangi tingkat kecemasan anak pada pasien Anemia yang menjalani hospitalisasi di ruangan angrek 2 RSUD Arifin Achmad Pekanbaru”, maka disimpulkan:

1. Pengkajian yang didapatkan adalah anak terlihat tegang, lemas dan sering mengatakan pusing, skala kecemasan menggunakan VAS – A dengan skor 5, sedangkan tanda – tanda vital yang didapatkan yaitu tekanan darah 112/80 mmHg, Suhu 36,3oC, Nadi 94x/menit, dan pernapasan 24x/menit.
2. Diagnosa keperawatan yang diprioritas adalah ansietas berhubungan dengan krisis situasional.
3. Intervensi yang disusun adalah pemberian terapi bermain *Fidget spinner* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang sedang melakukan hospitalisasi.
4. Implementasi yang telah di berikan pada pasien telah disesuaikan dengan intervensi yang disusun sehingga implementasi dalam pemberian terapi bermain *Fidget spinner* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang sedang melakukan hospitalisasi telah selesai dilakukan.
5. Evaluasi yang didapatkan dari hasil implementasi adalah terdapatnya penurunan tingkat kecemasan pada pasien dari sebelum pemberian terapi bermain *Fidget spinner* hingga setelah pemberian terapi bermain *Fidget spinner*. Maka dapat disimpulkan masalah teratasi dan intervensi telah dihentikan dengan skor akhir skala kecemasan yang menggunakan Visual Analogue Scale Anxiety (VAS-A) yaitu 1 kategori kecemasan ringan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada seluruh pihak RSUD Arifin Achmad Pekanbaru khususnya di Ruang Anggrek 2, serta klien dan keluarga, selanjutnya terimakasih kepada Ns. Neneng Fitria Ningsih, S.Kep, M.Biomed dan Ns. Mala Hayati, M.Kep selaku pembimbing yang telah berkontribusi serta mendukung penuh dalam melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- Aliyo & Jibril. (2023). *Terapi Bermain Origami Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah*. Dunia Keperawatan, 6(1), 63–70. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JDK/article/view/5086>
- Apriyanti. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai terhadap Penurunan Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah*. Jurnal Keperawatan GSH Vol 7 No 1.
- Aytekin, A., Doru, O., & Kucukoglu, S. (2016). *The Effects of Distraction on Preoperative Anxiety Level in Children*. Journal of PeriAnesthesia Nursing, Vol 31, No 1, 56-62.
- Fairuz Fakhri Luthfiyan, Ieva Baniasih Akbar, L. M. K. (2022). *Kajian Kemoterapi pada Anak Penderita Leukemia Limfoblastik Akut*. Prosiding Kedokteran, 7, 1–3.
- Fairuz Fakhri Luthfiyan, Lia Marlia Kurniawati, I. B. A. (2021). *Karakteristik dan Jumlah Leukosit pada Anak Penderita Leukemia Limfoblastik Akut yang Menjalani Kemoterapi Fase Induksi di Rumah Sakit Al Islam Bandung*. Jurnal Integrasi Kesehatan & Sains, 3(2), 171–174.
- Hasdianah, D., & Suprpto R., (2016). *Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Anemia Anak di Kota Semarang*. Digilib Unnes, 128.
- Ida Ariani, Nani Nurhaeni, F. T. W. (2015). *Pengaruh Terapi Musik Terhadap Respon Fisiologis dan Perilaku Kecemasan Anak selama Hospitalisasi The Effect of Music Therapy on physiological responses and anxiety behavior during hospitalization for child*. Jurnal Kesehatan Al-Irsyad (JKA), VIII(2), 52.
- Kanchan, L., Chandra, S. M., & Aarti, S. (2015). *A Randomized Clinical Trial to Evaluate the Effectiveness of Storytelling by Researcher on the Hospitalization Anxiety of Children Admitted in Pediatric Ward of Selected Hospitals of District Patiala, Punjab*. International Journal of Science and Research (IJSR) Volume 4 Issue 10.
- Keumalahayati, K., & Supriyanti, S. (2018). *Pengaruh Terapi Musik Klasik Beethoven untuk Mengurangi Kecemasan pada Ibu Bersalin Pre Operasi Sectio Caesar*. Jkep, 3(2), 96–107.
- Koolae, A. K., Vazifehdar, R., Bahari, F., & Akbari, M. E. (2016). *Impact of painting therapy on aggression and anxiety of children with cancer*. Caspian Journal of Pediatrics, 135-41.
- Kusmawati. (2019). *Efektifitas Terapi Mendongeng terhadap Kecemasan Anak Usia Toddler dan Prasekolah Saat Tindakan Keperawatan*. JKP-Volume 4 Nomor 3, 248-254.
- Kustiningsih. (2018). *Efektivitas Terapi Musik dalam Menurunkan Kecemasan, Tekanan Darah dan Pernapasan Anak Setelah Operasi*. 8(2), 38–48.
- Medeiros da Silva a, R. D., Austregésilo, S. C., Ithamara, L., & de Limaa, L. S. (2017). *Therapeutic Play To Prepare Children For Invasive Procedures: a Systematic Review*. Jornal de Pediatria, 6-16.
- Nelza Delinda, Inda Mariana Harahap, S. A. (2023). *Asuhan Keperawatan dengan Chronic Myeloid Leukemia (Cml): Suatu Studi Kasus Nursing Care With Chronic Myeloid Leukemia (CML): A Case Study*. 7(1), 58–65.
- Novita M. Kana Wadu, H. S. M. (2021). *Pengaruh Terapi Musik untuk Mengurangi Kecemasan Anak: Systematic Review. Pengaruh Terapi Musik Untuk Mengurangi Kecemasan Anak: Systematic Review*, 4(2).
- Putu Ari Artini, K. Kurnia Kusuma Adi Negara, I. W. D. (2022). *Pengaruh Terapi Musik Klasik Mozart Terhadap Tingkat Kecemasan Perawat Pada Masa Pandemi COVID-19*. Jurnal Berita Ilmu Keperawatan, 15(1), 34–42.

- Rahayu, A. S. (2017). *Pengaruh Pemberian Terapi Musik Klasik Terhadap Perubahan Tingkat Kecemasan pada Pasien Pre Operasi Sectio Caesarea di Ruang Bersalin RSUD Kota Madiun*. BMC Public Health, 115.
- Safitri, Y. Erlinawati, & Apriyanti, F.(2018). *Perbandingan Relaksasi Benson Dan Relaksasi Kesadaran Indera Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Pasien Kanker Serviks Di Rsud Bangkinang Tahun 2018*. Jurnal Ners, 2(1), 18-27.
- Saras. (2023). *Bermain Terapeutik Puzzle Mempengaruhi Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Sebelum Pemberian Obat Intravena (Bolus)*. Jurnal Ilmiah Ilmu Kesehatan Vol .6, No.3, 239-252.
- Sari, D. P., (2021). *Hubungan Tahap Kemoterapi Pada Penderita Anemia Akut dengan Status Gizi di Bangsal Ilmu Kesehatan Anak RSUD DR Moewardi*. Skripsi, 48.
- Sentosa. (2020). *Asuhan Keperawatan Jiwa dengan Penerapan Terapi Musik Klasik pada Tn.D Terhadap Penurunan Tanda Gejala Perilaku Kekerasan di Ruangan Merpati Rumah Sakit Jiwa Prof Hb Saanin Padang Tahun 2020*. 01–107.
- Tarwoto dan Wasnidar. (2013). *Buku Saku Anemia pada Ibu Hamil Konsep dan Penatalaksaannya*. Jakarta Timur: TIM
- Tim Pokja SDKIDPP PPNI. (2017). *Standar Diagnosa Keperawatan Indonesia Definisi dan Indikator Diagnostik*. Jakarta: Dewan Pengurus PPNI.
- Wange & Arniyanti. (2021). *Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain*. Jurnal Konseling Indonesia , 9 – 12.
- Winda. S., Restu. D., Tika. H., & Dika. P., (2017). *Pengaruh Terapi Fidget spinner terhadap Penurunan Tingkat Stres pada Mahasiswa Selama Proses Penyusunan Tugas Akhir: Literature Review*. Jurnal Berita Ilmu ..., 14(2), 120–132.
- Yecy Anggreny, A. (2012). *Pengaruh Terapi Musik Klasik terhadap Respon Fisiologis pada Pasien yang Mengalami Kecemasan Praoperatif Ortopedi*. Jurnal Kesehatan Komunitas, 1(4), 205–209.