

## ABSTRAK

**Latar belakang:** Leukemia adalah salah satu kanker pada anak yang memiliki insiden paling tinggi dibandingkan dengan kanker lainnya dan juga merupakan salah satu penyakit katastropik yang memerlukan biaya besar dalam pengobatannya. Pengobatan utama pada penyakit ini adalah kemoterapi, walaupun dinilai paling efektif dalam membunuh sel kanker akan tetapi memiliki banyak efek samping yang berdampak terhadap kualitas hidupnya. Berdasarkan hal tersebut, anak leukemia memerlukan penanganan yang integratif dari seorang perawat untuk dapat mengatasi masalah fisik, psikologis, sosial dan spiritual yang dialaminya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan intervensi terintegrasi melalui bermain, perawatan spiritual dan akupresur untuk meningkatkan kualitas hidup anak leukemia.

**Metode:** Desain penelitian yang digunakan adalah *exploratory sequential mixed method* yang terdiri atas 3 tahap yaitu (1)identifikasi pengalaman, (2) pengembangan intervensi, dan (3) penerapan intervensi. Tahap pertama merupakan penelitian kualitatif dengan desain fenomenologi pada anak leukemia usia sekolah, orangtua dan perawat. Data yang dihasilkan dianalisis menggunakan NVIVO 12. Pada tahap kedua dilakukan pengembangan intervensi dengan mengintegrasikan hasil penelitian tahap pertama, dilanjutkan dengan uji validitas isi oleh pakar dan uji coba. Tahap ketiga adalah penelitian kuantitatif melalui *quasy experiment pre post with control design* untuk mengukur kualitas hidup, kecemasan, *fatigue*, mual dan harapan pada 49 orang anak yang dilaksanakan di RSUP. Dr.Hasan Sadikin Bandung, RS Al Islam Bandung dan RSUP. Dr. Sardjito Yogyakarta.

**Hasil:** Berdasarkan hasil penelitian tahap 1, 2 dan 3 dihasilkan sebuah permainan papan (*board game*) yang bernama *leukofun*. *Leukofun* dikembangkan dari hasil penelitian pertama yang dibuat untuk dapat mengatasi masalah kesehatan anak penderita leukemia seperti cemas, mual, *fatigue* serta penurunan harapan. Hasil uji statistik menggunakan *t test independent* pada tahap 3 menjelaskan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara kelompok kontrol dan intervensi pada kecemasan, dan kualitas hidup

**Kesimpulan dan Saran:** *Leukofun* dapat meningkatkan kualitas hidup anak leukemia secara bermakna sekaligus menurunkan kecemasan, sehingga disarankan bahwa setiap unit perawatan anak leukemia di rumah sakit dapat menggunakan permainan ini sebagai bagian dari intervensi keperawatan.

**Kata kunci:** Leukemia, anak, kualitas hidup, bermain, akupresur

## ABSTRACT

**Background:** *Leukemia is one of the cancers in children that has the highest incidence compared to other cancers and is also one of the catastrophic diseases that require significant costs for its treatment. The primary treatment for this disease is chemotherapy, which although considered the most effective in killing cancer cells has many side effects that affect the quality of life. Based on this, leukemia children need integrative treatment from a nurse to be able to overcome the physical, psychological, social, and spiritual problems they experience. This study aims to develop an integrated intervention through play, spiritual care, and acupressure to improve the quality of life of leukemia children.*

**Methods:** *The research design used is an exploratory sequential mixed method which consists of 3 stages, namely (1) experience identification stage, (2) intervention development stage, and (3) intervention implementation stage. The first stage is qualitative research using a phenomenological study design on school-age leukemia children, parents, and nurses. The data generated was analyzed using NVIVO 12. In the second stage, intervention development was carried out by integrating the results of research in the first stage, followed by content validity testing by experts and trial testing. The third stage used quantitative research through quasi-experiment pre-post with control design to measure quality of life, anxiety, fatigue, nausea and hope in 49 children conducted at RSUP. Dr. Hasan Sadikin Bandung, Al Islam Hospital Bandung and General Hospital. Dr. Sardjito Yogyakarta*

**Results:** *Based on the results of research stages 1, 2, and 3, a board game called leukofun was produced. Leukofun was developed from the results of the first study which was made to be able to overcome the health problems of leukemia children such as anxiety, fear, nausea, longing for school, and decreased hope. The results of statistical tests using the independent t-test in stage 3 explained that there were significant differences between anxiety and quality of life of leukemia children between the control and intervention groups.*

**Conclusion and Suggestion:** *Leukofun can significantly improve the quality of life of leukemia children while reducing anxiety, so it is recommended that every leukemia childcare unit in the hospital use this game as part of nursing interventions.*

*Keywords: Leukemia, Children, Quality of life, Play, Acupressure*