

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan tujuan umum dan tujuan khusus yang diuraikan pada bab 1, peneliti menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil pengkajian pada An.R yang berusia 3 tahun yang terkena pneumonia baru pertama kali dirawat di rumah sakit, menyebabkan anak mengalami masalah kecemasan hospitalisasi yang ditandai dengan anak-anak lebih rewel, gelisah, takut, banyak diam, menangis untuk meminta pulang, dan cemas saat dilakukan tindakan keperawatan.
2. Peneliti melaksanakan terapi bermain dengan puzzle An. R sesuai dengan Standar Prosedur Operasional (SOP) yang ditetapkan. Pasien menunjukkan sikap kooperatif dan mampu mengikuti arahan yang diberikan oleh peneliti.
3. Peneliti melakukan perawatan selama tiga hari dan hasil akhirnya menunjukkan perubahan positif pada kondisi pasien. Orang tua pasien melaporkan bahwa anak mereka telah menjadi lebih tenang. Mereka menyatakan bahwa pasien dapat diajak bermain dan berinteraksi dengan lebih baik. Selain itu, pasien sudah terlihat tersenyum dan dapat diajak bercanda. Orang tua juga menginformasikan bahwa anak mereka kini tidur nyenyak. Didapati skala FIS nilai skor 4 dengan kecemasan sedang. Pada hari kedua didapati masalah anak teratasi sebagian, anak menjadi kooperatif saat dilakukan tindakan terapi bermain puzzle, nilai skor FIS 2 dengan kecemasan ringan, pada hari ketiga skor 1. yang menandakan tidak adanya kecemasan.
4. Analisis tentang penerapan terapi bermain dengan puzzle menunjukkan bahwa metode ini efektif dalam mengurangi tingkat kecemasan pada anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti ingin menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Peneliti / Mahasiswa

Dari hasil studi kasus ini, mahasiswa dapat memahami Teknik komunikasi teraupetik pada anak sehingga anak bisa kooperatif dan mudah untuk melakukan pendekatan pada anak.

2. Bagi Instansi Terkait (Rumah Sakit)

Kami berharap Rumah Sakit Handayani dapat menyediakan ruang bermain khusus dan alat-alat bermain yang aman bagi anak-anak, seperti puzzle, buku mewarnai, pensil warna, boneka untuk anak yang menjalani rawat inap.

3. Untuk Keluarga

Melalui hasil studi kasus ini, keluarga bisa meneruskan terapi bermain puzzle dirumah, selain untuk menurunkan kecemasan puzzle juga dapat melatih motorik anak.