

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penulis mendapat gambaran setelah melakukan penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak untuk mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Handayani Kotabumi Lampung Utara maka penulis dapat menyimpulkan beberapa hal antara lain:

1. Hasil pengkajian pada An.K yang berusia 6 tahun yang baru pertama kali dirawat di rumah sakit, menyebabkan anak mengalami masalah kecemasan hospitalisasi (cemas berat) yang ditandai dengan anak meminta pulang, gelisah, takut, cemas dan menangis saat dilakukan tindakan keperawatan.
2. Pelaksanaan tindakan keperawatan sesuai dengan masalah keperawatan ansietas yang dialami oleh An.K yaitu tindakan terapi bermain *puzzle* sesuai dengan standar operasional prosedur (SOP) dan didampingi oleh orang tua.
3. Setelah dilakukannya penerapan terapi bermain *puzzle* yang menjadi fokus kegiatan selama 3 hari berturut turut, kemudian dilakukan evaluasi setiap setelah kegiatan yaitu mendapati hasil penurunan setiap harinya. Skor awal 41 (cemas berat) menjadi 14 (cemas ringan)
4. Analisis yang didapatkan yaitu penerapan terapi bermain *puzzle* ini mampu menurunkan kecemasan pada anak yang sedang mengalami kecemasan hospitalisasi.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, hendaknya untuk meningkatkan kualitas asuhan keperawatan khususnya pada penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Mahasiswa diharapkan memahami tentang terapi bermain dan dapat memodifikasi terapi bermain dengan permainan lainnya.

2. Bagi Rumah Sakit

Diharapkan Rumah Sakit Umum Handayani hendaknya membuat tempat sarana bermain bagi anak, alat- permainan seperti, *puzzle*, buku mewarnai, pensil warna, buku cerita, dan boneka, untuk anak yang sedang menjalani perawatan diruangan rawat inap.

3. Bagi keluarga

keluarga hendaknya dapat melanjutkan permainan yang sejenis *puzzle* dengan alat dan bahan yang ada dirumah untuk memantau tingkat perkembangan pada anaknya.