BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah membahas tentang pengaruh terapi bermain menggunakan *puzzle* pada anak prasekolah usia 3-6 tahun dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Islam Kendal, penulis menarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

A. Kesimpulan

1. Sebelum dilakukan tindakan terapi bermain *puzzle* An. F dan An. S tampak cemas, gelisah, rewel, tegang, murung, ada kantung mata, saat disapa memalingkan wajah dan bersembunyi pada ibunya.
2. Setelah dilakukan tindakan terapi bermain menggunakan *puzzle* terdapat adanya penurunan tingkat kecemasan pada pasien tersebut, An. F dan An. S sudah tidak murung, cemas, gelisah, rewel, ketakutan, dan mulai banyak cerita, aktif, nafsu makan membaik.
3. Dari hasil penelitian dan pembahasan setelah dilakukan tindakan terapi bermain menggunakan *puzzle* selama 3 hari adanya pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah Di Rumah Sakit Islam Kendal.
4. Terapi bermain *puzzle* dapat membantu perkembangan psikososial pada anak saat bermain, meningkatkan keterampilan motorik halus, membantu perkembangan mental dan kreativitas, maka perhatian anak teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya, memberikan kesenangan kepada anak saat bermain sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun. Pemilihan *puzzle* sebagai terapi bermain karena tidak memerlukan tenaga yang berlebihan sehingga tidak akan capek.

B. Saran

Setelah penulis melakukan asuhan keperawatan pada anak dengan masalah kecemasan hospitalisasi, maka penulis memberikan usulan dan masukan positif pada bidang kesehatan antara lain :

1. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif terapi untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun Di Rumah Sakit Islam Kendal dan memberikan pengetahuan bahwa terapi bermain *puzzle* perlu dilaksanakan untuk mendukung proses penyembuhan.

2. Bagi Rumah Sakit

Diharapkan bagi rumah sakit islam kendal dapat untuk memberikan fasilitas ruangan bermain diruang rawat inap anak-anak untuk mengurangi kejenuhan dan kecemasan pada anak.

3. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif dan untuk mengatasi masalah kecemasan saat menjalani keperawatan dirumah sakit maupun saat sakit dirumah.

4. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai literatur dan penambahan referensi bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan yang dialami anak saat dirawat dirumah sakit.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat dijadikan literatur dalam penelitian terapi bermain *puzzle* dalam menurunkan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah dan dapat menambahkan jumlah responden dengan judul lain yang serupa.