

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil telaah 3 artikel jurnal dan satu artikel asuhan keperawatan, dapat ditarik kesimpulan yaitu sebagai berikut:

- 1) Pengakajian pada kasus anak yang mengalami kecemasan akibat stress hospitalisasi biasanya ditandai dengan meneluh pusing, merasa tidak berdaya, tampak gelisah, tampak tegang, kesulitan untuk tidur, menolak makan, sering menangis, jika berpisah dengan orang tua akan sering bertanya kapan orang tua akan datang mengunjungi dan menarik diri dari orang lain, frekuensi nafas meningkat, nadi meningkat, tremor, suara bergetar, kontak mata buruk, dan sering berkemih.
- 2) Diagnosa keperawatan pada pasien anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi adalah ansietas b.d krisis situasional.
- 3) Intervensi pada pasien anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi adalah reduksi ansietas yaitu penerapan terapi bermain *puzzle*
- 4) Implementasi pada pasien anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi adalah pemberian terapi bermain *puzzle* sesuai dengan *Standar Operasional Prosedur*
- 5) Evaluasi keperawatan pada pasien anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi adalah dengan tindakan terapi bermain *puzzle* menunjukkan bahwa tingkat kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* memiliki kecemasan yang berat dan setelah diberikan terapi bermain *puzzle* tingkat kecemasan menjadi sedang bahkan sampai ringan. Jadi telah terbukti bahwa penerapan terapi bermain dapat menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi

5.2 Saran

Berdasarkan hasil *Literature review* pada asuhan keperawatan pada anak prasekolah (3-6 tahun) dengan penerapan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi, maka saran yang dapat penulis berikan kepada pembaca khususnya

1) Masyarakat secara luas

Bagi Masyarakat yang mempunyai anak di rawat di rumah sakit diharapkan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan serta mengaplikasikan Terapi Bermain (*Puzzle*) Untuk Menurunkan kecemasan Akibat Hospitalisasi

2) Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi

Penelitian ini diharapkan dapat menambah manfaat dasar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keperawatan yaitu meningkatkan riset keperawatan agar dapat dihasilkan nya *evidence based practice* dalam pemberian asuhan keperawatan khususnya pada pasien Anak untuk menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain (*Puzzle*), dengan mengintegritaskan nilai Al- Islam Kemuhammadiyah.

3) Bagi Penulis

Sebagai pengetahuan tambahan dan bisa mengaplikasikan hasil riset keperawatan, khususnya prosedur perawatan menggunakan Penerapan Terapi Bermain (*Puzzle*) terhadap kecemasan Akibat *Hospitalisasi* dalam bentuk *literature review*.