

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil studi kasus pada An. A dan An. F dengan Judul “Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Dalam Pemenuhan Kebutuhan Psikologis; Ansietas Pada Anak Dengan Hospitalisasi Di Ruang Aster Barat RSUP Dr Sardjito” penulis menyusun beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Berdasarkan data pengkajian dilakukan ditahap awal kepada An. A dan An. F untuk menilai tingkat kecemasan dan didapatkan kedua anak mengalami kecemasan dengan penilaian skala kecemasan pada An.A dan An. F adalah kecemasan sedang. Diagnosa keperawatan yang ditegakkan pada kedua kasus adalah ansietas berhubungan dengan krisis situasional (D.0080). Intervensi yang diberikan dengan pemberian terapi bermain *puzzle* selama 10-15 menit selama tiga hari berturut-turut. Implementasi yang dilakukan disesuaikan dengan rencana tindakan yang telah disusun pada intervensi keperawatan. Tindakan dan evaluasi yang diberikan kepada kedua pasien telah diberikan secara maksimal dan sesuai dengan standar asuhan keperawatan sehingga masalah tingkat ansietas menurun
2. Pada penerapan terapi bermain *puzzle* ini dilakukan 10-15 menit selama tiga hari berturut-turut diperoleh hasil penurunan tingkat ansietas dengan pengukuran menggunakan *Preschool anxiety scale* (PAS). Pada kedua pasien, yang awalnya mengalami ansietas sedang, setelah diberikan intervensi selama tiga hari mengalami penurunan menjadi ansietas ringan . Permainan *puzzle* mampu mengalihkan perhatian anak dari lingkungan rumah sakit yang penuh stresor, sekaligus memberikan stimulasi kognitif dan emosional yang menyenangkan. Kedua pasien menjadi lebih kooperatif, lebih ceria, dan menunjukkan peningkatan pola tidur dan makan setelah terapi diberikan secara konsisten sesuai prosedur standar asuhan keperawatan
3. Faktor pendukung dalam pelaksanaan terapi bermain *puzzle* meliputi kesiapan alat permainan yang sesuai usia, keterlibatan aktif orang tua, serta dukungan perawat ruangan yang kooperatif. Sementara itu, faktor

penghambat antara lain adalah suasana ruang perawatan yang kadang kurang kondusif (ramai), waktu bermain yang terbatas akibat jadwal tindakan medis

B. Saran

1. Bagi Pasien dan Keluarga Pasien

Diharapkan dapat terlibat aktif dalam mendampingi anak selama penerapan terapi bermain *puzzle* dan melanjutkan kegiatan bermain sebagai strategi pengalihan di luar jam perawatan untuk memperkuat rasa aman dan mengurangi kecemasan anak.

2. Bagi Perawat Ruangan

Diharapkan dapat menjadikan terapi bermain sebagai bagian dari intervensi rutin dalam manajemen kecemasan anak selama hospitalisasi, khususnya untuk kelompok usia prasekolah..

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan studi lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih banyak, membandingkan dengan metode terapi bermain lainnya, atau mengeksplorasi pengaruh terapi bermain terhadap aspek perkembangan kognitif dan sosial anak.