

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Studi kasus ini dilakukan pada bulan April 2026 terhadap dua pasien anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dengan masalah keperawatan utama ansietas berhubungan dengan krisis situasional akibat hospitalisasi (SDKI D.0080) yang diberikan implementasi terapi bermain *puzzle* di Ruang Parkit RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta. Berdasarkan hasil asuhan keperawatan yang telah dilakukan, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Asuhan keperawatan pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi

Studi kasus pada bulan April 2026 dilakukan terhadap dua anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dengan masalah keperawatan ansietas akibat krisis situasional hospitalisasi di Ruang Parkit RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta. Hasil pengkajian menunjukkan kedua pasien mengalami kecemasan seperti tegang, gelisah, rewel, ingin ditemani keluarga, dan sulit beristirahat. Berdasarkan *Facial Image Scale* (FIS), An. R mengalami kecemasan sedang (skala 4) dan An. A kecemasan ringan (skala 3). Diagnosa keperawatan pada An. R yaitu ansietas dan bersihan jalan napas tidak efektif, sedangkan pada An. A yaitu ansietas dan diare. Intervensi yang diberikan berupa reduksi ansietas melalui terapi bermain *puzzle* selama tiga hari dengan durasi 10–15 menit serta tindakan keperawatan sesuai kondisi pasien. Evaluasi menunjukkan terapi bermain

puzzle efektif menurunkan kecemasan, ditandai anak lebih tenang, kooperatif, dan mampu beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit hingga kondisi membaik dan pasien diperbolehkan pulang.

2. Tingkat kecemasan anak sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* pada kedua pasien menunjukkan adanya kecemasan akibat hospitalisasi. Hasil pengkajian menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) menunjukkan bahwa An. R mengalami kecemasan sedang dengan skala 4 yang ditandai anak tampak tegang, gelisah, ingin selalu ditemani ibu, dan sulit beristirahat. Sedangkan An. A mengalami kecemasan ringan dengan skala 3 yang ditandai anak tampak tegang sambil memanggil neneknya serta kurang nyaman selama berada di rumah sakit.
3. Tingkat kecemasan anak setelah diberikan terapi bermain *puzzle* menunjukkan adanya penurunan kecemasan pada kedua pasien. Setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* selama tiga hari, An. R mengalami penurunan tingkat kecemasan dari cemas sedang menjadi cemas ringan, sedangkan An. A mengalami penurunan dari cemas ringan menjadi tidak cemas. Kedua pasien tampak lebih tenang, lebih nyaman, lebih kooperatif terhadap tindakan keperawatan, serta mampu beradaptasi lebih baik dengan lingkungan rumah sakit setelah dilakukan terapi bermain *puzzle*.
4. Faktor pendukung dalam studi kasus ini meliputi keterlibatan keluarga yang kooperatif dalam mendampingi anak selama terapi, tersedianya media permainan *puzzle* , serta dukungan tenaga kesehatan selama proses perawatan. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu

pemantauan setelah pasien pulang dari rumah sakit serta perbedaan karakter dan pola asuh anak yang dapat mempengaruhi respon kecemasan dan proses adaptasi anak.

B. Saran

1. Bagi Pasien Anak di RSPAU Dr. S. Hardjolukito Yogyakarta

Anak diharapkan dapat mengikuti terapi bermain *puzzle* selama menjalani hospitalisasi agar tingkat kecemasan berkurang, sehingga anak merasa lebih nyaman, tenang, dan kooperatif dalam menjalani perawatan serta proses penyembuhan di rumah sakit.

2. Bagi Orangtua Anak di RSPAU Dr. S. Hardjolukito Yogyakarta

Keluarga diharapkan dapat selalu memberikan pendampingan kepada anak selama menjalani hospitalisasi serta menerapkan terapi bermain *puzzle* secara rutin sebagai bentuk dukungan emosional untuk membantu mengurangi kecemasan anak dan mendukung proses penyembuhan selama dirawat di rumah sakit.

3. Bagi Perawat Anak di RSPAU Dr. Suhardi Hardjolukito Yogyakarta

Perawat diharapkan tidak hanya berfokus pada penanganan masalah fisik anak, tetapi juga memperhatikan kondisi psikologis dan tahap perkembangan anak dengan menerapkan terapi bermain *puzzle* serta memanfaatkan fasilitas ruang bermain sebagai upaya mengurangi kecemasan dan ketidaknyamanan anak selama hospitalisasi.

4. Bagi Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Hasil studi kasus ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi dan pembelajaran mengenai efektivitas terapi bermain *puzzle* dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang menjalani hospitalisasi, sehingga mahasiswa mampu memberikan asuhan keperawatan yang komprehensif dan sesuai dengan kebutuhan psikologis anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil studi kasus ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan tambahan literatur mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* untuk menurunkan kecemasan pada anak selama hospitalisasi, serta dapat menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya dengan pengembangan metode maupun jumlah responden yang lebih luas.