

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan maka, dapat disimpulkan mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* lantai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.

1. Tingkat kecemasan kedua Responden sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* lantai, yang dinilai menggunakan kuesioner ZRSAS, tingkat kecemasan An. F.L adalah kecemasan berat 68 dan tingkat kecemasan An. G.D adalah kecemasan berat 67.
2. Tingkat kecemasan kedua Responden setelah diberikan terapi bermain *puzzle* lantai selama 3 hari berturut-turut dengan durasi 10-15 menit setiap hari pada waktu pagi hari, yang dinilai menggunakan kuesioner ZRSAS, didapatkan hasil adanya penurunan tingkat kecemasan, pada An. F.L menjadi tingkat kecemasan sedang 48 dan pada An. G.D menjadi tingkat kecemasan sedang 46.
3. Pengaruh terapi bermain *puzzle* lantai terhadap penurunan tingkat kecemasan pada kedua partisipan selama 3 hari berturut-turut dengan durasi 10-15 menit setiap hari pada waktu pagi hari didapatkan hasil, pada An. F.L terjadi penurunan kecemasan pada pertemuan ke 3, yaitu dari tingkat kecemasan berat menjadi tingkat kecemasan sedang. Sedangkan pada An. G.D, terjadi penurunan tingkat kecemasan pada pertemuan ke 3, yaitu dari tingkat kecemasan berat menjadi kecemasan sedang. Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berasumsi bahwa terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi. Terapi bermain *puzzle* lantai dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun

yang mengalami hospitalisasi. Aktivitas ini memberikan stimulus kognitif dan emosional yang positif, sehingga mampu mengalihkan perhatian anak dari situasi yang menimbulkan stres di lingkungan rumah sakit, serta membantu meningkatkan rasa aman dan nyaman selama perawatan.

## 5.2 SARAN

### 1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah wawasan, keterampilan, serta pengalaman dalam melakukan penelitian secara ilmiah dan dapat menjadi acuan belajar yang dapat meningkatkan pengetahuan peneliti mengenai penerapan terapi bermain *puzzle* lantai terhadap tingkat kecemasan pada anak usia 3-6 tahun akibat hospitalisasi Di Rumah Sakit Bhayangkara Drs. Titus Uly Kupang.

### 2. Bagi Perawat Anak

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi sumber tambahan informasi tentang metode terapi bermain yang efektif, serta membantu perawat mengembangkan kemampuan mereka dalam mengidentifikasi dan menangani kecemasan yang dialami anak.

### 3. Bagi Rumah Sakit

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan bahan evaluasi bagi rumah sakit dalam pelaksanaan perawatan anak, terutama berkaitan dengan tingkat kecemasan yang dialami akibat proses hospitalisasi.

### 4. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peningkatan ilmu pendidikan keperawatan, serta mendorong penelitian lebih lanjut dalam pengembangan ilmu keperawatan, khususnya di bidang keperawatan anak.

### 5. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan manfaat dan memudahkan bagi peneliti selanjutnya dalam penelitian sejenis selanjutnya untuk digunakan.