

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan studi kasus mengenai implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah saat menjalani *hospitalisasi* dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik responden dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berusia 4 tahun dengan diagnosis medis *megacolon* yang menjalani *hospitalisasi* dan mengalami kecemasan akibat proses perawatan di rumah sakit.
2. Implementasi terapi bermain *puzzle jigsaw* dilaksanakan selama 3 hari berturut-turut dengan frekuensi 1x setiap hari selama 15-20 menit menggunakan media *puzzle* yang disesuaikan dengan usia anak, pelaksanaan terapi dilakukan sesuai Standar Operasional Prosedur (SOP) dan melibatkan pendampingan orang tua selama kegiatan berlangsung.
3. Hasil pengukuran tingkat kecemasan menggunakan instrumen *Face Image Scale (FIS)* menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *puzzle jigsaw*. Skor kecemasan menurun dari skor 3 (cemas) sebelum intervensi menjadi skor 1 (tidak cemas) setelah intervensi selesai diberikan.
4. Hasil pengkajian keperawatan menunjukkan bahwa pasien mengalami kecemasan akibat *hospitalisasi* yang ditandai dengan anak tampak gelisah, sering menangis, takut terhadap tindakan keperawatan, sulit berpisah dengan orang tua, serta menunjukkan peningkatan respon fisiologis berupa peningkatan frekuensi nadi dan pernapasan.
5. Diagnosis keperawatan yang ditegakan pada pasien adalah ansietas berhubungan dengan krisis situasional, yang didukung oleh data subjektif dan objektif sesuai hasil pengkajian.
6. Perencanaan keperawatan disusun dengan tujuan menurunkan tingkat kecemasan melalui pemberian terapi bermain *puzzle jigsaw* sebagai intervensi utama, disertai observasi tingkat kecemasan, pemberian dukungan

emosional, komunikasi terapeutik, serta evaluasi menggunakan *Face Image Scale (FIS)*.

7. Implementasi keperawatan dilaksanakan sesuai rencana yang telah disusun, yaitu melalui pemberian terapi bermain *puzzle jigsaw* selama 3 hari berturut-turut. Selama pelaksanaan intervensi, anak menunjukkan peningkatan kemampuan beradaptasi, lebih kooperatif terhadap tindakan keperawatan, lebih tenang serta aktif mengikuti kegiatan bermain.
8. Hasil evaluasi keperawatan menunjukkan bahwa tujuan asuhan keperawatan telah tercapai. Tingkat kecemasan pasien menurun, ditandai dengan perubahan perilaku menjadi lebih tenang, tidak lagi sering menangis, lebih nyaman berada dilingkungan rumah sakit, lebih kooperatif selama tindakan keperawatan serta hasil pengukuran *Face Image Scale (FIS)* menurun dari skor 3 menjadi skor 1 setelah pemberian terapi bermain *puzzle jigsaw*.

B. Saran

Sebaiknya dilakukan penelitian lanjutan dengan menggunakan desain experimental dan jumlah sample lebih banyak untuk menggambarkan atau mewakili populasi yang ada sehingga dapat mengetahui tingkat skala kecemasan masing-masing responden serta durasi implementasi tiga kali 1 hari selama 3 hari guna mengoptimalkan waktu.