

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di ruang mayangsari RSUD Bandung Kiwari mengenai asuhan keperawatan pada anak dengan *dengue hemorrhagic fever* dengan *pendekatan evidence based nursing*: Terapi distraksi bermain *puzzle* untuk menatasi kecemasan pada anak saat hospitalisasi maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Perasaan cemas merupakan dampak dari hospitalisasi karena menghadapi stressor dan lingkungan yang asing. Pengkajian yang dilakukan kepada An. L dan An. B menunjukkan bahwa terdapat cemas sedang pada kedua klien. Kemudian untuk mengatasi kecemasan pada kedua klien diberikan intervensi terapi bermain *puzzle*. Pada An.L setelah diberikan terapi bermain *puzzle* satu kali menunjukkan hasil tidak ada kecemasan, sedangkan pada An. B pada terapi bermain pertama menunjukkan masih terdapat cemas ringan dan pada terapi bermain kedua cemas teratasi. Perbedaan hasil ini dipengaruhi oleh keterlibatan orangtua dan juga alat dan jenis permainan yang biasa digunakan oleh anak.

B. Saran

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka peneliti bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat menjadi khasanah keilmuan bagi orang tua, bagi profesi perawat, dan bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Selain untuk mendistraksi anak saat hospitalisasi terapi distraksi bermain *puzzle* memiliki berbagai manfaat, baik untuk kesehatan mental maupun kognitif.

2. Bagi Peran Perawat

Bagi perawat diharapkan dalam memberikan asuhan keperawatan dapat menerapkan aktivitas terapi bermain *puzzle* untuk mengurangi tingkat kecemasan pada anak akibat hospitalisasi sehingga anak tidak menolak saat diberikan pengobatan ataupun perawatan.

3. Bagi Penulis Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan terapi distraksi bermain *puzzle* untuk mengatasi kecemasan. Kedepannya peneliti selanjutnya disarankan memberikan edukasi mengenai pola asuh dan dampak gadget juga ditambah dengan penelitian tumbuh kembang anak dengan gadget.