

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan studi kasus gambaran penerapan terapi bermain puzzle pada An.A dengan diagnosa medis Febris dan ISPA di Ruang Perawatan Mina 12 RSUD Aliyah II Kota Kendari selama 3 hari dapat disimpulkan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain puzzle *jigsaw* An.A mengalami ansietas sedang dengan total skor 36, ditandai dengan anak menunjukkan kekhawatiran dengan lingkungan baru, anak tampak tegang dan gelisah, anak tampak menangis ketika perawat datang atau saat dokter memeriksa, ibu pasien mengatakan An.A sesekali terbangun di malam hari, An.A tampak menghindar dan tidak mau berbicara dengan peneliti. Setelah dilakukan terapi bermain puzzle *jigsaw* selama 3 hari, An.A mengalami penurunan tingkat ansietas menjadi ansietas ringan dengan total skor 17, ditandai dengan An.A mulai bergaul dengan perawat rumah sakit, tidak ketakutan lagi ketika akan dilakukan pemeriksaan oleh dokter, dan mau bermain bersama dengan peneliti.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas tentang ilmu keperawatan khususnya dalam memenuhi kebutuhan pasien dan penerapan terapi bermain puzzle terhadap tingkat ansietas pada pasien anak dengan ISPA.

2. Bagi Ilmu dan Teknologi Keperawatan

Diharapkan penelitian yang telah dilakukan dapat digunakan sebagai bahan bacaan sebagai sumber studi kasus untuk meningkatkan keahlian mahasiswa dalam keperawatan anak dengan memperluas basis pengetahuan terutama pada pasien anak dengan ansietas.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti lain yang akan melanjutkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai informasi dan meningkatkan metode penelitian ini sehingga penelitian yang akan dilakukan lebih sempurna guna mencapai tujuan yang diantisipasi.