

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan proses keperawatan pada pasien anak dengan kecemasan akibat hospitalisasi, penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pengkajian yang didapatkan pada An. A yaitu pasien mengeluh dan rewel ingin pulang kerumah, tidak mau dirawat di rumah sakit
2. Diagnosa yang muncul pada kasus berdasarkan kondisi dan respon pasien yaitu kecemasan, bersihan jalan nafas tidak efektif dan pola nafas tidak efektif.
3. Pada tahap intervensi yang dapat diberikan yaitu manajemen jalan nafas, manajemen pola nafas, reduksi kecemasan. Intervensi yang dilakukan peneliti kepada pasien adalah hari pertama sampai hari ketiga diajarkan kepada pasien yaitu pemberian terapi bermain *puzzle* selama 3 hari.
4. Pada tahap implementasi An. A dapat bekerjasama dengan baik, kooperatif, dan mengerti dengan apa yang disampaikan penulis. Keluarga klien juga dapat bekerjasama dan mendukung implementasi dengan baik.
5. Pada tahap evaluasi, tiga diagnosa keperawatan yang diprioritaskan teratasi yaitu tidak adanya hambatan jalan nafas, tidak adanya otot bantu nafas , kecemasan menurun.
6. Penerapan terapi bermain *puzzle* pada pasien anak dengan kecemasan akibat hospitalisasi dibuktikan dengan intensitas kecemasan menurun.

B. Saran

1. Bagi Pasien

Diharapkan pasien dan keluarga mampu menerapkan intervensi yang telah diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Perawat

Diharapkan dapat menjadi alternative dalam pemberian asuhan keperawatan khususnya pada pasien anak dengan penerapan terapi bermain *puzzle* dalam penurunan kecemasan.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan hasil karya ilmiah ini bisa menambah bahan bacaan dalam ilmu keperawatan anak dan mengembangkan potensi bagi program studi profesi ners Universitas Alifah Padang.

4. Bagi Rumah Sakit

Diharapkan hasil karya ilmiah akhir ners ini akan memberikan manfaat bagi pelayanan keperawatan dengan memberikan gambaran dan mengaplikasikan acuan dalam melakukan asuhan keperawatan pada pasien anak yang mengalami kecemasan dengan penerapan terapi bermain *puzzle*.

