

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dengan judul penelitian “Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Pra Sekolah di Ruangan Anak RSUP Dr. M. Djamil Padang”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Rerata skor kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* di ruangan anak RSUP Dr. M. Djamil Padang adalah 58,80. Sedangkan rerata skor kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah sesudah diberikan terapi bermain *puzzle* di ruangan anak RSUP Dr. M. Djamil Padang adalah 41,73.
2. Ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di ruangan anak RSUP Dr. M. Djamil Padang dengan $p\text{-value} = 0.000$ ($p < 0.05$).

B. Saran

1. Bagi RSUP Dr. M. Djamil Padang

Diharapkan pihak rumah sakit, khususnya ruang perawatan anak, dapat menjadikan terapi bermain *puzzle* sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis dalam penerapan *atraumatic care* untuk membantu menurunkan kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah. Rumah sakit juga dapat menyediakan fasilitas bermain edukatif, termasuk *puzzle*

yang sesuai dengan usia anak, serta menyusun jadwal kegiatan bermain yang terintegrasi dengan pelayanan keperawatan selama masa perawatan.

2. Bagi Universitas Alifah Padang

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber pembelajaran bagi mahasiswa keperawatan mengenai penerapan terapi bermain sebagai intervensi keperawatan anak. Selain itu, institusi pendidikan dapat meningkatkan praktik pembelajaran terkait atraumatic care dan terapi bermain melalui kegiatan laboratorium maupun praktik klinik sehingga mahasiswa memiliki keterampilan yang lebih baik dalam mengurangi kecemasan hospitalisasi pada anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian dengan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar, desain penelitian yang lebih kuat, serta membandingkan efektivitas terapi bermain *puzzle* dengan jenis terapi bermain lainnya, seperti mewarnai, bercerita, atau bermain konstruktif. Penelitian selanjutnya juga dapat mempertimbangkan faktor-faktor yang memengaruhi kecemasan hospitalisasi, seperti pengalaman dirawat sebelumnya, tingkat nyeri, lama rawat inap, dan dukungan keluarga sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.