

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan uraian pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut, penelitian yang dilakukan terhadap 32 responden anak prasekolah diruang anak RSUD Pasar Rebo menggambarkan anak prasekolah yang mengalami kecemasan sebelum dilakukan intervensi terapi bermain, dalam rentang 16 responden (50%) mengalami cemas sedang, 2 responden (6,3%) mengalami tingkat kecemasan yang sangat cemas, setelah dilakukan intervensi bermain dengan teknik boneka tangan pada anak prasekolah tingkat kecemasan dalam rentang tingkat Sangat tidak cemas didapatkan 18 responden (56,3%), Tidak cemas 12 responden (37,5%), dapat kita nilai responden yang bermain boneka tangan mengalami penurunan kecemasan.

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $p = <0,001$ untuk $n = 32$, ($\alpha < 0,05$) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh terapi bermain boneka tangan terhadap kecemasan anak akibat hospitalisasi.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Pasien

Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi pada pasien dan keluarga mengetahui adanya pengaruh terapi bermain dengan teknik Boneka

tangan terhadap kecemasan Anak usia Prasekolah di RSUD Pasar Rebo.

5.2.2 Bagi RSUD Pasar Rebo

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan kepada institusi keperawatan untuk memberikan informasi tentang adanya Pengaruh terapi bermain dengan Teknik Boneka tangan terhadap kecemasan Anak usia Prasekolah di RSUD Pasar Rebo.

5.2.3 Bagi Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nasional

Bagi institusi dengan adanya hasil penelitian ini dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat sebagai wadah referensi dalam Pengaruh Terapi bermain dengan Teknik Boneka Tangan Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah Di RSUD Pasar Rebo Jakarta Timur.

5.2.4 Bagi Peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini di harapkan dapat mengembangkan metode terapi bermain untuk mengembangkan atau menggabungkan teknik boneka tangan dengan metode terapi bermain lainnya, seperti bermain peran atau bercerita, untuk melihat apakah kombinasi ini memberikan efek yang lebih signifikan terhadap penurunan kecemasan.