

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Tingkat kecemasan Sebelum di berikan intervensi permainan *puzzle* yang mengalami kecemasan sebagian besar kategori berat 30 anak (52.6%),
2. Tingkat kecemasan sesudah di berikan intervensi permainan *puzzle* yang mengalami kecemasan sedang sebagian besar 32 anak (56.1%).
3. Terdapat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat diperoleh p-value sebesar 0,00.

5.2 Saran

1. Bagi Program Studi Keperawatan
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut sebagai dasar untuk memberi informasi adanya pengaruh permainan *puzzle* terhadap kecemasan akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah 3-6 tahun di RSUD Al-Ihsan Provinsi Jawa Barat.
2. Bagi Perawat Rumah Sakit
Dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi perawat rumah sakit dalam penurunan kecemasan akibat hospitalisasi dimasyarakat, sehingga anak dapat beradaptasi dengan lingkungannya.
3. Manfaat Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas sebagai bentuk terapi bermain yang lainnya dalam mengurangi kecemasan agar didapatkan terapi yang efektif dan dapat dikembangkan pada penulisan karya ilmiah selanjutnya.