

BAB VI

PENUTUP

Bab ini berisi penutup yang menjelaskan kesimpulan dan saran bagi pelayanan dan ilmu keperawatan.

VI.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini mengenai penerapan *Evidence Based Nursing* (EBN) terapi *storytelling* dengan media *finger puppet* dalam mengatasi ansietas pada anak usia prasekolah akibat hospitalisasi di RS Bhayangkara TK. I R. Said Sukanto, maka dapat disimpulkan :

- a Proses asuhan keperawatan pada pasien kelolaan An. S dan pasien resume An. A dengan demam tifoid yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi dengan melakukan pengkajian, menganalisis data, menyusun rencana keperawatan, mengimplementasikan rencana keperawatan, dan mengevaluasi asuhan keperawatan.
- b Diagnosa keperawatan yang ditemukan pada pasien kelolaan An. S yaitu Hipertermia berhubungan dengan Infeksi Bakteri *S. Typhi*, Ansietas berhubungan dengan Hospitalisasi dan Risiko Defisit Nutrisi ditandai dengan Faktor Psikologis, keengganan untuk makan) sedangkan diagnosa keperawatan yang ditemukan pada pasien resume An. A yaitu Hipovolemia berhubungan dengan Kehilangan Cairan Aktif, Hipertermia berhubungan dengan Infeksi Bakteri *S. Typhi* dan Ansietas berhubungan dengan Hospitalisasi.
- c Intervensi yang diberikan pada pasien kelolaan An. S dan pasien resume An. A dibuat dengan mengacu pada Standar Luaran Keperawatan Indonesia dan Standar Intervensi Keperawatan Indonesia. Namun, pada pasien kelolaan diberikan intervensi tambahan yaitu intervensi inovasi terapi bermain *storytelling* menggunakan media boneka *finger puppet* untuk menurunkan skor kecemasan pada anak akibat hospitalisasi.

- d Hasil evaluasi pasien kelolaan An. S selama 3 hari menunjukkan bahwa masalah hipertermi teratasi, masalah ansietas teratasi sebagian, dan masalah risiko defisit nutrisi teratasi sedangkan hasil evaluasi pasien resume An. A selama 3 hari menunjukkan bahwa masalah hipovolemia teratasi, masalah hipertermi teratasi dan masalah ansietas belum teratasi.
- e Hasil penerapan intervensi inovasi terapi bermain *storytelling* menggunakan media boneka *finger puppet* terhadap pasien kelolaan An. S memberikan dampak yaitu adanya penurunan skor kecemasan anak setiap harinya. Hari pertama didapatkan skor ansietas yang cukup tinggi yaitu 26 (ansietas sedang) dan pada hari ketiga setelah diberikan terapi bermain *storytelling* turun menjadi 19 (ansietas ringan).

VI.2 Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dari hasil karya ilmiah ini sebagai berikut :

a. Bagi Pelayanan

Berdasarkan hasil karya ilmiah ini, perawat di rumah sakit, khususnya perawat spesialis anak agar dalam merancang rencana keperawatan untuk mengatasi masalah ansietas anak dengan menerapkan pemberian intervensi inovasi terapi *storytelling* sebagai salah satu intervensi keperawatan pada anak usia prasekolah yang menjalani perawatan di ruang perawatan anak.

b. Bagi Ilmu Keperawatan

Hasil karya ilmiah ini menunjukkan adanya pengaruh antara intervensi inovasi *storytelling* dalam mengatasi masalah keperawatan ansietas pada anak usia prasekolah maka penulis menyarankan agar karya ilmiah ini dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang kurikulum bagi institusi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta khususnya Fakultas Ilmu Kesehatan Program Studi Profesi Ners, dalam bidang keperawatan anak tentang intervensi inovasi *storytelling* dalam mengatasi ansietas pada anak usia prasekolah dengan tujuan meningkatkan

kemampuan mahasiswa dan mempersiapkan mahasiswa untuk menerapkannya dalam pemberian asuhan keperawatan.