

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul Pengaruh Terapi *Storytelling* Menggunakan Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Selama Hospitalisasi di Ruang Pandawa RSUD Diponegoro Dua Satu Klaten, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi penurunan tingkat kecemasan pada kelompok intervensi setelah diberikan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan, dengan perbedaan yang bermakna secara statistik ($p\text{-value} < 0,001$).
2. Pada kelompok kontrol juga terjadi penurunan tingkat kecemasan setelah diberikan terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan serta lego, dengan perbedaan yang bermakna secara statistik ($p\text{-value} < 0,001$).
3. Terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan lebih efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi dibandingkan terapi bermain *puzzle*, mobil-mobilan serta lego, yang ditunjukkan oleh adanya perbedaan pengaruh *posttest* terapi yang signifikan antara kelompok intervensi dan kelompok kontrol ($p\text{-value} = 0,009$).

B. Saran

1. Bagi Responden (Anak)

Anak yang menjalani hospitalisasi diharapkan dapat mengikuti kegiatan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan secara aktif

karena terapi ini terbukti membantu mengurangi tingkat kecemasan selama menjalani perawatan di rumah sakit.

2. Bagi Rumah Sakit / Tempat Penelitian

Pihak rumah sakit diharapkan dapat menyediakan sarana dan media pendukung seperti boneka tangan dan buku cerita anak untuk membantu memaksimalkan tindakan keperawatan dalam mengatasi kecemasan anak selama hospitalisasi.

3. Bagi perawat anak

Perawat di ruang Pandawa disarankan untuk menjadikan terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis dalam asuhan keperawatan pada anak yang mengalami kecemasan selama hospitalisasi.

4. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan berperan aktif dalam mendampingi anak selama menjalani hospitalisasi serta memberikan dukungan emosional yang positif. Orang tua juga dapat memanfaatkan metode bercerita (*storytelling*) menggunakan boneka tangan di rumah maupun selama perawatan untuk membantu anak mengatasi rasa takut, cemas, dan stres.

5. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar serta berfokus pada rentang usia anak.

6. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk juga dapat membandingkan efektivitas terapi *storytelling* menggunakan boneka tangan dengan terapi bermain lainnya, seperti bermain *puzzle*, mewarnai, terapi musik, atau permainan konstruktif secara spesifik sehingga dapat diketahui intervensi yang paling efektif dalam menurunkan kecemasan anak selama hospitalisasi.

