

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh terapi bermain terhadap konsentrasi anak gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas, dapat disimpulkan bahwa :

1. Rerata Usia anak yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 9,40 dengan standar deviasi 2,063 dengan jenis kelamin lebih banyak pada anak laki-laki yaitu 73,3% .
2. Konsentrasi anak sebelum diberikan permainan edukatif puzzle didapatkan Rata-rata nilai sebesar 7,53 dengan standar deviasi 3,021 dalam kategori rendah.
3. Konsentrasi anak setelah diberikan permainan edukatif puzzle didapatkan nilai sebesar 11,80 dengan standar deviasi 4,074 dalam kategori sedang.
4. Terdapat peningkatan konsentrasi anak dengan GPPH setelah diberikan terapi puzzle dan setelah diberikan terapi puzzle dengan peningkatan sebesar 4,27.
5. Ada pengaruh alat permainan edukatif puzzle terhadap konsentrasi anak dengan gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH) dibuktikan dengan perolehan hasil *Pvalue* < alpha (0,000<0,05).

B. Saran

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Peneliti menyarankan pada hasil penelitian dapat digunakan dalam memberikan intervensi keperawatan pada anak tidak hanya pada anak dengan GPPH, namun pada anak berkebutuhan khusus lainnya dengan memberikan alat permainan edukatif puzzle dalam meningkatkan konsentrasi anak.

2. Bagi Pendidikan

Peneliti menyarankan supaya Institusi pendidikan dapat mengaplikasikan atau melaksanakan terapi alat permainan edukatif puzzle kepada anak berkebutuhan khusus secara rutin untuk membantu meningkatkan konsentrasi dengan penjadwalan secara rutin.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya untuk meneliti dengan menggunakan desain penelitian kualitatif agar dapat mengetahui karakter dan konsentrasi anak dengan mendalam.