

**PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* PADA AN. S DENGAN  
KECEMASAN AKIBAT HOSPITALISASI DI RUANG  
BOUGENVILLE RSUD dr. HARYOTO LUMAJANG**

**KARYA ILMIAH AKHIR**



**Oleh:**

**Novrinda Saras Lestari, S.Kep**

**NIM. 23101083**

**PROGRAM STUDI PROFESI NERS  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN  
UNIVERSITAS dr. SOEBANDI  
JEMBER  
2024**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE PADA AN.S DENGAN KECEMASAN AKIBAT HOSPITALISASI DI RUANG BOUGENVILLE RSUD dr.HARYOTO LUMAJANG

#### KARYA ILMIAH AKHIR NERS

##### Disusun Oleh:

Novrinda Saras Lestari

NIM. 23101083

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dalam ujian sidang karya ilmiah akhir ners pada tanggal 14 Bulan Oktober Tahun 2024 dan telah diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk meraih gelar Ners pada program Studi Profesi Ners Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas dr Soebandi Jember.

#### DEWAN PENGUJI

Penguji 1 : (Umi Sukowati, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,Sp.Mat) (  )

NIDN. ( 8894401019)

Penguji 2 : (Ns. Nora Indrawati, S.Kep.,M.Kes) (  )

NIP. (197503141998032007 )

Penguji 3 : (Lailil Fatkuriyah, S.Kep.,Ns.,M.Kep.,MSN) (  )

NIDN. (0703118802)

Ketua Program Profesi Ners



**Emi Ellya Astutik., S.Kep.,Ns. M.Kep**

**NIDN. 0720028703**

## ABSTRAK

Lestari, Novrinda Saras\*, Fatkuriyah, Lailil\*\*,**Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Pada An.S Dengan Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Ruang Bougenville RSUD dr.Haryoto Lumajang.** Karya Ilmiah Akhir. Program Studi Profesi Ners Universitas dr. Soebandi Jember

**Pendahuluan:** Perawatan anak sakit selama di rawat di rumah sakit menimbulkan krisis dan kecemasan tersendiri bagi anak dan keluarganya. Reaksi anakanak terhadap krisis tersebut dipengaruhi oleh usia perkembangan mereka, pengalaman mereka sebelumnya dengan penyakit, perpisahan atau hospitalisasi. **Tujuan:** bermain puzzle ini dipilih sebagai media bermain terapeutik selama anak menjalani perawatan di rumah sakit untuk mengurangi dampak hospitalisasi akibat prosedur keperawatan. Puzzle merupakan alat permainan asosiatif sederhana. Bermain puzzle tidak hanya memiliki juga membantu untuk perkembangan anak. **Hasil:**Penelitian yang dilakukan menggunakan perhitungan kecemasan menggunakan HARS ditemukan bahwa sebelum dilakukan terapi bermain puzzle pasien mendapatkan skor 22 dengan kategori kecemasan sedang, sedangkan skor kecemasan setelah dilakukan terapi bermain puzzle yaitu 13 dengan kategori kecemasan ringan. Terapi bermain puzzle dapat mengurangi kecemasannya. Anak dapat melatih memorinya dalam bermain puzzle pada saat anak mencoba mengingat kembali potongan gambar, pola, atau kata-kata yang telah dicoba.

Kata kunci : Hospitalisasi, Kecemasan, Terapi Bermain Puzzle

\*Peneliti

\*\*Pembimbing