

POLTEKKES KEMENKES TANJUNGPUR
JURUSAN KEPERAWATAN
PROGRAM STUDI DIII KEPERAWATAN KOTABUMI

Karya Tulis Ilmiah, Mei 2025
Novita Fitrianingsih

PENERAPAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* PADA ANAK DENGAN
MASALAH KECEMASAN AKIBAT HOSPITALISASI DI RUMAH SAKIT
UMUM HANDAYANI KOTABUMI LAMPUNG UTARA

xvi + 59 halaman + 9 tabel + 1 gambar + 5 lampiran

ABSTRAK

Kecemasan merupakan perasaan takut yang tidak jelas, sering kali disertai dengan ketidakpastian, ketidakberdayaan, dan ketidakamanan, yang dapat dipicu oleh hal-hal yang tidak diketahui, terutama saat anak menghadapi pengalaman baru ketika dirawat di rumah sakit. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak dengan masalah kecemasan akibat hospitalisasi di Rumah Sakit Umum (RSU) Handayani Kotabumi Lampung Utara. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan desain deskriptif yang menggambarkan terapi bermain *puzzle* pada 1 responden anak usia 6 tahun yang dilaksanakan di ruang Edelweis RSU Handayani. Pengambilan data dengan cara wawancara, observasi, pemeriksaan fisik dan studi dokumentasi. Hasil tindakan bermain *puzzle* selama 3 hari perawatan adanya penurunan tingkat kecemasan pada an. K dari skor 41 (kecemasan berat) menjadi 14 (kecemasan ringan). Permainan *puzzle* memiliki kemampuan untuk mengalihkan perhatian anak dari rasa takut, yang pada gilirannya dapat membantu mengurangi kecemasan pada anak yang dirawat di rumah sakit. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak yang mengalami masalah hospitalisasi. Simpulan penelitian menggunakan terapi seperti *puzzle* dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam mengatasi kecemasan pada anak-anak yang dirawat di rumah sakit. Diharapkan bagi rumah sakit dapat berkontribusi dalam menyediakan alat-alat untuk terapi bermain pada anak yang dirawat di rumah sakit.

Kata kunci : Hospitalisasi, Kecemasan, Bermain *Puzzle*
Daftar bacaan : 28 (2015-2025)

POLTEKKES MINISTRY OF HEALTH TANJUNGKARANG
NURSING DEPARTMENT
DIII NURSING STUDY PROGRAM KOTABUMI

Karya Tulis Ilmiah, Mei 2025
Novita Fitrianingsih

APPLICATION OF PUZZLE PLAY THERAPY IN CHILDREN WITH
ANXIETY ISSUES DUE TO HOSPITALIZATION AT HANDAYANI
GENERAL HOSPITAL, KOTABUMI, NORTH LAMPUNG"

xvi + 59 pages + 9 tables + 1 figures + 5 attachments

ABSTRACT

Anxiety is a feeling of unclear fear, often accompanied by uncertainty, powerlessness, and insecurity, which can be triggered by unknown things, especially when children face new experiences during hospitalization. This study aims to describe the application of puzzle play therapy in children with anxiety issues due to hospitalization at Handayani General Hospital, Kotabumi, North Lampung. The method used is a case study with a descriptive design that describes the puzzle play therapy on a 6-year-old respondent, conducted in the Edelweis room of Handayani General Hospital. Data collection was done through interviews, observations, physical examinations, and documentation studies. The results of the puzzle play intervention for 3 days showed a decrease in anxiety levels in the child, from a score of 41 (severe anxiety) to 14 (mild anxiety). Puzzle games have the ability to distract children from fear, which in turn can help reduce anxiety in children being treated in the hospital. This is in line with previous research that shows that puzzle play therapy can have a positive impact on children experiencing hospitalization problems. The conclusion of this study is that therapy such as puzzle play can be a useful alternative in overcoming anxiety in children being treated in the hospital. It is expected that hospitals can contribute to providing tools for play therapy for children being treated in the hospital.

Keywords: Hospitalization, Anxiety, Therapy Playing puzzles
Reference: 28 (2015-2025)