

## ABSTRAK

Perubahan perilaku merupakan salah satu dampak *hospitalisasi* pada anak. Anak bereaksi terhadap *stress*. Media *puzzle* dapat menciptakan kreativitas, menyenangkan dan tidak membosankan, melatih anak berpikir logis. Tujuan dari penelitian ini mengetahui pengaruh bermain *puzzle* terhadap penurunan *stress* akibat *hospitalisasi* pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di Ruang Hijir Ismail Rumah Sakit Islam Surabaya.

Desain penelitian *pre eksperimen* dengan jenis *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Mei-18 Mei 2016. Populasi seluruh pasien anak di Ruang Hijir Ismail Rumah Sakit Islam Surabaya sebesar 40 anak. Sampling menggunakan *accidental sampling*. Sampel sebanyak 21 responden. Variabel independen dengan *bermain puzzle* dan dependen *stress hospitalisasi*. Analisis statistik *Wilcoxon signed rank test* dengan taraf signifikansi 0,05.

*Stress* akibat *hospitalisasi* sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* dalam kategori *stress* sedang 14 responden (66,7 %), sedangkan sesudah dilakukan terapi bermain *puzzle* adalah dalam kategori normal 14 responden (66,7 %). Dari hasil penelitian didapatkan *p value* = 0,000 < 0,05 sehingga  $H_0$  diterima.

Ada pengaruh bermain *puzzle* terhadap penurunan *stress* akibat *hospitalisasi* pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di Ruang Hijir Ismail Rumah Sakit Islam Surabaya membantu anak untuk mengekspresikan imajinasi, kreatifitas, intelektual, terapi dan menyenangkan, sehingga dengan bermain *puzzle* dapat menurunkan *stress* pada anak.

**Kata kunci** : Bermain *Puzzle*, *Stress Hospitalisasi*, Pasien Anak Prasekolah