

## ABSTRAK

### **PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE PADA PASIEN DHF DENGAN MASALAH KEPERAWATAN (ANSIETAS) HOSPITALISASI DI RUANG MELATI RUMAH SAKIT ISLAM JEMURSARI SURABAYA**

Oleh : Ayu Choriqa, S.Kep  
Email : [ayu.ns15@student.unusa.ac.id](mailto:ayu.ns15@student.unusa.ac.id)

Anakusia prasekolah memiliki peluang besar untuk mengalami masalah kesehatan jika dikaitkan dengan respon imun dan kekuatan pertahanan dirinya yang belum optimal membuat anak mengalami suatu penyakit yang biasanya sering terjadi yaitu seperti demam tinggi. Penyakit DHF merupakan penyakit yang sering menyerang pada anak-anak dimana gejala awal yaitu mengalami demam tinggi atau hipertermi dimana DHF ini disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes Aegypti* pada anak.

Metode penelitian dalam karya ilmiah ini menggunakan metode kasus dengan subyek yang diteliti sebanyak 2 pasien dengan masalah keperawatan Ansietas dengan diagnosa medis DHF. Penelitian ini dilakukan di Ruang Melati Rumah Sakit Islam Jemursari Surabaya selama 3 hari dengan metode pengumpulan data meliputi pengkajian pada tanggal 14 April – 17 April 2020, menentukan asuhan keperawatan pada pasien dan pemberian terapi bermain puzzle untuk mengatasi ansietas. Dimana puzzle yang digunakan adalah puzzle konstruksi yang cocok digunakan dalam tahap usia anak 3 tahun yang bertujuan untuk menurunkan Ansietas pada hospitalisasi.

Hasil penelitian ini dengan menggunakan *taylor manifest anxiety scale* (TMAS) dengan menggunakan terapi bermain dalam waktu 15 menit dalam sehari 2 kali di dapatkan hasil pada intervensi keperawatan adalah kecemasan anak sudah mulai menurun dan anak mulai percaya diri dan tidak rewel dalam memberikan tindakan infasive guna untuk proses kesembuhan anak dalam Hospitalisasi.

Penulis selanjutnya juga dapat melakukan intervensi keperawatan ini kepada pasien lainnya yang memiliki masalah serupa sebagai bahan perbandingan dalam menganalisis keefektifan intervensi. Dengan menggunakan terapi bermain puzzle untuk menurunkan kecemasan.

**Kata Kunci** :Terapi Bermain Puzzle, Ansietas, Hospitalisasi