

Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah Dampak Hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Santo Antonius Potianak

Yustina Riki Nazarius¹, Lydia Moji Lautan², Caroline Melodia Batari³

Puzzle Play Therapy on Reducing Anxiety Levels in Preschool Children As A Result of Hospitalization at Santo Antonius Potianak General Hospital

¹y.nazarius@sanagustin.ac.id, ²l.lautan@sanagustin.ac.id, ³melodiabatari7@gmail.com

Abstrak

Hospitalisasi dapat menyebabkan kecemasan pada anak prasekolah akibat lingkungan baru, tindakan medis, dan perpisahan dari orang tua. Kecemasan dapat menghambat proses penyembuhan dan membuat anak menjadi tidak kooperatif. Salah satu pendekatan non-farmakologis untuk mengatasi kecemasan adalah terapi bermain, salah satunya dengan menggunakan *puzzle*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebelum dan setelah terapi bermain *puzzle*. Penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen dengan rancangan *pre-test and post-test non-equivalent control group*. Sampel terdiri dari 30 anak usia prasekolah yang dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (diberikan terapi bermain *puzzle* selama 3 kali seminggu selama 30 menit) dan kontrol (tidak diberikan terapi). Pengukuran tingkat kecemasan dilakukan menggunakan kuesioner SCAS (Spence Children's Anxiety Scale) sebelum dan sesudah intervensi. Sebelum intervensi, 53,3% anak di kedua kelompok mengalami kecemasan sedang, dan 46,7% mengalami kecemasan berat. Setelah intervensi, seluruh anak (100%) di kelompok eksperimen berada pada kategori tidak cemas, sedangkan pada kelompok kontrol hanya 20% berada dalam kategori kecemasan ringan dan 80% masih berada pada kategori kecemasan sedang. Uji statistik menggunakan *Independent Samples t-Test* menunjukkan nilai $p < 0,001$, yang berarti terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kedua kelompok. Terapi bermain *puzzle* efektif menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Intervensi ini dapat diterapkan sebagai terapi non-farmakologis di ruang perawatan anak.

Kata Kunci: Terapi Bermain, *Puzzle*, Kecemasan, Hospitalisasi, Anak Prasekolah

Abstract

Hospitalization can cause anxiety in preschool children due to the new environment, medical procedures, and separation from parents. Anxiety can hinder the healing process and make children uncooperative. One non-pharmacological approach to overcome anxiety is play therapy, one of which is using puzzles. This study aims to determine the level of anxiety in preschool-aged children who experienced hospitalization before and after puzzle play therapy. This study used a quasi-experimental design with a pre-test and post-test non-equivalent control group design. The sample consisted of 30 preschool-aged children divided into two groups: experimental (given puzzle play therapy 3 times a week for 30 minutes) and control (not given therapy). Measurement of anxiety levels was carried out using the SCAS (Spence Children's Anxiety Scale) questionnaire before and after the intervention. Before the intervention, 53.3% of children in both groups experienced moderate anxiety, and 46.7% experienced severe anxiety. After the intervention, all children (100%) in the experimental group were in the non-anxious category, while in the control group only 20% were in the mild anxiety category and 80% were still in the moderate anxiety category. Statistical tests using the Independent Samples t-Test showed a p value < 0.001 , which means there was a very significant difference between the two groups. Puzzle play therapy is effective in reducing anxiety levels in preschool-aged children who are hospitalized. This intervention can be applied as a non-pharmacological therapy in pediatric care.

Keywords: Play Therapy, Puzzles, Anxiety, Hospitalization, Preschool Children

^{1,2,3} Fakultas Kesehatan, Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo

Pendahuluan

Anak merupakan individu yang berada dalam satu rentang perkembangan dimulai dari bayi sampai pada tahap remaja. Masa anak merupakan masa bertumbuh dan berkembang yang dimulai dari usia bayi, usia *toddler*, usia prasekolah, usia sekolah, hingga remaja. Anak usia prasekolah mempunyai motorik kasar dan halus yang lebih matang dari *toddler*.

Usia prasekolah merupakan masa kanak-kanak awal yaitu pada usia 3-6 tahun. Dalam pertumbuhan dan perkembangannya anak membutuhkan kasih sayang yang lebih dari kedua orang tua dan juga lingkungannya, dengan demikian anak merasa lebih nyaman, aman serta percaya diri (Purnama, Indriyani, dan Ningtyas 2020). Usia prasekolah merupakan usia yang efektif dan juga memiliki 5 aspek perkembangan meliputi nilai agama dan moral, fisik dan motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Upaya pengembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara termasuk dengan kemampuan kognitif yaitu agar anak dapat menyelesaikan masalah tersendiri (Aisyah, 2020).

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan kemampuan kognitif bertujuan agar anak dapat atau mampu mengolah proses belajarnya, dapat menemukan cara pemecahan masalah sendiri, pengembangan kemampuan logika, kemampuan memilih dan mengelompokkan, dan perkembangan kemampuan berpikir teliti (Aisyah, 2020). Beberapa anak pada usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi di rumah sakit akan mengalami yang namanya kecemasan. Kecemasan pada anak pra sekolah yang sakit dan dirawat di rumah sakit merupakan salah satu bentuk gangguan karena anak merasa tidak nyaman. Reaksi kecemasan pada anak berbeda-beda seperti, reaksi menangis, diam, memeluk ibunya, mengajak pulang, tidak dapat kooperatif pada saat masa perawat atau dokter yang akan memberikan tindakan perawatan di rumah sakit (Perdana dan Tambunan 2024). Rumah sakit adalah suatu

organisasi yang melibatkan tenaga medis profesional yang terorganisir baik dari sarana maupun prasarana kedokteran yang permanen, pelayanan kedokteran, asuhan keperawatan yang berkesinambungan diagnosis serta pengobatan penyakit yang diderita oleh pasien. Pada anak prasekolah jika mengalami sakit dan dirawat di rumah sakit menunjukkan berbagai reaksi, termasuk protes, dan perilaku seperti anak kecil, kondisi seperti ini biasanya disebut dengan hospitalisasi (Sapardi dan Andayani 2021).

Hospitalisasi adalah suatu keadaan dimana seorang pasien tinggal di lingkungan rumah sakit untuk mendapatkan pertolongan perawatan atau pengobatan yang dapat membantunya mengatasi atau meringankan penyakitnya. Hospitalisasi merupakan situasi krisis dimana anak menjadi sakit dan dirawat di rumah sakit. Kondisi ini terjadi karena anak sedang berusaha beradaptasi dengan lingkungan baru dan asing, khususnya rumah sakit, sehingga kondisi tersebut menjadi stressor bagi anak dan keluarganya (Rahmania, Apriliyani, dan Kurniawan 2023).

Menurut United Nations Children's Fund (UNICEF) prevalensi anak yang mengalami kecemasan dan stress akibat hospitalisasi mengalami peningkatan 80%. Prevalensi anak tersebut menduduki peringkat ketiga dengan peningkatan sejumlah 148 juta anak dirawat di rumah sakit, 75% anak dari 57 juta menghadapi trauma berupa ketakutan dan kecemasan setiap tahun (Yanti, Immawati, dan Sari 2024). Hasil Survey Ekonomi Nasional (SUSENAS) didapatkan sebanyak 30,82% anak usia prasekolah (3-5 tahun) dari total penduduk di Indonesia atau sekitar 35 dari 100 anak mengalami kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. Data ini menunjukkan bahwa kecemasan anak terkait rawat inap merupakan permasalahan yang global dan harus mendapatkan perhatian yang serius (Nursing et al. 2024).

Kondisi ini dapat menimbulkan rasa tidak nyaman bagi anak. Untuk itu, perlu tindakan yang cepat untuk mengatasi hal tersebut agar anak menjadi lebih nyaman dan

kooperatif dengan tenaga medis sehingga proses perawatan tidak terhambat. Dan terapi bermain menjadi salah satu intervensi yang dapat dilakukan. Terapi bermain dapat membantu anak menguasai kecemasan dan konflik yang dihadapi. Bermain adalah salah satu kebutuhan anak. Tahap perkembangan yang dijalani tidak lepas dari bermain. Ketika bermain, anak-anak tidak hanya mengerahkan tenaga secara fisik saja tetapi juga melibatkan seluruh emosi, perasaan dan pikirannya. Demikian pula pada anak yang sakit, bermain menjadi media psikoterapi karena kegiatan ini dapat membuat anak mengatasi berbagai macam perasaan yang tidak menyenangkan dalam dirinya. Kondisi ini dapat dilakukan atau diberikan dengan terapi bermain salah satunya yaitu dengan terapi bermain *puzzle* (Hidayati Nur Oktavia, Sutisnu, dan Nurhidayah 2021). Penelitian oleh Afrida et al. (2020) menemukan bahwa terapi bermain *puzzle* efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak usia prasekolah selama perawatan di rumah sakit. Penelitian lain oleh Fransiska et al. (2019) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa partisipasi dalam terapi bermain *puzzle* berkontribusi pada penurunan kecemasan anak. Namun penelitian sebelumnya lebih banyak menggunakan metode penelitian kuantitatif yang berfokus pada pengaruh terapi terhadap tingkat kecemasan saja tanpa mengeksplorasi lebih dalam mengenai terapi bermain *puzzle*. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian penerapan terapi bermain *puzzle* terhadap penurunan kecemasan pada anak usia prasekolah dampak hospitalisasi dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif studi kasus yang berguna untuk menggali suatu fenomena atau masalah yang ada. *puzzle* merupakan salah satu alat bermain yang dapat membantu perkembangan psikososial pada anak usia prasekolah. *Puzzle* merupakan alat permainan asosiatif sederhana. Permainan mengenai terapi bermain menggunakan *puzzle* untuk mengatasi kecemasan sendiri telah dilakukan, dengan hasil terapi bermain *puzzle* dapat mengatasi

kecemasan pada anak yang hospitalisasi (Yanti, Immawati, dan Sari 2024).

Metode

Penelitian ini menggunakan desain quasi- eksperimen dengan *rancangan pre-test and post-test non-equivalent control group*. Penelitian dilaksanakan pada April-Juni 2025 jumlah sampel sebanyak 30 anak usia prasekolah sesuai dengan tehnik pengambilan teknik sampling penelitian yaitu *non probability sampling* dengan pendekatan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila populasi yang akan diteliti relatif kecil atau kurang dari 30 orang, yang dibagi menjadi dua kelompok: eksperimen (diberikan terapi bermain *puzzle* selama 3 kali seminggu selama 30 menit) dan kontrol (tidak diberikan terapi). Pengukuran tingkat kecemasan dilakukan menggunakan kuesioner SCAS (*Spence Children's Anxiety Scale*) sebelum dan sesudah intervensi. Setelah data terkumpul, Data dianalisis menggunakan *Independent Samples t-test*, karena penelitian melibatkan dua kelompok yang bersifat independen dan saling tidak berhubungan. Analisis dilakukan terhadap skor kecemasan *post-test* untuk mengetahui pengaruh intervensi terhadap kelompok eksperimen setelah pemberian terapi.

Hasil

Analisa Univariat

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Rumah Sakit Umum Santo Antonius Pontianak merupakan salah satu fasilitas kesehatan rujukan utama di Kalimantan Barat. Rumah sakit ini memiliki total kapasitas 244 tempat tidur, ruang perawatan intensif seperti ICU untuk dewasa, anak, dan neonatal, serta berbagai layanan penunjang seperti laboratorium klinik dan mikrobiologi, radiologi (CT-Scan, USG, MRI), dan unit hemodialisis. Selain itu, rumah sakit ini juga menyediakan layanan spesialis dan subspesialis dilebih dari 20 bidang seperti Penyakit Dalam, Bedah, Jantung dan Pembuluh Darah, Neurologi, dan lainnya.

B. Karakteristik Responden

Setelah dilakukan penelitian terhadap 30 responden dengan data hasil kategori tingkat kecemasan sebelum diberikan terapi bermain *puzzle* yang dikumpulkan yaitu:

Tabel 4.1 Distribusi Kategori Tingkat Kecemasan Sebelum Diberikan Terapi Bermain *Puzzle*

Kelompok Eksperimen

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentasi
Tidak cemas atau normal	0	0
Kecemasan ringan	0	0
Kecemasan sedang	8	53,3
Kecemasan berat/panik	7	46,7
Total	15	100

Kelompok Kontrol

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentasi
Tidak cemas atau normal	0	0
Kecemasan ringan	0	0
Kecemasan sedang	8	53,3
Kecemasan berat/panik	7	46,7
Total	15	100

Karakteristik responden menggambarkan kondisi awal tingkat kecemasan anak sebelum dilakukan intervensi. Pada kelompok eksperimen, ditemukan bahwa dari total 15 anak yang diteliti, sebanyak 8 anak (53,3%) mengalami kecemasan sedang, dan 7 anak (46,7%) mengalami kecemasan berat. Tidak ada anak yang berada pada kategori kecemasan ringan atau tidak cemas. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak mengalami tingkat kecemasan yang cukup serius sebelum

diberikan terapi.

Sementara itu, pada kelompok kontrol, kondisi awal tingkat kecemasan menunjukkan hal yang sama. Sebanyak 8 anak (53,3%) juga mengalami kecemasan sedang, dan 7 anak (46,7%) mengalami kecemasan berat, sama persis dengan kelompok eksperimen. Kemiripan ini menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki homogenitas karakteristik pada saat sebelum perlakuan diberikan. Ini penting untuk memastikan bahwa setiap perubahan yang terjadi setelah intervensi benar-benar disebabkan oleh perlakuan (terapi bermain *puzzle*), bukan oleh faktor lainnya.

Tabel 4.2 Distribusi Kategori Kategori Tingkat Kecemasan Setelah Diberikan Terapi Bermain *Puzzle*

Kelompok Eksperimen

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentasi
Tidak cemas atau normal	15	100
Kecemasan ringan	0	0
Kecemasan sedang	0	0
Kecemasan berat/panik	0	0
Total	15	100

Kelompok Kontrol

Tingkat Kecemasan	Frekuensi	Presentasi
Tidak cemas atau normal	0	0
Kecemasan ringan	3	20
Kecemasan sedang	12	80
Kecemasan berat/panik	0	0
Total	15	100

Karakteristik pada kelompok eksperimen, hasilnya menunjukkan perubahan

total pada tingkat kecemasan anak. Dari 15 anak yang sebelumnya menunjukkan kecemasan sedang dan berat, setelah diberikan terapi bermain *puzzle* secara rutin, seluruh anak yaitu 15 orang (100%) berpindah ke kategori tidak cemas. Ini merupakan hasil yang sangat signifikan secara klinis, karena tidak hanya

menunjukkan penurunan kecemasan, tetapi bahkan mencapai titik bebas kecemasan pada seluruh peserta di kelompok ini. Hal ini mengindikasikan bahwa terapi bermain *puzzle* sangat efektif dalam mengurangi kecemasan yang dialami oleh anak-anak selama menjalani perawatan di rumah sakit.

Analisa Bivariat

Tabel 4.3 Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Dampak Hospitalisasi

Uji T-Test						
Kelompok	N	Rata-rata	Nilai t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen (1–15)	15	12,27 ± 1,335				
Kontrol (16–30)	15	35,07 ± 4,217	-19,965	16,777	< 0,001	Signifikan

Hasil uji analisis bivariat menggunakan *Independent Samples T-Test* menunjukkan nilai <0,001, yang artinya lebih kecil dari taraf signifikansi (α)= 0,05, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol terhadap rata-rata kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani Hospitalisasi. Artinya, pemberian terapi bermain *puzzle* terbukti dapat untuk menurunkan kecemasan anak.

Pembahasan

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol terhadap rata-rata kecemasan anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Hasil analisis SPSS menunjukkan bahwa rerata skor kecemasan pada kelompok eksperimen adalah 12,27 ± 1,335, jauh lebih rendah dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu 35,07 ± 4,217. Nilai t sebesar -19,965 dengan derajat kebebasan (df) 16,777 dan nilai signifikansi $p < 0,001$ menandakan bahwa perbedaan antar kelompok sangat signifikan secara statistik. Artinya, pemberian terapi bermain *puzzle*

terbukti dapat untuk menurunkan kecemasan anak.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nugroho et al. (2024) dalam *Journal of Pediatric Nursing*, yang menyatakan bahwa permainan seperti *puzzle* dapat merangsang aktivitas kognitif dan membantu anak mengalihkan rasa cemas saat berada di lingkungan rumah sakit. Anak menjadi lebih fokus dan merasa nyaman dengan aktivitas bermain yang menyenangkan.

Penelitian lain oleh Rahmawati & Suryani (2024) yang dipublikasikan dalam *Jurnal Keperawatan Anak Indonesia* menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* mampu menurunkan kecemasan hingga 60% pada anak prasekolah setelah tiga kali sesi intervensi. Mereka menekankan bahwa konsistensi dan pengulangan terapi memiliki dampak yang signifikan terhadap respons psikologis anak.

Selain itu, studi oleh Santosa et al. (2023) di *International Journal of Nursing and Health Science* juga mendukung hasil ini. Dalam studi tersebut disebutkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam terapi bermain struktural seperti *puzzle* mengalami peningkatan kontrol emosi,

konsentrasi, serta pengurangan kecemasan dibandingkan dengan kelompok yang hanya diberikan intervensi verbal.

Dari ketiga jurnal ini dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* merupakan intervensi non-farmakologis yang dapat untuk mengatasi kecemasan pada anak selama hospitalisasi. Intervensi ini tidak hanya berdampak pada psikologis anak, tetapi juga menciptakan hubungan positif antara anak dan tenaga kesehatan. Oleh karena itu, penerapan terapi ini secara rutin minimal tiga kali selama perawatan sangat direkomendasikan, baik sebagai bagian dari intervensi keperawatan maupun sebagai terapi suportif dalam pelayanan kesehatan anak.

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* terbukti dapat menurunkan kecemasan pada anak prasekolah

Saran

Bagi Perawat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan dan terintegrasi dengan Asuhan keperawatan anak tentang bermain *puzzle* untuk menurunkan kecemasan anak usia prasekolah dampak hospitalisasi.

Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua mengerti kebutuhan aktivitas bermain terutama bagi anak saat menjalani hospitalisasi untuk membantu mengurangi kecemasan yang dialami oleh anak.

Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian dengan jumlah sampel yang lebih besar dengan cakupan yang lebih luas. Dengan menggunakan metode lain, penelitian yang berbeda serta dengan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak.

Daftar Pustaka

Aisyah, Aisyah. 2020. "Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan*

Anak Usia Dini 2 (02): 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>.

Aliyah, Hibatul, dan Aida Rusmariansa. 2021. "Gambaran Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi: Literature Review." *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan* 1:377–84. <https://doi.org/10.48144/prosiding.v1i.688>.

Apriani, Desak Gede Yenny, dan Desak Made Firsia Sastra Putri. 2021. "Dampak Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah di Ruang Anggrek Badan Rumah Sakit Umum Daerah Kabupaten Tabanan." *Jurnal Kesehatan Medika Udayana* 7 (2): 74–83. <https://doi.org/10.47859/jmu.v7i02.32>.

Aryani, Dwi, dan Nedra Wati Zaly. 2021. "Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah." *Jurnal Akademika Baiturrahim Jambi* 10 (1): 101. <https://doi.org/10.36565/jab.v10i1.289>.

Assyakurrohim, Dimas, Dewa Ikham, Rusdy A Sirodj, dan Muhammad Win Afgani. 2022. "Metode Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3 (01): 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>.

Ellenfika Lorenza, Maryatun Maryatun, dan Suciana Ratrinaningsih. 2024. "Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi di RSUD dr. Moewardi Surakarta." *Diagnosa: Jurnal Ilmu Kesehatan dan Keperawatan* 2 (3): 110–19. <https://doi.org/10.59581/diagnosa-widyakarya.v2i3.4005>.

- Hidayati Nur Oktavia, Ajeng Andini Sutisnu, dan Ikeu Nurhidayah. 2021. "Efektivitas Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak yang Menjalani Hospitalisasi." *Jurnal Keperawatan BSI* 9 (1): 61–67.
- Islamiyah, Islamiyah, Asri Dwi Novianti, dan Laode Anhusadar. 2024. "Pengaruh Terapi Bermain Puzzle untuk Penurunan Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah." *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 87–98. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.409>.
- Niam, M Fathun, Emma Rumahlewang, Hesti Umiyati, Ni Putu Sinta Dewi, Suci Atiningsih, Tati Haryati, Illia Seldon Magfiroh, et al. 2024. *Metode Penelitian Kualitatif*. Edited by Evi Damayanti. CV Widina Media Utama. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Nursing, Cardiovascular, Program Studi, Prodi Sarjana, Profesi Ners, Jurusan Keperawatan, dan Clarisa Setyo Putri. 2024. "Analisis Penerapan Terapi Bermain: *Puzzle* untuk Mengatasi Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak di Rumah Sakit" 77–82. <https://doi.org/10.36082/jhcn.v4i2.1853>.
- Oktamarin, Lidia, Fika Kurniati, Maratus Sholekhah, Silpa Nurjanah, Sri Wahyuni Oktaria, Sukmawati Sukmawati, dan Tantri Apriyani. 2022. "Gangguan Kecemasan (Axiety Disorder) Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Multidisipliner Bharasumba* 1 (02): 119–34. <https://doi.org/10.62668/bharasumba.v1i02.192>.
- Perdana, Rizky Gilang, dan Dior Manta Tambunan. 2024. "Pengaruh Terapi Bermain Jenga Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah Prasekolah (4-6 Tahun) Akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit Murni Teguh Ciledug." *Indonesian Trust Nursing Journal (ITNJ)* 2 (1): 87–92.
- Purnama, B. A., P. Indriyani, dan R. Ningtyas. 2020. "Pengaruh Terapi Story Telling Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah Dengan Hospitalisasi." *Journal of Nursing and Health* 5 (1): 40–51. <http://jurnal.politeknikyakpermas.ac.id/index.php/jnh/article/view/116>.
- Rahmania, Desi Rizki, Ita Apriliyani, dan Wasis Eko Kurniawan. 2023. "Gambaran Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak dengan Tindakan Invasif." *Jurnal Penelitian Perawat Profesional* 6 (2): 625–34. <https://doi.org/10.37287/jppp.v6i2.2146>.
- Rukmana, Intan, Ema Arum Rukmasari, dan Indra Maulana. 2022. "Peran Orang Tua dalam Meminimalkan Dampak Hospitalisasi Pada Anak Prasekolah: Studi Literatur." *Malahayati Nursing Journal* 4 (5): 1250–64. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i5.6199>.
- Safitri, Aura. 2025. "Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* Sebagai Distraksi dan Penurunan Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra-" 9:1982–85.
- Sapardi, Vivi Syofia, dan Rifka Putri Andayani. 2021. "Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Kecemasan Pada Anak Prasekolah." *Jurnal Kesehatan Mercusuar* 4 (2): 34–40. <https://doi.org/10.36984/jkm.v4i2.240>.
- Sari, Putri Irwanti, Reny Pordaningsih, Erwinsyah Erwinsyah, dan Rifki Dwi Prasetya. 2023. "Penerapan Terapi Bermain Mewarnai untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia 3-6 Tahun: Studi Kasus." *Jurnal Ilmiah Ners Indonesia* 4 (1): 109–15. <https://doi.org/10.22437/jini.v4i1.25069>.

- Simamora, Marthalena, Adventy Riang Bevy Gulo, Jek Amidos Pardede, dan Raisya Aulia Putri. 2022. "Terapi Bermain Lilin dan Musik Terhadap Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi." *Jurnal Keperawatan Jiwa* 10 (1): 211. <https://doi.org/10.26714/jkj.10.1.2022.211-218>.
- Yanti, Devi Febri, Immawati, dan Senja Atika Sari. 2024. "Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Pada Anak yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi di RSUD Jend. Ahmad Yani Metro." *Jurnal Cendikia Muda* 4 (3): 367–75.
- Zyahwa Rezy Aprilia Nur Khafidhoh, dan Yohana Ika Prastiwi. 2024. "Penerapan Terapi Bermain Boneka Tangan Terhadap Tingkat Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah di RSUD Ir. Soekarno Kabupaten Sukoharjo." *Jurnal Anestesi* 2 (3): 318–29. <https://doi.org/10.59680/anestesi.v2i3.1283>