

PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN HOSPITALISASI PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH DI RSUD SLEMAN

THE EFFECT OF PUZZLE PLAY THERAPY ON HOSPITALISATION ANXIETY IN PRESCHOOL CHILDREN AT RSUD SLEMAN

Agnes Erida Wijayanti^{1*}, Yongki Umbu Sebu Kuala², Murgi Handari³, Eny Retna Ambarwati⁴

^{1 2 3} STIKES Wira Husada Yogyakarta

⁴ Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Akbidyo

e-mail: *agneseridawijayanti@yahoo.com

INDEX

Kata kunci: Puzzle, kecemasan, anak usia prasekolah

ABSTRAK

Latar Belakang: Anak usia pra sekolah adalah anak yang berusia 3-6 tahun, usia ini memandang hospitalisasi atau melihat Rumah Sakit merupakan suatu tempat yang menakutkan, sehingga anak mengalami kecemasan jika berada di Rumah Sakit. Apabila anak mengalami kecemasan tinggi saat dirawat di Rumah Sakit, maka besar sekali kemungkinan anak akan mengalami disfungsi perkembangan. Terapi bermain adalah suatu metode psikoterapi untuk membantu anak usia 3-12 tahun mengekspresikan pikiran, perasaan atau emosi mereka dengan lebih baik lewat beragam permainan. Tujuan penelitian: Mengetahui pengaruh terapi bermain Puzzle terhadap kecemasan Hospitalisasi anak pra sekolah di RSUD Sleman. Metode Penelitian: Menggunakan metode pra-eksperimental dengan rancangan one-group pre-post test design. Pengambilan data menggunakan teknik purposive sampling Hasil penelitian: Hasil dari Wilcoxon test dari 30 responden terdapat pengaruh terapi bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah sebelum dan sesudah diberikan Intervensi Permainan Puzzle dengan p value = 0,000 < 0,05 disimpulkan adanya pengaruh yang cukup signifikan pada pemberian terapi permainan puzzle terhadap kecemasan anak akibat hospitalisasi pada anak usia prasekolah di Rumah Sakit Umum Daerah Sleman. Kesimpulan: Terdapat pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah.

Keywords: Puzzle, anxiety, preschool children

Background: Pre-school-age children are children aged 3-6 years, this age perceives hospitalization or sees the hospital as a scary place, so children experience anxiety if they are in the hospital. If children experience high anxiety when hospitalized, they will likely experience developmental dysfunction. Play therapy is a psychotherapeutic method to help children aged 3-12 years express their thoughts, feelings, or emotions better through various games. Objective: To determine the effect of Puzzle play therapy on hospitalization anxiety of preschool children at Sleman Hospital. Research Methods: Using a pre-experimental method with a one-group pre-post test design. Data collection using a purposive sampling technique. Research results: The results of the Wilcoxon test of 30 respondents showed the effect of Puzzle play therapy on Hospitalisation Anxiety in preschool Age Children before and after being given Puzzle Game Intervention with P Value = 0.000 < 0.05, it was concluded that there was a significant effect on the provision of puzzle game therapy on children's anxiety due to hospitalization in

Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Sleman

Agnes Erida Wijayanti, Yongki Umbu Sebu Kuala, Murgi Handari, Eny Retna Ambarwati

preschool age children at Sleman Regional General Hospital. Conclusion: There is an effect of puzzle play therapy on hospitalization anxiety in preschool children

PENDAHULUAN

Tumbuh kembang anak merupakan proses penting yang harus diperhatikan sejak dini, terutama pada periode golden age (0-5 tahun), karena usia ini menjadi fondasi bagi perkembangan fisik, mental, dan sosial anak di masa depan (Chamidah, N., Tjahjono, E., Fadilah, A. R., & Lestari, 2018). Anak usia pra sekolah (3-6 tahun) merupakan kelompok yang rentan mengalami stres dan kecemasan saat menjalani hospitalisasi, karena mereka memandang rumah sakit sebagai tempat yang menakutkan dan asing (Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, 2014). Hospitalisasi sering kali menjadi pengalaman traumatis akibat perubahan lingkungan, keterbatasan aktivitas, serta rasa nyeri yang dialami (Widiyanti, 2023).

Kecemasan yang dialami anak selama rawat inap dapat menghambat proses pemulihan dan berdampak negatif pada perkembangan psikologisnya (Faidah, N., & Marchelina, 2022). Oleh karena itu, intervensi non-farmakologis seperti terapi bermain menjadi penting

untuk mengurangi kecemasan anak. Terapi bermain melalui media puzzle telah terbukti efektif dalam memberikan distraksi, meningkatkan fokus, serta memberikan kesenangan pada anak (Delvecchio E, Salcuni S, Lis A, Germani A, 2019). Permainan puzzle membutuhkan ketelitian dan konsentrasi, sehingga dapat mengalihkan perhatian anak dari rasa takut dan cemas (Anisha, N., & Lestari, 2022). Selain itu, puzzle juga mampu meningkatkan koordinasi mata dan tangan serta kemampuan kognitif seperti daya ingat dan logika matematika (Rahayu Khoerunnisa, Muqodas and Justicia, 2023)

Penelitian Fitriani, Santi, & Rahmayanti (2017) menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle memiliki pengaruh signifikan terhadap penurunan kecemasan anak pra sekolah selama hospitalisasi. Hasil studi kasus oleh Ayu Fibiyaniti et al. (2024) juga menemukan bahwa terapi bermain puzzle mampu menurunkan tingkat kecemasan dari sedang menjadi tidak cemas pada responden pertama, dan dari berat

Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Sleman

Agnes Erida Wijayanti, Yongki Umbu Sebu Kuala, Murgi Handari, Eny Retna Ambarwati

menjadi ringan pada responden kedua. Meskipun begitu, penerapan terapi bermain di RSUD Sleman masih terbatas pada kegiatan mewarnai, dan belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas terapi bermain puzzle.

Berdasarkan studi pendahuluan di RSUD Sleman pada bulan Januari selama dua minggu, tercatat 43 pasien anak usia pra sekolah yang menjalani rawat inap. Hasil wawancara dengan perawat di ruang anak Melati menunjukkan bahwa terapi bermain belum optimal dan belum menggunakan media puzzle.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) periode 2019-2022, sekitar 10-12% anak di Indonesia pernah mengalami rawat inap karena penyakit seperti ISPA, diare, demam berdarah, dan pneumonia. Meskipun BPS tidak secara spesifik mengumpulkan data mengenai kecemasan hospitalisasi, berbagai penelitian lokal menunjukkan bahwa anak-anak yang dirawat inap mengalami tingkat kecemasan yang signifikan selama proses hospitalisasi. Data ini menunjukkan perlunya perhatian lebih terhadap aspek psikologis anak sakit yang menjalani perawatan medis di rumah sakit. Di

Kabupaten Sleman, rata-rata terdapat sekitar 250-280 kasus anak yang dirawat inap per tahun selama periode 2019-2022 (Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini penting untuk dilakukan guna menguji pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan tingkat kecemasan anak usia pra sekolah selama hospitalisasi. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan praktik keperawatan anak yang lebih humanis dan berbasis evidence, serta menjadi rujukan dalam penerapan terapi non-farmakologis di ruang rawat anak.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan adalah rancangan penelitian pra-experimental one-group pra-posttest design. Jenis penelitian yang mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok subjek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah diberikan intervensi. Pengujian sebab akibat dilakukan dengan cara membandingkan

hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui pengaruh pemberian terapi bermain puzzle terhadap kecemasan anak usia pra sekolah. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei-Juli 2023. Penelitian ini dimulai dengan tahap studi pendahuluan yang dilakukan di Ruang Melati ruang rawat Inap Anak RSUD Sleman. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah (3-6) tahun dari 3 bulan terakhir mulai dari bulan November, Desember, Januari dengan anak usia pra sekolah berjumlah 43 orang yang dirawat di ruang Melati RSUD Sleman. Jumlah sampel 30 orang yang diambil dengan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria yang ditentukan. Untuk melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner yang dikembangkan berdasarkan teori kecemasan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner modifikasi DASS 42 (*Depression Anxiety Stress Scale*) yang dibuat oleh Masulili (2011) pada Penelitian Pengaruh Metode Bimbingan Imajinasi Rekaman Audio Pada Anak Usia Sekolah Terhadap Stress Hospitalisasi di Rumah Sakit Di Kota Palu.

Kemudian Puzzle yang digunakan disini, adalah lukisan perawat dan anak yang sedang dirawat di Rumah Sakit yang dirancang oleh peneliti, pengolahan data menggunakan computer (Aplikasi SPSS 20). Pengujian dijalankan dua kali, sebelum tindakan dilakukan (pretest) dan setelah tindakan dilakukan (posttest). Tes pertama dilakukan untuk mengetahui tingkat kecemasan anak hospitalisasi sebelum memperoleh terapi bermain dengan puzzle. Setelah anak menerima terapi bermain dengan puzzle sambil memberikan penjelasan arti gambar selama 20 menit, Terapi bermain ini diberikan selama 2x, Setelah diberikan terapi bermain puzzle selama 2x hari berikutnya peneliti memberikan posttest. Uji Validitas dan reliabilitas kuesioner modifikasi Depression Anxiety Stress Scale 42 (DASS 42) dilakukan oleh peneliti di PKU Muhammadiyah Yogyakarta dengan 10 responden sejumlah 22 pertanyaan dengan nilai uji validitas 0,822 sampai dengan 0,969 dan r tabel 0,632 sehingga dinyatakan valid, sedangkan hasil uji reliabilitas dengan nilai Alpha Cronbach 0,987 sehingga semua pertanyaan dalam kuesioner hospitalisasi dinyatakan sangat reliable.

HASIL

Analisis Univariat

Analisis ini dilakukan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Responden dalam penelitian ini berjumlah 30 orang responden. Berikut merupakan analisis penelitian:

Tabel 1.
Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur, jenis kelamin, karakteristik saudara, jumlah anggota keluarga dan pengalaman rawat inap

Karakteristik	Tingkatan	Frekuensi (n)	Presentase (%)
Umur	3-4 tahun	20	66,7
	4-5 tahun	1	3,3
	5-6 tahun	9	30,0
Jenis Kelamin	Laki-laki	13	43,3
	Perempuan	17	56,7
Karakteristik saudara	1 saudara	12	40,0
	2 saudara	8	26,7
	3 saudara	7	23,3
	>3 saudara	3	10,0
Jumlah anggota keluarga	3 orang	12	40,0
	4 orang	9	30,0
	>4 orang	9	30,0
Pengalaman rawat inap	Pengalaman ke-1	18	60,0
	Pengalaman ke-2	9	30,0
	Pengalaman ke-3	3	10,0
Total		30	100,00

Analisis Bivariate

Analisis ini dilakukan dengan menghubungkan variabel independen dan dependen yaitu pengaruh terapi bermain dengan puzzle pada kecemasan anak dengan hospitalisasi.

Tabel 2. Hasil Analisis uji Wilcoxon skor kecemasan sebelum dan setelah terapi bermain puzzle

Waktu	Tingkat Kecemasan			F	Mean	P
	Berat	Sedang	Ringan			
Sebelum	2 (6,7%)	28 (93,3 %)	0	30	2,67	0,000
Setelah	0	8 (27,7%)	22 (73,3 %)	30	1,73	

Berdasarkan hasil analisis kecemasan setelah diberikan terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah, tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah setelah diberikan terapi bermain puzzle mengalami penurunan. Kecemasan sedang sebanyak 8 responden (26,7%) dan kecemasan ringan sebanyak 22 responden (73,3%). Hasil ini menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan anak setelah diberikan terapi bermain. Anak menjadi lebih kooperatif terhadap perawat dan komunikasi menjadi lebih baik.

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui perbedaan nilai rata-rata tingkat kecemasan pada anak akibat kecemasan hospitalisasi sebelum dan setelah terapi bermain puzzle adalah nilai mean sebelum diberikan terapi bermain puzzle 2,67 dan setelah diberikan terapi bermain mean sebesar 1,73. Berdasarkan uji statistic Wilcoxon Range Test diperoleh p value 0,000 ($p < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terapi bermain puzzle pada anak dengan kecemasan hospitalisasi



Gambar 1 Peneliti dengan anak melakukan intervensi Terapi Bermain dengan Puzzle



Gambar 2 Puzzle Bermain Perawat dan Anak

PEMBAHASAN

Hospitalisasi bagi anak merupakan pengalaman yang tidak menyenangkan. Lingkungan yang baru bagi anak menjadi alasan utama kecemasan anak. Rata-rata anak menolak berinteraksi dengan orang baru, reaksi penolakan anak ditandai dengan menangis, diam, bahkan langsung berkata “tidak mau”. Untuk itu, pada saat pertemuan pertama antara peneliti dengan anak, rata-rata anak langsung menunjukkan reaksi penolakan, sehingga peneliti perlu melakukan pendekatan pada anak dengan dengan orang tua dan menerapkan caring yang dilakukan dengan cara memberikan rasa nyaman pada anak, berkenalan dengan anak sambil memberikan sentuhan.

Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian untuk mengajak anak bermain. Mendengar kata bermain reaksi anak menjadi berubah karena bermain adalah hal menyenangkan bagi anak dan

merupakan bagian dari proses tumbuh kembang anak. Bermain di rumah sakit menjadi media bagi anak untuk mendistraksi perasaan tidak nyaman dari proses pengobatan yang dijalani anak. Anak menjadi tertarik ketika peneliti menunjukkan permainan puzzle dengan gambar yang menarik perhatian yang telah dirancang oleh peneliti. Berdasarkan informasi orang tua, anak pernah bermain puzzle namun dengan tema dan gambarnya berbeda. Kombinasi warna dan gambar dari permainan puzzle membuat suasana hati anak lebih baik.

Dalam proses bermain puzzle, peneliti selalu menjelaskan maksud dari gambar dalam beberapa potongan gambar dalam bentuk kayu yang ada pada potongan yang dilalui anak. Seperti gambar perawat menyuntik anak, gambar alat infus, gambar ruang perawatan anak, serta gambar gigi bersih, ekspresi anak yang seharusnya saat perawat memberikan tindakan, serta menjelaskan ketika anak menolak tindakan akan memperlambat proses penyembuhan sehingga membuat anak menjadi lama dirumah sakit dan menjelaskan ketika anak menerima

tindakan keperawatan akan mempercepat proses penyembuhan sehingga anak dapat bertemu dengan teman-teman. Permainan puzzle dimainkan oleh peneliti dan anak, rasa penasaran anak terhadap gambar, keinginan anak untuk berhasil menyusun puzzle dan adanya reward ketika anak membuat perasaan anak menjadi senang sehingga perasaan cemas akibat hospitalisasi menjadi teralihkan.

Respon anak sebelum diberikan terapi dan setelah diberikan terapi mengalami perbedaan yang signifikan. Hal ini ditandai dengan pertemuan kedua antara anak dengan peneliti, anak tampak sangat kooperatif. Berdasarkan informasi dari orang tua, anak tidak mengalami reaksi penolakan saat perawat memberikan tindakan berbeda saat sebelum anak diberikan terapi bermain puzzle.

Hasil penelitian ini didukung oleh (Pratiwi, W., Immawati, I., & Nurhayati, 2023) yang menyatakan terdapat pengaruh terapi puzzle terhadap kecemasan pasien anak usia preschool yang dirawat, ditandai dengan Hasil penelitian diperoleh kecemasan sebelum diberikan terapi bermain puzzle pada

pasien anak usia preschool adalah rata-rata 4,00 dan sesudah dengan rata-rata 2,00. Melalui terapi bermain kecemasan akibat hospitalisasi akan menurun, dengan demikian anak dapat mengekspresikan rasa sedih, tertekan, stress dan menghapus segala kesedihan dan menciptakan gambaran-gambaran yang membuat anak kembali merasa bahagia, membangkitkan masa-masa indah yang pernah dialami bersama dengan orang-orang yang dicintai (Setiawati, E., 2019).

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, 2022) yang menunjukkan ada perubahan respon kecemasan anak sebelum diberikan terapi bermain dan setelah diberikan terapi bermain. Aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak di rumah sakit dapat memberikan keuntungan meningkatkan hubungan antara klien (anak dan keluarga) dan perawat karena dengan melaksanakan kegiatan bermain perawat mempunyai kesempatan untuk membina hubungan baik dan menyenangkan baik dengan anak maupun keluarganya.

Selain itu, pada penelitian (Noverita, Mulyadi, 2017) menunjukkan

bahwa ada perbedaan yang signifikan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terapi bermain pada anak prasekolah dengan nilai P. Value 0,000. Permainan yang dilakukan dirumah sakit dapat memberikan manfaat berupa pengalihan dan menyebabkan rileksasi, membantu mengurangi kecemasan akibat perpisahan, merasa nyaman dilingkungan yang asing, sebagai alat untuk mencapai tujuan terapiutik dan sebagai alat untuk mengekspresikan ide-ide serta minat (Wong, 2016). Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh (Pribadi, T., Elsanti, D., & Yulianto, 2018) perbedaan nilai rerata kecemasan sebelum (20,2) dan setelah diberikan terapi bermain (149) dengan nilai P value 0,00 membuktikan bahwa terapi bermain efektif untuk mengurangi kecemasan yang dirasakan anak saat berada di rumah sakit. Penelitian lain oleh (Aini, N dan Aridina, 2016) juga membuktikan bahwa terapi dapat menurunkan tingkat kecemasan hospitalisasi pada anak usia prasekolah.

Hasil ini juga didukung dari hasil pengamatan peneliti saat diberikan terapi bermain puzzle anak tampak kooperatif saat diajak bermain puzzle,

anak tampak senang dan antusias untuk bermain, dan dalam proses bermain anak juga mau diajak komunikasi serta adanya dukungan dari orang tua yang mendampingi anaknya saat bermain. Setelah diberikan intervensi terapi bermain puzzle juga anak tampak lebih tenang ketika perawat mau melakukan tindakan keperawatan, anak sudah tidak cemas dan mau diajak komunikasi oleh perawat. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan hospitalisasi.

Menurut asumsi peneliti bahwa ada perbedaan sebelum diberi terapi bermain puzzle dan setelah diberi terapi bermain puzzle dapat dilihat bahwa sebelum diberi terapi bermain puzzle ada anak yang mengalami cemas berat lebih dominan dari pada anak yang mengalami kecemasan ringan, setelah diberi terapi bermain puzzle anak yang cemas berat mengalami penurunan menjadi cemas ringan. Hal ini membuktikan bahwa ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap respon kecemasan anak usia pra sekolah di ruang Melati RSUD Sleman.

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dan sumber informasi serta dapat membandingkan efektifitas berbagai bentuk terapi nonfarmakologi seperti terapi bermain lainnya dalam mengurangi kecemasan agar didapatkan terapi yang efektif dan dapat dikembangkan pada penulisan karya ilmiah selanjutnya.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan Berdasarkan bahwa terapi bermain puzzle efektif mengurangi kecemasan anak akibat hospitalisasi di Ruang Melati RSUD Sleman. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi terapi non-farmakologi bagi perawat yang diterapkan pada anak yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N dan Aridina, L.M. (2016) *Asuhan Keperawatan pada Sistem Endokrin dengan Pendekatan NANDA NIC NOC*. Jakarta: Salemba Medika.
- Anisha, N., & Lestari, F. (n. d. . (2022) 'Penerapan Terapi Bermain Puzzle Untuk Mengatasi Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Saat Hospitalisasi'.

- Chamidah, N., Tjahjono, E., Fadilah, A. R., & Lestari, B. (2018) 'Standard growth charts for weight of children in East Java using local linear estimator', *Journal of Physics: Conference Series*, p. 1097 (1).
- Delvecchio E, Salcuni S, Lis A, Germani A, D.R.D. (2019) 'Hospitalized Children: Anxiety, Coping Strategies, and Pretend Play.', *Front Public Health*, 6(7), p. 250. Available at: <https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00250>
- Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman (2021) *Laporan Tahunan Kesehatan 2020*. Sleman: Dinkes Sleman.
- Faidah, N., & Marchelina, T. (2022) 'Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Yang Dirawat Di Rumah Sakit Mardi Rahayu Kudus.', *Jurnal STIKES Cendikia Utama Kudus*, pp. 218-228.
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022) 'Terapi Bermain (Puzzle) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stres Hospitalisasi: Literatur Review', *Journal of Nursing Practice and Science*, 1((1)), pp. 28-40.
- Noverita, Mulyadi, & M. (2017) 'Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia 3- 5 Tahun Yang Berobat Di Puskesmas', *Jurnal Ilmu Keperawatan.*, 8((1)), pp. 87-99.
- Pratiwi, W., Immawati, I., & Nurhayati, S. (2023) 'Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Rsud Jend. Ahmad Yani Metro', *Jurnal Cendikia Muda* [Preprint].

Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan hospitalisasi pada anak usia pra sekolah di RSUD Sleman

Agnes Erida Wijayanti, Yongki Umbu Sebu Kuala, Murgi Handari, Eny Retna Ambarwati

- Pribadi, T., Elsanti, D., & Yulianto, A. (2018) 'Reduction of Anxiety in Children Facing Hospitalization by Play Therapy: Origami and Puzzle in Lampung-Indonesia', *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 1((1)), pp. 29-35.
- Rahayu Khoerunnisa, S., Muqodas, I. and Justicia, R. (2023) 'Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun', *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), pp. 49-58. Available at: <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>.
- Setiawati, E., & S. (2019) 'Pengaruh terapi bermain dalam menurunkan kecemasan pada anak sebagai dampak hospitalisasi di RSUD Ambarawa', *Indonesian Journal of Midwifery*, 2((1)), pp. 17-22.
- Widiyanti, W. (2023) 'An Overview of the Anxiety Level of Preschool Children Based on the Frequency of Hospitalization in the Children's Room of the II.Prof.Dr.J.A Latumeten Ambon Children's Hospital', *Jurnal Ilmiah Kedokteran dan Kesehatan*, 2((1)).
- Wong, D.. (2016) *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatrik*. Jakarta: EGC.
- Wowiling, F. E., Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2014) 'Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah Akibat Hospitalisasi Di Ruang Irina E Blu Rsup. Prof. Dr. RD Kandou Manado.', *Jurnal Keperawatan*, 2(3).