PENGARUH PEMBERIAN TERAPI BERMAIN “PUZZLE” TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK PRASEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI DI RUMAH SAKIT PKU MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

Sonia Kusuma Wardani¹, Siti Arifah², Istinengtiyas Tirta Suminar³
soniakww.02@gmail.com¹, siti.arifahunisa@gmail.com², istinengtyas.ts@unisayogya.ac.id³
Universitas Aisyiyah Yogyakarta

ABSTRAK

Hospitalisasi (Perawatan inap) pada anak usia prasekolah kerap menimbulkan rasa cemas yang dapat menghambat proses penyembuhan dan memengaruhi perkembangan psikososial mereka. Salah satu metode yang digunakan untuk mengurangi kecemasan tersebut adalah terapi bermain puzzle. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah yang dirawat inap di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan pendekatan pre-test dan post-test. Sebanyak 30 anak prasekolah yang sedang menjalani rawat inap dipilih dengan teknik purposive sampling berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditentukan. Tingkat kecemasan anak diukur menggunakan kuesioner Preschool Anxiety Scale sebelum dan sesudah mereka mengikuti sesi terapi bermain puzzle selama 15 hingga 30 menit. Analisis data dilakukan dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil menunjukkan adanya penurunan kecemasan yang signifikan secara statistik ($p\text{-value} = 0,000$). Sebelum intervensi, sebagian besar anak mengalami kecemasan dalam kategori sedang (80%), sementara setelah terapi, sebagian besar berada pada kategori kecemasan ringan (66,7%). Temuan ini membuktikan bahwa terapi bermain puzzle efektif untuk menurunkan kecemasan pada anak prasekolah selama masa perawatan di rumah sakit. Oleh karena itu, terapi ini direkomendasikan sebagai salah satu pendekatan non-obat dalam penanganan anak yang dirawat inap.

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

ABSTRACT

Hospitalization in preschool children often causes anxiety that can hinder the healing process and affect their psychosocial development. One method used to reduce anxiety is puzzle play therapy. This study aims to evaluate the effect of puzzle play therapy on the anxiety level of hospitalized preschool children at PKU Muhammadiyah Yogyakarta Hospital. This study used a pre-experimental design with a pre-test and post-test approach. A total of 30 preschool children who were undergoing hospitalization were selected using purposive sampling technique based on predetermined inclusion criteria. Children's anxiety levels were measured using the Preschool Anxiety Scale questionnaire before and after they attended a 15 to 30 minute puzzle play therapy session. Data were analyzed using Wilcoxon Signed Rank Test. Results showed a statistically significant decrease in anxiety ($p\text{-value} = 0.000$). Before the intervention, most children experienced anxiety in the moderate category (80%), while after therapy, most were in the mild anxiety category (66.7%). These findings prove that puzzle play therapy is effective in reducing anxiety in preschool children during hospitalization. Therefore, this therapy is recommended as one of the non-drug approaches in the treatment of hospitalized children.

Keywords: Hospitalization, Anxiety, Play Therapy, Puzzle, Preschool Children.

PENDAHULUAN

Anak pra sekolah adalah masa pertumbuhan dan perkembangan antara usia 3 hingga 6 tahun. Pada masa prasekolah, perkembangan dalam hal berpikir, berbahasa, dan aspek sosial sangatlah krusial, sementara laju pertumbuhan fisik cenderung lebih lambat dibandingkan kemajuan kognitif dan keterampilan motorik (Pramudita & Maryatun, 2023).

Kondisi yang baik akan mendorong pertumbuhan dan perkembangan, sedangkan kondisi yang buruk akan menghambatnya. Anak-anak yang pertama kali berada di rumah sakit mungkin merasa asing dengan lingkungannya dan dapat mengalami gangguan yang dapat menghambat pertumbuhan.

Menurut data WHO, pada tahun 2020 tercatat sekitar 152 juta anak menjalani perawatan di rumah sakit. Di tiga negara dengan populasi terbesar, terdapat anak-anak usia prasekolah yang menerima layanan kesehatan di 958 fasilitas, sebagaimana dilaporkan oleh UNICEF. Di Indonesia sendiri, lebih dari lima juta anak dirawat di rumah sakit setiap tahunnya, yang sering kali memicu kecemasan bagi keluarga dan orang tua. Sementara itu, National Centre for Health Statistics memperkirakan bahwa setiap tahun terdapat sekitar 3 hingga 5 juta anak di bawah usia 15 tahun yang harus dirawat inap. Hospitalisasi merupakan proses perawatan yang dilakukan di rumah sakit, baik karena kondisi darurat maupun kebutuhan medis terencana, yang mengharuskan anak untuk tinggal dan menjalani terapi hingga dinyatakan pulang (Yulianti, 2020). Anak usia prasekolah kerap memandang hospitalisasi di rumah sakit sebagai bentuk hukuman yang membuat mereka merasa takut terhadap prosedur medis yang akan dijalani (Shitah & Purnama, 2018). Selama dirawat, anak biasanya dibatasi gerakannya dan dianjurkan untuk banyak beristirahat. Kondisi ini sering menimbulkan rasa kecewa pada anak, yang pada akhirnya dapat memicu peningkatan kecemasan (Saputro et al., 2017). Anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi sering menunjukkan reaksi seperti menangis, rewel, sulit tidur, bahkan menolak tindakan medis yang diberikan. Jika tidak ditangani dengan baik, kecemasan ini dapat berdampak negatif terhadap proses penyembuhan dan meningkatkan risiko trauma jangka panjang. Hospitalisasi dapat memberikan dampak kurang baik bagi tumbuh kembang anak. Suasana dan lingkungan rumah sakit sering kali menjadi sumber stres dan rasa cemas bagi anak-anak (Marni & Ambarwati, 2019).

Rasa cemas adalah emosi yang paling sering dirasakan oleh anak-anak yang menjalani perawatan di rumah sakit. Bentuk kecemasan yang kerap muncul antara lain menangis dan rasa takut terhadap orang yang belum dikenal (Marni & Ambarwati, 2019). Anak-anak sering kali merasakan ketidaknyamanan dan kesakitan selama menjalani perawatan di rumah sakit. Tidak jarang mereka menganggap pengalaman tersebut sebagai bentuk hukuman, yang memicu perasaan malu, bersalah, atau takut. Reaksi yang muncul bisa berupa perilaku agresif seperti marah dan memberontak, serta ekspresi verbal berupa ucapan bernada marah atau penolakan untuk bekerja sama dengan tenaga medis. Jika situasi ini terjadi, maka hal tersebut dapat menghambat jalannya proses perawatan (Pulungan et al., 2017). Apabila kecemasan yang dirasakan anak tidak segera ditangani dan berlangsung dalam jangka waktu lama, hal ini dapat memicu rasa kecewa terhadap orang tua. Anak mungkin mulai menunjukkan sikap menarik diri, tidak peduli terhadap kehadiran orang tua, memilih untuk diam, serta menolak diberi tindakan medis. Dalam kondisi yang lebih serius, pengalaman dirawat di rumah sakit dapat meninggalkan trauma setelah anak pulang. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu media atau sarana yang mampu membantu anak mengekspresikan rasa cemasnya selama menjalani perawatan, guna meminimalkan dampak negatif dari hospitalisasi (Dayani, Noer Ella, 2015).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk membantu mengurangi kecemasan pada anak selama menjalani perawatan di rumah sakit adalah melalui terapi bermain (Atikah, 2022). Kegiatan bermain berperan sebagai rangsangan penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara maksimal. Selain menjadi bagian esensial dalam kehidupan anak, bermain juga terbukti efektif dalam membantu anak menghadapi serta mengelola rasa cemas. Melalui aktivitas ini, anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan emosinya dengan lebih bebas (Taqiyah et al., 2022).

Menurut penelitian sebelumnya oleh Manalu1 et al., (2018) Aktivitas bermain puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif untuk membantu meredakan kecemasan pada anak. Selain itu, permainan ini termasuk dalam jenis terapi bermain yang sesuai dengan tahap perkembangan emosional anak. Puzzle tidak hanya melatih kemampuan berpikir dan konsentrasi, tetapi juga mendorong anak untuk memahami konsep yang kompleks serta mencari cara menyusun potongan-potongan agar membentuk gambar yang utuh. Di samping itu, bermain puzzle juga bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan motorik halus anak secara bertahap (Asmarani et al., 2023).

Hasil studi awal di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta menunjukkan bahwa selama satu tahun terakhir, terdapat sebanyak 427 anak prasekolah yang menjalani perawatan inap, dengan rata-rata kunjungan sekitar 22 hingga 25 anak setiap bulannya. Wawancara dengan 7 orang tua pasien menunjukkan bahwa anak-anak mereka menunjukkan berbagai reaksi kecemasan saat dirawat, seperti menangis terus-menerus, kesulitan tidur, menolak makan, hingga menolak tindakan medis dengan mengajak pulang. Hasil observasi juga mengindikasikan bahwa terapi bermain masih jarang digunakan sebagai intervensi non-farmakologi dalam menangani kecemasan anak akibat hospitalisasi. Penelitian ini difokuskan pada masalah kecemasan yang dialami anak-anak yang dirawat di bangsal Ibnu Sina Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Berdasarkan kondisi, data, dan fenomena yang ditemukan, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih lanjut dalam sebuah studi berjudul “Pengaruh Terapi Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta.” Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana terapi bermain puzzle dapat memengaruhi tingkat kecemasan anak usia prasekolah, sedangkan tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk membandingkan tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh pemberian terapi bermain Puzzle terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Desain Penelitian ini menggunakan desain Pra-Eksperimental dengan group pre-post test design untuk mengungkap hubungan sebab akibat antara terapi bermain puzzle dan tingkat kecemasan anak prasekolah akibat hospitalisasi. Dalam penelitian ini, responden diberikan pre-test menggunakan kuisisioner *Preschool Anxiety Scale* sebelum intervensi, kemudian diberikan terapi bermain puzzle selama 15-30 menit, dan selanjutnya dilakukan post-test untuk melihat perubahan tingkat kecemasan anak.

Sumber data dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang dirawat inap di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, dengan jumlah 30 responden yang memenuhi kriteria inklusi, seperti anak yang dalam keadaan sadar, dapat diajak komunikasi, dan baru pertama kali menjalani rawat inap. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuisisioner *Preschool Anxiety Scale*, yang diisi oleh orang tua responden untuk menilai tingkat kecemasan anak sebelum dan sesudah terapi. Selain itu, terapi bermain puzzle diberikan sebagai intervensi untuk mengalihkan perhatian anak dan membantu mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi. Analisis data dilakukan menggunakan *Microsoft Excel* dan *SPSS*. Analisis univariat digunakan untuk menggambarkan karakteristik responden dan tingkat kecemasan sebelum serta sesudah intervensi. Sementara itu, analisis bivariat dilakukan menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam tingkat kecemasan sebelum dan sesudah terapi. Jika nilai $p < 0,05$, maka terapi bermain puzzle dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap penurunan

kecemasan anak prasekolah selama menjalani hospitalisasi.

Penelitian ini telah mendapatkan persetujuan dari Komisi Etik Penelitian Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta dengan No.00313/KT.7.4/XII/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden

Table 1. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta

Variabel	Kategori	N	%
Usia	3-4 tahun	13	43.3%
	5-6 tahun	17	56.7%
Total		30	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa anak yang berusia 3-4 tahun 13 responden atau (43.3%) dan yang berusia 5-6 tahun 17 responden atau (56.7%)

Table 2. Distribusi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta

Variabel	Kategori	N	%
Jenis kelamin	Laki laki	14	46.3%
	Perempuan	16	53.3%
Total		30	100%

Berdasarkan Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa distribusi jenis kelamin, jumlah responden laki-laki dalam penelitian ini adalah 14 orang (46,7%), sedangkan responden perempuan berjumlah 16 orang (53,3%). Penelitian yang dilakukan oleh Mansur, (2019) mengungkapkan bahwa anak perempuan cenderung lebih terbuka dalam menunjukkan kecemasan dibandingkan anak laki-laki. Mereka lebih sering menangis, menolak tindakan medis, dan mencari kedekatan emosional dengan orang tuanya selama berada di rumah sakit. Sebaliknya, anak laki-laki lebih sering menahan emosinya dan merespons kecemasan dengan sikap defensif atau agresif. Sementara itu, hasil studi dari Setiawati & Sundari, (2019) menunjukkan bahwa terapi bermain efektif dalam menurunkan kecemasan pada anak prasekolah, baik perempuan maupun laki-laki. Meski demikian, anak perempuan biasanya menunjukkan respons yang lebih cepat terhadap terapi karena mereka lebih ekspresif dalam mengungkapkan perasaannya.

Tabel 3. Distribusi Tingkat Kecemasan Sebelum Pemberian Terapi Bermain Puzzle Anak Prasekolah Di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta

Variabel	Kategori	N	%
Tingkat kecemasan sebelum Pemberian terapi bermain <i>Puzzle</i>	Gejala Ringan	1	3.3%
	Gejala sedang	24	80.0%
	Gejala berat	5	16.7%
	Gejala sangat berat	0	0%
Total		30	100.0%

Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat kecemasan yang diukur menggunakan kuesioner Preschol Anxiety Scale sebelum diberikan intervensi terapi bermain puzzle tertinggi yaitu mengalami kecemasan sedang sebanyak 23 responden dengan presentase (76.7%) lalu terendah yaitu ada kecemasan ringan hanya 1 responden dengan presentase (3.3%) dan kecemasan sangat berat juga 1 responden dengan presentase (3.3%) penelitian ini juga sejalan dengan pendapat (Wong, 2008). yang menyebutkan bahwa hospitalisasi dapat menyebabkan kecemasan pada anak karena perasaan terpisah dari orang tua, ketakutan terhadap prosedur medis, serta lingkungan rumah sakit yang asing. (Wong, 2008) juga menjelaskan bahwa anak-anak yang mengalami kecemasan hospitalisasi dapat

menunjukkan berbagai respons, seperti menangis, rewel, sulit tidur, atau menolak tindakan medis. Anak usia prasekolah umumnya masih kesulitan beradaptasi dengan lingkungan baru yang asing bagi mereka. Dalam menghadapi situasi yang tidak familiar, anak sering kali menunjukkan respons emosional seperti menangis. Reaksi ini dapat memicu stres, yang membuat mereka enggan bekerja sama dengan orang di sekitarnya dan berpotensi meningkatkan tingkat kecemasan yang mereka rasakan (Saputro & Fazrin, 2020).

Tingkat Kecemasan Sesudah Pemberian Terapi Bermain Puzzle Anak Prasekolah Di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta

Tabel 4. Distribusi Karakteristik Tingkat Kecemasan Anak Sesudah Pemberian Terapi Bermain Puzzle

Variabel	Kategori	N	%
Tingkat kecemasan sesudah Pemberian terapi bermain <i>Puzzle</i>	Gejala Ringan	20	66.7%
	Gejala sedang	10	33.3%
	Gejala berat	0	0%
	Gejala sangat berat	0	0%
Total		30	100.0%

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil setelah diberikan intervensi terapi bermain puzzle rata-rata mengalami kecemasan ringan sebanyak 20 responden dengan presentase (66.7%) lalu kecemasan sedang sebanyak 10 responden (33.3%) Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diberikan terapi bermain puzzle, sebagian besar anak berada pada kategori kecemasan ringan. Beberapa anak masih mengalami kecemasan sedang, tetapi tidak ada lagi anak yang mengalami kecemasan berat maupun sangat berat. Hal ini menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle dapat membantu mengurangi kecemasan yang dialami anak selama hospitalisasi. Secara teori, terapi bermain puzzle membantu anak-anak dalam mengalihkan fokus dari lingkungan rumah sakit yang menegangkan ke aktivitas yang menyenangkan dan menantang secara kognitif.

Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Rumah Sakit

Tabel 5. Pengaruh Pemberian Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan anak Prasekolah Akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta

Tingkat kecemasan	N	Mean	Median	Min	Max	P-Value
Sebelum Pemberian Terapi Bermain <i>Puzzle</i>	30	2.20	2.00	1	4	
Sesudah Pemberian Terapi bermain <i>Puzzle</i>	30	1.33	1.00	1	2	0.000

Tabel 5 menunjukkan bahwa berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test, ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat kecemasan anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle. Dengan demikian, terapi bermain puzzle secara signifikan menurunkan kecemasan anak dengan p-value sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima dan. Artinya, Hasil tersebut menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara pemberian terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah akibat hospitalisasi di RS PKU Muhammadiyah Yogyakarta.

Temuan ini menunjukkan bahwa permainan puzzle terbukti efektif dalam membantu menurunkan kecemasan pada anak prasekolah yang menjalani perawatan di rumah sakit. Hasil ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa aktivitas bermain puzzle dapat meredakan kecemasan anak melalui peningkatan kemampuan berpikir, konsentrasi, serta membantu anak menjadi lebih tenang dan percaya diri (Manalu1 et al., 2018). Hal ini juga didukung oleh temuan lain yang menekankan pentingnya peran orang

tua dalam memengaruhi kondisi emosional dan psikologis anak selama masa perawatan di rumah sakit (Pratiwi,2016). Bermain puzzle juga mampu mengalihkan perhatian anak dari kecemasan yang muncul akibat hospitalisasi. Selain itu, melalui proses ini, orang tua dapat lebih memahami kebutuhan bermain anak selama masa rawat inap hingga masa pemulihan di rumah, sehingga dapat mempersiapkan diri lebih baik dalam mendampingi anak jika hospitalisasi terjadi kembali di masa mendatang.

Terapi bermain berperan dalam meredakan kecemasan anak, karena aktivitas bermain yang dilakukan selama di rumah sakit dapat memberikan sejumlah manfaat. Salah satunya adalah membangun hubungan yang lebih positif antara anak, keluarga, dan perawat. Melalui kegiatan bermain, perawat memiliki peluang untuk menciptakan interaksi yang hangat dan menyenangkan, sehingga terjalin hubungan yang lebih dekat dan harmonis dengan anak serta keluarganya (Ginjar, 2022). Sementara itu, penelitian Setiawati & Sundari (2019) menegaskan bahwa terapi bermain dapat membantu anak mengalihkan perhatian dari rasa takut dan ketidaknyamanan akibat hospitalisasi, sehingga mengurangi tingkat kecemasan mereka. Terapi bermain puzzle tidak hanya menjadi sarana hiburan bagi anak, tetapi juga memiliki manfaat psikologis yang signifikan, yang dapat diterapkan sebagai strategi pendukung dalam perawatan anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan selama menjalani perawatan di rumah sakit dapat terbantu melalui penerapan terapi bermain puzzle. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sapardi, (2021) menunjukkan bahwa aktivitas menyusun puzzle berkontribusi dalam mengurangi tingkat kecemasan pada anak. Proses menyusun potongan-potongan puzzle mendorong anak untuk bersikap tekun dan sabar, serta melatih mereka agar lebih tenang, rajin, dan mampu menghadapi situasi dengan lebih stabil secara emosional (Pramudita & Maryatun, 2023).

Peneliti menyimpulkan bahwa anak-anak membutuhkan terapi bermain sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi sekaligus mengalihkan rasa cemas yang mereka rasakan. Melalui aktivitas bermain, ketegangan dan stres yang dialami anak dapat berkurang karena permainan memberikan efek relaksasi dan kesenangan, yang mampu mengalihkan perhatian dari rasa sakit maupun kecemasan. Selain itu, bermain juga dapat berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara anak dan orang tua, serta dengan tenaga medis seperti perawat atau petugas kesehatan lainnya selama berada di rumah sakit.

Berdasarkan hasil penelitian, masih terdapat 10 anak yang menunjukkan tingkat kecemasan sedang meskipun telah mendapatkan terapi bermain puzzle. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun permainan puzzle berdampak positif dalam mengurangi kecemasan, sebagian anak tetap mengalami tekanan emosional yang cukup signifikan. Hal ini sejalan dengan temuan dari Saputro et al. (2017) yang mengungkapkan bahwa anak perempuan lebih rentan mengalami kecemasan dibandingkan anak laki-laki saat menjalani perawatan di rumah sakit. Faktor-faktor seperti usia anak, jenis kelamin, pengalaman sebelumnya terkait hospitalisasi, serta tingkat dukungan dari keluarga, turut berkontribusi terhadap tingkat kecemasan yang dialami selama masa perawatan.

KESIMPULAN

Sebelum diberikan terapi bermain puzzle, mayoritas anak mengalami kecemasan sedang (76,7%), sementara sebagian kecil mengalami kecemasan ringan (3,3%) dan kecemasan berat hingga sangat berat (20%) sedangkan Setelah diberikan intervensi terapi bermain puzzle mayoritas mengalami kecemasan ringan sebanyak 20 responden dengan presentase (66.7%) lalu kecemasan sedang sebanyak 10 responden (33.3%). Hasil penelitian ini dianalisa menggunakan uji statistic Wilcoxon dengan nilai signifikasi P-value 0.000 (<0.05) yang artinya bahwa pemberian terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap Tingkat kecemasan atau mengalami penurunan pada anak usia prasekolah yang sedang menjalani

hospitalisasi di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pulungan, Z. S., Purnomo, E., & Purwanti A., A. (2017). Hospitalisasi Mempengaruhi Tingkat Kecemasan Anak Toddler. *Jurnal Kesehatan Manarang*, 3(2), 58. <https://doi.org/10.33490/jkm.v3i2.37>
- Asmarani, S. U., Istiqomah, S. Y., Adawiyah, R. D., Optiana, R., & Nuranti, N. (2023). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Perkembangan Emosi Kognitif Dan Kemampuan Motorik Halus Pada Anak. *Kolaborasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(5), 315–320. <https://doi.org/10.56359/kolaborasi.v3i5.266>
- Atikah, R. A., dan S. R. (2022). The Application of Fairy Tale Therapy to Preschool Kids Who Get Anxious Due to Hospitalization. *University Research Colloquium*. Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan.
- Dayani, Noer Ella. (2015). terapi Bermain Clay Terhadap Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah yang Menjalani Hospitalisasi di RSUD Banjarbaru.
- Ginjar. (2022). Di Rumah Sakit Muhammadiyah Palembang. 5(1), 14–20.
- Manalu¹, L. O., Somantri², B., & Barokah³, R. R. (2018). Bermain Terapeutik Puzzle Mempengaruhi Tingkat Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Sebelum Pemberian Obat Intravena (Bolus). 8487(3), 239–252.
- Mansur, A. R. (2019). Tumbuh kembang anak usia prasekolah. In *Andalas University Pres* (Vol. 1, Issue 1). <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/33035/1/Istiqomah-Aprilaz-FKIK.pdf>
- Marni, M., & Ambarwati, R. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal KEPERAWATAN GSH*, 7(1), 24–29. <http://journal.akpergshwng.ac.id/index.php/gsh/article/view/65>
- Novianti Ika Pratiwi, Irdawati, S. Kep., M. S. M. (2016). PENGARUH TERAPI TOUCH AND TALK TERHADAP KECEMASAN ANAK USIA PRA SEKOLAH YANG MENGALAMI TINDAKAN INVASIF Di RSUD Dr. MOEWARDI SURAKARTA.
- Pramudita, C. D. A., & Maryatun, M. (2023). Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal Sofa Rs Pku Muhammadiyah Karanganyar. *OVUM: Journal of Midwifery and Health Sciences*, 3(2), 54–61. <https://doi.org/10.47701/ovum.v3i2.2945>
- Sapardi, V. S. (2021). PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP KECEMASAN PADA ANAK PRA SEKOLAH Article Sidebar.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2020). Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit: Penerapan Terapi Bermain Anak Sakit.
- Saputro, H., Fazrin, I., Surya, S., & Kediri, M. H. (2017). Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1), 9–12. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- Setiawati, E., & Sundari, S. (2019). Pengaruh Terapi Bermain Dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Sebagai Dampak Hospitalisasi Di RSUD Ambarawa. *Indonesian Journal of Midwifery (IJM)*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.35473/ijm.v2i1.146>
- Shitah, N., & Purnama, A. (2018). Penerapan Atraumatic Care dengan Medical Play terhadap Respon Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang mengalami Hospitalisasi di Ruang Rawat Inap Anak. *Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan Indonesia*, 8(04), 516–521. <https://doi.org/10.33221/jiiki.v8i04.156>
- Taqiyah, Y., Ramli, R., Ferianti, Y., Padu, Y., Relyana, D., Intan, N., Sofian, A., Studi, P., Ners, P., Masyarakat, K., & Muslim Indonesia, U. (2022). Penerapan Terapi Bermain dalam Mengatasi Dampak Hospitalisasi pada Anak History Artikel. *Neotyce Journal*, 2(2). <https://www.google.co.id/Books/Edition/>
- Yulianti, N. (2020). terapi bermain terhadap kecemasan anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi. *Literatur Review*, 21(1), 1–9.