

## **Apakah Ada Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya ?**

*Diani Octaviyanti Handajani\*, Nourma Yunita\*, Erni Maulidatif\**  
*\*Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Gresik*  
*Email : diani.octaviyanti@gmail.com*

### **ABSTRACT**

*Anxiety about hospitalization is about a feeling that is beneficial about getting involved in a hospital is a condition of a sick child who needs adaptation to a foreign hospital. This study aimed to analyze the influence of therapy playing with puzzle towards anxiety rate of children of school age which hospitalized in Bhakti Rahayu Hospital.*

*The study was conducted by pre-experiment with one group pre-post test design. The research subjects were 32 children, a sample of 30 children, accidental sampling, the Spence Children's Anxiety Scale measurement questionnaire, the Mc Nemar test.*

*The results of the study showed that after doing 11 children (36.7%) and children in normal condition there were 19 children (63.3%). Mc Nemar test analysis  $p < \alpha (0.05)$ ,  $p = 0.002 < 0.05$ ,  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. It means, therapy playing with puzzle had significant influence towards anxiety rate of children of school age which hospitalized in Bhakti Rahayu Surabaya Hospital.*

**Keywords:** *Therapies play puzzles, anxiety, hospitalization, children.*

### **PENDAHULUAN**

Anak tidak bisa memisahkan antara bermain serta melakukan tugas perkembangan pada dirinya. Bagi anak, seluruh aktivitasnya yang dilakukannya yaitu bermain, bekerja, serta bagaimana mereka mengenal dunia, adalah tidak sekedar mengisi waktu, melainkan kebutuhan untuk anak untuk memenuhi kebutuhan kesenangan serta kasih sayang. Melalui bermain, anak tidak hanya mengalami stimulasi pertumbuhan otot-ototnya, melainkan menggunakan semua emosi, perasaan dan pikirannya ketika bermain.<sup>1</sup>

Pada saat anak sakit secara tidak sadar waktu bermain anak dikurangi oleh orang tuanya dengan tujuan untuk memperbanyak istirahat agar mempercepat kesembuhan. Anak hanya diperbolehkan melakukan aktifitas yang tidak memerlukan banyak energi seperti menonton, membaca buku cerita dan lain-lain, dan hanya diperbolehkan melakukan aktivitasnya diatas tempat tidur. Selain membaca buku dan menonton anak juga memerlukan permainan untuk menghibur dirinya agar

mempercepat proses penyembuhan, akan tetapi orang tua terkadang lupa membawakan permainan untuk anaknya ketika dirawat di rumah sakit, dan berfokus pada kebutuhan sandangnya saja. Mereka seakan lupa akan bahwa bermain juga kebutuhan untuk anak agar cepat dalam proses penyembuhan.

Menurut data dari SUSENAS (Survei Kesehatan Nasional) tahun 2014 angka kesakitan anak adalah sebesar 15,39% anak laki-laki dan 15,13% anak perempuan.<sup>2</sup> Penyakit sistem pernapasan dan gangguan gastrointestinal merupakan masalah dominan. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Azizah dan Susi Erna Wati pada tahun 2014 di Ruang Anggrek RSUD Gambiran Kediri. Dari 31 responden 9 responden mengalami stress sedang, 13 responden mengalami stress berat dan 9 responden mengalami stress sangat berat. Setelah dilakukan terapi bermain terjadi perubahan stress yakni 13 responden mengalami stress ringan, 13 responden mengalami stress sedang, 5 responden mengalami stress berat.<sup>3</sup>

Penelitian tentang pengaruh terapi bermain juga dilakukan oleh Ameliorani Pravitasari dan Bambang Edi W (2012) di RSUD Ungaran menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap kecemasan anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebelum dan sesudah diberikannya terapi bermain. Terjadi penurunan tingkat kecemasan setelah dilakukan terapi sebanyak 12 dari 20 responden mengalami kecemasan ringan dan 8 responden mengalami kecemasan sedang, jika dibandingkan sebelum dilakukan terapi bermain 8 responden mengalami kecemasan sedang, 11 responden mengalami kecemasan berat dan 1 anak mengalami panik.<sup>4</sup>

Anak yang mengalami hospitalisasi akan menghasilkan reaksi seperti kecemasan. Kecemasan ini disebabkan karena ketika anak mengalami hospitalisasi anak yang takut akan berpisah dari orang tua, kehilangan kontrol, ketakutan kemungkinan

cedera tubuh dan nyeri. Kehilangan kontrol dapat berupa perasaan marah dan bersalah, regresi (kembali ke tahap perkembangan sebelumnya)<sup>5</sup>. Selama hospitalisasi anak akan bergantung 100% kepada orang tua hal ini akan berkelanjutan hingga anak keluar dari rumah sakit. Hal ini akan berakibat pada perkembangan anak akan terganggu dan anak harus mulai belajar kembali akan sesuatu yang harus ia lakukan secara mandiri seperti memakai baju sendiri, makan sendiri dan lain-lain.

Anak juga memiliki keterbatasan pemahaman dan mekanisme coping untuk membantu mereka menyelesaikan yang terjadi. Anak akan mudah menangis, rewel, tidak ingin berpisah dengan orang tua, takut akan mengalami cedera tubuh dan nafsu makan menurun. Pengalaman anak prasekolah yang pernah mengalami hospitalisasi juga akan mempengaruhi respon anak terhadap hospitalisasi. Anak menjadi tidak kooperatif dalam tindakan asuhan keperawatan yang akan memperlambat penyembuhan penyakit.<sup>5</sup>

Salah satu cara untuk mengurangi kecemasan adalah dengan terapi bermain. Bermain merupakan bagian penting dalam asuhan keperawatan.<sup>6</sup> Salah satu permainan untuk anak prasekolah adalah puzzle. Puzzle juga merupakan sebuah permainan yang menarik dapat menarik perhatian anak, melalui puzzle anak akan belajar sesuatu yang rumit serta bagaimana puzzle ini akan tersusun dengan benar. Puzzle juga meningkatkan daya pikir anak dan konsentrasi anak. Berdasarkan uraian diatas maka perlu akan dilakukan penelitian untuk menganalisis pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional menggunakan

rancangan penelitian pra eksperimental *on group pra-post test design*. Rancangan penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan satu kelompok subjek, kelompok subjek diobservasi sebelum melakukan intervensi dan dilakukan intervensi kembali setelah dilakukan tindakan. Populasi penelitian adalah seluruh anak yang mengalami hospitalisasi pada bulan April 2018 hingga Mei 2018. Hasil sampling mendapatkan 30 anak yang memenuhi kriteria inklusi sebagai responden penelitian. Instrumen penelitian menggunakan Kuesioner. Penelitian ini dilakukan di Rumah Sakit Bhakti Rahayu Surabaya pada tahun 2018.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hospitalisasi memiliki dampak pada anak. Anak yang mengalami dihospitalisasi akan mengalami suatu keadaan kecemasan dan ketakutan. Jika kecemasan dan ketakutan yang dirasakan oleh anak tidak segera ditangani dengan tepat dan cepat akan membuat anak akan melakukan suatu penolakan terhadap tindakan selama seorang anak lamanya hari rawat di rumah sakit dan akan memperberat kondisi anak, kemunduran perkembangan dan dapat menyebabkan kematian pada seorang anak.<sup>7</sup>

Menurut Wong (2001) dikutip dalam Adriana (2017) menyatakan terapi bermain adalah suatu usaha untuk mengubah tingkah laku dan menempatkan seorang anak pada situasi bermain. Bermain juga merupakan cerminan yaitu kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial, serta merupakan media yang baik untuk anak-anak dalam belajar dan berkomunikasi.<sup>1</sup>

Distribusi frekuensi hasil pengukuran kecemasan anak prasekolah dengan instrumen pengukuran kecemasan Spence Children's Anxiety Scale (SCAS) sejumlah 30 anak dengan karakteristik usia 3 tahun sebanyak 9 anak (30,0%), usia 4 tahun sebanyak 7 anak (23,3%), usia 5 tahun

sebanyak 7 anak (23,3%) dan usia 6 tahun sebanyak 7 anak (23,3%) dan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 16 anak (53,3%) dan berjenis kelamin perempuan sebanyak 14 anak (47,7%).

## Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Puzzle

Menurut hasil observasi, di ruangan kamar inap anak di RS Bhakti Rahayu Surabaya dinding-dinding kamar rawat inap anak terdapat sticker animasi, tidak terdapatnya area bermain untuk Anak yang membawa mainan di rumah sakit menunjukkan respon hospitalisasi tidak seagresif anak yang tidak membawa mainan di rumah sakit bahkan cenderung tenang, anak dapat diajak bicara dengan orang baru dan bercanda. Berbeda dengan anak yang tidak membawa mainan di rumah sakit menunjukkan respon kecemasan takut jika terdapat orang baru, menangis, diam ketika ditanya dan ingin dekat dengan orang tuanya.

**Tabel 1.** Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Puzzle Di RS Bhakti Rahayu Surabaya Bulan Mei Tahun 2018

Tingkat Kecemasan Anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Normal	6	20
Cemas	24	80
Total	30	100

Berdasarkan data pada tabel 1 menunjukkan bahwa anak dalam keadaan normal sebanyak 6 anak (20%) dan anak dalam kondisi cemas sebanyak 24 anak (80%).

Bagi seorang anak, aktivitas dalam bermain yang mencakup menjalankan tugas, kesenangan serta metode bagaimana mereka menegenal dunia.<sup>8</sup> Namun, ketika anak sedang sakit orang tua akan membatasi

ruang gerak anaknya. Orang tua juga akan membatasi ruang gerak anaknya. Anak tidak boleh bermain diluar rumah dengan teman, anak hanya boleh melakukan aktivitas yang tidak banyak mengeluarkan energi.

Di rumah sakit, bermain banyak memiliki fungsi yang bagus untuk menekan kecemasan anak seperti membantu mengurangi stress terhadap perpisahan, memberi peralihan dan relaksasi, memberi cara untuk mengurangi tekanan dan untuk mengeksplorasi perasaan dan menganjurkan untuk berinteraksi dan mengembangkan sikap-sikap terhadap orang lain dan fungsi-fungsi lainnya.<sup>9</sup> Anak yang dihospitalisasi akan mengalami kecemasan dan ketakutan yang diakibatkan anak merasa terancam dalam lingkungan yang baru. Kecemasan akan ditunjukkan dengan anak tidak mau makan, menolak didekati orang baru, sensitif. Jika kecemasan tersebut tidak ditangani lebih cepat maka kecemasan tersebut akan berdampak pada perkembangan dan waktu penyembuhan anak.<sup>10</sup>

Anak yang mengalami kecemasan anak menolak untuk dilakukan perawatan, jika hal ini terjadi selama terus menerus maka kesembuhan anak juga akan semakin lama. Pada perkembangan dampak dari kecemasan ini bisa dilihat dari anak yang tidak mandiri jika melakukan tugas perkembangannya. Anak akan bergantung kepada orang tua karena anak selama di rumah sakit anak dibantu oleh orang tua. Kecemasan ini dapat diatasi dengan memberikan permainan untuk anak. Bermain dapat membuat anak senang dan menurunkan tingkat stress yang dirasakan anak. Jika stress anak rendah dan anak kooperatif dalam tindakan asuhan keperawatan maka kesembuhan anak akan cepat kembali.<sup>7,11</sup>

**Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami**

**Hospitalisasi Setelah Dilakukan Terapi Bermain Puzzle**

Menurut Smith dan Pellegrini (2008) dikutip dalam Musfiroh dan Tatminingsih bermain merupakan cara yang dilakukan untuk menyenangkan dan untuk kepentingan diri sendiri yang dilakukan dengan tidak diorientasikan pada hasil akhirnya, fleksibel, dan aktif serta positif, karena dengan bermain akan membawa efek positif yaitu tersenyum dan tertawa dalam menikmati permainan.<sup>12</sup>

Terapi bermain merupakan terapi yang diberikan dan digunakan anak untuk menghadapi ketakutan, kecemasan dan mengenal lingkungan, belajar mengenai perawatan dan prosedur yang dilakukan serta staf rumah sakit yang ada.<sup>9</sup> Terapi bermain didefinisikan sebagai penggunaan sistematis model teoritis untuk membangun proses antar pribadi untuk membantu seseorang mencegah atau mengatasi kesulitan psikososial serta mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.<sup>7</sup>

**Tabel 2.** Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Setelah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* Di RS Bhakti Rahayu Surabaya Bulan Mei Tahun 2018

Tingkat Kecemasan Anak	Frekuensi (F)	Presentase (%)
Normal	19	63,3
Cemas	11	36,7
Total	30	100

Berdasarkan data pada tabel 2 bahwa anak dalam kondisi normal sebanyak 19 anak (63.3%) dan anak dalam kondisi cemas sebanyak 11 anak (36,7%). Menurut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti anak sudah mulai beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit yang sebelumnya dianggap asing. Hal ini dibuktikan ketika pelaksanaan terapi bermain puzzle anak dapat menjawab

pertanyaan ringan seperti tentang mainan kesukaannya anak. Terkadang anak juga bercerita tentang mainannya yang anak miliki dirumah. Anak mau mengobrol dengan teman sekamarnya. Rasa takut anak terhadap perawat sudah mulai menurun, dibuktikan dengan ketika bermain beberapa anak ditanya oleh perawat apakah mengizinkan untuk bermain bersama, anak tersebut mengizinkan. Beberapa anak juga telah berani untuk menyapa perawat ketika mereka masuk kedalam ruangan kamar inap mereka.

Bermain tidak hanya untuk kesenangan anak tetapi juga untuk menstimulasi perkembangan anak supaya optimal. Dalam keadaan hospitalisasi pemberian permainan pada anak dapat diubah dengan memberikan permainan yang ringan dan dapat dilakukan diatas tempat tidur. Ketika hospitalisasi anak akan bergantung 100% pada orang tua karena ketebatasan ruang gerak akibat pemasangan alat infus dan alat perawatan lainnya. Ketergantungan ini bisa jadi akan tetap berlangsung setelah anak keluar dari rumah sakit. Anak yang seharusnya sudah bisa mandiri akan tetapi harus bergantung kembali kepada orang tua atau akan mengalami keterlambatan perkembangan. Manfaat bermain selain untuk penurunan kecemasan anak ketika hospitalisasi, bermain juga untuk menjaga perkembangan anak sesuai dengan tahapnya.<sup>5,7</sup>

**Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi**

Hospitalisasi akan menciptakan rangkaian peristiwa traumatik yang penuh stres dalam iklim ketidakpastian dalam anak dan keluarga mereka, baik yang telah direncanakan sebelum ataupun yang akan dituasi secara darurat yang berakibat akan trauma. itu merupakan prosedur elektif yang

telah direncanakan sebelumnya ataupun akan dituasi. Stresor yang dialami oleh anak terkait dengan hospitalisasi dapat menghasilkan berbagai reaksi. Anak bereaksi terhadap stres hospitalisasi sebelum masuk, selama hospitalisasi dan setelah pulang.<sup>5</sup>

Hospitalisasi juga berdampak pada perkembangan anak. hal ini bergantung pada faktor-faktor yang saling berhubungan. Perawatan anak yang diberikan secara berkualitas dapat mempengaruhi perkembangan intelektual pada anak secara baik terutama pada anak-anak yang kurang beruntung selama mengalami sakit dan dirawat. Seorang anak yang sakit akan dirawat dan mengalami kecemasan dan ketakutan.

**Tabel 3.** Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya Bulan Mei Tahun 2018

Tingkat Kecemasan Anak	Pengaruh Terapi Bermain <i>Puzzle</i>			
	Sebelum Dilakukan Terapi		Setelah Dilakukan Terapi	
	Σ	%	Σ	%
Normal	6	20	19	63,3
Cemas	24	80	11	36,7
Total	30	100	30	100

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan data dari hasil tabulasi pada tabel 3 diperoleh hasil bahwa sebelum dilakukan terapi bermain puzzle terdapat 6 anak (20%) dalam keadaan normal dan 24 anak (80%) dalam keadaan cemas. Setelah dilakukan terapi puzzle terdapat 19 anak (63,3%) dalam keadaan normal dan 11 anak (36,7%) dalam keadaan cemas. Terjadi penurunan yang cukup signifikan dalam jumlah anak yang mengalami kecemasan setelah dilakukan terapi bermain puzzle.

Lebih dari setengah dari jumlah anak telah kembali dalam keadaan normal.

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa terapi bermain puzzle memiliki pengaruh terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi, dari hasil uji dari Mc Nemar diperoleh  $p$  value = 0,002 maka  $p < \alpha$  0,05, maka  $H_0$  ditolak, berarti terdapat pengaruh antara terapi bermain puzzle dengan tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya.

Menurut Wong (2009) diikuti dalam Saputro dan Fazrin (2017) menyebutkan bahwa bermain sangat penting bagi mental, emosional dan kesejahteraan anak. Seperti kebutuhan dalam perkembangan anak dalam bermain saat anak dirawat dirumah sakit akan memberikan manfaat utama untuk meminimalkan munculnya masalah perkembangan anak, selain itu tujuan terapi bermain adalah untuk menciptakan suasana yang aman bagi anak dalam mengekspresikan diri anak, serta memahami bagaimana sesuatu terjadi, mengekspresikan diri mereka, mempelajari dalam aturan sosial, mengatasi masalah mereka serta memberikan kesempatan untuk anak dapat berekspressi dan mencoba sesuatu yang baru. Adapun tujuan bermain di rumah sakit adalah agar dapat melanjutkan fase tumbuh kembang secara optimal, mengembangkan kreativitas anak sehingga anak dapat beradaptasi lebih efektif terhadap stres.<sup>7</sup>

Kecemasan anak ketika mengalami hospitalisasi bergantung dari beberapa faktor usia, tingkat perkembangan, tingkat kognitif, pengalaman sebelumnya, stress, jenis dan jumlah persiapan, tempramen, ketrampilan coping bawaan, keseriusan diagnosis atau awitan penyakit atau cedera, sistem pendukung yang tersedia, latar belakang budaya, reaksi orang tua terhadap penyakit dan penyakit. Kecemasan ini akan

berdampak pada kooperatif anak dalam tindakan asuhan keperawatan.<sup>5</sup>

Terdapat beberapa cara untuk menurunkan kecemasan anak selama hospitalisasi seperti bermain, teknik distraksi audio visual, terapi touch and talk. Contoh permainan yang sesuai dengan anak usia prasekolah adalah lilin yang dibentuk, alat-alat menggambar, puzzle sederhana, manik-manik ukuran besar, bola, gunting menggunting. Ketika anak mengalami hospitalisasi orang tua dapat mengajak anak ke tempat bermain yang tersedia di rumah sakit untuk membantu beradaptasi dengan lingkungan asing yang menurutnya berbahaya. Semakin sering anak bermain maka rasa takut anak terhadap lingkungan tersebut semakin menurun dan rasa senang yang ditimbulkan dari bermain akan menurunkan stress yang dirasakan anak.<sup>12</sup>

Hasil analisis data dari uji Mc Nemar dengan program SPSS versi 16 diperoleh  $p$  value  $< \alpha$  (0,05) dimana nilai  $p$  value = 0,002  $<$  0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya.

## KESIMPULAN

Anak dalam kondisi cemas sebanyak 24 anak (80%) dan anak anak dalam kondisi normal sebanyak 6 anak (20%) sebelum dilakukan terapi bermain. Anak dalam kondisi cemas sebanyak 11 anak (36,7%) dan anak dalam kondisi normal sebanyak 19 (63,3%) setelah dilakukan terapi bermain. Dan ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya.

Berdasarkan hasil penelitian disarankan untuk dibuat ruang bermain anak atau menempatkan beberapa mainan dalam kamar inap anak. Memasukkan terapi

bermain ke dalam asuhan keperawatan, orang tua harus membawakan mainan ketika anak dihospitalisasi. Pada penelitian selanjutnya diharapkan tidak hanya mengukur kecemasan anak saja tetapi juga melakukan penilaian terhadap perkembangan anak. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat menambah jumlah responden dan menambah data demografi meliputi : pengalaman mengalami hospitalisasi, anak ke berapa, diasuh oleh siapa, orang tua bekerja atau tidak.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Adriana D. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Edisi 2. Jakarta: Salemba Medika, 2017.
2. Kementerian Kesehatan RI. *Profil Kesehatan Indonesia 2015*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015.
3. Azizah Si, Wati SE. Upaya Menurunkan Tingkat Stress Hospitalisasi Dengan Aktifitas Mewarnai Gambar Pada Anak Usia 4-6 Tahun Di Ruang Anggrek RSUD Gambiran Kediri. *EFEKTOR* 2014; 25: 6–10.
4. Pravitasari A, Bambang EW. Perbedaan Tingkat Kecemasan Pasien Anak Usia Prasekolah Sebelum Dan Sesudah Program Mewarnai. *J Nurs Stud*.
5. Kyle T, Carman S. *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Edisi 2. Jakarta: EGC Kedokteran, 2014.
6. Kaluas I, Ismanto A, Kundre R. Perbedaan Terapi Bermain Puzzle dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi di Ruang Anak RS TK. III. R. W. Mongonsidi Manado. *J Keperawatan UNSRAT* 2015; 3: 1–8.
7. Saputro H, Fazrin I. *Anak Sakit Wajib Bermain Di Rumah Sakit : Penerapan Terapi Bermain Di Rumah Sakit; Proses, Manfaat Dan Pelaksanaanya*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES), <http://stikesstrada.ac.id/omp/index.php/ebook/catalog/view/2/2/6-1> (2017).
8. Jannah M. Tugas-Tugas Perkembangan Pada Usia Kanak-Kanak. *Gend Equal Int J Child Gend Stud* 2015; 1: 87–98.
9. Yusuf I. Bermain & Terapi Bermain. *Majalah Kasih*, <http://majalahkasih.pantiwilasa.com/detailpost/bermain-terapi-bermain> (2012, accessed 2 March 2018).
10. Saputro H, Fazrin I. Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi dengan Penerapan Terapi Bermain. *J Konseling Indones* 2017; 3: 9–12.
11. Hale MA, Tjahjono HD. Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Kecemasan Anak yang Mengalami Hospitalisasi di Ruang Mirah Delima Rumah Sakit William Booth Surabaya. *Keperawatan*; 4.
12. Musfiroh T, Tatminingsih S. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015.