

Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah Yang Menjalani Rawat Inap di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan

Nur Halimah¹, Aida Rusmariana²

Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Ilmu Kesehatan,
Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

ABSTRAK

Latar Belakang: Hospitalisasi pada anak prasekolah sering memunculkan kecemasan akibat lingkungan asing, prosedur medis, serta keterpisahan dari orang tua. Kondisi ini dapat menghambat proses penyembuhan sehingga memerlukan intervensi nonfarmakologis. Terapi bermain puzzle menjadi salah satu metode distraksi positif yang efektif, karena mampu mengalihkan perhatian, menstimulasi kognitif, serta menimbulkan rasa percaya diri. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan anak prasekolah yang menjalani rawat inap di RS Siti Khodijah Pekalongan.

Metode: Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan one group pretest-posttest. Sampel berjumlah 20 anak prasekolah yang dirawat di Ruang Mina, dipilih menggunakan purposive sampling. Tingkat kecemasan diukur dengan instrumen *Face Image Scale* (FIS) sebelum dan sesudah intervensi. Terapi bermain puzzle diberikan satu kali selama 20–30 menit, dengan media puzzle yang disesuaikan usia responden. Analisis data dilakukan menggunakan *uji Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$ untuk mengetahui perbedaan kecemasan sebelum dan sesudah intervensi.

Hasil: Sebelum intervensi, mayoritas anak berada pada kategori cemas ringan (65%), sedang (25%), dan berat (10%). Setelah terapi bermain puzzle, sebagian besar anak menunjukkan penurunan signifikan: 40% menjadi tidak cemas, 30% sangat tidak cemas, 20% cemas ringan, dan 10% cemas sedang. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai $p = 0,000 (<0,05)$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan terapi bermain puzzle terhadap penurunan kecemasan anak prasekolah yang menjalani rawat inap.

Simpulan: Terapi bermain puzzle efektif menurunkan kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi dan dapat dijadikan intervensi nonfarmakologis dalam praktik keperawatan.

Kata kunci: Kecemasan, Hospitalisasi, Anak Prasekolah, Terapi Bermain Puzzle

ABSTRACT

The Effect of Puzzle Playing Therapy on Reducing Anxiety in Preschool-Aged Children Undergoing Hospitalization in the Mina Room of Siti Khodijah Hospital, Pekalongan

Background: Hospitalization in preschoolers often gives rise to anxiety due to unfamiliar environments, medical procedures, and separation from parents. This condition can inhibit the healing process so that it requires nonpharmacological interventions. Puzzle therapy is one of the effective methods of positive distraction, because it is able to distract attention, stimulate cognition, and generate confidence. This study aims to determine the effect of puzzle play therapy on the anxiety of preschool children who are undergoing hospitalization at Siti Khodijah Hospital, Pekalongan.

Methods: This study used a pre-experimental design with a one-group pretest- posttest design. The sample of 20 preschoolers treated in the Mina Room was selected using purposive sampling. Anxiety levels were measured with *the Face Image Scale (FIS)* instrument before and after the intervention. Puzzle therapy was given once for 20–30 minutes, with the respondent's age-adjusted puzzle media. Data analysis was carried out using *the Wilcoxon Signed Rank Test* with a significance level of $p < 0.05$ to determine the difference in anxiety before and after the intervention.

Results: Before the intervention, the majority of children were in the categories of mild (65%), moderate (25%), and severe (10%) anxiety. After puzzle play therapy, most children showed a significant decrease: 40% became unanxious, 30% were very unanxious, 20% were mildly anxious, and 10% were moderately anxious. The results of the Wilcoxon test showed a value of $p = 0.000 (<0.05)$, which means that there was a significant effect of puzzle play therapy on the reduction of anxiety in preschoolers who underwent hospitalization.

Conclusions: Puzzle play therapy is effective in reducing anxiety in preschoolers during hospitalization and can be used as a nonpharmacological intervention in nursing practice.

Keywords: *Emergency, Hospitalization, Preschoolers, Puzzle Play Therapy*

PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan pengalaman yang penuh tekanan bagi anak, terutama pada usia prasekolah (3–6 tahun). Pada tahap perkembangan ini, anak memiliki keterbatasan dalam memahami situasi medis yang dialaminya. Lingkungan rumah sakit yang asing, suara peralatan medis, prosedur invasif, serta keterpisahan dari orang tua dapat menimbulkan rasa takut dan kecemasan (Wong, 2019). Kecemasan yang dialami anak

selama hospitalisasi dapat berdampak negatif terhadap kondisi fisik maupun psikologis, misalnya gangguan tidur, penolakan makan, sulit diarahkan, bahkan penolakan terhadap tindakan medis. Apabila dibiarkan, kecemasan dapat menghambat proses penyembuhan dan mengurangi efektivitas perawatan (Potter & Perry, 2016).

Secara global, World Health Organization (2020) melaporkan bahwa 4–12% anak mengalami kecemasan signifikan selama menjalani hospitalisasi. Di Indonesia, hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) menunjukkan sekitar 30,82% anak prasekolah mengalami tanda-tanda kecemasan ketika dirawat di rumah sakit (Ekasaputri & Arniyanti, 2022). Hasil studi pendahuluan di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan juga memperlihatkan bahwa sebagian besar anak prasekolah menunjukkan gejala kecemasan berupa menangis, gelisah, tidak kooperatif, dan sulit menerima tindakan medis. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi perawat dalam memberikan asuhan keperawatan anak.

Berbagai upaya dapat dilakukan untuk mengatasi kecemasan anak selama hospitalisasi, salah satunya melalui intervensi nonfarmakologis. Intervensi nonfarmakologis lebih dipilih karena relatif aman, murah, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk intervensi tersebut adalah terapi bermain, yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana terapi untuk membantu anak mengatasi stres dan kecemasan (Supartini, 2014). Bermain merupakan aktivitas alamiah anak, sehingga menjadikannya bagian dari perawatan dapat membantu anak beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit (Piaget, 1952; Landreth, 2012).

Di antara berbagai jenis permainan, puzzle dipandang memiliki manfaat yang signifikan. Puzzle dapat menjadi distraksi positif, membantu anak fokus pada aktivitas menyusun potongan gambar, serta menimbulkan rasa keberhasilan saat puzzle terselesaikan. Dari sisi perkembangan, puzzle juga menstimulasi aspek kognitif, motorik halus, serta kemampuan memecahkan masalah (Padila et al., 2020). Secara emosional, puzzle memberikan rasa percaya diri dan kepuasan sehingga anak lebih rileks dan tenang (Khoerunnisa et al., 2023).

Sejumlah penelitian empiris mendukung penggunaan puzzle sebagai terapi bermain. Handayani et al. (2022) menemukan bahwa pemberian puzzle dapat menurunkan tingkat kecemasan anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit secara signifikan. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Fibriyanti et al. (2024), yang menunjukkan adanya penurunan kecemasan anak setelah intervensi puzzle selama 20–30 menit. Temuan ini

mengindikasikan bahwa puzzle dapat digunakan sebagai salah satu bentuk terapi bermain yang efektif dan praktis diterapkan di rumah sakit.

Dari aspek teoritis, pendekatan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget, yang menekankan bahwa anak prasekolah berada pada tahap praoperasional dan membutuhkan media bermain yang konkret untuk membantu mereka belajar dan mengekspresikan emosi. Bermain puzzle memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi, belajar mengendalikan diri, sekaligus menyalurkan energi negatif melalui aktivitas menyenangkan. Hal ini memperkuat bahwa puzzle dapat menjadi intervensi berbasis teori perkembangan yang relevan dalam praktik keperawatan anak.

Dengan demikian, secara empiris terdapat bukti bahwa puzzle mampu menurunkan kecemasan anak, sedangkan secara teoritis puzzle sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak prasekolah. Namun, penelitian di RS Siti Khodijah Pekalongan terkait efektivitas terapi bermain puzzle masih sangat terbatas, padahal kasus kecemasan anak hospitalisasi di ruang rawat inap cukup tinggi. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menambah bukti ilmiah mengenai penggunaan puzzle sebagai intervensi nonfarmakologis dalam praktik keperawatan anak.

Berdasarkan uraian tersebut, arah penelitian ini difokuskan pada penerapan terapi bermain puzzle untuk mengurangi kecemasan anak prasekolah selama hospitalisasi. Maksud penelitian ini adalah memberikan alternatif intervensi sederhana, aman, dan menyenangkan yang dapat digunakan perawat dalam membantu anak mengatasi kecemasan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah yang menjalani rawat inap di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan rancangan one group pretest-posttest. Penelitian dilaksanakan di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan pada bulan September 2025.

Populasi adalah seluruh anak prasekolah (usia 3–6 tahun) yang menjalani rawat inap. Sampel berjumlah 20 responden yang dipilih dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan kriteria inklusi: anak usia prasekolah, sadar penuh, mampu berkomunikasi, dan bersedia mengikuti intervensi. Kriteria eksklusi adalah anak dengan kondisi medis berat atau gangguan perkembangan yang menyulitkan komunikasi.

Instrumen pengumpulan data menggunakan *Face Image Scale* (FIS) yang telah divalidasi untuk mengukur tingkat kecemasan anak prasekolah (Buchanan & Niven, 2002). Prosedur penelitian diawali dengan pengukuran tingkat kecemasan anak menggunakan *Face Image Scale* (FIS) sebagai pretest. Responden kemudian diberikan terapi bermain puzzle selama 20–30 menit sesuai usia. Setelah intervensi selesai, tingkat kecemasan diukur kembali menggunakan instrumen yang sama (posttest) untuk melihat perubahan setelah perlakuan.

Analisis data dilakukan secara univariat untuk mendeskripsikan karakteristik responden dan tingkat kecemasan, serta bivariat dengan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan kecemasan sebelum dan sesudah intervensi dengan tingkat signifikansi $p < 0,05$.

HASIL PENELITIAN

a. Karakteristik responden

Karakteristik responden menunjukkan usia terbanyak adalah 5 tahun (35%), diikuti usia 6 tahun (25%), 3 tahun (20%), dan 4 tahun (20%). Lebih dari separuh responden yaitu berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 65% sedang laki-laki sebanyak 35 %.

Distribusi Frekuensi Karakteristik Demografi Responden di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan, Bulan September 2025 (n= 20)

Variabel	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Umur		
3 tahun	4	20
4 tahun	4	20
5 tahun	7	35
6 tahun	5	25
Total	20	100
Jenis Kelamin		
Laki-laki	7	35
Perempuan	13	65
Total	20	100
Pengalaman Dirawat		
Tidak pernah	6	30
Pernah	14	70
Total	20	100

b. Gambaran Tingkat Kecemasan Responden Sebelum dan Setelah Diberikan Terapi bermain Puzzle

Tingkat kecemasan sebelum intervensi sebagian besar berada pada kategori cemas ringan (65%), diikuti cemas sedang (25%) dan cemas berat (10%). Setelah dilakukan terapi bermain puzzle, hasil menunjukkan penurunan signifikan, yaitu sangat tidak cemas (30%), tidak cemas (40%), cemas ringan (20%), dan cemas sedang (10%).

Kecemasan Pasien Rawat Inap Usia Prasekolah Sebelum dan Sesudah Diberikan Terapi Bermain Puzzle di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan, Bulan September 2025 (n= 20)

Tingkat Kecemasan	Sebelum Intervensi		Sesudah Intervensi	
	Frekuensi (f)	Persentase (%)	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tidak Cemas atau normal	0	0	6	30
Kecemasan Ringan	13	65	8	40
Kecemasan sedang	5	25	4	20
Kecemasan Berat	2	10	0	0
Total	20	100	20	100

- c. Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan pasien rawat inap usia prasekolah dapat dilihat pada tabel berikut:

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Rank	ρ value	Z
Kecemasan anak usia prasekolah	Negatif rank	20 ^a	10,50	210,00	0,000	-4.072 ^b
	Positif rank	0 ^b	0,00	0,00		
	Ties	0 ^c				
	Total	20				

Negative Rank atau selisih negatif antara kecemasan anak usia prasekolah sebelum diberikan terapi bermain puzzle (*pre test*) dan kecemasan anak usia prasekolah sesudah diberikan terapi bermain puzzle (*post test*) sebesar 20. Hal ini berarti terdapat 20 anak atau semua anak usia prasekolah yang menjalani rawat inap mengalami penurunan kecemasan sesudah diberikan terapi bermain puzzle. *Mean rank* atau rata-rata penurunan kecemasan sebesar 10,50, sedangkan jumlah rangking negative 210. *Ties* sebesar 0, sehingga tidak ada anak usia prasekolah yang mempunyai skor kecemasan yang sama sebelum diberikan terapi bermain puzzle (*pre test*) dan sesudah diberikan terapi bermain puzzle (*post test*).

Hasil uji *wilcoxon* diperoleh p value sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak atau H_a diterima, sehingga ada pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan pasien rawat inap usia prasekolah di Ruang Mina RS Siti Khodijah Pekalongan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain puzzle efektif menurunkan kecemasan anak prasekolah. Puzzle bekerja sebagai distraksi positif yang mengalihkan perhatian anak dari rasa takut terhadap prosedur medis menuju aktivitas menyenangkan. Dengan menyusun potongan puzzle, anak menjadi lebih fokus, merasa tertantang, dan memperoleh rasa pencapaian ketika berhasil menyelesaikan permainan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Handayani et al. (2022) yang menyatakan bahwa puzzle efektif menurunkan kecemasan anak prasekolah di rumah sakit. Demikian pula, penelitian Fibriyanti et al. (2024) menemukan adanya penurunan kecemasan signifikan setelah anak diberikan puzzle selama 20–30 menit.

Dari sisi teori perkembangan, puzzle sesuai dengan tahap praoperasional menurut Piaget, di mana anak belajar melalui benda konkret. Bermain puzzle juga sejalan dengan konsep terapi bermain menurut Landreth (2012), yang menekankan bahwa bermain merupakan sarana anak untuk mengekspresikan emosi dan menyalurkan stres.

Dengan demikian, terapi bermain puzzle dapat direkomendasikan sebagai intervensi nonfarmakologis dalam keperawatan anak, karena sederhana, murah, aman, dan dapat melibatkan orang tua dalam pendampingan anak selama hospitalisasi.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan:

Terdapat perbedaan tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan intervensi terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah yang menjalani rawat inap di ruang mina RS Siti Khodijah Pekalongan, yaitu sebanyak 20 anak mengalami kecemasan sebelum diberikan intervensi bermain puzzle dan setelah diberikan intervensi terapi bermain puzzle sebanyak 8 (40 %) anak mengalami penurunan kecemasan menjadi tidak cemas dan sebanyak 6 anak menjadi sangat tidak cemas.

2. Saran:

- a. Bagi Rumah Sakit, diharapkan dapat mengembangkan pelayanan ramah anak dengan menyediakan puzzle sebagai fasilitas permainan edukatif di ruang rawat inap untuk meningkatkan kenyamanan dan mutu pelayanan.

- b. Bagi Perawat, terapi bermain puzzle dapat dimanfaatkan sebagai intervensi nonfarmakologis yang sederhana, efektif, dan dapat divariasikan dengan permainan edukatif lain sesuai kebutuhan anak.
- c. Bagi Orang Tua, keterlibatan dalam aktivitas bermain puzzle penting untuk memberi rasa aman, sekaligus dapat dilanjutkan di rumah sebagai stimulasi perkembangan anak dan penguatan ikatan emosional.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, disarankan melibatkan sampel lebih besar, lokasi berbeda, membandingkan dengan terapi lain, serta menggunakan desain longitudinal untuk menilai dampak jangka panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, R. N., Hardini, D. S., & Purnomo, A. (2020). *Pengaruh bermain terapeutik puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah di ruang anak RS Bhayangkara Anton Soedjarwo Pontianak*. *Jurnal ProNers*, 5(1), 15–22.
- Alsop-Shields, L., & Mohay, H. (2001). John Bowlby and James Robertson: *Theorists, scientists and crusaders for improvements in the care of children in hospital*. *Journal of Advanced Nursing*, 35(1), 50–58.
- Arifin, R. F., Udiyani, R., & Rini. (2018). *Efektifitas Terapi Menggambar Dan Mewarnai Gambar Terhadap Kecemasan Hospitalisasi Usia Pra Sekolah*. *Jurnal Darul Azhar*, 6(1), 53–58.
- Astuti, D. T. (2022). *Penerapan Terapi Bermain Mewarnai Gambar Untuk Menurunkan Tingkat Ansietas Pada Anak Prasekolah Akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit*. TK. IV dr.Noesmir Baturaja. *Journal of Economic Perspectives*, 2(1), 1–4. <http://journal.umsurabaya.ac.id/>
- Berk, L. E. (2018). *Development Through the Lifespan, seventh edition*. USA: Pearson.
- Buchanan, H., & Niven, N. (2002). *Validation of a Facial Image Scale to assess child dental anxiety*. *International Journal of Paediatric Dentistry*, 12(1), 47–52. <https://doi.org/10.1046/j.1365-263X.2002.00338.x>
- Cahyani, AT. (2019). *Gambaran Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Respon Hospitalisasi Pada Anak Usia Pra Sekolah di Rs Brawijaya Lawang*. Karya Tulis Ilmiah, Diploma (D3) Keperawatan. Malang: Poltekkes RS dr. Soepraoen
- Clarisa Setyo Putri, et. Al . (2024). *Analisa Penerapan Terapi Bermain Puzzel untuk mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi pada anak di Rumah Sakit*. *Jurnal Keperawatan*. Jakarta.
- Dana P. Turner MSPH, P. (2020). *Sampling Methods in Research Design. Headache: The Journal of Head and Face Pain*, 8-12.
- Dewi, N. K., Widyaningsih, I. A., & Syahrul, R. (2020). Terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak prasekolah selama rawat inap. *Proceedings of the 3rd*

International Conference on Health, Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icosheet-19/125942136>

- Fibriyanti, M. S. A., Rahayu, D. A., & Hidayati, E. (2024). *Efektifitas terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 5(2), 2–5
- Garina.dkk. 2017. *Serba – Serbi Tumbuh Kembang Anak Panduan Perawatan Dan Pengasuhan Buah Hati Usia 0 – 5 Tahun*. Jakarta: PT. Lontar Digital Asia.
- Haryono, M. (2020). *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun Kota Bengkulu*. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 1(01), 5-11.
- Ismail Nurdin, dan Hartati, Sri. (2019). *Metodologi Penelitian sosial*. Surabaya : Media Sahabat Cendikia.
- Izzaty, R.E. (2017). *Perilaku Anak Prasekolah*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo diakses dari <https://www.google.co.id> pada 15 September 2021.
- Kaban, R., Sembiring, A., & Marpaung, L. (2022). *Efektivitas terapi bermain puzzle terhadap tingkat kecemasan anak usia 1–3 tahun selama hospitalisasi*. *Coping Journal*, 10(2), 84–90.
- Kementerian Kesehatan RI. (2018). *Pedoman Pelayanan Kesehatan Anak di Rumah Sakit*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). *Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun*. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Lestari, R et al. (2022). *Penerapan terapi bermain puzzle untuk mengatasi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 Tahun) saat hospitalisasi*. *Coping; Community of Publishing in Nursing*, 10(6), 624–629
- Malviya, S., Voepel-Lewis, T., Burke, C., Merkel, S., & Tait, A. R. (2006). *The Revised Face, Legs, Activity, Cry and Consolability (FLACC) Behavioral Scale for Pain Assessment in Children With Cognitive Impairment*. *Pediatric Anesthesia*, 16(3), 258–265.
- Mansur, A. R. 2019. *Tumbuh kembang anak usia prasekolah*. Padang : Andalas University Press.
- Manurung, N. (2016) *Terapi Reminiscence Solusi Pendekatan Sebagai Upaya Tindakan Keperawatan Dalam Menurunkan Kecemasan, Stress dan Depresi*. Jakarta: CV.Trans Info Media.
- Nurjannah, Suci., & Suci Dwi Handayani. (2023). *Terapi Bermain Anak*. Indramayu: Politeknik Indramayu Negeri.
- Oktaviyani, R. D., & Suri, O. I. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah*. *Jurnal Kesehatan*, 10(2), 112. <https://doi.org/10.35730/jk.v10i2.406>

- Padila et al. (2020). *Perkembangan Motorik Prasekolah Antara Intervensi Brain Gym Dengan Puzzle*. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(2), 510–515. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/jks.v3i2.1120>
- Potter & Perry. 2016. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses, dan Praktik*. Edisi 4. Jakarta: EGC.
- Putri, I., & Jurwidyawiyana, A. (2024). *Terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan anak usia prasekolah saat dirawat inap*. *Jurnal Keperawatan*, 11(1), 53–60.
- Rudolph, A., Hoffman, J. I., & Rudolph, C. D. 2017. *Buku Ajar Pediatri Rudolph (Volume 1)*. Jakarta: EGC
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). *Penurunan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain*. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 3(1) : 9-12.
- Sari, N. & Pratiwi, R. (2021). *Terapi Bermain untuk Anak yang Mengalami Hospitalisasi*. *Jurnal Ilmu Keperawatan Anak*.
- Satriana, D., & Mulfiyanti, R. (2023). *Puzzle play therapy to reduce anxiety levels of preschool children during hospitalization*. *Indonesian Journal of Public Health and Epidemiology*, 3(2), 45–52.
- Setiawati E., dan Sundari. (2019). *Pengaruh Terapi Bermain dalam Menurunkan Kecemasan Pada Anak Sebagai Dampak Hospitalisasi di RSUD Ambarawa*. *Indonesian Journal of Midwifery*. Semarang. Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Ngudi Waluyo.
- Sigit Purnama, Yuli Salis Hijriani, H. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Rosdakarya.
- Sofiatun, U., Nisa, N., & Lestari, S. (2025). *The effectiveness of puzzle play therapy in reducing anxiety in preschool children with acute respiratory infections: A pre-experimental study*. *Journal of Vocational Nursing*, 6(1), 35–40
- Spence, S. H., Rapee, R., McDonald, C., & Ingram, M. (2023). *The structure of anxiety symptoms among children: A confirmatory factor-analytic study*. *Journal of Abnormal Psychology*, 110(2), 258–270.
- Sri Rahayu, F. (2018). *Penerapan Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Pada Hospitalisasi Anak Usia Prasekolah Di Bangsal Dahlia Rsud Wonosari*. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id>
- Stuart, G.W. (2013). *Buku Saku Keperawatan Jiwa*, ed 5. EGC, Jakarta
- Suraya, C., Wisuda, A. C., Sansuwito, T. b., & Dioso, R. III. (2024). *Determinants of anxiety in hospitalized preschool children*. *Journal of Nursing Science Research*, 2(1). <https://doi.org/10.33862/jnsr.v2i1.590>
- Sutarmi, S., Ernawati, E., & Rohmah, L. N. (2021). *Pengaruh terapi bermain puzzle terhadap kecemasan anak prasekolah selama rawat inap di rumah sakit*. *Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 16(2), 123–130
- Sutejo. (2017). *Konsep dan Praktik Asuhan Keperawatan Kesehatan Jiwa: Gangguan Jiwa dan Psikososial*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.

- Wahyuni, E., Neherta, M., & Sari, I. M. (2023). *Intervensi keperawatan saat bencana (Ibu dan anak prasekolah)* (M. Neherta (ed.); cetakan pe). CV Adanu Abimata
- WHO. (2018). *Standards for Child-Friendly Hospitals*. Geneva: World Health Organization.
- Wong, Donna L. (2019). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik*, EGC, Jakarta
- Wong, et al. (2019). *Wong buku ajar keperawatan pediatrik*. (alih bahasa: Andry Hartono, dkk). Jakarta. EGC
- Yusuf, A. M. (2017). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Kencana.