



## Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* dalam Menurunkan Ansietas Akibat Hospitalisasi Anak Prasekolah dengan *Dengue Hemorrhagic Fever*

Maria Indrawati<sup>1\*</sup>, Ketut Suryani<sup>2</sup>, Veroneka Yosefpa Windahandayani<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup>Universitas Katolik Musi Charitas, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [indrawatimaria1975@gmail.com](mailto:indrawatimaria1975@gmail.com)

**Abstract.** Hospitalization is a condition that requires a child to be admitted to the hospital. This situation causes children to experience anxiety, restlessness, and fear. One of the nursing interventions to reduce anxiety due to hospitalization is play therapy. A form of play therapy appropriate for preschool children is puzzle play therapy. Puzzle play therapy is an activity in which children arrange pieces of pictures or specific shapes to form a complete image. This therapy encourages children to develop patience, stimulates concentration, and provides feelings of comfort and enjoyment, thereby reducing anxiety. The method used in preparing this Final Nursing Scientific Paper was a descriptive case study with the implementation of puzzle play therapy. The respondents consisted of three children experiencing anxiety due to hospitalization. Puzzle play materials and the Facial Image Scale (FIS) were used as measurement tools. The intervention was conducted over three consecutive days, with a duration of 15 minutes per session. The results showed a decrease in anxiety levels after puzzle play therapy: respondent 1 decreased from anxiety scale 5 to scale 1, respondent 2 from scale 4 to scale 1, and respondent 3 from scale 5 to scale 1. It can be concluded that puzzle play therapy is effective in reducing anxiety due to hospitalization in preschool children with dengue hemorrhagic fever. The implementation of puzzle play therapy is expected to become a routine nursing intervention to reduce hospitalization-related anxiety in preschool children with dengue hemorrhagic fever.

**Keywords:** Anxiety; Hospitalization; Play Therapy; Preschool; Puzzle.

**Abstrak.** Hospitalisasi merupakan kondisi yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit. Hal ini mengakibatkan anak cemas, gelisah dan ketakutan. Tindakan keperawatan untuk menurunkan ansietas akibat hospitalisasi salah satunya dengan terapi bermain. Terapi bermain yang sesuai dengan anak prasekolah adalah terapi bermain puzzle. Terapi bermain puzzle adalah permainan menyusun kepingan gambar atau bentuk tertentu sehingga menjadi bentuk yang sempurna. Terapi bermain puzzle mengajak anak melatih kesabaran, merangsang konsentrasi, memberikan rasa nyaman, senang sehingga dapat mengurangi kecemasan. Metode yang digunakan dalam penyusunan Karya Ilmiah Akhir Ners ini adalah metode deskriptif studi kasus dengan penerapan bermain puzzle. Jumlah responden sebanyak 3 anak yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi, menggunakan alat bermain puzzle dan alat ukur *facial image scale* (FIS) dilakukan selama 3 hari, durasi waktu 15 menit. Didapatkan penurunan ansietas setelah terapi bermain puzzle, pada responden 1 dari cemas skala 5 menjadi skala 1, responden 2 dari skala cemas 4 menjadi 1 dan responden 3 dari skala cemas 5 menjadi 1, dapat disimpulkan bahwa terapi bermain puzzle efektif dapat menurunkan ansietas akibat hospitalisasi anak prasekolah dengan *dengue hemorrhagic fever*. Penerapan terapi bermain puzzle ini diharapkan dapat menjadi intervensi rutin bagi perawat untuk menurunkan ansietas akibat hospitalisasi anak prasekolah dengan *dengue hemorrhagic fever*.

**Kata kunci:** Kecemasan; Prasekolah; Rawat Inap; Teka-Teki; Terapi Bermain.

### 1. LATAR BELAKANG

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun, pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan memiliki karakteristik yang membedakan dari usia dewasa (Maghfuroh & Siti Sholikhah, 2019, p. 1). Masa anak usia prasekolah sering mengalami berbagai masalah kesehatan antara lain adalah gangguan tidur sehingga menyebabkan anak kelelahan serta penurunan nafsu makan (J. Hockenberry et al., 2017, p. 543). Kondisi atau stimulus tersebut membuat anak sangat rentan terserang penyakit, dikarenakan masih lemahnya sistem kekebalan tubuh. Adapun masalah kesehatan yang sering

dialami pada anak seperti demam, pilek, batuk, bahkan penyakit serius lainnya sehingga anak perlu perawatan khusus di rumah sakit atau dikenal dengan hospitalisasi.

Hospitalisasi adalah suatu kondisi yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit karena alasan atau kondisi tertentu sampai mereka dapat kembali ke rumah (Pranatha *et al.*, 2023, p. 81-82). Menurut data WHO tahun 2020 pada Ulyah *et al.*, (2023, p. 42) jumlah anak mengalami hospitalisasi sebanyak 152 juta anak. Sementara itu, di Indonesia pada tahun 2023, presentase anak yang dirawat di rumah sakit tercatat sebesar 5,10% (Badan Pusat Statistik, 2023). Di Sumatera Selatan jumlah anak sakit sebesar 10,68% (Rianty *et al.*, 2023, pp. 120–126). Di Palembang tepatnya di Charitas Hospital Palembang berdasarkan data Rekam Medik didapatkan anak prasekolah yang di rawat pada tiga tahun terakhir yaitu : tahun 2022 sebanyak 661 anak, tahun 2023 sebanyak 769 anak dan tahun 2024 meningkat menjadi 868 anak.

Anak yang sakit saat menjalani perawatan di Rumah Sakit berdampak secara fisiologis seperti anak akan gugup, keringat dingin, nafas cepat dan secara perilaku anak akan menangis, rewel, memberontak, tegang, gelisah, menarik diri dan cemas (Pranatha *et al.*, 2023). Ansietas adalah perasaan takut, bingung dan tidak nyaman yang dirasakan seseorang dalam kondisi tertentu yang dianggap sebagai ancaman (Wahyudi *et al.*, 2023, pp. 63–66). Ansietas bagi anak dapat menyebabkan perubahan fisiologi dan psikologis, adapun respon fisiologis seperti palpitasi, denyut jantung meningkat, napas cepat, keringat dingin, sedangkan respon psikologis ditunjukkan pada perubahan perilaku seperti anak gelisah, takut, rewel, menangis, berontak, menghindar hingga menarik diri (Saputro & Fajrin, 2017, pp. 1–2). Didukung penelitian Nurhayati *et al.*, (2018, p. 28) menunjukkan bahwa reaksi anak terhadap hospitalisasi didapatkan seperti anak cemas, jenuh, takut, rewel, menangis dan ingin pulang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Apriani & Desak Made Firsia Sastra Putri, (2021) dampak hospitalisasi pada anak prasekolah di Ruang Anggrek berada pada kategori tinggi sebanyak 19 responden (63,3%) dan pada kategori rendah sebanyak 11 responden (36,7%). Perilaku yang ditunjukkan anak seperti menangis, berontak saat diberi obat, tidak mau diberi tindakan injeksi.

Dampak yang disebabkan karena kecemasan akibat hospitalisasi anak prasekolah, sehingga diperlukan peran penting bagi seorang perawat untuk memberi tindakan menurunkan ansietas, salah satunya adalah dengan terapi bermain. Bermain membantu anak beradaptasi dengan lingkungan baru, meningkatkan hubungan antara anak, keluarga dan perawat serta membantu mengekspresikan perasaan cemas, takut, sedih dan tegang (Ferasinta *et al.*, 2021, p. 93). Salah satu bentuk terapi bermain yang dapat dilakukan pada anak yang menjalani hospitalisasi antara lain adalah bermain puzzle.

*Puzzle* adalah sejenis permainan menyusun gambar atau bentuk tertentu yang dicetak terlebih dahulu dengan cara bermainnya menyusun potongan gambar sehingga menjadi bentuk gambar yang sempurna (Yasbiati & Gilar gandana, 2019, p. 54). *Puzzle* merupakan jenis permainan untuk mendukung perkembangan psikososial anak prasekolah, terapi bermain *puzzle* dapat diterapkan untuk mengatasi kecemasan dan kegelisahan anak saat menjalani perawatan di rumah sakit (Wijaya & Indah Wulaningsih, 2025, p. 46).

## 2. KAJIAN TEORITIS

Hospitalisasi adalah keadaan darurat yang mengharuskan anak tinggal di rumah sakit dan mendapatkan perawatan medis sampai di perbolehkan kembali ke rumah (Vike et al., 2023, p. 94). Hospitalisasi dapat mengakibatkan perubahan secara fisiologis dan psikologis pada anak. Respon yang timbul seperti cemas, menangis, rewel, memberontak, tegang menghindari bahkan penarikan diri serta waspada pada lingkungan, sehingga mengakibatkan anak tidak nyaman maupun terganggunya proses perawatan serta pengobatan (Pranatha et al., 2023, p. 82)

Kecemasan adalah perasaan takut, bingung, dan tidak nyaman yang dirasakan seseorang dalam kondisi tertentu yang dianggap sebagai ancaman (Wahyudi et al., 2023 p. 63). Kecemasan adalah perasaan yang tidak menyenangkan dan tidak menentu dialami seseorang dimana penyebabnya tidak jelas atau tidak terkait dengan sesuatu yang nyata. Kecemasan dapat disimpulkan reaksi emosional yang timbul karena penyebab yang tidak spesifik sehingga bisa menimbulkan perasaan tidak nyaman dan merasa terancam (Mulyadi & Nurilla Kholida, 2021, p. 85). Adapun gangguan kecemasan pada anak yang sering dijumpai saat menjalani perawatan di rumah sakit adalah panik, takut obsesif-kompulsif, gangguan kecemasan umum dan lainnya (Saputro & Fajrin, 2017, p. 8)

Bermain adalah segala bentuk kegiatan atau aktivitas anak untuk mendapatkan kesenangan atau membahagiakan diri. Kegiatan bermain sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak, dengan bermain anak dapat mengekspresikan apa yang dirasakan dan dipikirkan (Ferasinta et al., 2021, p. 51). Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini. Permainan yang dikenalkan anak untuk mengembangkan aspek kognitif, bahasa dan preseptual adalah permainan *puzzle* (Yasbiati & Gilar gandana, 2019, p. 54).

*Puzzle* merupakan permainan dasar yang bersifat asosiatif. Terapi bermain *puzzle* pada anak dapat mengatasi kecemasan anak saat menjalani perawatan di rumah sakit dalam menghadapi kegelisahan dan kecemasannya (Wijaya & Indah Wulaningsih, 2025, p. 46). Terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengurangi dampak hospitalisasi seperti menurunkan tingkat kecemasan pada anak, menimbulkan perasaan senang

setelah bermain puzzle, anak merasa nyaman di lingkungan rumah sakit (Pranatha et al., 2023, p. 94).

### 3. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan desain studi kasus deskriptif yang bertujuan untuk memberikan gambaran terstruktur dan akurat mengenai kondisi aktual pada situasi atau populasi tertentu. Pada studi kasus ini, penulis akan memaparkan secara sistematis aplikasi terapi bermain *puzzle* sebagai intervensi dalam menurunkan ansietas akibat hospitalisasi anak prasekolah. Penerapan dilakukan melalui proses asuhan keperawatan yang meliputi pengkajian, penetapan diagnosis keperawatan, perencanaan intervensi, pelaksanaan tindakan keperawatan, serta evaluasi keperawatan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Oktober - 6 Desember 2025. Populasi penelitian berjumlah tiga responden, dilakukan selama 3 hari berturut – turut, durasi waktu 15 menit, dilakukan pengukuran menggunakan *facial image scale* (FIS) dengan kriteria inklusi yaitu anak prasekolah yang mengalami ansietas akibat hospitalisasi, anak mampu berkomunikasi verbal dan nonverbal, anak dan keluarga yang bersedia menjadi responden, sedangkan kriteria eksklusi kondisi anak lemah dan keluarga pasien tidak kooperatif.

Terdapat dua teknik pengambilan data yang di lakukan oleh peneliti yaitu pertama data primer, data ini meliputi identitas subjek seperti nama, usia, jenis kelamin, diagnosis medis dirawat, keluhan utama, serta tanggal dilakukannya pengkajian. Data tersebut diperoleh melalui wawancara secara langsung dengan orang tua pasien dan pasien sendiri dengan menggunakan lembar pengkajian fokus pasien serta format pengkajian kecemasan Facial Image Scale (FIS). Kedua, data sekunder yaitu informasi pendukung yang diperoleh secara tidak langsung melalui literatur, dokumentasi, dan hasil penelitian relevan. Alat pengumpul data penelitian ini yaitu berupa alat ukur kecemasan *Facial Image Scale* (FIS) dan lembar observasi tingkat kecemasan sebelum dan sesudah pemberian intervensi.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Hasil penelitian ini secara khusus menguraikan berbagai capaian yang diperoleh setelah pelaksanaan *Evidence Based Practice* (EBP) melalui intervensi terapi bermain *puzzle* pada anak prasekolah. Evaluasi dilakukan untuk menilai perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah intervensi, terutama terkait penurunan ansietas anak. Pembahasan mengenai penerapan EBP pada tiga pasien yang telah menjalani intervensi disajikan sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil pretest dan posttest penerapan terapi bermain *puzzle*.

Anak	Hari ke	Tanggal	Skala Cemas	
			Pre	Post
Anak 1	1	4/10/2025	5	3
	2	5/10/2025	4	3
	3	6/10/2025	1	1
Anak 2	1	25/11/2025	4	2
	2	26/11/2025	4	2
	3	27/11/2025	1	1
Anak 3	1	4/12/2025	5	3
	2	5/12/2025	5	1
	3	6/12/2025	1	1

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor atau tingkat kecemasan pada anak mengalami penurunan setelah diberikan terapi bermain *puzzle*. Pada anak 1 di awal pretest hari pertama skala cemas 5 menjadi skala 1 pada posttest hari ketiga, sedangkan pada anak 2 pretest hari pertama didapatkan cemas pada skala 4 menjadi skala 3 di posttest hari ke-3, kemudian pada anak 3 pada pretest hari pertama cemas berada pada skala 5 dan pada hari ketiga posttest didapatkan pada skala 1.

## Pembahasan

### *Pengkajian*

Penulis melakukan pengkajian pada anak pertama didapatkan ibu mengatakan anaknya rewel, takut jika perawat mendatanginya, anak tampak merengek sambil menarik narik tangan ibunya dan memalingkan muka saat perawat datang, didapatkan skala cemas 5. Pada anak kedua ibu mengatakan sejak dirawat anaknya merengek minta pulang, takut setiap melihat perawat mendatangi sambil membawa suntikan dan obat. Anak tampak menunduk dan tidak mau menjawab saat perawat mengajak komunikasi, didapatkan skala cemas 4. Pada anak ketiga ibu mengatakan anaknya menangis, sulit tidur, dan tidak mau ditinggal sendirian. Anak tampak menangis, ekspresi wajah tampak pucat, tampak memalingkan muka sambil memegang erat tangan ibunya saat didekati perawat, didapatkan skala cemas 5. Berdasarkan pengkajian teori menurut Pranatha et al., (2023, p. 82) respon yang timbul seperti stres, cemas berlebihan, menangis menjerit-jerit. Pada respon fisiologi yang timbul seperti takikardi, palpitasi, tremor, keringat dingin. Sejalan dengan penelitian (Ayu Fibiyanti et al., 2024) dimana respon yang ditemukan pada anak seperti gelisah, tampak bingung, tegang dan kurang berkonsentrasi.

### *Diagnosa Keperawatan*

Penulis menetapkan diagnosa keperawatan yang berhubungan dengan penerapan EBP yang dilakukan pada ketiga responden yang mengacu pada (Tim Pokja SDKI DPP PPNI, 2017)

yaitu ansietas berhubungan dengan krisis situasional (hospitalisasi). Diagnosis ini didasarkan pada tanda dan gejala pada responden seperti menangis, anak rewel, susah tidur, takut jika perawat mendatangi.

### ***Intervensi Keperawatan***

Intervensi yang diberikan yaitu pemberian terapi bermain *puzzle* sebagai upaya untuk menurunkan ansietas anak prasekolah. Peneliti menerapkan intervensi reduksi ansietas dengan penerapan terapi bermain puzzle, yang dilakukan selama 3 hari berturut-turut dengan waktu 15 menit. Intervensi keperawatan merupakan perawatan yang dilakukan perawat berdasarkan pengetahuan dan penilaian klinis yang didapatkan dari observasi dan diukur untuk pencapaian luaran (outcome) yang diharapkan (Tim Pokja SLKI DPP PPNI, 2022).

### ***Implementasi Keperawatan***

Implementasi ini berbasis EBP yang penulis lakukan pada ketiga anak dengan penerapan terapi bermain puzzle, didapatkan anak pertama, hari pertama sebelum terapi bermain puzzle skala cemas 5 menjadi 3. Hari kedua skala cemas 4 menjadi 3. Hari ketiga skala cemas menetap pada skala 1. Pada anak kedua, hari pertama sebelum mendapatkan terapi bermain puzzle skala cemas 4 menjadi 2. Hari kedua skala cemas 4 menjadi 2. Hari ketiga skala cemas baik sebelum dan sesudah tetap 1. Pada anak ketiga, hari pertama sebelum penerapan skala cemas 5 menjadi 3. Hari kedua skala cemas 5 menjadi 1. Hari ketiga skala cemas 1 dan setelah dilakukan terapi bermain puzzle cemas tetap pada skala 1. Berdasarkan dari Tim Pokja SIKI DPP PPNI, (2018) melakukan perencanaan supaya tercapai tindakan yang direncanakan.

### ***Evaluasi Keperawatan***

Evaluasi keperawatan adalah membandingkan perubahan keadaan pasien (hasil yang diamati) dengan tujuan dan kriteria hasil yang dibuat di tahap perencanaan, bertujuan untuk mengakhiri rencana tindakan keperawatan, memodifikasi rencana keperawatan, dan meneruskan rencana keperawatan (Zuliani et al., 2023, p. 98). Evaluasi keperawatan terdiri dari SOAP yang meliputi Subyektif, Obyektif, Analisa dan Planing.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan penulis pada ketiga anak selama 3 hari terjadi penurunan skala cemas. Pada anak pertama pada hari pertama didapatkan skala cemas 5, setelah hari ketiga skala cemas yang dirasakan menjadi 1, ini berarti anak tidak ada cemas lagi. Pada anak kedua pada hari pertama didapatkan skala cemas 4 dan setelah hari ketiga skala cemas menjadi 1 yang berarti anak tidak cemas lagi. Pada anak ketiga pada hari pertama didapatkan skala cemas 5, setelah hari ketiga dilakukan intervensi skala cemas yang dirasakan menjadi 1. Berdasarkan data diatas bahwa evaluasi keperawatan menunjukkan terjadi penurunan skala cemas pada ketiga anak yang dilakukan penerapan terapi bermain *puzzle*. Hal

ini sejalan dengan teori dimana terapi bermain *puzzle* dapat diterapkan untuk mengatasi kecemasan dan kegelisahan anak saat menjalani perawatan di rumah sakit (Wijaya & Indah Wulaningsih, 2025, p. 46). Didukung dengan penelitian Putri and Miradwiyana, (2024, p. 177) menunjukkan bahwa penerapan pada responden pertama penurunan skala cemas dari skala 4 menjadi 3 dan responden kedua dari skala cemas 3 menjadi 2. terapi bermain *puzzle* membantu meminimalisir kecemasan pada anak akibat hospitalisasi, dengan bermain *puzzle* anak akan terdistraksi, membuat anak nyaman terhadap lingkungan sekitar

Terapi bermain *puzzle* mengajak anak untuk fokus menyusun gambar sehingga dapat merangsang konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, serta memberikan rasa senang saat anak melakukan permainan *puzzle*. Kondisi ini dapat memicu perasaan aman dan nyaman, sehingga respon cemas anak berangsur-angsur menurun. Hal ini menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat memberikan dampak positif untuk menurunkan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penerapan terapi bermain *puzzle* efektif dapat menurunkan ansietas akibat hospitalisasi anak prasekolah dengan *dengue hemorrhagic fever*. Diharapkan penerapan terapi bermain *puzzle* ini dapat menjadi intervensi rutin bagi perawat untuk menurunkan ansietas akibat hospitalisasi anak prasekolah dengan *dengue hemorrhagic fever*.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulisan jurnal ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, maka peneliti mengucapkan terima kasih kepada pimpinan Universitas Katolik Musi Charitas, ketua dekan dan prodi, dosen pembimbing dan penguji, segenap staf karyawan UKMC, pimpinan Charitas Hospital Palembang serta kepala ruang Paviliun Theresia yang telah mengizinkan sebagai tempat dilakukan penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga, saudara, dan teman-teman yang sudah mendukung, memberi semangat, dan membantu peneliti selama proses penelitian hingga selesai.

## DAFTAR REFERENSI

Apriani, D. G. Y., & Putri, D. M. F. S. (2021). Dampak hospitalisasi pada anak prasekolah (usia 3–6 tahun) di ruang Anggrek Badan Rumah Sakit Umum Daerah (BRSUD) Kabupaten Tabanan. *Jurnal Kesehatan Medika Udayana*, 7(2). <https://doi.org/10.47859/jmu.v7i02.32>

- Ayu Fibiyanti, M. S., Rahayu, D. A., & Hidayati, E. (2024). Efektivitas terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan anak usia prasekolah akibat hospitalisasi. *Ners Muda*, 5(1). <https://doi.org/10.26714/nm.v5i1.13987>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Profil statistik kesehatan 2023* (Vol. 7). Badan Pusat Statistik.
- Ferasinta, et al. (2021). *Konsep dasar keperawatan anak* (N. Maulydia, Ed.; Cetakan I). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hockenberry, M. J., & Wilson, D. (2017). *Wong's essentials of pediatric nursing* (10th ed.). Elsevier.
- Maghfuroh, L., & Sholikhah, S. (2019). *Konsep teori dasar keperawatan*. Pena Persada.
- Mulyadi, E., & Kholida, N. (2021). *Buku ajar hypnotherapy* (N. Kholida, Ed.). Guepedia.
- Nurhayati, R., Indasah, I., & Suhita, B. M. (2018). Family support in effort reduce hospitalization reaction in children of preschool in Anggrek Room Nganjuk Hospital. *Journal for Quality in Public Health*, 1(2), 26–33. <https://doi.org/10.30994/jqph.v1i2.11>
- Pranata, L. (2023). Pemahaman mahasiswa keperawatan tentang fisiologi manusia dalam mata kuliah ilmu biomedik dasar. *Cendekia Medika: Jurnal STIKES Al-Maarif Baturaja*, 8(2), 380–385. <https://doi.org/10.52235/cendekiamedika.v8i2.283>
- Pranata, L., Surani, V., Suryani, K., & Fari, A. I. (2023). Understanding of research methods based on evidence-based practice in nursing for nursing students. *Jurnal Kesehatan dan Pembangunan*, 13(26), 174–178. <https://doi.org/10.52047/jkp.v13i26.247>
- Pranatha, et al. (2023). *Keperawatan anak*. Yayasan Kita Menulis.
- Putri, C. S., & Miradwiyana, B. (2024). Analisis penerapan terapi bermain puzzle untuk mengatasi kecemasan akibat hospitalisasi pada anak di rumah sakit. *Journal of Health & Cardiovascular Nursing*, 4, 77–82. <https://doi.org/10.36082/jhen.v4i2.1853>
- Rianty, Raisa, & Mardhiyanti. (2023). *Profil anak Indonesia 2023* (A. Putri Bungsu & I. Lukitasari, Eds.; Vol. 2). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak.
- Ruben, S. D., Julita, E., Pranata, L., Wijayanti, L. A., & Pannyiwi, R. (2023). Analisis faktor dengan tingkat stres kerja pada perawat akibat hospitalisasi anak prasekolah di ruang perawatan anak di rumah sakit. *Media Publikasi Promosi Kesehatan Indonesia (MPPKI)*, 6(12), 2427–2432. <https://doi.org/10.56338/mppki.v6i12.3765>
- Saputro, H., & Fajrin, I. (2017). *Anak sakit wajib bermain di rumah sakit: Penerapan terapi bermain anak sakit; proses, manfaat dan pelaksanaannya* (E. A. Yalastyarini, Ed.; Edisi I). Forum Ilmiah Kesehatan.
- Tim Pokja SDKI DPP PPNI. (2017). *Standar diagnosis keperawatan Indonesia* (Edisi I). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Indonesia.
- Tim Pokja SIKI DPP PPNI. (2018). *Standar intervensi keperawatan Indonesia* (Edisi I). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Indonesia.
- Tim Pokja SLKI DPP PPNI. (2022). *Standar luaran keperawatan Indonesia* (Edisi I). Dewan Pengurus Pusat Persatuan Perawat Indonesia.
- Ulyah, Q., Murwati, & Rossita, T. (2023). Hubungan lama hospitalisasi anak dengan tingkat kecemasan orang tua di RS Tiara Sella Kota Bengkulu tahun 2023. *Student Scientific Journal*, 2, 42. <https://doi.org/10.37676/ssj.v2i1.4841>

- Vike, D. F., et al. (2023). *Bunga rampai keperawatan anak* (H. S. Waode, Ed.). Media Pustaka Indo.
- Wahyudi, H., et al. (2023). *Buku ajar keperawatan jiwa* (P. I. Daryaswanti, Ed.). PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wijaya, U., & Wulaningsih, I. (2025). *Manajemen kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi menggunakan alat bermain puzzle*. Deepublish Digital.
- Yasbiati, & Gandana, G. (2019). *Alat permainan edukasi untuk anak usia dini (teori dan konsep dasar)*. Ksatria Siliwangi.
- Zuliani, et al. (2023). *Keperawatan profesional* (M. J. F. Sirait, Ed.). Yayasan Kita Menulis.