

## Terapi Bermain *Puzzle* Menurunkan Tingkat Ansietas pada Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi

Wahyu Hartini<sup>1\*</sup>, Imas Ahnindah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Akademi Keperawatan Buntet Pesantren Cirebon

Email: wahyu.hartini@akperbuntetpesantren.ac.id, ahnindahimas@gmail.com

### ABSTRAK

Aktivitas anak usia prasekolah yang tinggi seringkali menyebabkan kelelahan. Hal tersebut dapat menurunkan daya tahan tubuh anak sehingga anak rentan terserang penyakit dan pada beberapa kasus menyebabkan anak perlu dirawat di rumah sakit untuk terapi dan pengobatan. Hospitalisasi merupakan pengalaman yang tidak diharapkan oleh anak dan sering kali menjadi krisis dan stresor yang harus dihadapi anak yang dapat menimbulkan trauma sehingga membutuhkan aktivitas yang dapat meminimalisir risiko terjadinya trauma tersebut. Terapi bermain merupakan salah satu strategi yang penting dilakukan selama proses pengobatan dan perawatan pada anak untuk mengendalikan kecemasan, mengurangi stresor serta mencegah trauma hospitalisasi pada anak karena terapi bermain dapat membuat anak rileks dan tidak takut menjalani hospitalisasi. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan penerapan terapi bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi dengan metode penelitian deskriptif dari hasil studi kasus dan penerapan asuhan keperawatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecemasan pasien menurun rata-rata 1 setelah dilakukan tindakan terapi bermain *puzzle* selama 3 hari dengan menggunakan instrumen lembar observasi FIS (*Face Image Scale*). Kesimpulan penelitian ini adalah terapi bermain *puzzle* terbukti efektif diberikan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi untuk mengatasi ansietas.

**Kata Kunci:** ansietas; terapi bermain *puzzle*; prasekolah; hospitalisasi

### ABSTRACT

*The high activity preschool age children often causes fatigue. That can reduce the child's immune system so that children are susceptible to disease and in some cases cause children to be hospitalized for therapy and treatment. Hospitalization is an experience that is not expected by children and often becomes a crisis and a stressor that must be faced by children which can cause trauma so that they require activities that can minimize the risk of this trauma. Play therapy is an important strategy during the treatment and care process for children to control anxiety, reduce stressors and prevent hospitalization trauma in children because play therapy can make children relax and not be afraid of undergoing hospitalization. The purpose of this study was to describe the application of puzzle play therapy to preschool-age children who experience anxiety due to hospitalization using a descriptive research method based on the result of case studies and the application of nursing care. The results of this study indicated that the patient's anxiety decreased by an average of 1 after the therapeutic action of playing*

---

#### Corresponding author:

Wahyu Hartini

Akademi Keperawatan Buntet Pesantren Cirebon

Komplek Pondok Buntet Pesantren, Mertapada Kulon, Astanajapura, Cirebon, Jawa Barat

wahyu.hartini@akperbuntetpesantren.ac.id

---

---

*puzzles for 3 days using the FIS observation sheet instrument (Face Image Scale). The conclusion of this study is that playing puzzle therapy has proven to be effective for preschool-aged children who have been hospitalized to treat anxiety.*

**Keywords:** *anxiety; puzzle play therapy; preschool; hospitalization*

## **PENDAHULUAN**

Anak prasekolah adalah anak usia 4-5 tahun. Usia prasekolah merupakan masa kreatif dan produktif bagi anak, berada pada tahap kemandirian dimana anak dikenalkan dengan menggunakan aturan kemandirian, tanggung jawab, menulis dengan angka, menulis dengan huruf dan kotak gambar. Meningkatnya aktivitas anak usia prasekolah seringkali menyebabkan kelelahan sehingga mudah terserang penyakit akibat daya tahan tubuh yang lemah sehingga pada beberapa kasus anak perlu dirawat di rumah sakit.

Profil Anak Indonesia 2018, menunjukkan 3,21% anak mengalami keluhan kesehatan dan rawat inap dalam setahun terakhir, di Jawa Barat jumlah persentase anak mengalami keluhan kesehatan dan rawat inap sebesar 3,4%, di perkotaan persentase anak yang mengalami keluhan kesehatan dan rawat inap sebesar 3,8% relatif lebih tinggi dibandingkan dengan di pedesaan sebesar 2,59%, sehingga terjadi peningkatan hospitalisasi pada anak. Angka rawat inap anak di Indonesia meningkat sebesar 13% dibandingkan tahun 2017 (Badan Pusat Statistik, 2018 dalam Mulyanti dkk., 2022).

Anak prasekolah yang dirawat di rumah sakit menunjukkan reaksi berupa perilaku seperti protes, putus asa dan denial, sikap denial dapat berupa menangis, bergantung pada ibu dan menolak makan atau minum obat, akibat hospitalisasi pada anak prasekolah dapat menghambat perkembangan anak dan lamanya proses penyembuhan anak. Anak yang cemas akan kelelahan karena menangis terus menerus, menolak berinteraksi dengan perawat, rewel, menangis meminta pulang, menolak makan, dan kurang kooperatif terhadap perawatan (Anisha & Lestari, 2022), sehingga untuk mengurangi kecemasan anak diperlukan media yang dapat menyalurkan perasaan cemas anak. Salah satu upaya untuk mengurangi kecemasan pada anak adalah dengan teknik distraksi, ada banyak teknik distraksi seperti membaca buku, menggambar, bernyanyi, bercerita dan terapi bermain. Terapi bermain menjadi salah satu pilihan teknik distraksi karena melalui kegiatan bermain diharapkan dapat mendukung proses penyembuhan dan anak dapat kooperatif dalam setiap tindakan keperawatan (Handajani & Yunita, 2019).

Menurut Lina dan Fatiyah (2016); Apriyanto dkk. (2021), bermain *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dianggap sebagai media yang bisa membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan dengan koordinasi antara tangan serta mata, kelebihan dari terapi bermain *puzzle* dapat membantu perkembangan psikososial pada anak saat

---

bermain, maka perhatian anak teralihkan dari kecemasan yang sedang dirasakannya, dapat memberikan kesenangan kepada anak saat bermain sehingga kecemasan yang dirasakan oleh anak dapat menurun. Penelitian yang dilakukan Afrida, Hardini dan Purnomo (2020), mengatakan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi. Penelitian yang dilakukan Fransiska, Alvianda dan Rasioni (2019) juga menyatakan bahwa taraf kecemasan anak-anak selama rawat inap berkurang ketika mereka berpartisipasi dalam terapi bermain *puzzle*.

Berdasarkan fenomena di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang implementasi terapi bermain *Puzzle* dalam menurunkan tingkat ansietas anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Penelitian ini dilakukan pada anak dengan diagnosis medis demam rheumatic. Beberapa penelitian sebelumnya dilakukan pada anak yang mengalami hospitalisasi tapi belum ada penelitian yang dilakukan pada anak yang mengalami hospitalisasi akibat demam rheumatic.

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bahwa hasil penelitian ini dapat diterapkan pada beberapa kasus anak yang mengalami hospitalisasi dengan beberapa diagnosis medis demam rheumatic atau mengalami kecemasan akibat nyeri.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, dengan pendekatan studi kasus untuk mengeksplorasi atau memberikan gambaran masalah keperawatan ansietas/kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Subyek penelitian yang diteliti menggunakan satu responden yaitu anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dengan kriteria inklusi pasien yang baru pertama kali dirawat dirawat atau menjalani hospitalisasi, pasien anak usia prasekolah (3-6 tahun), memiliki masalah keperawatan ansietas, memiliki tingkat kecemasan sedang dan dalam keadaan sadar.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan anak dengan lembar observasi menggunakan FIS (*Face Image Scale*). Metode pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan melakukan wawancara, observasi, dokumentasi dan studi kepustakaan. Menurut Purwanto (2022), model analisis data Miles dan Huberman, menyajikan data agar mudah dipahami, langkah-langkah analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pengumpulan data dari hasil wawancara serta observasi, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Etika penelitian yang mendasari penyusunan studi kasus ini yaitu persetujuan (*Informed Consent*), kerahasiaan (*Confidentiality*), dan tanpa nama (*Anonimity*).

---

## HASIL

Hasil pengkajian yang dilakukan pada pasien yang berusia 5 tahun 10 bulan pada tanggal 05 April 2023 pukul 14.15 WIB adalah pasien masuk rumah sakit dengan diagnosis medis demam reumatik dan keluhan utama nyeri persendian. Keadaan umum klien tampak rewel, menangis, cemas, tegang, takut, tingkat kesadaran klien komposmentis atau sadar penuh dengan nilai GCS 15 (E: 4 V: 6 M: 5), nadi 122 x/menit, *respiration rate* 20 x/menit, suhu 38°C. Orangtua klien mengatakan klien baru pertama kali dirawat di rumah sakit, klien mengatakan meminta pulang, tidak mau berbaur dengan teman-teman yang satu kamarnya, selalu menangis, merengek ketika bertemu perawat atau pada saat dilakukan tindakan keperawatan, tampak tegang, tampak takut, tampak rewel, dan tingkat kecemasan sedang skala 3.

Diagnosis keperawatan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi adalah ansietas berhubungan dengan hospitalisasi dibuktikan dengan orangtua responden mengatakan bahwa responden baru pertama kali dirawat di rumah sakit, responden mengatakan meminta pulang, tidak mau berbaur dengan teman-teman yang satu kamarnya, selalu menangis, merengek ketika bertemu perawat atau pada saat dilakukan tindakan keperawatan, tampak tegang, tampak takut, tampak rewel, dan tingkat kecemasan sedang skala 3.

Terapi bermain *puzzle* dilakukan di tempat tidur 1 kali sehari selama 15 menit pada satu responden selama 3 hari mulai dari tanggal 5 April 2023 sampai dengan 7 April 2023 dengan hasil sebagai berikut:

Hasil implementasi terapi bermain *Puzzle* menggunakan instrument *Face Image Scale* (FIS) selama 3 hari dapat diuraikan sebagai berikut:

Hari pertama, tanggal 05 April 2023, sebelum tindakan terapi bermain *puzzle* anak dalam keadaan cemas sedang skala 3 (tegang, rewel dan menangis tanpa henti) dan sampai selesai tindakan terapi bermain *puzzle*, anak belum dapat menyelesaikan susunan *puzzle*, mengalami cemas sedang dengan skala 3 (tegang, rewel dan menangis tanpa henti).

Hari kedua, tanggal 06 April 2023, sebelum tindakan terapi bermain *puzzle* anak dalam keadaan cemas sedang skala 3 (tegang dan rewel) dan setelah selesai tindakan terapi bermain *puzzle*, anak belum dapat menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 13 menit, mengalami cemas sedang dengan skala 3 (tegang, rewel dan menangis tanpa henti).

Hari ketiga, tanggal 07 April 2023, sebelum tindakan terapi bermain *puzzle* anak dalam keadaan cemas ringan skala 2 (murung) dan anak dapat menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 9 menit, tidak mengalami cemas dengan skala 0 (tampak senang dan ceria).

Saat dilakukan implementasi terapi bermain *puzzle*, responden selalu didampingi oleh ibunya. Saat diberikan permainan *puzzle* responden tampak antusias dalam bermain dan secara bergantian didampingi dengan ayah, ibu dan ditemanin oleh adiknya. Selama bermain *puzzle*

---

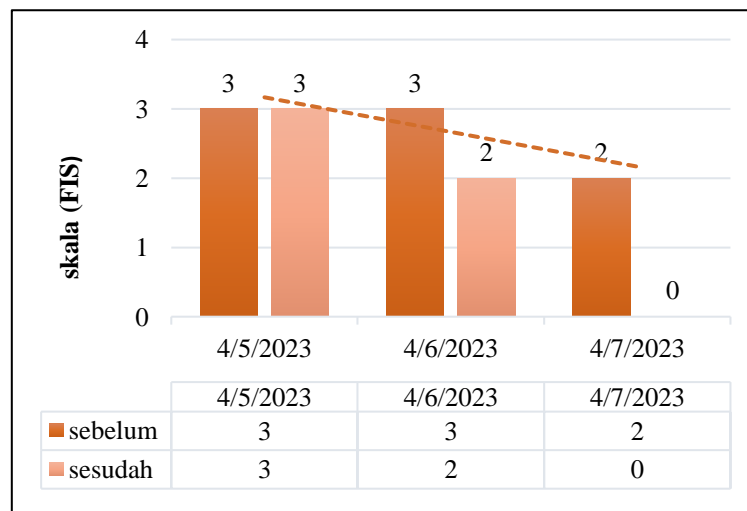
responden dengan tekun menyusun gambar dan selalu menanyakan gambar mana yang harus diletakkan selanjutnya. Responen mampu menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 9 menit, sambil dibantu ibunya. Saat bermain responden tampak tenang dan kooperatif.

Hasil implementasi terapi bermain *puzzle* hari pertama, responden tampak tegang, rewel dan menangis tanpa henti tetapi bisa menyelesaikan susunan *puzzle*, tingkat kecemasan sedang, skala 3, nadi 122 x/menit, *respiration rate* 20 x/menit, dan suhu 38°C. Hasil implementasi terapi bermain *puzzle* hari kedua, responden tampak murung, dapat menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 13 menit, tingkat kecemasan ringan, skala 2, nadi 123 x/menit, *respiration rate* 21 x/menit, dan suhu 36°C. Hasil implementasi terapi bermain *puzzle* hari ketiga, responden mengatakan senang dan tampak ceria saat bermain *puzzle*, dapat menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 9 menit, tingkat tampak cemas skala 0, nadi 98 x/menit, *respiration rate* 21 x/menit, dan suhu 36°C.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi karena terdapat perbedaan penurunan kecemasan di setiap harinya secara bertahap dari tingkat kecemasan cemas sedang sampai pada akhirnya turun menjadi tidak ada cemas sama sekali di hari ketiga sehingga dapat dikatakan bahwa masalah keperawatan cemas teratasi. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor ketelibatan orangtua dan keluarga dalam kegiatan bermain.

### Gambar 1

Grafik Hasil Implementasi Terapi Bermain Puzzle Menggunakan Alat Ukur (FIS)



## PEMBAHASAN

Hasil pengkajian yang dilakukan pada responden sebagai berikut: keadaan umum tampak rewel, menangis, cemas, tegang, takut, tingkat kesadaran klien composmentis atau sadar penuh dengan nilai GCS 15 (E: 4 V: 6 M: 5). nadi 122 x/menit, *respiration rate*: 20

---

x/menit, dan suhu 38°C. Hasil pengkajian ini sesuai dengan Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia, mengenai tanda gejala mayor dan minor ansietas dalam buku SDKI yaitu menangis, cemas, tegang, takut, gelisah dan lain-lain.

Diagnosis keperawatan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi adalah ansietas berhubungan dengan hospitalisasi dibuktikan dengan orangtua responden mengatakan bahwa klien baru pertama kali dirawat di rumah sakit, responden mengatakan meminta pulang, tidak mau berbaur dengan teman-teman yang satu kamarnya, selalu menangis, merengek ketika bertemu perawat atau pada saat dilakukan tindakan keperawatan, tampak tegang, tampak takut, tampak rewel, dan tingkat kecemasan sedang skala 3. Rumusan diagnosis keperawatan ini sesuai dengan diagnosis keperawatan yang tercantum dalam Standar Diagnosis Keperawatan Indonesia.

Intervensi yang dipilih dalam penelitian ini untuk mengatasi diagnosis keperawatan ansietas berhubungan dengan hospitalisasi adalah teknik distraksi dengan terapi bermain *puzzle* karena intervensi yang dilakukan untuk mengatasi ansietas meliputi: bantuan kontrol marah, biblioterapi, dukungan emosi, dukungan hipnotis diri, dukungan pelaksanaan ibadah, teknik distraksi, terapi hipnotis, terapi imajinasi terbimbing, teknik menenangkan, terapi penyalahgunaan zat, terapi musik, terapi seni, terapi validasi. Jenis permainan yang cocok untuk anak usia prasekolah (3-5 tahun) untuk mengembangkan kemampuan dan membedakan koordinasi motorik kasar dan halus serta mengontrol emosi tanpa mengeluarkan banyak tenaga adalah bermain *puzzle* (Wong, 2012; Apriliyanto dkk., 2021).

Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat kecemasan dalam penelitian ini adalah *Face Image Scale* (FIS) karena dengan menggunakan *Faces Image Scale* (FIS) sebagai alat ukur kecemasan sebelum dilakukan terapi bermain masih ditemukan responden dengan tingkat kecemasan dari sedang hingga sangat berat, namun setelah dilakukan terapi bermain tidak ditemukannya responden dengan tingkat kecemasan dari sedang hingga sangat berat (Ardiansyah, 2015); Dicky, 2022).

Implementasi terapi bermain *puzzle* yang dilakukan kepada responden, dilakukan di tempat tidurnya, dalam durasi waktu 15 menit setiap hari selama tiga hari dan responden selalu didampingi oleh ibunya. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputro (2017), bahwa prinsip bermain di rumah sakit yaitu permainan yang tidak membutuhkan banyak energi, singkat dan sederhana, idealnya waktu yang diperlukan untuk terapi bermain pada anak selama dirawat di rumah sakit adalah 15-20 menit dalam sehari selama 2-3 hari serta melibatkan orangtua dan keluarga. Hasil penelitian yang dilakukan Rokhmah (2020), juga membuktikan bahwa pemberian terapi bermain *puzzle* sebanyak 1 kali sehari dalam waktu 15 menit selama 3 hari efektif dapat menurunkan kecemasan pada anak. Saat diberikan permainan *puzzle* responden tampak antusias dalam bermain ketika didampingi bergantian dengan ayah, ibu dan ditemanin oleh adiknya,

---

---

selama bermain *puzzle* klien dengan tekun menyusun gambar dan selalu menanyakan gambar mana yang harus diletakkan selanjutnya. Responden mampu menyelesaikan susunan *puzzle* dalam waktu 9 menit, dibantu oleh ibunya ketika menyusun *puzzle* dan saat bermain responden juga tampak tenang dan kooperatif. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputro (2017), yang menyatakan bahwa dampak yang diberikan dari terapi bermain *puzzle* ini adalah menurunkan tingkat kecemasan pada anak akibat stress hospitalisasi, meningkatkan rasa nyaman, dan tubuh menjadi rileks karena saat bermain *puzzle* anak dituntut untuk sabar dan tekun dalam merangkainya. Lambat laun hal ini akan berakibat pada mental anak sehingga anak terbiasa bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menghadapi sesuatu. Hasil penelitian ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Afrida, Hardini, dan Purnomo (2020), yang menyebutkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan kecemasan anak usia prasekolah selama hospitalisasi dan penelitian yang dilakukan Fransiska, Alvianda dan Rasiani (2019), menyatakan bahwa taraf kecemasan anak-anak selama rawat inap berkurang ketika mereka berpartisipasi pada terapi bermain *puzzle*.

Penelitian *quasi eksperiment* pre dan post test tanpa kontrol yang dilakukan oleh Afrida, dkk (2020) pada 30 anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi dengan berbagai masalah kesehatan menggunakan instrumen lembar observasi *Hamilton Anxiety Rating Scale* (HARS) juga menunjukkan hasil penurunan kecemasan pada anak dari 73% (sebelum bermain *puzzle*) menjadi 67% (setelah bermain *puzzle*). Islaeli dkk. (2020) juga menyebutkan bahwa terapi bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat ansietas anak prasekolah yang dirawat di Rumah Sakit Kendari.

Penelitian Handayani dkk. (2023) yang menggunakan Standar Luaran Keperawatan Indonesia sebagai alat evaluasi kecemasan pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi juga menyatakan terjadi penurunan tanda-tanda kecemasan pada anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi setelah melakukan terapi bermain *puzzle*.

Terapi bermain *puzzle* dapat menurunkan tingkat kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi, sesuai dengan hasil penelitian ini, yang menunjukkan tingkat kecemasan responden menurun setiap harinya secara bertahap dari cemas sedang sampai dengan tidak cemas sama sekali pada hari ketiga implementasi. Terdapat perbedaan penurunan kecemasan disetiap harinya. Adanya penurunan kecemasan tersebut dipengaruhi oleh faktor ketelibatan orangtua dan keluarga dalam kegiatan bermain. Hal ini sesuai dengan pendapat Saputro (2017) bahwa dalam prinsip bermain di rumah sakit salah satunya yaitu melibatkan orangtua dan keluarga dalam terapi bermain sangat penting, karena orangtua mempunyai kewajiban untuk tetap melangsungkan upaya stimulasi tumbuh kembang pada anak walaupun sedang dirawat di rumah sakit sehingga keterlibatan orangtua dalam perawatan anak di rumah

---

---

sakit diharapkan dapat mengurangi dampak hospitalisasi. Pernyataan di atas juga mendukung penerapan *Family Center Care* di pelayanan kesehatan anak.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* dapat mengurangi kecemasan responden setelah dilakukan implementasi selama tiga hari dengan hasil skala kecemasan *Faces Image Scale* (FIS) 0 di hari ketiga sehingga dapat disimpulkan bahwa terapi bermain *puzzle* ini sangat efektif untuk anak prasekolah yang mengalami hospitalisasi sebagai salah satu upaya menurunkan kecemasan pada anak dengan kecemasan akibat hospitalisasi. Terjadinya penurunan kecemasan dipengaruhi oleh faktor ketelibatan orangtua dan keluarga dalam kegiatan bermain.

Penelitian ini dilakukan secara intensif hanya pada 1 pasien yang mengalami kecemasan akibat demam remathic sedangkan beberapa penelitian sebelumnya dilakukan kepada beberapa responden yang mengalami kecemasan karena berbagai masalah kesehatan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian-penelitian sebelumnya tentang terapi bermain *puzzle* untuk mengatasi kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat ditindaklanjuti dengan karakteristik responden atau masalah kesehatan yang berbeda, kemudian dilakukan komparasi untuk mengetahui efektifitas penurunan kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menjadi salah satu referensi dasar untuk penelitian selanjutnya yang merupakan pengembangan dari penelitian ini, yaitu penelitian tentang efektifitas teknik distraksi terapi bermain *puzzle* dibandingkan dengan teknik distraksi lain pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi dengan masalah keperawatan ansietas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afrida, R. N., Hardini, D. S., & Purnomo, A. (2020). Pengaruh bermain terapeutik *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia pra sekolah di ruang anak RS Bhayangkara anton soedjarwo pontianak. *Khatulistiwa Nursing Journal*, 2(2). <https://ejournalyarsi.ac.id/index.php/KNJ/article/view/46>.
- Anisha, N., & Lestari, R.F (2022). Penerapan terapi bermain *puzzle* untuk mengatasi tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) saat hospitalisasi. *Coping; Community of Publishing in Nursing*. <https://www.semanticscholar.org/paper/penerapan-terapi-bermain-lestari/e406e52735c2048881d73a912109c3dfe83d83087>.
- Apriliyanto, A., Astuti, W. T., & Nurhayati, L. (2021). Literatur Review: Penerapan Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Kecemasan pada Anak Prasekolah akibat Hospitalisasi. *Jurnal Keperawatan Karya Bhakti*, 7(2), 72-84. <https://doi.org/10.56186/jkkb.96>



- 
- Dicky, Y. P., & Yuliastati, Y. (2022). *Penerapan Numerical Block Play Therapy Untuk Menurunkan Tingkat Kecemasan Akibat Rawat Inap Pada Anak Prasekolah Di Rumah Sakit PMI Kota Bogor* (Disertai Doktor, Politeknik Kesehatan Kemenkes Bandung). [https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=alat+ukur+kecemasan+FIS+pada+anak](https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=alat+ukur+kecemasan+FIS+pada+anak). Pada 22 Maret 2023
- Fransiska, D., Alvianda, V.W., & Rasiani, A. (2019). Pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah pada saat hospitalisasi di ruang anak RS Bhayangkara Sartika Asih. *Jurnal Ilmu Kesehatan Immanuel*, vol 13(2). [https://www.researchgate.net/publication/338699677\\_pengaruh\\_terapi\\_bermain\\_puzzle\\_terhadap\\_tingkat\\_kecemasan\\_anak\\_usia\\_prasekolah\\_pada\\_saat\\_hospitalisasi\\_di\\_ruang\\_anak\\_rs\\_bhayangkara\\_sartika\\_asih](https://www.researchgate.net/publication/338699677_pengaruh_terapi_bermain_puzzle_terhadap_tingkat_kecemasan_anak_usia_prasekolah_pada_saat_hospitalisasi_di_ruang_anak_rs_bhayangkara_sartika_asih).
- Handayani, S.U, Mahmud, R, Aslindah, A, & Hasanuddin, F. (2023). Penerapan terapi bermain *puzzle* pada pasien anak dengan gangguan kecemasan. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*. DOI: <https://doi.org/10.35816/jiskh.v12il.865>.
- Handajani, D. O., & Yunita, N. (2019). Apakah Ada Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Hospitalisasi Di RS Bhakti Rahayu Surabaya. *Jurnal Manajemen Kesehatan Indonesia*, 7(3), 198-204. <https://doi.org/10.14710/jmki.7.3.2019.198-204>
- Israeli, Yati, M, Islamiyah, & Fadmi, F.R. (2020). The effect of play puzzle therapy on anxiety of children on preschooler in Kota Kendari hospital. *Enfermeria Clinica*. DOI: <https://doi.org/101016/j.enfcli.2019.11.032>
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022). Terapi Bermain (*Puzzle*) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stress Hospitalisasi: Literatur Review. *Journal Of Nursing Parctice And Science*. <https://journal.umtas.ac.id/index.php/jnps/article/view/3042>
- Purwanto, A. (2022). *Konsep Dasar Penelitian Kualitatif Teori dan Contoh Praktis*. Cetakan I. Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=V-18EAAAQBAJ&pg>. Pada 1 April 2023
- Rokmah, S., & Sensussiana, T. (2020). Asuhan keperawatan pada anak dengan demam thypoid dalam pemenuhan kebutuhan aman dan nyaman: ansietas (Doctoral dissertation, Universitas Kusuma Husada Surakarta). <https://eprints.ukh.ac.id>.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). Anak sakit wajib bermain di rumah sakit: penerapan terapi bermain anak sakit; proses, manfaat dan pelaksanaannya. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (Forikes). <https://www.yumpu.com/id/document/read/62997151/buku-ajar-terapi-bermain-anak>.
-