

---

**PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE DALAM MENURUNKAN  
TINGKAT KECEMASAN ANAK PADA USIA PRASEKOLAH (3-6  
TAHUN) SAAT HOSPITALISASI DI BANGSAL ANGGREK 3 RSUD dr.  
SOEDIRAN MANGUN SUMARSO WONOGIRI**

**Adimas Joko Prasetyo<sup>1</sup>, Amalia Arifatul Diktina<sup>2</sup>, Sumardi<sup>3</sup>**  
[prasetyaadimas8@gmail.com<sup>1</sup>](mailto:prasetyaadimas8@gmail.com)

**Universitas 'Aisyiyah Surakarta<sup>1,2</sup>, RSUD Dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri<sup>3</sup>**

**ABSTRAK**

Latar belakang: Hospitalisasi pada anak merupakan kondisi krisis yang dapat menimbulkan stres, kecemasan, dan trauma akibat lingkungan rumah sakit yang asing serta prosedur medis yang tidak menyenangkan. Kondisi ini dapat menghambat proses perawatan dan mempengaruhi perkembangan psikologis anak. Oleh karena itu, diperlukan intervensi seperti terapi bermain, khususnya puzzle, yang efektif untuk mengalihkan perhatian dan menurunkan kecemasan anak selama dirawat di rumah sakit. Tujuan: Untuk mengetahui hasil efektivitas dari penerapan terapi bermain puzzle dalam menurunkan tingkat kecemasan anak pada usia prasekolah (3 – 6 tahun) saat hospitalisasi di bangsal Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri. Metode: yang digunakan adalah studi kasus deskriptif dengan menggambarkan atau mendeskripsikan tentang suatu keadaan objek yang dilakukan pada 2 (dua) responden dengan cara pre-test dan post-test dengan kuesioner Hamilton Anxiety Scale (HAS). Hasil: penerapan sebelum dilakukan terapi bermain puzzle dengan responden 1 skor 35 (kecemasan berat), kemudian setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle skor menurun menjadi 16 (kecemasan ringan), responden 2 sebelum dilakukan penerapan terapi bermain puzzle skor 27 (kecemasan sedang), kemudian setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle skor menurun menjadi 19 (kecemasan ringan). Kesimpulan: Terapi bermain puzzle efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah (3–6 tahun) selama hospitalisasi.

**Kata Kunci:** Hospitalisasi, Anak, Cemas, Terapi Bermain Puzzle.

**ABSTRACT**

Background: Hospitalization in children is a crisis condition that can cause stress, anxiety, and trauma due to the unfamiliar hospital environment and unpleasant medical procedures. This condition may hinder the treatment process and affect the child's psychological development. Therefore, appropriate interventions are needed, one of which is puzzle play therapy, which is effective in diverting attention and reducing anxiety levels in children during hospitalization. Objective: To determine the effectiveness of puzzle play therapy in reducing anxiety levels among preschool children (3–6 years old) during hospitalization in the Anggrek 3 ward at RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri. Methods: This study used a descriptive case study design with a pre-test and post-test approach. The subjects consisted of two preschool-aged children. Anxiety levels were measured using the Hamilton Anxiety Scale (HAS) questionnaire. Results: In respondent 1, the anxiety score before the intervention was 35 (severe anxiety) and decreased to 16 (mild anxiety) after the therapy. In respondent 2, the anxiety score before the intervention was 27 (moderate anxiety) and decreased to 19 (mild anxiety) after the therapy. Conclusion: Puzzle play therapy is effective in reducing anxiety levels in preschool children (3–6 years old) during hospitalization.

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

## PENDAHULUAN

Hospitalisasi adalah kondisi krisis yang terjadi pada anak saat mendapatkan perawatan di rumah sakit. Kondisi ini mengharuskan anak untuk melakukan adaptasi dengan lingkungan rumah sakit yang merupakan lingkungan asing. Apabila anak tidak bisa beradaptasi dengan baik, maka akan menyebabkan munculnya rasa takut dan cemas yang berdampak pada perkembangan psikologis anak. Hospitalisasi seringkali menyebabkan kondisi traumatis yang penuh stress karena ketidakpastian yang dialami oleh anak dan keluarga, baik tindakan yang telah direncanakan maupun tindakan darurat akibat terjadinya trauma. Kondisi tersebut dapat menimbulkan berbagai reaksi mulai dari takut akan kehilangan bagian tubuh, cemas dengan setiap tindakan yang akan dilakukan hingga menangis terus menerus karena takut berpisah dengan orangtua mereka. Reaksi hospitalisasi yang seringkali muncul pada anak diantaranya adalah emosi negatif seperti stres, ketakutan, kecemasan, rasa sakit, rasa tidak aman dan ketidakpastian (Simamora, 2022)

Kondisi anak yang mengalami hospitalisasi mempengaruhi psikologi anak dan perkembangan anak yang mengakibatkan anak menjadi stress, takut maupun cemas. Faktor yang menyebabkan kecemasan anak dalam hospitalisasi seperti lingkungan rumah sakit yang sangat berbeda dengan lingkungan rumah, perbedaan bentuk ruangan, suasana serta aktivitas yang dipenuhi tindakan keperawatan yang menyebabkan proses pengobatan berlangsung lama karena anak menolak diberikan tindakan, atau bahkan mengakibatkan trauma pasca hospitalisasi pada anak (Yulianto & Sari, 2021).

Saat dirawat di rumah sakit anak-anak akan menghadapi lingkungan yang asing, petugas seperti dokter dan perawat yang tidak dikenal dan gangguan terhadap gaya hidup mereka. Mereka terkadang harus menjalani prosedur yang tidak menyenangkan dan menimbulkan rasa nyeri ketika disuntik, diinfus dan sebagainya. Bagi seorang anak, keadaan sakit dan hospitalisasi menimbulkan stress bagi kehidupannya. Anak sering menjadi tidak kooperatif terhadap perawatan dan pengobatan di rumah sakit, anak menjadi sulit dan menolak untuk didekati oleh perawat apalagi berinteraksi. Mereka akan menunjukkan sikap marah, menolak makan, menangis, berteriak-teriak, bahkan berontak saat melihat perawat atau dokter datang menghampirinya. Mereka beranggapan bahwa kedatangan perawat atau dokter hanya akan menyakiti mereka. Keadaan ini akan dapat menghambat dan dapat menyulitkan proses pengobatan dan perawatan terhadap anak yang sakit Dampak negatif dari hospitalisasi pada anak adalah gangguan fisik, psikis, sosial dan adaptasi terhadap lingkungan (Nurul Anisa, 2022).

Berdasarkan data yang didapatkan dari World Health Organization (WHO) pada tahun 2020 ditemukan data bahwa kecemasan rawat inap dapat mempengaruhi sekitar 4-12% pasien anak yang dirawat di Amerika Serikat. Demikian pula, sekitar 4-10% anak-anak di Kanada dan Selandia juga mengalami kecemasan selama di rawat inap di rumah sakit (Tahir et al., 2023)

Periode prasekolah adalah periode antara 3-6 tahun. Pada perkembangan ini anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi dapat mengalami pengalaman yang tidak menyenangkan, berupa pengalaman yang sangat traumatic dan penuh dengan stress. Berdasarkan data (BPS, 2022) menunjukkan bahwa pada tahun 2022 rata-rata prevalensi anak yang dirawat di rumah sakit sekitar 2,91%, meningkat pada tahun 2023 menjadi 3,29% dari seluruh jumlah total anak yaitu 82.666 orang dan diperkirakan 45% anak yang menjalani hospitalisasi mengalami kecemasan. Angka kesakitan pada anak di tahun 2022 adalah sebesar 13,11%, dimana angka kesakitan pada anak mengalami fluktuasi dalam tiga tahun terakhir.

Untuk itu, perlu tindakan yang cepat untuk mengatasi hal tersebut agar anak menjadi lebih nyaman dan kooperatif dengan tenaga medis sehingga proses tindakan perawatan tidak terhambat, dan terapi bermain menjadi salah satu intervensi yang dapat dilakukan untuk menurunkan tingkat kecemasan anak yang sedang mengalami hospitalisasi (Yulianto & Sari,

2021).

Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak untuk mencapai perkembangan yang optimal. Ketika bermain anak tidak hanya mengarahkan tenaga secara fisik saja tapi juga melibatkan seluruh emosi, perasaan dan pikirannya. Demikian pula pada anak yang sakit, bermain menjadi media psikoterapi karena kegiatan ini dapat membuat anak mengatasi berbagai macam perasaan yang tidak menyenangkan dalam dirinya. Terapi bermain merupakan terapi yang diberikan dan digunakan untuk menghadapi ketakutan, kecemasan dan mengenal lingkungan (Hayati & Putro, 2021).

Jenis permainan yang cocok untuk mengurangi kecemasan pada anak yang mengalami hospitalisasi adalah bermain puzzle. Puzzle merupakan suatu permainan yang sangat membutuhkan kesabaran, konsentrasi, dan ketekunan anak untuk merangkainya. Terapi bermain puzzle berpengaruh terhadap kecemasan anak prasekolah karena terapi puzzle dapat mengalihkan perhatian anak sehingga pikirannya tidak terlalu focus terhadap tindakan perawatan dan pengobatan yang dilakukan (Ayuni., 2025)

Penelitian yang dilakukan oleh (Salsabila et al., 2025) yang di lakukan di RSUD dr. Soehadi Prijonegoro Sragen menggunakan HARS parent report dari 2 anak, 1 anak mengalami kecemasan sedang dan 1 anak mengalami kecemasan berat setelah diberikan terapi bermain 1 anak menjadi tingkat kecemasan ringan dan 1 anak dengan kecemasan sedang hal ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh terapi bermain dalam menurunkan stress hospitalisasi.

Penelitian lain dari (Sunarti & Ismail, 2021) tentang pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan anak usia prasekolah yang dilakukan di RSUD Labuang Baji Makasar dari 20 anak usia pra sekolah yang dilakukan penelitian menggunakan lembar observasi terapi bermain puzzle dan kuisioner kecemasan, sebelum dilakukan intervensi 6 anak mengalami kecemasan berat, 14 anak mengalami kecemasan sedang. Setelah dilakukan intervensi dengan permainan puzzle 8 anak mengalami kecemasan ringan dan 12 anak mengalami kecemasan sedang yang berarti terdapat pengaruh permainan puzzle terhadap stress hospitalisasi pada anak usia pra sekolah. Hasil uji statistik menunjukkan ada pengaruh permainan puzzle terhadap kecemasan anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan di Bangsal Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri pada tanggal 30 Desember 2025 - 6 Januari 2026, diperoleh hasil ada sekitar 7-10 pasien anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi mengalami berbagai respon psikologis negatif. Studi pendahuluan dilakukan melalui metode observasi dan wawancara singkat dengan orang tua pasien selama proses perawatan anak di ruang rawat inap. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar anak sering menangis, rewel, cemas, menjerit, serta menolak untuk diberikan tindakan ketika perawat ruangan ataupun mahasiswa praktikan hendak melakukan tindakan keperawatan. Kondisi tersebut menyebabkan proses perawatan menjadi kurang optimal dan memerlukan pendekatan khusus.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan permasalahan yang ditemukan, penulis tertarik untuk mengkaji upaya penanganan kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani hospitalisasi. Oleh karena itu, penulis mengambil karya ilmiah akhir ners dengan judul “Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3–6 Tahun) Terhadap Kecemasan Akibat Hospitalisasi di bangsal Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri.”

## **METODE PENELITIAN**

Desain yang digunakan untuk penyusunan Karya Ilmiah Akhir Ners (KIAN) ini adalah studi kasus. Desain studi kasus yang digunakan sebagai solusi pemecahan masalah yaitu studi kasus dengan menerapkan hasil penelitian mengenai intervensi terapi bermain puzzle pada pasien anak prasekolah dengan umur 3-6 tahun yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di bangsal anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Lokasi Penelitian

Lokasi penerapan ini dilakukan di Bangsal Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri. Penerapan terapi bermain Puzzle dilakukan bersama 2 pasien anak yang mengalami tingkat kecemasan akibat hospitalisasi. Bangsal Anggrek 3 terdiri dari 26 Ruangan dimana 22 ruangan untuk pasien non infeksi, 2 ruangan untuk pasien HCU, dan 2 ruangan untuk pasien terinfeksi. Bangsal Anggrek 3 merupakan ruang perawatan anak yang melayani pasien pediatrik dengan kondisi berbagai kondisi medis, baik akut maupun kronis, yang memerlukan perawatan inap. Ruangan ini dilengkapi dengan tempat tidur pasien, fasilitas tindakan keperawatan, serta sarana pendukung perawatan anak selama hospitalisasi.

### 2. Hasil Penerapan

Penerapan ini digunakan untuk mengetahui tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah yang mengalami hospitalisasi. Penelitian ini dilakukan oleh 2 orang anak yang mengalami hospitalisasi di bangsal anggrek 3 RSUD wonogiri. Penerapan ini dilakukan mulai tanggal 12-14 Februari 2026 dengan hasil:

Tabel 1 Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Hospitalisasi Sebelum Dilakukan Terapi Bermain Puzzle

Hari	An. R	An. F
Hari 1	Skor 35 (kecemasan Berat)	Skor 27 (kecemasan sedang)
Hari 2	Skor 26 (kecemasan sedang)	Skor 24 (kecemasan sedang)
Hari 3	Skor 20 (kecemasan sedang)	Skor 21 (kecemasan sedang)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan data sebelum dilakukan penerapan terapi bermain puzzle didapatkan anak mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Diperoleh hasil An. R usia 5 tahun dengan keluhan utama keluarga pasien mengatakan anaknya cemas dan sering menangis ketika dibawa ke RS serta ketika dilakukan tindakan mengalami kecemasan berat dengan skor 3, sedangkan An. F usia 6 tahun dengan keluhan utama keluarga pasien mengatakan anaknya cemas dan rewel ketika di bawa ke RS mengalami kecemasan sedang dengan skor 27.

Tabel 2 Tingkat Kecemasan Pada Anak Prasekolahh (3-6) Tahun yang Mengalami Hospitalisasi Sesudah Dilakukan Terapi bermain Puzzle

Hari	An. R	An. F
Hari 1	27 (kecemasan sedang)	25 (kecemasan sedang)
Hari 2	21 (kecemasan sedang)	22 (kecemasan sedang)
Hari 3	16 (kecemasan ringan)	19 (kecemasan ringan)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan data sesudah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle selama 3 hari didapatkan anak mengalami penurunan kecemasan akibat hospitalisasi. Didapatkan hasil An. R usia tahun 5 tahun hari ke-1 yaitu 27 (kecemasan sedang), sedangkan An. F 25 (kecemasan sedang), kemudian hari ke-2 An. R 21 (kecemasan sedang), seangkan An. F 22 (kecemasan sedang), dan pada hari ke-3 kedua respon mengalami penurunan tingkat kecemasan menjadi ringan yaitu An. R 16 (kecemasan ringan) dan An. F 19 (kecemasan ringan).

Tabel 3 Perkembangan Tingkat kecemasan Pada Anak Prasekolah 3-6 Tahun yang mengalami hospitalisasi sebelum dan Sesudah dilakukan terapi bermain Puzzle

Hari	Nama Responden	Hasil penerapan terapi permainan peralatan medis dan <i>puzzle</i>		Penurunan
		Sebelum	Sesudah	
Hari 1	An. R	35 (kecemasan berat)	27 (kecemasan sedang)	8
Hari 2		26 (kecemasan sedang)	21 (kecemasan sedang)	5
Hari 3		20 (kecemasan sedang)	16 (kecemasan ringan)	4
Hari 1	An. F	27 (kecemasan sedang)	25 (kecemasan sedang)	2
Hari 2		24 (kecemasan sedang)	22 (kecemasan sedang)	2
Hari 3		21 (kecemasan sedang)	19 (kecemasan ringan)	2

Berdasarkan hasil penerapan sebelum dan sesudah dilakukan terapi bermain Puzzle yang diukur menggunakan skala HAS pada tabel diatas menunjukkan bahwa pada kedua responden mengalami penurunan tingkat kecemasan. Penurunan pada kedua responden tersebut menjadi kecemasan ringan.

### Pembahasan

Dari hasil pengkajian pada ke 2 pasien dengan masalah kecemasan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12-14 Februari 2026 di ruang Anggrek 3 didapatkan data yakni dari An. R dan An. F memiliki karakteristik umur prasekolah, yaitu 3-6 tahun. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aryani et al., 2021) dimana rata-rata anak yang dirawat berusia 3-6 tahun dan penelitian (Sari & Nurrohmah, 2024) dimana responden berumur 3-6 tahun. Hal ini dikarenakan kelompok usia 0-5 tahun lebih rentan terhadap penyakit karena imunitas yang belum sempurna. Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Yulianto & Sari, 2021) bahwa anak balita lebih rentan menderita penyakit infeksi karena mereka sudah mulai bergerak aktif untuk bermain, sehingga sangat mudah terkontaminasi oleh kotoran dan kuman, dengan demikian lebih banyak anak balita yang mudah dirawat dibanding dengan usia yang lebih tua. Selain itu, pada anak usia infant, toddler, dan prasekolah lebih memungkinkan untuk merak mengalami kecemasan hospitalisasi, hal itu dikarenakan pada usia tersebut mereka masih terbatas kemampuan kognitif untuk memahami hospitalisasi (Ria Nur Afrida, Deisy Sri Hardini, 2022)

Selanjutnya berdasarkan data pengkajian pada An. R dan An. F didapatkan hasil bahwa 2 pasien memiliki jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ria Nur Afrida, Deisy Sri Hardini, 2022) dimana pada penelitiannya 60% responden berjenis kelamin perempuan, serta penelitian (Amir, 2022) dengan responden berjenis kelamin perempuan 53,3%. Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa anak perempuan lebih banyak mengalami kecemasan. Hal ini kemungkinan di karenakan hormon estrogen yang bila berinteraksi dengan serotonin akan menimbulkan kecemasan. Selain itu dikarenakan anak laki-laki dan perempuan memiliki tingkat keaktifan yang berbeda, pada anak laki-laki merkea bercondong lebih aktif dalam bermain sehingga membuat lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit sehingga kecemasan akan hospitalisasi dapat lebih minimal (Novianti & Anhusadar, 2024).

Berdasarkan pengkajian pada An.R dan An. F didapatkan hasil 2 pasien yang sedang mengalami hospitalisasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Agustina et al., 2023) dimana perubahan perilaku anak prasekolah yang cemas bisa berbahaya keresahan anak rewel, menangis, memberontak, tegang dan menghindari menarik diri dan sadar lingkungan. Untuk mengurangi dampak kecemasan akibat hospitalisasi yang dialami anak diperlukan suatu media yang dapat mengungkapkan rasa cemas anak, salah satunya yaitu terapi bermain. Terapi bermain merupakan kegiatan untuk dapat membantu proses penyembuhan anak dan sarana dalam melanjutkan perkembangan yang optimal (Aryani et al., 2021).

Berdasarkan pengkajian pada An. R dan An. F didapatkan data bahwa kecemasan sebelum intervensi adalah kecemasan berat dan sedang dan setelah di berikan intervensi terapi bermain puzzle mengalami penurunan kecemasan menjadi kecemasan ringan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Aryani et al., 2021) bahwa 94,1% responden anak prasekolah yang menjalani hospitalisasi mengalami kecemasan sedang, penelitian (Putri Syafira Salsabilla, 2025) juga menyebutkan bahwa rata-rata tingkat kecemasan hospitalisasi anak prasekolah adalah sedang. Hal ini dikarenakan pada anak usia prasekolah mengalami stress hospitalisasi yang berupa cemas akibat perpisahan atau takut di abaikan (Novitasari, 2023). Respon fisik yang dirasakan oleh anak berupa ketegangan, dimana hal itu menandakan anak mengalami cemas yang meningkat (Fitriani et al., 2023).

#### **Keterbatasan Penulis**

1. Waktu penerapan hanya bisa dilakukan selama pasien dirawat di ruang Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri sehingga mempengaruhi hasil yang kurang maksimal.
2. Responden yang berjumlah terbatas mempengaruhi hasil penelitian sehingga hasil yang didapatkan kurang optimal dibandingkan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak,

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penerapan terapi bermain puzzle pada anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang mengalami kecemasan akibat hospitalisasi di Bangsal Anggrek 3 RSUD dr. Soediran Mangun Sumarso Wonogiri yang dilakukan pada tanggal 12-14 februari 2026, dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kecemasan anak usia prasekolah sebelum dilakukan terapi bermain puzzle menunjukkan bahwa An. R mengalami kecemasan berat dengan skor 35, sedangkan An. F mengalami kecemasan sedang dengan skor 27.
2. Setelah dilakukan penerapan terapi bermain puzzle, terjadi penurunan tingkat kecemasan pada kedua responden. An. R mengalami penurunan skor kecemasan dari skor 35 menjadi 16, sedangkan An. F mengalami penurunan skor kecemasan dari 27 menjadi 19.
3. Terapi bermain puzzle terbukti dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang mengalami hospitalisasi, dimana kedua responden mengalami penurunan tingkat kecemasan menjadi kategori kecemasan ringan setelah diberikan intervensi.

#### **Saran**

1. Bagi Rumah sakit  
Diharapkan dapat menyediakan fasilitas atau media permainan edukatif seperti puzzle di ruang perawatan anak. Penyediaan sarana bermain yang memadai dapat mendukung pelaksanaan terapi bermain sehingga anak merasa lebih nyaman selama proses perawatan.
2. Bagi Perawat  
Diharapkan perawat dapat menerapkan terapi bermain puzzle sebagai salah satu intervensi nonfarmakologis untuk membantu mengurangi kecemasan dan meningkatkan kenyamanan anak usia prasekolah selama menjalani perawatan di rumah sakit. Selain itu,

perawat juga diharapkan lebih kreatif dalam memilih jenis permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

### 3. Bagi Peneliti

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait terapi bermain dengan menggunakan media permainan lain atau dengan jumlah sampel yang lebih besar, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam.

### 4. Bagi Pasien

Diharapkan dengan terapi bermain puzzle yang sudah diberikan, pasien dapat menerapkan sewaktu-waktu terapi tersebut sebagai upaya penanganan mandiri saat mengalami kecemasan saat hospitalisasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. W., Dwilestari, R., & Utami, P. (2023). NURSING PROFESSIONAL STUDY PROGRAM FACULTY OF HEALTH SCIENCES KUSUMA HUSADA UNIVERSITY OF SURAKARTA 2023 IMPLEMENTATION OF PUZZLE GAME THERAPY ON PRE-SCHOOL CHILDREN IN REDUCING ANXIETY DUE TO HOSPITALIZATION IN. 4, 1–6.
- Amir, T. K. A. S. A. Y. I. H. (2022). PENGARUH TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH AKIBAT HOSPITALISASI DI RUANG ANAK RSUD KOTA KOTAMOBAGU. 2(September), 18–26.
- Aryani, D., Zaly, N. W., Tinggi, S., & Kesehatan, I. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Gambar terhadap Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Prasekolah. 10(1), 101–108. <https://doi.org/10.36565/jab.v10i1.289>
- Aspini., Mujiburrahman., A. . . (2023). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KETERAMPILAN KOGNITIF ANAK PADA USIA 5-6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL. 8.
- Ayuni., P. I. (2025). PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP TINGKAT. 9, 5696–5700.
- BPS. (2022). Statistik Kesehatan 2022.
- Dihuma, M., Arniyanti, A., Sanghati, S., Tinggi, S., & Kesehatan, I. (2023). Penerapan Terapi Bermain Mewarnai dengan Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah Pendahuluan. 40–46.
- Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. (2023). TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP PENURUNAN TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH ( 3-6 TAHUN ) YANG MENJALANI KEMOTERAPI DI RUANG HEMATOLOGI ONKOLOGI ANAK. 5(September), 65–74.
- Handajani. (2022). Apakah Ada Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di RS Bhakti Rahayu Surabaya ? 7, 198–204.
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. 4.
- Heri s, I. F. (2022). Anak Sakit Wajib Bermain.
- Maryatun. (2023). PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE PADA ANAK PRASEKOLAH(3-6 TAHUN) YANG MENGALAMI KECEMASAN AKIBAT HOSPITALISASI DI BANGSAL SHOFA RS PKU MUHAMMADIYAH KARANGANYAR. 3, 54–61.
- Novianti, A. D., & Anhusadar, L. (2024). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle untuk Penurunan Kecemasan Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah. 5(1), 87–98. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.409>
- Novita, D., Wilson, A., Informatika, T., Puzzle, P., & Dini, A. U. (2023). IMPLEMENTASI PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN. 8(1).
- Novitasari, N. A. (2023). PERUBAHAN TINGKAT KECEMASAN MELALUI TERAPI BERMAIN PUZZLE PADA ANAK HOSPITALISASI.
- Nurhaida. (2021). Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Pada Usia 1-3 Tahun. 14(2), 68–74.
- Nurul Anisa, R. F. L. (2022). PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE UNTUK

- MENGATASI TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH (3-6 TAHUN) SAAT HOSPITALISASI. 10, 624–629.
- Putri Syafira Salsabilla, Z. M. R. (2025). PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE UNTUK MENURUNKAN TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA PRA SEKOLAH SAAT HOSPITALISASI DI RSUD dr.SOEHADI PRIJONEGORO SRAGEN. 3(2), 432–442.
- Ria Nur Afrida, Deisy Sri Hardini, A. P. (2022). Pendahuluan. 1–9.
- Safira, N. R. (2023). ERAPI BERMAIN PUZZLE DALAM MENURUNKAN KECEMASAN ANAK AKIBAT HOSPITALISASI. 1, 1–9.
- Safitri, H. Y., & Ekawaty, F. (2024). PENERAPAN TERAPI BERMAIN PUZZLE TERHADAP TINGKAT. 5(September), 8381–8390.
- Sari, E. D. L., & Nurrohmah, A. (2024). Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Pra Sekolah Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di Bangsal. 2(3), 346–353.
- Simamora, M. (2022). Terapi bermain lilin dan musik terhadap kecemasan anak akibat hospitalisasi. 10(1), 211–218.
- Sukna, Tagayo, A., & Rofiqoh, S. (2021). Prosiding Seminar Nasional Kesehatan 2021 Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Gambaran Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Usia Prasekolah Yang Mengalami Kecemasan Prosiding Seminar Nasional Kesehatan 2021 Lembaga Penelitian dan Pengabdian. 648–652.
- Sunarti, S., & Ismail, Y. (2021). Pengaruh Story Telling Terhadap Kecemasan Anak Prasekolah pada Tindakan Pemasangan Infus Di Rumah Sakit Bhayangkara Makassar. 1(01), 43–47.
- Tahir, C., Arniyanti, A., Tinggi, S., & Kesehatan, I. (2023). Penerapan Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Akibat Hospitalisasi Pendahuluan Metode. 33–39.
- Yulianto, A., & Sari, S. A. (2021). Penyuluhan kesehatan tentang penerapan terapi bermain puzzle pada anak pra sekolah untuk mengurangi kecemasan saat menjalani perawatan di rumah sakit. 1(1), 1–7.