

Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* terhadap Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah pada Saat *Hospitalisasi* di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih

¹Denni Fransiska, ²Vinny Widi Alvianda, ³Ani Rasiani

^{1,2}Universitas Bhakti Kencana Bandung

³RS Bhayangkara Sartika Asih

e-mail: denni.fransiska@bku.ac.id

ABSTRAK

Hospitalisasi adalah keadaan yang mengharuskan anak dilakukan rawat inap di rumah sakit baik direncanakan maupun tidak. Pada saat hospitalisasi, anak mengalami ansietas dan ketakutan, ansietas karena perpisahan, dan kehilangan kontrol atas dirinya juga tugas bermain yang biasa mereka lakukan. Hasil studi pendahuluan ditemukan beberapa anak tampak cemberut ingin pulang, banyak terdengar tangisan anak, dan hasil wawancara orang tua yang tidak sempat membawakan mainan untuk mengalihkan cemas anak selama di rawat di rumah sakit. Bermain merupakan aspek penting pada anak. Terapi bermain di rumah sakit dapat meminimalkan munculnya masalah perkembangan, memberikan rasa aman, dan merupakan kegiatan terapeutik yang memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk berekspresi, salah satunya terapi bermain *puzzle*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan pada saat hospitalisasi di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih. Desain penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimen design* dengan rancangan *one group pretest-posttest* dengan metode pengambilan sampel menggunakan *nonprobability* yaitu *purposive sampling* sebanyak 30 responden anak yang mengalami tingkat kecemasan ringan sampai sangat cemas pada saat hospitalisasi di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih. Pengambilan data dilakukan dengan cara mengobservasi tingkat kecemasan sebelum dan sesudah diberikan terapi bermain *puzzle*, yang kemudian dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai $p < 0,000 < \alpha (0,05)$ bahwa ada pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak pada saat *hospitalisasi*. Rekomendasi hasil penelitian ini adalah sebagai referensi perawat dalam menerapkan teknik bermain *puzzle* dalam mengatasi kecemasan anak usia prasekolah.

Kata Kunci : Hospitalisasi, Kecemasan, Terapi Bermain *Puzzle*

ABSTRACT

Hospitalization is a condition that the child requires hospitalized whether it is planned or not. At the time of hospitalization, children experience anxiety and fear, anxiety due to separation, and losing control of themselves and also their usual play assignments because play is an important aspect in children. Play therapy in the hospital can minimize the occurrence of developmental problems, provide a sense of security, and also as therapeutic activity that provides opportunities for children to express themselves, and one of the examples is play puzzle therapy. The purpose of this research is to determine the influence of play puzzle therapy on the level of anxiety during hospitalization in the Pediatrics Room at Bhayangkara Sartika Asih Hospital. The research design used is pre-experimental design with one group pre and posttest design with non-probability. The retrieval sampling method is purposive sampling as many as 30 respondents who experienced mild to severe level of anxiety during hospitalization at pediatrics room in Bhayangkara Sartika Asih Hospital. Data is collected by observing the level of anxiety before and after given play puzzle therapy, and then analyze using the Wilcoxon test. The results of this research indicated that p value of $0,000 < \alpha (0.05)$ meaning that there

was an influence of play puzzle therapy on the children level of anxiety at the time of hospitalization. The recommendation of the research results is as a reference for nurses in the management of play puzzle techniques in overcoming the children's anxiety of preschool ages.

Key Words : Hospitalization, Anxiety, Play Puzzle Therapy

PENDAHULUAN

Hospitalisasi adalah suatu proses direncanakan maupun darurat yang mengharuskan anak dirawat di rumah sakit, menjalani terapi sampai dipulangkan kembali (Soetjningsih, 2012). Selama hospitalisasi, anak berusaha beradaptasi dengan lingkungan yang asing dan baru, sehingga hal tersebut dapat menjadi *stressor* pada anak. Anak yang menjalani hospitalisasi akan mengalami kecemasan dan ketakutan selama dilakukan rawat inap (Saputro, 2017).

Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahan, bencana yang akan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan (Saputro, 2017). Anak yang cemas akan mengalami kelelahan karena menangis terus, tidak mau berinteraksi dengan perawat, rewel, merengek minta pulang terus, menolak makan sehingga memperlambat proses penyembuhan, menurunnya semangat untuk sembuh dan tidak kooperatif terhadap perawatan (Wong, 2009). Kecemasan merupakan dampak dari hospitalisasi yang menyebabkan anak mengalami perpisahan dengan lingkungan tempat tinggal dan teman bermain.

Terapi bermain merupakan aspek penting pada anak yang dilakukan untuk mengurangi *stressor* dan kecemasan pada anak yang sedang menjalani proses rawat inap (Saputro, 2017). *Puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh (Soetjningsih, 2012). *Puzzle* memiliki keunggulan banyak warna sehingga menarik perhatian dan minat anak untuk belajar dan bermain (Indriana, 2017). Hospitalisasi menyebabkan anak harus beradaptasi dengan lingkungan yang asing dan baru, apabila anak tidak segera beradaptasi dengan lingkungan yang asing

dan baru, maka dapat mempengaruhi keadaan anak hingga menghambat kesembuhannya. Manusia memiliki kemampuan untuk beradaptasi dalam respon yang besar terhadap perubahan fisik dan psikologis yang terjadi sepanjang kehidupannya (Ariani, 2011). Berdasarkan Survei Kesehatan Nasional (SUSENAS) tahun 2016 diketahui bahwa angka kesakitan anak di Indonesia pada daerah perkotaan menurut kelompok usia 0-2 tahun sebesar 25,8%, usia 3-6 tahun sebanyak 14,91%, usia 7-11 tahun sekitar 9,1%, usia 12-18 tahun sebesar 8,13%. Angka kesakitan anak usia 0-18 tahun apabila dihitung dari keseluruhan jumlah penduduk adalah 14,44% (Kemenkes, 2017). Peneliti telah melakukan studi pendahuluan terhadap 2 rumah sakit, yaitu Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung dan Rumah Sakit Bhayangkara Sartika Asih. Kedua rumah sakit tersebut adalah rumah sakit dengan tipe C yang terdapat di Kota Bandung. Jumlah anak yang dilakukan rawat inap di Rumah Sakit Muhammadiyah Bandung selama bulan Oktober 2018 - Desember 2018 sebanyak 355 anak dengan anak usia prasekolah sebanyak 67 anak, sedangkan di Rumah Sakit Bhayangkara Sartika Asih sebanyak 269 anak dengan anak usia prasekolah sebanyak 94 anak. Selain itu juga, peneliti menemukan bahwa di Rumah Sakit Muhammadiyah ada sekitar 8 orang tua yang memberikan ponsel untuk bermain *game* dan membuka *youtube* sebagai bentuk pengalihan nyeri dan kecemasan pada anak, sedangkan di Rumah Sakit Bhayangkara Sartika Asih hanya ada sekitar 2 orang tua yang memberikan ponsel agar anak tidak rewel. Maka peneliti memilih RS Bhayangkara Sartika Asih sebagai tempat penelitian. Berdasarkan hasil observasi menggunakan alat pengukuran kecemasan *Facial Image Scale* (FIS) yang dilakukan di RS Bhayangkara Sartika Asih pada tanggal 13 Maret 2019, dari 10 anak, ditemukan 5 anak dengan kecemasan berat, 3 orang dengan

kecemasan sedang, 1 anak kecemasan ringan dan 1 anak tidak cemas ketika perawat dan dokter menghampiri anak, beberapa anak tampak cemberut karena ingin pulang. Pada saat memasuki ruang anak, banyak terdengar suara tangisan anak, beberapa ingin jalan-jalan keluar kamar sambil di gendong oleh ibu atau ayahnya. Ketika dilakukan wawancara, beberapa orang tua mengatakan, tidak sempat membawa mainan anak karena panik dan terburu-buru. Selain itu, kepala ruangan anak RS Bhayangkara Sartika Asih juga mengatakan bahwa memang belum ada terapi bermain yang diberikan untuk anak yang dilakukan rawat inap. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) pada saat *hospitalisasi* di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih.

METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *pre-eksperimen design* dengan rancangan pendekatan *One Group Pretest- Posttest* dalam penelitian ini mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan melibatkan satu kelompok objek. Kelompok subjek diobservasi sebelum kemudian di intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah dilakukan intervensi. Variabel penelitian ini yaitu terapi bermain *puzzle* dan tingkat kecemasan anak. Populasi pada penelitian ini adalah anak usia prasekolah (3-6 tahun) yang dirawat di ruang anak RS Bhayangkara Sartika Asih. Jumlah sampel penelitian sebanyak 30 anak tehnik

sampling dengan menggunakan *nonprobability* yaitu *purposive sampling*, dengan kriteria inklusi: 1) anak yang mengalami kecemasan ringan, sedang, dan berat, 2) anak yang dirawat inap lebih dari 3 hari, 3) tingkat kesadaran anak baik (*compos mentis*), 4) anak yang diizinkan orang tua menjadi responden.

Instrumen penelitian menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) yang sudah baku untuk mengukur tingkat kecemasan anak, *Standar Operasional Prosedur* (SOP) bermain *puzzle*, dan *puzzle* anak usia 3-4 tahun sebanyak 3-8 keping dan usia 5-6 tahun menggunakan 9-16 keping (Fatimaningrum, 2015).

Pelaksanaan penelitian dibantu oleh seorang enumerator yang membantu dalam pencatatan hasil *posttest*, langkah awal yang dilakukan adalah memberikan *informed consent* kepada keluarga pasien yang telah disaring menurut kriteria inklusi dan eksklusi kemudian mengidentifikasi anak yang mengalami kecemasan dengan menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) sebagai data *pretest* sebelum dilakukan intervensi, setelah itu dilakukan terapi bermain *puzzle* selama 10-15 menit, lalu ukur kembali tingkat kecemasan anak menggunakan *Facial Image Scale* (FIS) sebagai data *posttest*.

Analisa data menggunakan analisa data univariat dan bivariat. Analisa univariat menggunakan distribusi frekuensi, sedangkan analisa bivariat dengan menggunakan uji *Wilcoxon*.

HASIL

A. TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) SEBELUM DILAKUKAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* PADA SAAT HOSPITALISASI DI RUANG ANAK RS BHAYANGKARA SARTIKA ASIH

Tabel 1. Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Sebelum Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

	Frekuensi	Persen
Cemas Ringan	15	50,0
Cemas Sedang	9	30,0
Sangat Cemas	6	20,0
Total	30	100,0

Berdasarkan tabel 1, tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* pada saat hospitalisasi di ruang anak RS

Bhayangkara Sartika Asih sebagian dari responden mengalami cemas ringan (50%) atau sebanyak 15 responden dari 30 responden.

B. TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) SETELAH DILAKUKAN TERAPI BERMAIN *PUZZLE* PADA SAAT HOSPITALISASI DI RUANG ANAK RS BHAYANGKARA SARTIKA ASIH

Tabel 2. Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah Setelah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle*

	Frekuensi	Persen
Sangat Tidak Cemas	17	56,7
Tidak Cemas	11	36,7
Cemas Ringan	2	6,6
Total	30	100

Berdasarkan tabel 2, tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada saat hospitalisasi di ruang anak RS

Bhayangkara Sartika Asih lebih lebih dari setengah responden (56,7%) atau sebanyak 17 anak mengalami kecemasan sangat tidak cemas.

C. PENGARUH TERAPI BERMAIN *PUZZLE* TERHADAP TINGKAT KECEMASAN ANAK USIA PRASEKOLAH (3-6 TAHUN) PADA SAAT HOSPITALISASI DI RUANG ANAK RS BHAYANGKARA SARTIKA ASIH

Tabel 3. Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat kecemasan Anak Usia Prasekolah Pada Saat *hospitalisasi* di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih

Tingkat kecemasan	Sebelum terapi bermain <i>Puzzle</i>	%	Setelah terapi bermain <i>Puzzle</i>	%	P value
Sangat tidak cemas	0	0,0	17	56,7	0,00
Tidak Cemas	0	0,0	11	36,7	
Cemas Ringan	15	50	2	6,6	
Cemas Sedang	9	30	0	0,0	
Sangat Cemas	6	20	0	0,0	
Total	30	100	30	100	

Berdasarkan tabel 3, hasil pengolahan data menggunakan uji statistik *Wilcoxon* didapatkan bahwa ada pengaruh terapi

bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) pada saat hospitalisasi di ruang

anak RS Bhayangkara Sartika Asih dengan $Pvalue$ $0,000 < \alpha$ (0,05).

PEMBAHASAN

A. Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Sebelum Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih

Berdasarkan tabel 1, anak yang belum dilakukan terapi bermain *puzzle* mengalami tingkat kecemasan ringan meliputi setengah atau sebagian responden, yaitu sebanyak 15 dari 30 anak (50%). Anak dengan tingkat kecemasan sedang hampir sebagian dari responden, yaitu sebanyak 9 dari 30 anak (30%), dan anak dengan tingkat kecemasan sangat cemas adalah sebagian kecil responden, yaitu sebanyak 6 dari 30 anak (20%). Anak dengan tingkat kecemasan sangat cemas salah satunya ditandai dengan reaksi anak yang menangis saat dihampiri oleh perawat atau bahkan dihampiri peneliti. Reaksi individu terhadap *stressor* menimbulkan berbagai reaksi, begitupun terjadi pada anak saat *hospitalisasi*. Anak mengalami *ansietas*/kecemasan dan ketakutan karena berada di lingkungan yang asing dan pengalaman yang tidak menyenangkan, selain itu anak juga mengalami *ansietas*/kecemasan akibat perpisahan, kehilangan kontrol yang dapat mempengaruhi keterampilan koping mereka (Kyle, 2012). Kecemasan merupakan suatu perasaan yang berlebihan terhadap kondisi ketakutan, kegelisahan, bencana yang akan datang, kekhawatiran atau ketakutan terhadap ancaman nyata atau yang dirasakan (Saputro, 2017).

B. Tingkat Kecemasan Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Setelah Dilakukan Terapi Bermain *Puzzle* Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih

Berdasarkan tabel 2, anak setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* mengalami perubahan tingkat kecemasan menjadi sangat tidak cemas sebanyak 17 dari 30 anak (56,7%) yang mana menduduki lebih dari setengah responden. Tingkat kecemasan anak menjadi tidak cemas hampir sebagian dari responden, yaitu sebanyak 11 dari 30 anak (36,7%) dan sebagian responden dengan kecemasan ringan sebanyak 2 dari 30 anak (6,7%). Terapi bermain merupakan aspek penting pada anak yang dilakukan untuk mengurangi *stressor* dan kecemasan pada anak yang sedang menjalani proses rawat inap (Saputro, 2017). Pada tahap perkembangan anak usia prasekolah menurut Kyle & Carman (2012), pemikiran anak akan lebih kompleks, dimana mengkategorikan obyek berdasarkan warna, ukuran maupun pertanyaan yang diajukan. Terapi bermain *puzzle* merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh (Soetjiningsih, 2012). Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Kurdaningsih (2017) yang menyatakan terapi bermain *puzzle* dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak yang menjalani *hospitalisasi*. Penelitian Kurdaningsih (2017) memiliki pengaruh dimana nilai $p = 0,000 < \alpha$ (0,05). Dalam penelitiannya, Kurdaningsih menyebutkan penggunaan terapi bermain *puzzle* secara bersama-sama dengan anak lain yang sedang dirawat untuk menurunkan kecemasan pada anak dan juga mengajarkan anak untuk dapat bersosialisasi dan aktif terhadap lingkungan sekitar. Bagi orang tua diharapkan agar dapat memberikan fasilitas penunjang permainan kepada anak yang menstimulasi saraf motorik dan sensorik sehingga perkembangan psikososial anak tetap berjalan meskipun sedang menjalani *hospitalisasi*.

C. Pengaruh Terapi Bermain *Puzzle* Terhadap Tingkat Kecemasan Anak

Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Pada Saat Hospitalisasi Di Ruang Anak Rs Bhayangkara Sartika Asih

Hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil uji statistik analisis bivariat menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test*, diketahui bahwa terdapat pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun) pada saat hospitalisasi di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih dengan *Asymp.Sig* $0,000 < 0,05$ (tabel 3). Adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak, terkait dengan manfaat bermain *puzzle* yaitu melatih kordinasi antara mata dan tangan, mengasah keterampilan pemecahan masalah dan penalaran dapat menjadi penyebab anak lebih dapat mengontrol emosi (Adriana, 2017). Selain itu, bermain *puzzle* juga dapat melatih daya kreatifitas anak sehingga anak dapat merelaksasikan pikiran dan mengeluarkan *hormon endorphin* yang dapat membuat anak merasa senang (Adriana, 2017). Media *puzzle* di dasari oleh pandangan bahwa bermain bagi anak merupakan aktifitas yang sehat dan diperlukan untuk kelangsungan tumbuh kembang anak dan memungkinkan untuk dapat menggali dan mengekspresikan perasaan pikiran anak, mengalihkan perasaan nyeri, cemas dan relaksasi. Dengan demikian, kegiatan bermain harus menjadi bagian integral dari pelayanan kesehatan anak di rumah sakit. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurdaningsih (2017), sebelum diberikan terapi bermain sebagian besar responden mengalami cemas sedang 11 dari 35 (73,33%) anak dan cemas berat 4 dari 35 (26,66%) anak. Sedangkan kecemasan setelah diberikan terapi bermain menurun yaitu cemas ringan 13 dari 35 (86,6%) anak, dan cemas sedang 2 dari 35 (13,3%) anak. Artinya terapi bermain *puzzle* dapat mempengaruhi tingkat kecemasan anak yang menjalani hospitalisasi dimana nilai $p = 0,000 < \alpha$ (0,05). Sejalan pula dengan penelitian Fitriani dkk (2017), sebelum diberikan

terapi bermain sebagian besar responden mengalami cemas sedang 8 (57,1%) anak, cemas berat 5 (35,7%) anak, dan cemas ringan 1 (7,1%) anak. Sedangkan kecemasan setelah diberikan terapi bermain menurun yaitu cemas ringan 4 (28,6%) anak dan cemas sedang 10 (71,4%) anak. Hasil penelitian menggunakan *wilcoxon sign rank test* didapatkan *p-value* 0,005 menunjukkan bahwa terapi bermain *puzzle* memberikan pengaruh terhadap penurunan tingkat kecemasan pada anak usia prasekolah yang menjalani kemoterapi di ruang Hematologi Onkologi Anak RSUD Ulin Banjarmasin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan disertai teori-teori yang telah peneliti pelajari, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

Tingkat kecemasan anak usia prasekolah sebelum dilakukan terapi bermain *puzzle* pada saat *hospitalisasi* di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih, sebagian besar responden mengalami tingkat kecemasan ringan.

Tingkat kecemasan anak usia prasekolah setelah dilakukan terapi bermain *puzzle* pada saat *hospitalisasi* di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih, sebagian besar responden mengalami penurunan kecemasan menjadi sangat tidak cemas.

Adanya pengaruh terapi bermain *puzzle* terhadap tingkat kecemasan anak usia prasekolah pada saat *hospitalisasi* di Ruang Anak RS Bhayangkara Sartika Asih.

SARAN

Bagi Perawat Pelaksana. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi perawat untuk menerapkan teknik bermain *puzzle* dalam mengatasi kecemasan anak usia prasekolah (3-6 tahun).

Bagi Rumah Sakit Bhayangkara Sartika Asih Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi rekomendasi bagi rumah sakit untuk menerapkan teknik bermain *puzzle* pada anak usia prasekolah (3-6 tahun)

dalam mengatasi kecemasan anak pada saat hospitalisasi.

REFERENSI

- Adriana, D. (2017). *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak Edisi 2*. Jakarta: Salemba Medika
- Apriany & Maruf. (2018). *Perbedaan Efektivitas Terapi Mewarnai dan Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Prasekolah yang Mengalami Hospitalisasi di Rumah Sakit Umum Daerah Cibabat Kota Cimahi*. Prosiding Pertemuan Ilmiah Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PINLITAMAS 1): 110-121
- Ariani, Y. (2011). *Model Konseptual Keperawatan "Adaptation Model" Sister Callista Roy*. Universitas Sumatra Utara
- Fatimaningrum, A. S. (2015). *Kajian Psikologis dalam Pemilihan Permainan Kreatif yang Merangsang Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Konseling Indonesia: Volume 2, 12.
- Fitriani, W., Santi, E., & Rahmayanti, D. (2017). *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) yang Menjalani Kemoterapi di Ruang Hematologi Onkologi Anak*. Dunia Keperawatan: Volume 5, 66
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press. 2011.
- Kemendes. (2017). *Profil Kesehatan Indonesia 2016*. Jakarta: Kemendes.
- Kurdaningsih, Septi Viantri. (2017). *Terapi Bermain Puzzle Terhadap Tingkat Kecemasan Anak Yang Menjalani Hospitalisasi Di Ruang Madinah Rumah Sakit Islam Siti Khadijah Palembang*. Seminar dan Workshop Nasional Keperawatan
- Kyle, T., & Carman, S. (2012). *Buku Ajar Keperawatan Pediatri*. Vol.1 Edisi 2. Jakarta: EGC
- Soetjningsih. (2012). *Konsep Bermain pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan (FORIKES)
- Wong, D. L. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik (Volume 1)*. Jakarta: EGC