

KORELASI PERSEPSI ORANG TUA TENTANG BERMAIN DENGAN TINGKAT KECEMASAN PADA ANAK USIA 2-5 TAHUN

Rischa Devi hayuningtyas¹, Novia Choirun Nadia;²

¹ Program Studi SI Ilmu Keperawatan STIKES Buana Husada Ponorogo

² Program Studi S1 Ilmu Keperawatan STIKES Buana Husada Ponorogo
rischatyas23@gmail.com

ABSTRACT

Anxiety is a state of restlessness that is not clear which is often experienced by children undergoing therapy in the hospital. Anxiety in children during hospitalization is at risk of disrupting the child's growth and development and delaying the recovery process. Play is a solution to reduce anxiety and activities that can change behavior, stimulate children's development, and support the healing process, so that children become more cooperative. The purpose of this study was to determine the Correlation between parents' perceptions about playing and anxiety levels in children aged 2-5 years in Soka Room B RSUD dr. Darsono, Pacitan Regency This type of research is quantitative. with a purposive sampling technique A total of 24 respondents. Data analysis using spearman rank test. The results showed that there was a relationship between parents' perceptions about playing with the level of anxiety in children aged 2-5 years in Soka Room B RSUD dr. Darsono Pacitan Regency with p value = 0.000 ($p < 0.05$). Parents' perceptions about playing are needed to reduce the level of anxiety in children aged 2-5 years in the recovery process.

Keywords: *Parents' perceptions about playing, Anxiety*

PENDAHULUAN

Hospitalisasi merupakan suatu cara paling efektif untuk menyembuhkan anak yang sedang sakit. Bagi seorang anak hospitalisasi merupakan suatu pengalaman yang tidak menyenangkan. Hospitalisasi dapat menimbulkan reaksi kecemasan ringan dan berat yang akan mempengaruhi proses penyembuhan anak selama perawatan dirumah sakit (Wong, 2009).

Menurut Townsend (2009), kecemasan adalah suatu perasaan gelisah yang tidak jelas dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan ketakutan yang disertai dengan respon otonom, sumbernya seringkali tidak diketahui oleh individu, perasaan takut terhadap sesuatu karena antisipasi terhadap bahaya. Kecemasan merupakan perasaan umum yang sering dialami oleh pasien

anak yang menjalani perawatan dirumah sakit. Dimana anak mengalami seperti menangis, dan takut terhadap orang baru (Utami, 2014)

Berdasarkan data WHO (World Health Organization) tahun 2018 sekitar 3%-7% dari anak yang dirawat di Jerman mengalami stres hospitalisasi. Di Amerika Serikat 3%-10% mengalami hal serupa. Dan 5%-10% anak yang di rawat di Kanada dan Selandia Baru juga mengalami tanda stres hospitalisasi. Berdasarkan hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (SUSENAS) tahun 2018, anak yang mengalami keluhan kesehatan di Indonesia mencapai 31,6 % dari jumlah keseluruhan populasi anak di Indonesia. Sedangkan anak yang mengalami keluhan kesehatan dan harus dirawat inap mencapai 3,49 % (Badan Pusat statistik, 2018). Dari data rekam

medis pada tahun 2019 di RSUD dr. Darsono pacitan terdapat 1.145 pasien anak yang diberikan perawatan di rumah sakit

Penelitian yang dilakukan Kaluas (2015) menyatakan bahwa ada perbedaan terapi bermain *puzzle* dan bercerita terhadap kecemasan anak usia pra sekolah (3-6) selama hospitalisasi di ruang S.TK.III,R.W. Mongisidi Manado dengan menggunakan uji *statistic paired sample t-test* dengan tingkat kemaknaan 95% didapatkan nilai *p value* = 0,000 < 0,05 dengan hasil ada perbedaan bermain *puzzle* dan bercerita dengan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah

Dampak dari kecemasan yang timbul pada anak saat hospitalisasi beresiko mengganggu tumbuh kembang anak, hal itu akan menyebabkan gangguan tidur, nafsu makan berkurang, takut, dan juga gelisah. Apabila dampak kecemasan ini tidak ditangani maka akan mengganggu perkembangan anak dan menunda proses pemulihan (Khazemi *et al*, 2012).

Bermain adalah suatu solusi untuk menugurangi dampak kecemasan pada anak. Bermain merupakan suatu aktifitas yang dapat mengubah tingkah laku, untuk menstimulus perkembangan anak, mendukung proses penyembuhan, dan dapat membantu anak menjadi lebih kooperatif. Bermain merupakan suatu hal yang sering dilakukan oleh anak anak, karena dengan bermain anak lebih mengenal dunia sekitarnya, belajar berkomunikasi serta dapat meningkatkan kesejahteraan mental serta sosialnya. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menurunkan kecemasan anak diantaranya adalah *therapeutic peer play*, *art play*, bermain *puzzle*, menggambar dan mewarnai (Supartini, 2004)

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di RSUD dr. Darsono Pacitan 8 pasien anak usia 2- 5

tahun dengan berbagai diagnosa. 2 anak bermain baik dengan tingkat kecemasan ringan, 3 responden bermain baik dan tidak mengalami kecemasan sedangkan 3 responden yang lain mengalami kecemasan sedang dengan bermain kurang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif menggunakan desain analitik korelasi dengan pendekatan *cross sectional* untuk menganalisis hubungan persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun. Data pada penelitian ini diperoleh bersamaan dalam satu waktu dengan membagikan kuesioner persepsi orangtua tentang bermain dan kuesioner kecemasan pada anak usia 2- 5 tahun pada responden.

Populasi pada penelitian ini adalah orang tua dan anak usia 2-5 tahun yang dirawat inap di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan pada bulan Februari sampai Maret 2021. Teknik sampling yang digunakan adalah *Purposive Sampling* didapatkan sampel 24 responden.

Penelitian ini dilakukan pada anak usia 2 – 5 tahun di soka B RSUD dr. Darsono kabupaten Pacitan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Metode Korelasi Analitik dengan desain *Cross Sectional* . Dari hasil pengambilan sampel didapatkan sampel 24 responden. Teknik pengambilan sampel yang digunakan penelitian ini menggunakan *purposive sampling*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan peneliti kepada responden. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan angket/kuesioner. Kuesioner bermain

pada anak telah dimodifikasi dan diuji validitas oleh peneliti terdiri dari 20 pertanyaan dengan koefisien validitas 0,444 maka disimpulkan item-item pertanyaan valid. Hasil uji reliabilitas didapatkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,941. Nilai ini lebih besar dari 0,5 sehingga disimpulkan bahwa item-item pertanyaan sudah reliabel. Pengisian kuesioner persepsi orangtua tentang bermain yang dilakukan oleh orangtua anak untuk mengidentifikasi, sedangkan untuk mengidentifikasi tingkat kecemasan anak usia 2-5 tahun pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar kuesioner HARS. HARS (*Hamilton Anxiety Rating Scale*) yang dikenalkan oleh Max Hamilton pada tahun 1959, dimana kuesioner sudah baku. Kuesioner HARS meliputi perasaan cemas, ketegangan, ketakutan, gangguan tidur, gangguan kecerdasan, perasaan depresi, gejala somatic, gejala sensorik, gejala kardiovaskuler, gejala pernafasan, gejala gastrointestinal, gangguan urogenital, gejala otonom, perilaku saat diobservasi. Peneliti memberikan penjelasan kepada calon responden (Ibu) tentang pelaksanaan penelitian meliputi tujuan penelitian, manfaat bagi responden, dan prosedur pengumpulan data serta untuk mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Kemudian peneliti melakukan pengecekan kelengkapan data dan hasil pengisian kuesioner, melakukan editing, coding, scoring dan tabulating. Peneliti kemudian mengolah dan melakukan analisis data univariat untuk menentukan karakteristik responden dan persepsi orang tua, dilanjutkan dengan Analisa data bivariat untuk menganalisa hubungan persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun dengan menggunakan uji statistic *Sparmean rho*. Dengan ketentuan H1 diterima apabila nilai $\rho \leq \alpha$ ($\rho \leq 0.05$). Penelitian ini sudah lolos Kaji Etik (*Ethical Approval*)

dari komite etik penelitian Kesehatan RSUD dr. Darsono Pacitan dengan nomor Reg.No.02/EPK/2021/KEPK RSUD dr. Darsono Pacitan.

HASIL PENELITIAN

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	f (%)
Jenis Kelamin	
Laki laki	11 (46)
Perempuan	13 (54)
Pendidikan	
SD	3 (12)
SMP	5 (21)
SMA	16 (67)

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa Sebagian besar responden yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan berjenis kelamin perempuan dengan jumlah responden (54%) dan Sebagian besar berlatar belakang Pendidikan SMA (67%)

Tabel 2. Karakteristik Anak

Karakteristik	f (%)
Umur	
2 Tahun	9 (38)
3 Tahun	8 (33)
4 Tahun	2 (8)
5 Tahun	5 (21)
Pengalaman dirawat	
Sudah Pernah dirawat	11 (46)
Belum pernah dirawat	13 (54)
Lama dirawat	
1 Hari	15 (62)
2 Hari	5 (21)
3 Hari	4 (17)

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hampir setengahnya dari jumlah keseluruhan responden yang di rawat di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan berumur 2 tahun dengan jumlah (38%), dan

Sebagian besar anak belum pernah dirawat (54%) dan Sebagian besar (62%) dirawat selama 1 hari.

Tabel 3. Identifikasi Persepsi orang tua tentang bermain pada anak usia 2-5 tahun.

Bermain	f (%)
Baik	23 (96)
Kurang Baik	1 (4)

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya dari jumlah responden yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan bermain baik dengan jumlah responden (96%)

Tabel 4. Tingkat Kecemasan anak usia 2-5 Tahun

Tingkat Kecemasan	f (%)
Tidak Cemas	1 (4)
Ringan	22 (92)
Sedang	1 (4)
Berat	0 (0)

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya anak usia 2-5 tahun yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr Darsono Kabupaten Pacitan memiliki tingkat kecemasan ringan dengan jumlah responden (92%).

Tabel 5. Hubungan persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di ruang soka B RSUD dr Darsono Kabupaten Pacitan .

Berm ain	Tingkat Kecemasan				P – value
	Tidak Cemas	Ringan	Sedang	Berat	
	f (%)	f (%)	f (%)	f (%)	
Baik	1 (4,2)	22 (91,7)	0	0	0,000
Kurang Baik	0	0	1 (4,2)	0	

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui bahwa hampir seluruhnya responden responden anak usia 2-5 tahun

yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr Darsono Kabupaten Pacitan yang menerapkan bermain baik dengan tingkat kecemasan ringan (91,7%). Dan Sebagian kecil yang menerapkan bermain kurang baik dengan tingkat kecemasan sedang (4,2%). Hasil analisis menunjukkan bahwa ada hubungan bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan ($P = 0,000$).

PEMBAHASAN

Orang tua memiliki 2 kategori persepsi dalam bermain yaitu , bermain baik dan bermain kurang. Penelitian menunjukkan bahwa Sebagian kecil responden bermain kurang baik hal ini sejalan dengan pendapat pramesrani (2018) dinamakan bermain baik yaitu bermain tanpa tekanan, bermain yang berpusat pada anak serta dalam pengawasan orang tua atau perawat dan sesuai dengan tumbuh kembang responden. Bermain baik pada anak usia pra sekolah dapat dipengaruhi oleh usia dimana semakin kecil usia anak maka kebutuhan bermain semakin tinggi, dari hasil penelitian didapatkan anak usia 2 tahun sebanyak 9, usia 3 tahun 8, usia 4 tahun 2 dan usia 5 tahun 5. Jenis kelamin juga mempengaruhi bermain anak dari hasil penelitian menguraikan bahwa responden dengan jenis kelamin laki laki berjumlah 11 dan perempuan 13.

Hal ini sejalan dengan pendapat Supartini (2004) bahwa jenis kelamin mempengaruhi bermain dimana semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki laki dan perempuan tetapi ada Sebagian alat permainan anak perempuan tidak dianjurkan untuk laki laki karena alat permainan berfungsi untuk membantu anak mengenal identitas diri.

Prinsip bermain baik dirumah sakit meliputi bermain yang tidak terlalu membuang energi dengan cara menggunakan alat permainan yang

sederhana dengan waktu yang lebih singkat, menggunakan permainan yang aman dan tidak menimbulkan infeksi silang seperti boneka yang dapat berbunyi, permainan yang tidak mengandung bahan berbahaya, serta tidak membuat anak tersedak. Bermain dengan melibatkan orang tua atau keluarga, dan bermain dengan permainan yang tidak bertentangan dengan terapi (Saputro, 2017). Menurut Supartini (2004) lingkungan juga berpengaruh terhadap aktifitas bermain anak dimana lingkungan fisik yang aman dan selalu dalam pengawasan orang dewasa, lingkungan yang cukup luas untuk bermain memungkinkan anak mempunyai cukup ruang gerak anak dapat bermain, berjalan, mondar mandir, berlari, melompat, dan bermain dengan teman sebayanya.

Penelitian diatas dapat diasumsikan bahwa faktor yang mempengaruhi bermain pada anak usia 2-5 tahun yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan meliputi usia, jenis kelamin dan Lingkungan. dikatakan bermain baik apabila kriteria bermain baik terpenuhi, hasil ini juga bisa menggambarkan jika anak dapat bermain baik maka sangat bermanfaat untuk mengatasi kecemasan pada anak usia 2-5 tahun.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa responden anak usia 2-5 tahun yang dirawat di Ruang Soka B RSUD dr Darsono Kabupaten Pacitan hampir seluruhnya memiliki kecemasan ringan berjumlah (92%), (4%) responden tidak mengalami kecemasan dan (4%) responden mengalami kecemasan sedang. Jadi mayoritas responden mengalami cemas ringan dibandingkan tidak cemas, cemas sedang dan berat tingkat kecemasan yang dirasakan pasien disebabkan oleh berbagai faktor. Jenis kelamin mempunyai pengaruh terhadap tingkat kecemasan anak usia 2-5 tahun di

Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan dimana jenis kelamin perempuan cenderung memiliki kecemasan yang ringan bahkan tidak mengalami kecemasan dari hasil penelitian didapatkan responden perempuan dengan jumlah responden (54%) dan laki laki jumlah responden (46%), hal ini sejalan dengan pendapat Kartono (2012) dimana pada usia pra sekolah kecemasan lebih sering terjadi pada anak laki laki dari pada anak perempuan.

Usia mempengaruhi tingkat kecemasan pada anak hasil penelitian menunjukkan anak usia 2 tahun berjumlah (38%), usia 3 tahun (33%), usia 5 tahun (21%), dan usia 4 tahun (21%). Hal ini sejalan dengan pendapat saputro (2017) dimana semakin muda usia anak maka semakin tinggi tingkat keemasannya dan menurut penelitian mengemukakan bahwa kecemasan banyak dialami anak usia 2-6 tahun. Faktor lain yang mempengaruhi tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di Ruang Soka B adalah sudah pernah menjalani perawatan atau belum sebelumnya dari hasil penelitian didapatkan (54%) belum pernah dirawat sebelumnya dan (46%) responden sudah pernah dirawat sebelumnya. Hal ini sejalan dengan Saputro (2017) dimana responden yang sudah pernah menjalani perawatan sebelumnya tingkat keemasannya rendah dari pada pasien yang baru pertama kali dirawat. Pendidikan terakhir orang tua juga mempengaruhi tingkat kecemasan pada anak dari hasil penelitian didapatkan sebanyak (67%) berpendidikan terakhir SMA, (21%) berpendidikan terakhir SMP, dan (12%) berpendidikan terakhir perguruan tinggi hal ini sejalan dengan penelitian Ika (2017) dengan judul Hubungan tingkat Pendidikan orang tua dengan tingkat kecemasan anak akibat hospitaisasi pada anak di RSI Sultan Agung Semarang dengan menggunakan

alat ukur *Uji Somer'd* dengan hasil ada hubungan tingkat pendidikan orang tua dengan tingkat kecemasan akibat hospitalisasi anak di RSI Sultan Agung Semarang ($p\text{-value} < 0,05$).

Cemas merupakan suatu reaksi atas situasi yang baru dan berbeda terhadap suatu ketidakpastian dan ketidakberdayaan, perasaan cemas merupakan suatu keadaan yang normal, namun perlu menjadi perhatian bila rasa cemas semakin kuat dan terjadi lebih sering dengan korteks yang berbeda (Saputro, 2017). Tingkat kecemasan sendiri berbeda beda dari mulai cemas ringan dengan gejala seperti kegelisahan sampai dengan mudah marah, cemas sedang dengan gejala perubahan tanda tanda vital sampai peningkatan tegangan otot dan cemas berat dengan gejala perubahan pernafasan, perubahan gastrointestinal sampai perubahan kardiovaskuler. Factor yang mempengaruhi kecemasan pada anak diantaranya usia, jenis kelamin, pengalaman terhadap sakit dan perawatan dirumah sakit, lama dirawat dan Pendidikan orang tua (Saputro,2017).

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat diasumsikan bahwa tingkat kecemasan anak berbeda beda sesuai dengan pengalaman anak terhadap sakit dan perawatan dirumah sakit, usia anak juga mempengaruhi tingkat kecemasan pada anak dimana semakin rendah usianya maka kecemasannya semakin tinggi, lama dirawat juga mempengaruhi tingkat kecemasan anak dimana anak yang 1 hari dirawat tingkat kecemasannya berbeda dengan yang sudah dirawat 2 atau 3 hari, hal ini disebabkan karena lingkungan yang baru, adaptasi kebiasaan baru dan bertemu banyak orang asing, untuk menurunkan kecemasan pada anak dapat dilakukan dengan memberikan permainan kepada anak.

Penelitian di atas menunjukkan bahwa hasil penelitian sebanyak 22 dari

total keseluruhan responden bermain baik dengan tingkat kecemasan ringan, 1 responden bermain baik dan tidak mengalami kecemasan sedangkan 1 responden yang lain mengalami kecemasan sedang dengan bermain kurang baik hal ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada pasien anak usia 2-5 tahun. Berdasarkan uji statistik *sperman rank* dengan SPSS 25.0 didapatkan nilai $p\text{ value} = 0,000$ berarti $< 0,05$ dan hasil koefisien kontingensi 0,722 hal ini menunjukkan kekuatan korelasi kuat, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang bermakna antara bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan.

Hal ini sejalan dengan penelitian Kaluas (2015) perbedaan terapi bermain *puzzle* dan bercerita terhadap kecemasan anak usia pra sekolah (3-6) selama hospitalisasi diruang RS.TK.III.R.W. Mongisidi Manado dengan menggunakan uji statistic paired sample t- Test dengan tingkat kemaknaan 95% didapatkan nilai $p\text{ value} = 0,000 < 0,05$ dengan hasil ada perbedaan bermain *puzzle* dan bercerita dengan tingkat kecemasan pada anak usia pra sekolah.

Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Marni et al (2018) yang meneliti tentang Pengaruh Terapi Bermain Mewarnai Terhadap Penurunan Kecemasan Pada Anak Usia Prasekolah dengan *uji wiloxon* yang hasil $p\text{ value} 0,000$ yang dapat disimpulkan adanya hubungan bermain dengan tingkat kecemasan pada anak pra sekolah. Dari hasil *Correlation Coefficient* juga diperoleh nilai 0,722 atau korelasi negatif artinya menunjukkan hubungan yang berlawanan arah, semakin baik bermain maka semakin rendah tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun. Nilai 0,722 juga menunjukkan korelasi yang kuat antara bermain dengan tingkat

kecemasan. Berdasarkan hasil tersebut Ha diterima yang artinya ada hubungan antara bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di Ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan.

Perawatan anak di rumah sakit merupakan pengalaman yang penuh stress bagi anak, perasaan seperti nyeri, tegang, cemas, dan takut sering sekali dialami oleh anak untuk itu, anak memerlukan media yang dapat mengekspresikan perasaan tersebut. Media yang paling efektif yaitu bermain, permainan yang terapeutik didasari oleh pandangan bahwa bermain bagi anak merupakan aktifitas yang sehat dan diperlukan untuk kelangsungan tumbuh kembang anak dan memungkinkan anak dapat menggali dan mengekspresikan perasaan dan pikiran anak, mengalihkan rasa nyeri dan relaksasi (Supartini, 2004)

Berdasarkan hasil diatas dapat diasumsikan bahwa bermain mempunyai pengaruh yang kuat dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun. Anak usia 2-5 tahun mempunyai tingkat kecemasan yang tinggi pada saat menjalani perawatan dirumah sakit dan memerlukan media untuk mengekspresikan perasaannya, kecemasan pada setiap anak pun berbeda beda tergantung dari pengalaman anak, lama perawatan, lingkungan sekitar dan pendidikan orang tua juga mempengaruhi kecemasan anak. Bermain dapat dijadikan anak sebagai media untuk mengalihkan rasa takut dan kecemasannya, semakin baik anak bermain maka semakin rendah tingkat kecemasannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Ada hubungan yang signifikan antara persepsi orang tua tentang bermain dengan tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun di ruang Soka B RSUD dr. Darsono Kabupaten Pacitan. Bermain mempunyai pengaruh yang kuat dengan

tingkat kecemasan pada anak usia 2-5 tahun. Anak usia 2-5 tahun mempunyai tingkat kecemasan yang tinggi pada saat menjalani perawatan dirumah sakit dan memerlukan media untuk mengekspresikan perasaannya, Bermain dapat dijadikan anak sebagai media untuk mengalihkan rasa takut dan kecemasannya, semakin baik anak bermain maka semakin rendah tingkat kecemasannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Kaluas Inggrith, Amatus, Rina. (2015). *Perbedaan Terapi Bermain Puzzle dan Bercerita Terhadap Kecemasan Anak Usia Pra Sekolah (3-5 Tahun) Selama Hospitalisasi di Ruang Anak RS TK. III. R. W. Mangisido Manado* (Karya Ilmiah) Universitas Sam Ratulangi Manado
- Kartono, K. (2002). *Patologi Sosial Gangguan Jiwa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Kazemi, S., Ghazimoghaddam, K., Besharat, S., & Kashani L. (2012). *Music And Anxiety in Hospitalized Children*. Journal Of Clinical And Diagnostik Research
- Marni, Retno Ambarwati, Fitria Nindya Hapsari. (2018). *Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Peurunan Kecemasan Pada Anak Usia Pra Sekolah* (Karya Ilmiah) Akademi Keperawatan Giri Satria Husada Wonogiri.
- Pramesrani Nadya. (2018). *Kriteria Bermain Yang Baik Untuk Anak* (Internet) Bersumber Dari <http://warkota.trimbunnews.com> (Diakses Pada 20 November

2021 jam 14.20 WIB)

- Saputro Heri. (2017). *Anak Sakit Wajib Bermain di Rumah Sakit*. Ponorogo: Forum Ilmiah Kesehatan.
- Supartini. (2004). *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC
- Townsend, M.C. (2009). *Psychiatric Mental Health Nursing: Concept Of Care In Evidence Based Practice*, Philadelphia: F.A. Davis
- Utami, Yuli. (2014). *Dampak Hospitalisasi Terhadap Perkembangan Anak*. Jurnal Ilmiah WIDYA Volume 2 No 2 (Diakses pada 18 Oktober 2020 jam 19.20)
- Wong, D. L, et al. (2009). *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik vol 1*. Jakarta: EGC