



TERAPI BERMAIN PUZZLE UNTUK MENURUNKAN KECEMASAN AKIBAT HOSPITALISASI DI BANGSAL FLAMBOYAN RSUD Ir. SOEKARNO KAB. SUKOHARJO

Hafizhah Nur Istiqomah¹, Hanif Nur Fauzan², Ayu Rahmawati³, Aisyah Yaumul Furqan⁴,
Hyasintha Aryanti⁵, Afrah Hasna Fadhilah⁶
Profesi Ners, Fakultas Kesehatan, Universitas 'Aisyiyah Surakarta



*Corresponding author
Hafizhah Nur Istiqomah
Email: hamizahh66@gmail.com

Kata Kunci:
Hospitalisasi;
Kecemasan Anak;
Terapi Bermain;
Puzzle;

Keywords :
Hospitalization;
Child Anxiety;
Play Therapy;
Puzzle Therapy;

ABSTRAK

Hospitalisasi pada anak merupakan kondisi yang dapat menimbulkan kecemasan akibat perubahan lingkungan, prosedur medis, serta keterpisahan dari orang tua dan aktivitas sehari-hari. Kecemasan yang tidak ditangani berpotensi menyebabkan penolakan tindakan perawatan, memperpanjang masa rawat inap, serta menghambat proses penyembuhan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menurunkan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi melalui terapi bermain puzzle. Kegiatan dilaksanakan selama satu hari dengan desain pretest–posttest tanpa kelompok kontrol pada tiga pasien anak usia 4–8 tahun di Bangsal Flamboyan RSUD Ir. Soekarno Kabupaten Sukoharjo. Pengukuran tingkat kecemasan menggunakan Children's Emotional Manifestation Scale (CEMS) yang menilai ekspresi wajah, vokalisasi, aktivitas, interaksi, dan tingkat kerja sama anak. Intervensi berupa terapi bermain puzzle edukatif dengan aktivitas menyusun potongan huruf menjadi nama buah, hewan, dan benda sesuai gambar yang familiar bagi anak. Kegiatan dilakukan selama 60 menit dengan pendampingan fasilitator dan tingkat kesulitan ringan hingga sedang. Hasil kegiatan menunjukkan adanya penurunan tingkat kecemasan setelah intervensi, dari kategori kecemasan berat dan sedang (100%) menjadi kecemasan ringan (33%) dan tidak ada kecemasan (67%). Terapi bermain puzzle dapat direkomendasikan sebagai intervensi nonfarmakologis yang aman, menyenangkan, dan mudah diterapkan untuk membantu anak beradaptasi selama hospitalisasi.

ABSTRACT

Hospitalization in children is a condition that may cause anxiety due to environmental changes, medical



procedures, and separation from parents and daily activities. Untreated anxiety may lead to refusal of medical procedures, prolonged length of stay, and delayed recovery. This community service activity aimed to reduce hospitalization-related anxiety in children through puzzle play therapy. The activity was conducted in one day using a pretest–posttest design without a control group involving three pediatric patients aged 4–8 years at Flamboyan Ward, RSUD Ir. Soekarno, Sukoharjo. Anxiety levels were measured using the Children’s Emotional Manifestation Scale (CEMS), which assesses facial expression, vocalization, activity, interaction, and cooperation. The intervention consisted of educational puzzle play therapy involving arranging letter pieces to form names of fruits, animals, and objects based on familiar pictures. The session lasted 60 minutes with facilitator assistance and light to moderate difficulty levels. The results showed a decrease in anxiety levels after the intervention, from severe and moderate anxiety (100%) to mild anxiety (33%) and no anxiety (67%). Puzzle play therapy can be recommended as a safe, enjoyable, and practical non-pharmacological intervention to support children’s psychological adaptation during hospitalization.

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berusia kurang dari 18 tahun yang berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan, serta memiliki kebutuhan khusus yang mencakup aspek fisik, psikologis, sosial, dan spiritual. Anak yang melakukan perawatan di rumah sakit sering kali mengalami kecemasan akibat hospitalisasi. Kecemasan timbul akibat tidak terpenuhinya kebutuhan emosional dan perlu segera ditangani. Jika tidak, anak dapat menolak perawatan, sehingga memperpanjang masa rawat inap dan memperburuk kondisinya (Nurjanah et al., 2022). Hospitalisasi merupakan kondisi ketika anak yang sakit harus menjalani perawatan di rumah sakit dan dapat menjadi situasi krisis yang menimbulkan stres. Stres ini berpotensi memicu kecemasan dan ketakutan, sehingga anak dapat menolak tindakan perawatan. Kondisi tersebut terjadi akibat perubahan lingkungan dan aktivitas, keterbatasan mekanisme coping, kehilangan kontrol, serta adanya rasa nyeri (Mulyanti et al., 2022).

Hospitalisasi pada anak dapat menimbulkan dampak psikologis, termasuk ketakutan, kecemasan, dan trauma, yang ditunjukkan melalui rewel, menangis, dan gelisah akibat lingkungan asing, prosedur medis, dan keterpisahan dari orang terdekat, terutama pada anak usia lebih muda (Sutarmi et al., 2024). Menurut survei UNICEF (2023), prevalensi anak yang menjalani perawatan hospitalisasi mencapai 84%, sedangkan WHO melaporkan sekitar 45% anak mengalami hospitalisasi, meningkat hingga 80% pada anak dengan stres atau kecemasan. Di Indonesia, data SUSENAS 2023 menunjukkan bahwa dari 28,3 juta anak berusia 0–17 tahun yang memiliki keluhan kesehatan, sekitar 13,3 juta mengalami penyakit dan 2,4 juta menjalani rawat inap dalam satu tahun terakhir (Kementerian Kesehatan, 2023).

Dalam upaya meminimalkan dampak negatif selama perawatan di rumah sakit, diperlukan intervensi yang efektif untuk menurunkan tingkat kecemasan pada anak.

Salah satu bentuk intervensi yang dapat diterapkan adalah terapi bermain. Terapi bermain merupakan aktivitas terstruktur yang dirancang untuk mendukung proses penyembuhan serta memfasilitasi keberlangsungan pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal selama masa hospitalisasi (Sutarmi et al., 2024). Terapi ini menciptakan lingkungan aman bagi anak untuk mengekspresikan diri, belajar aturan sosial, menghadapi masalah, serta mencoba hal-hal baru. Selain itu, terapi bermain mendukung tumbuh kembang anak, meningkatkan kreativitas, dan membantu anak beradaptasi dengan stres secara lebih efektif (Gunasyah et al., 2024). Terapi bermain penting dalam mengurangi kecemasan dan stres pada anak, salah satunya melalui permainan puzzle. Permainan ini bersifat edukatif, menarik minat, dan melatih kemampuan anak menyusun potongan menjadi satu kesatuan (Anisha & Lestari, 2022).

Puzzle merupakan media terapi bermain yang melibatkan penyusunan potongan-potongan menjadi bentuk utuh, digunakan untuk mengalihkan perhatian anak dari kecemasan selama hospitalisasi. Permainan ini melatih ketekunan, fokus, koordinasi mata-tangan, daya ingat, dan kemampuan berpikir, sekaligus mendukung perkembangan kognitif dan emosional anak, sehingga membantu mencegah stres dan kecemasan selama perawatan di rumah sakit (Saskia et al., 2025). Terapi bermain dengan puzzle dapat mengalihkan perhatian anak dari kecemasan, sambil mendukung perkembangan psikososial, kemampuan motorik halus, kreativitas, dan interaksi sosial pada anak prasekolah. Selain bermanfaat secara edukatif, puzzle juga memberikan kesenangan yang membantu menurunkan tingkat kecemasan anak (Sapardi & Andayani, 2021).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafidah et al., (2025) yang menyatakan bahwa terapi bermain puzzle di rumah sakit dapat menurunkan kecemasan selama hospitalisasi dengan mengalihkan perhatian anak serta melatih koordinasi dan kemampuan pemecahan masalah. Aktivitas ini juga membantu anak mengelola emosi, mengekspresikan diri, meningkatkan kreativitas, dan beradaptasi terhadap stres, sehingga efektif sebagai upaya pencegahan kecemasan selama perawatan.

Dari hasil wawancara terhadap responden di bangsal Flamboyan RSUD Ir. Soekarno Kab. Sukoharjo menyatakan bahwa mereka merasa cemas ketika berada di Rumah Sakit karena tidak bisa melakukan aktivitas seperti biasa di rumah, salah satunya yaitu bermain bersama teman-temannya. Orangtua juga menyatakan bahwa anak merasa sering bosan dan hanya memanfaatkan gadget sebagai hiburan. Mereka mengatakan belum menemukan cara lain untuk mengurangi kecemasan selain dengan bermain gadget. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan menurunkan kecemasan akibat hospitalisasi dengan terapi bermain puzzle.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain pretest–posttest tanpa kelompok kontrol, yang bertujuan untuk menilai perubahan kecemasan pada pasien anak sebelum dan sesudah intervensi. Skala kecemasan anak diukur menggunakan skala *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS). Instrumen ini mencakup lima kategori perilaku yang diobservasi yaitu ekspresi wajah, vokalisasi, aktivitas, interaksi, dan tingkat kerja sama anak. Setiap kategori diberi skor antara 1–

5 sehingga total skor berkisar antara 5 (respon emosional minimal) hingga 25 (respon emosional negatif yang tinggi), dimana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat manifestasi emosional negative atau kecemasan yang lebih tinggi

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah pasien di bangsal Flamboyan RSUD Ir. Soekarno Kab. Sukoharjo. Jumlah responden sebanyak 3 pasien dengan 1 anak usia pra-sekolah berusia 4 tahun dan 2 anak usia sekolah masing-masing berusia 7 dan 8 tahun.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama satu hari pada hari Kamis, 12 Februari 2026 pukul 10:00-11:00 WIB di taman bermain bangsal Flamboyan RSUD Ir. Soekarno Kabupaten Sukoharjo.

Tahapan Kegiatan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak rumah sakit dan orang tua untuk meminta persetujuan, penyiapan mainan puzzle, serta penyusunan instrumen yang digunakan sebagai pre-test dan post-test tingkat kecemasan.

Pre-Test Tingkat Kecemasan

Sebelum intervensi, dilakukan pengukuran tingkat kecemasan anak menggunakan skala pengukuran *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS). Dari hasil pengukuran didapatkan hasil 1 anak mengalami kecemasan berat dan 2 anak mengalami kecemasan sedang.

Intervensi Terapi Bermain Puzzle

Peserta mengikuti kegiatan terapi bermain puzzle yang dipandu oleh fasilitator. Kegiatan disesuaikan dengan usia anak 4–7 tahun dan difokuskan pada aktivitas menyusun potongan huruf menjadi nama buah, hewan, dan benda sesuai dengan gambar yang tersedia. Terapi bermain ini bertujuan untuk membantu mengurangi kecemasan akibat hospitalisasi melalui aktivitas yang menyenangkan, edukatif, dan menstimulasi konsentrasi anak.

Praktik terapi bermain puzzle pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan media puzzle edukatif bergambar yang dilengkapi dengan potongan huruf untuk disusun menjadi kata yang sesuai dengan gambar. Pemilihan media difokuskan pada gambar yang familiar bagi anak agar meningkatkan rasa nyaman dan keterlibatan selama kegiatan. Seluruh aktivitas dilakukan dengan pendampingan fasilitator selama kurang lebih 1 jam, dengan tingkat kesulitan ringan hingga sedang, sehingga anak dapat mengikuti kegiatan secara santai tanpa menimbulkan tekanan.

Posttest Tingkat Kecemasan

Setelah terapi bermain puzzle dilakukan, tingkat kecemasan anak kembali diukur menggunakan skala pengukuran *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS). Dari hasil pengukuran didapatkan penurunan kecemasan anak, dimana 1 anak mengalami kecemasan ringan dan 2 anak lainnya tidak ada kecemasan.

HASIL KEGIATAN

Jumlah Peserta	Tingkat Kecemasan	Sebelum Intervensi	Setelah Intervensi
3	Tidak Ada Kecemasan	0	67%
	Kecemasan Ringan	0	33%
	Kecemasan Sedang	67%	0
	Kecemasan Berat	33%	0
	Kecemasan Berat Sekali	0	0

Tabel 1. Hasil Kegiatan Terapi Bermain Puzzle

Berdasarkan data pada tabel 1 dapat diketahui bahwa terjadi penurunan tingkat kecemasan pada anak dengan terapi bermain puzzle yang sebelumnya mengalami kecemasan berat dan sedang sebanyak 3 orang atau 100% menjadi kecemasan ringan 33%% (1 orang) dan tidak ada kecemasan 2 orang atau 66%.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

PEMBAHASAN

Tingkat kecemasan akibat hospitalisasi pada anak sebelum dilakukan terapi bermain puzzle tergolong dalam kategori berat dan sedang. Orang tua mengatakan anak mengalami kecemasan akibat perasaan kurang nyaman dengan lingkungan dan takut dengan petugas. Tercatat dari hasil pengukuran kecemasan pada anak, anak yang masuk dalam kategori kecemasan berat sebanyak 1 orang atau 33% dengan kategori usia 4 tahun (prasekolah) dan kategori sedang sebanyak 2 orang atau 66% usia 6-7 tahun (usia sekolah). Hasil setelah dilakukan terapi bermain puzzle,

kecemasan anak menurun. Tingkat kecemasan anak pada usia pra-sekolah menurun menjadi kategori ringan sebanyak 1 orang dan kategori usia sekolah menjadi tidak ada kecemasan sebanyak 2 orang, hal ini dikarenakan anak sangat senang dan antusias dalam pelaksanaan terapi bermain. Kecemasan merupakan faktor psikologis yang berperan dalam memengaruhi perilaku individu, baik perilaku adaptif maupun maladaptif, sebagai bentuk respons pertahanan diri terhadap ancaman atau tekanan yang dirasakan. Berdasarkan karakteristik perkembangan usia, anak prasekolah menunjukkan tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan anak usia sekolah. Semakin muda usia anak, semakin tinggi tingkat kecemasan yang dialami, termasuk kecemasan akibat hospitalisasi (Mulyanti et al., 2022).

Pengukuran tingkat kecemasan anak menggunakan *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS) untuk mengetahui tingkat kecemasan selama di rumah sakit. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gunasyah et al., 2024) penelitian ini menggunakan pengukuran kecemasan menggunakan *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS) untuk menilai kecemasan anak yang mengalami hospitalisasi dengan terapi bermain plastisin (playdough). *Children's Emotional Manifestation Scale* (CEMS) merupakan suatu skala observasional yang dirancang untuk menilai manifestasi emosional negatif pada anak melalui perilaku yang tampak selama prosedur medis atau situasi yang menimbulkan kecemasan. Instrumen ini mencakup lima kategori perilaku yang diobservasi yaitu ekspresi wajah, vokalisasi, aktivitas, interaksi, dan tingkat kerja sama anak. Setiap kategori diberi skor antara 1–5 sehingga total skor berkisar antara 5 (respon emosional minimal) hingga 25 (respon emosional negatif yang tinggi), dimana skor yang lebih tinggi menunjukkan tingkat manifestasi emosional negatif atau kecemasan yang lebih tinggi. Skala ini dikembangkan untuk memberikan metode yang sederhana, obyektif, dan konsisten bagi tenaga kesehatan (mis. perawat) dalam mengevaluasi respon emosional anak selama prosedur medis atau stres hospitalisasi (Kaya, 2025).

Hasil analisis setelah dilakukan terapi bermain menyusun puzzle pada anak di bangsal Flamboyan menunjukkan penurunan kecemasan dari yang sebelumnya berada dalam kategori kecemasan berat dan sedang menjadi kecemasan ringan dan tidak ada kecemasan. Hospitalisasi dapat memicu kecemasan pada anak yang harus segera ditangani karena berpotensi mengganggu pertumbuhan, perkembangan, dan proses penyembuhan, terutama pada usia prasekolah. Bermain sebagai aktivitas penting pada masa ini dapat membantu mengurangi stres, mengalihkan rasa sakit, serta menjadi sarana bagi anak untuk mengekspresikan perasaannya selama sakit (Pratiwi et al., 2023).

Bermain dapat dimanfaatkan sebagai sarana pra-pengobatan dengan mengajak anak bermain di ruang admisi sebelum memasuki ruang perawatan, yang terbukti efektif dalam mengurangi ketegangan dan kecemasan. Terapi bermain merupakan bagian penting dalam proses pengobatan anak karena membantu mengendalikan kecemasan dan menurunkan stres. Salah satu bentuk permainan yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah puzzle, yaitu permainan edukatif yang melatih anak menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan. Puzzle memiliki keunggulan berupa warna dan bentuk yang menarik sehingga mampu meningkatkan minat anak untuk belajar sekaligus bermain (Anisha & Lestari, 2022).

Media puzzle merupakan sarana pembelajaran yang terdiri atas potongan gambar, kata, kalimat, atau paragraf yang perlu disusun kembali menjadi bentuk yang utuh. Puzzle termasuk media inovatif karena tampilannya menarik, bersifat

permainan, serta melibatkan aktivitas fisik dan proses berpikir. Cara kerja media ini menunjukkan potensinya dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca (Saskia et al., 2025). Terapi bermain puzzle merupakan intervensi nonfarmakologis yang bernilai terapeutik karena bermain merupakan aktivitas penting bagi tumbuh kembang anak. Terapi ini efektif membantu menurunkan kecemasan akibat stres hospitalisasi, yang dapat dipengaruhi oleh lingkungan rumah sakit, peralatan medis, obat-obatan, serta sikap dan tindakan tenaga kesehatan selama proses perawatan. Terapi puzzle adalah bentuk intervensi permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan untuk membentuk gambar atau tulisan sesuai dengan pola yang telah ditentukan, digunakan sebagai media stimulasi dan pengembangan anak (Mulyanti et al., 2022).

Puzzle merupakan permainan yang melibatkan penyusunan potongan gambar atau objek menjadi pola atau gambar utuh, berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi, daya ingat, dan kemampuan kognitif anak. Aktivitas ini dapat digunakan sebagai teknik terapi untuk mengurangi kecemasan dengan mengalihkan perhatian anak dari pemicu stres dan fokus pada penyelesaian permainan. Puzzle dirancang dengan gambar yang menarik dan jumlah kepingan disesuaikan dengan usia, misalnya 3–8 keping untuk anak usia 3–4 tahun dan 9–16 keping untuk usia 5–6 tahun. Selain melatih kreativitas dan ketenangan mental, bermain puzzle juga meningkatkan produksi endorfin sehingga menimbulkan perasaan bahagia. Media puzzle didasarkan pada prinsip bahwa bermain adalah kegiatan penting bagi perkembangan anak, memungkinkan mereka mengekspresikan emosi dan pikiran, mengurangi kekhawatiran, serta memberikan efek menenangkan. Permainan ini bersifat edukatif, menantang anak untuk menyusun potongan menjadi kesatuan koheren, serta mengenalkan konsep seperti warna, ukuran, hewan, dan tanaman. Selain itu, puzzle juga memberikan kesempatan bagi perawat dan keluarga untuk mendukung anak, membangun kepercayaan, dan secara signifikan menurunkan tingkat kecemasan (Siska et al., 2024).

Penelitian yang dilakukan oleh Sapardi & Andayani (2021) bahwa pemberian terapi bermain puzzle dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan pada anak karena proses menyusun kepingan puzzle menuntut kesabaran dan ketekunan. Aktivitas ini juga melatih anak untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menghadapi tantangan. Pada usia prasekolah, anak sudah memiliki kemampuan motorik halus dan kasar yang lebih berkembang dibandingkan usia toddler, serta kemampuan imajinasi, kreativitas, dan aktivitas yang lebih tinggi. Selain itu, kemampuan berbicara dan interaksi sosial anak dengan teman sebaya juga semakin meningkat pada tahap ini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hafidah et al., (2025) yang menyatakan bahwa tingkat kecemasan anak usia prasekolah selama perawatan di rumah sakit dapat berkurang melalui terapi bermain puzzle. Terapi ini berpengaruh pada penurunan kecemasan karena manfaat bermain puzzle, seperti melatih koordinasi mata dan tangan, serta kemampuan memecahkan masalah yang membantu anak mengelola emosi dengan lebih baik. Selain itu, terapi puzzle memungkinkan anak mengekspresikan diri, meningkatkan kreativitas, dan membantu mereka beradaptasi dengan stres. Terapi bermain puzzle tidak hanya efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan, membantu anak mengekspresikan diri, meningkatkan kreativitas, dan membuat mereka lebih nyaman serta lebih kooperatif

dalam menerima berbagai tindakan perawatan yang dilakukan selama perawatan di rumah sakit (Sutarmi et al., 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Terapi bermain puzzle terbukti efektif dalam menurunkan tingkat kecemasan anak selama hospitalisasi, khususnya pada anak usia prasekolah dan sekolah dasar. Selain menurunkan kecemasan, terapi ini juga meningkatkan konsentrasi, koordinasi mata dan tangan, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas, serta kemampuan sosialemosional anak. Pemberian terapi bermain secara terarah, didukung oleh keluarga dan tenaga kesehatan, memberikan pengalaman menyenangkan yang meningkatkan kenyamanan anak dan membuat mereka lebih kooperatif selama perawatan di rumah sakit.

Disarankan kepada perawat untuk mengintegrasikan terapi bermain puzzle sebagai bagian rutin dari proses perawatan anak di rumah sakit untuk mengurangi kecemasan dan mendukung perkembangan psikososial. Terlebih kepada orang tua untuk terlibat aktif dalam kegiatan terapi bermain anak untuk memperkuat hubungan emosional dan mendukung adaptasi anak selama hospitalisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak rumah sakit RSUD Ir. Soekarno Sukoharjo, orang tua maupun pasien atas partisipasi aktifnya, serta kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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*, 10(6), 624–629.
- Gunasyah, D. T. P., Aziz, A., & Ismail, I. T. (2024). Penerapan Terapi Bermain Plastisin (Playdough) Terhadap Tingkat Kecemasan Akibat Hospitalisasi Pada Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Dengan Demam Thypoid Di Ruang Melati Rumah Sakit TK. II Dustira Cimahi. *JURNAL KESEHATAN AN-NUUR*, 1(2), 15–27.
- Hafidah, L., Rosanti, N. D., Suraying, & Yeni Angraini. (2025). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Penurunan Tingkat Kecemasan Anak Usia Pra-Sekolah (3-6 Tahun) Saat dirawat di Ruang Edelweiss RSUD. Mohammad Noer Pamekasan. *Jurnal Sains Dan Teknologi Kesehatan*, 6(1), 1–8.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2023). Profil kesehatan Indonesia tahun 2023. Kementerian Kesehatan RI.
- Kaya, A. (2025). The Effect of Storytelling with Metaphor Toys on Fear and Anxiety Levels in Children. <https://Clinicaltrials.Gov/>. <https://clinicaltrials.gov/>
- Mulyanti, S., Kurniyanti, N., & Kusmana, T. (2022). Terapi Bermain (Puzzle) Untuk Menurunkan Kecemasan Akibat Stres Hospitalisasi : Literatur Review. *JPNS : Journal of Nursing Practice and Science*, 1(1), 28–40.
- Nurjanah, S., Santoso, S. D. R. P., Prasetyo, J., Wijaya, A., & Kusyani, A. (2022). Play Therapy Coloring Untuk Menurunkan Kecemasan Anak Prasekolah Yang

- Mengalami Hospitalisasi Di Rsud Jombang Jawa Timur. *NADIMAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 27–33.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31884/nadimas.v1i1.3>
- Pratiwi, W., Immawati, & Nurhayati, S. (2023). Penerapan Terapi Bermain Puzzle Pada Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Yang Mengalami Kecemasan Akibat Hospitalisasi Di RSUD Jend. Ahmad Yani Metro. *Jurnal Cendikia Muda*, 3(4), 618–627.
- Sapardi, V. S., & Andayani, R. P. (2021). Pengaruh Terapi Bermain Puzzle Terhadap Kecemasan Pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kesehatan Mercusuar*, 4(2), 34–40.
- Saskia, A., Thoyib, H., Sari, A. P., Widiawati, & Widya. (2025). Implementasi Media Puzzle Kata Dalam Pembelajaran Teks Narasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Ivc Sdn 002/Vii Sarolangun. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 253–266.
- Siska, M., Fibiyaniti, A., Rahayu, D. A., & Hidayati, E. (2024). Efektifitas terapi bermain puzzle dalam menurunkan kecemasan anak usia pra sekolah akibat hospitalisasi. *Jurnal Ners Muda*, 5(1), 98–106.
- Sutarmi, Warijan, Indrayana, T., Sitorus, M., & Trimurti, D. S. (2024). Effectiveness Of Puzzle Game As Distraction Method To Reduce Anxiety Of Hospitalized Children Aged 3-6 Years Old (Case Study At Gondo Suwarno Hospital Semarang) Sutarmi. *Jurnal Studi Keperawatan*, 5(2), 22–27.